

THE MONTHLY LIFELINE

La Newsletter Ufficiale di Investech Spa

CULTURA E TURISMO: LEVE IN SALITA PER IL MERCATO E-COMMERCE

Investech Values

Cresce in Italia il **mercato delle vendite online**, soprattutto nel settore **informazione, cultura e turismo**. Secondo l'Osservatorio del Politecnico di Milano, le vendite online negli ultimi 5 anni ha avuto un incremento medio del 20% ogni anno, e in particolare, nell'arco di tempo 2021-2022 si è registrato un aumento delle vendite tramite web pari a più del 30%.

Tutti i settori sono coinvolti. Dall'abbigliamento, all'arredamento, alla Home Living, all'Editoria, al Food and Grocery e Servizi finanziari, ma l'impennata più incisiva c'è stata nel settore dei beni relativi ai servizi di **informazione, intrattenimento e cultura**. Le piattaforme di fornitura di servizi per **l'intrattenimento e la fruizione di beni** per l'approfondimento di tematiche di attualità sono divenute un punto di riferimento per il **mercato dei contenuti digitali**, ampliando l'offerta di contenuti digitali a pagamento e gratuiti.

Anche il **turismo**, affianco alla cultura, è il settore di maggior crescita tra i contenuti e i servizi offerti sul web. Le tecnologie che si affiancano al **ticketing** e al **journey** dell'utente sono più strutturate rispetto agli anni passati, grazie agli **strumenti di automazione e intelligenza artificiale**. Tutto ciò ha comportato anche un cambiamento delle mansioni delle parti coinvolte nella filiera: servizi, fornitori, tecnici, distributori e fornitori. L'**E-Commerce B2C** sta quindi crescendo nella direzione dell'**adeguamento alle nuove tendenze in ambito sociale**: più interesse verso beni di natura immateriale e scardinamento delle modalità di fruizione di quelli materiali, grazie all'input della **Sostenibilità e del Riutilizzo** di oggetti usati.

LE PIATTAFORME DI FORNITURA DI SERVIZI PER L'INTRATTENIMENTO
E LA FRUIZIONE DI BENI PER L'APPROFONDIMENTO DI TEMATICHE DI
ATTUALITÀ SONO DIVENUTE UN PUNTO DI RIFERIMENTO PER IL
MERCATO DEI CONTENUTI DIGITALI

METAVERSO: LO SVILUPPATORE E LA PROGETTAZIONE DEGLI SPAZI VIRTUALI

Work Hard List

Il **Metaverso** coinvolge una grande quantità di **ambienti virtuali**, come la **comunicazione**, la **governance della privacy e della sicurezza**, così come la **possibilità di migliorare l'accesso e la fruibilità dell'utente**. Nel paradigma delle nuove frontiere tecnologiche che introduce il Metaverso, sono inclusi anche, e soprattutto, i **tecnici che progetteranno tali tecnologie**.

Lo **sviluppatore**, nell'epoca del Metaverso, diviene un cardine per comprendere a fondo il **linguaggio necessario alla comprensione delle dinamiche delle nuove funzionalità** legate a questo microcosmo. L'**ambiente virtuale configurato per l'utente**, ma anche **meta per il viaggio dell'addetto ai lavori**, diviene così uno spazio per applicare standard, protocolli e sperimentare quelli adatti alla nascita di nuovi ecosistemi.

Alcuni dei **programmi di interesse** per chi vorrà avere a che fare con la modellazione del Metaverso sono **Python, C++, Java e Rust**. Anche la conoscenza dell'ambiente **Cloud** è indispensabile per interfacciarsi con il Metaverso.

Lo sviluppatore che si confronta con le dinamiche del Metaverso dovrà garantire **una comunicazione tra le varie parti delle applicazioni**, e gestirne **la privacy e la sicurezza**. L'**accessibilità al contenuto** dovrà divenire uno strumento per ampliare le **capacità sensoriali dell'utenza**, anche di quella con abilità ridotte per deficit fisici o mentali. Permettere al maggior numero possibile di utenti di accedere all'esperienza del Metaverso è infatti uno degli standard da raggiungere, forse tra i più arditi, del **Web3**, una tipologia di web che nasce dall'**implementazione delle piattaforme Internet** e che introduce **Blockchain, Internet Of Things e Intelligenza Artificiale**.

Agire su dinamiche più complesse quindi, è il compito dello sviluppatore, anche per quanto riguarda l'approccio con l'**etica di azienda e consumatore** e il rapporto tra gli attori coinvolti nelle tecnologie del Metaverso, compresi enti governativi e di ricerca.

L'AMBIENTE VIRTUALE CONFIGURATO PER L'UTENTE, MA ANCHE META PER IL VIAGGIO DELL'ADDETTO AI LAVORI, DIVIENE COSÌ UNO SPAZIO PER APPLICARE STANDARD, PROTOCOLLI E Sperimentare quelli adatti alla nascita di nuovi ECOSISTEMI.

" Le tecnologie che si affiancano al ticketing e al journey dell'utente sono più strutturate rispetto agli anni passati, grazie agli strumenti di automazione e intelligenza artificiale. Tutto ciò ha comportato anche un cambiamento delle mansioni delle parti coinvolte nella filiera"

Blog: The Best of Month | Dicembre

Nicola Tesla è il protagonista della nostra pagina dedicata alla scienza e alla tecnologia nella storia. The Science Lapse presenta Nicola Tesla e le sue immaginifiche scoperte, che hanno reso più grande e versatile il mondo della scienza, ampliando le prospettive anche a obiettivi che vanno oltre l'esperimento scientifico, dimostrando la grande leva che hanno l'intraprendenza e la visionarietà nell'approccio alla ricerca scientifica.

THE NEW IN 2014

Il Web3 o Web 3.0 è una nuova versione del World Wide Web che somma le tecnologie Blockchain, Intelligenza Artificiale e Internet Of Things. Si basa sulla decentralizzazione di dati e contenuti, che prima di allora venivano considerati gestiti solamente da un gruppo ristretto di aziende chiamate Big Tech. Il termine Web3 è stato coniato nel 2014 da Gavin Wood, co-fondatore di Ethereum.

Credits: Wikipedia