

Per essere informati

Futuro, ICT e dintorni

Fulvio Sbroiavacca

Siti

- <http://nova.ilsole24ore.com/>
- <https://www.corrierecomunicazioni.it>
- <https://www.gartner.com/technology/home.jsp>
- <https://www.idc.com/>
- <https://go.forrester.com>
- <https://theplace.sia.eu/it/>

Quale futuro?



Abbiamo studiato tutti che il nostro universo evolve verso l'entropia, l'entropia la fa da padrona, Hidalgo ci dice che c'è qualcosa di diverso per quanto riguarda l'informazione: noi siamo oggi nella società dell'informazione, per l'informazione le cose vanno diversamente, ci sono dei punti di accumulazione, una città, un posto nel quale avviene qualcosa di importante, sono punti nei quali l'informazione in qualche modo si concentra, e ci consente di evolvere.



La trasparenza e i dispositivi digitali hanno cambiato gli uomini e il loro modo di pensare. Alla comunicazione in presenza, alla capacità di analisi e alla visione del futuro si sono sostituiti interlocutori fantasmatici immersi in un presente continuo e sempre visualizzabile attraverso uno schermo. Il soggetto capace di annullarsi in una folla che marcia per un'azione comune, ha ceduto il passo a uno sciame digitale di individui anonimi e isolati, che si muovono disordinati e imprevedibili come insetti. Han si interroga su ciò che accade quando una società – la nostra – rinuncia al racconto di sé per contare i “mi piace”, quando il privato si trasforma in un pubblico che cannibalizza l'intimità e la privacy. E su che cosa comporta abdicare al significato e al senso per un'informazione ovunque reperibile ma spesso non attendibile.

Quale futuro?



Alec Ross indica 5 industrie chiave del futuro: la **robotica**, le **bioscienze avanzate**, la **trasformazione in codice del denaro**, la **cybersicurezza**, i **Big Data**

La tecnologia sta scomparendo per confondersi nel tessuto stesso della nostra quotidianità fino a *divenire* sempre più indistinguibile da essa: entro il 2020, CISCO prevede la presenza di oltre 50 miliardi di dispositivi connessi, con una media di **7 per persona** (ad es. veicoli a guida autonoma, sistemi domotici, dispositivi di e-health)

In *Designing Calm Technology*, Mark Weiser e John Seely Brown descrivono la **Calm technology** come “*that which informs but doesn't demand our focus or attention*”, affermando che: lo scopo di un computer è quello di aiutarti a fare qualcosa di diverso, il miglior computer è un servitore silenzioso e invisibile, più si può fare per intuizione più intelligenti si è, il computer dovrebbe estendere il tuo inconscio, la tecnologia dovrebbe creare calma

Il Fog computing estende il Cloud per essere più vicino a sensori e attuatori dell'IoT, è un'architettura che usa uno o molti dispositivi utente, o situati vicini all'utente al limitare della rete, per eseguire una quantità sostanziale di operazioni di immagazzinamento dati, comunicazione e gestione

