

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