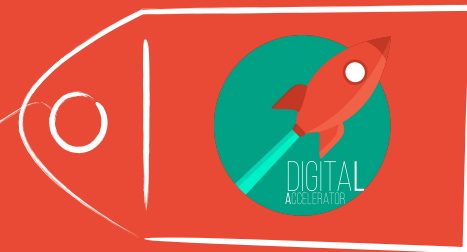


# IoT – ultima frontiera



Francesco Marino | Fondatore di Digitalic | Twitter @framarin @DigitalicMag

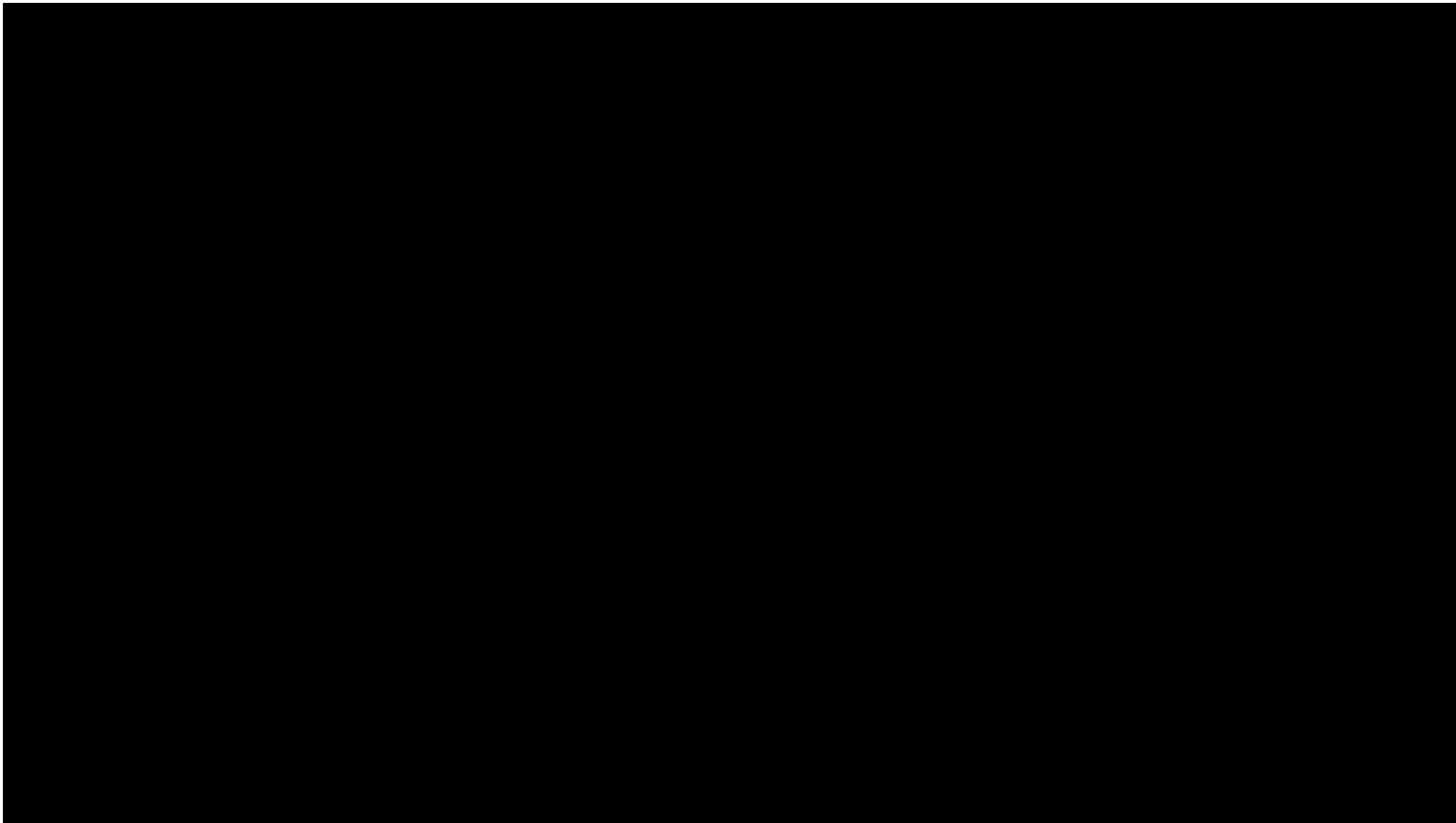
# Fatevi Sentire!



#DigiloT

@DigitalicMag

@Sicurezza



**digitalic**  
www.digitalic.it

tecnologie informatiche / comunicazione / design / innovazione /



**SIATE PONTIFICI**

**Gli innovatori devono unire mondi  
che sono separati,  
liberando, in questo modo, idee,  
energie e quindi valore.**

Carlo Alberto Carnevale Maffè





# L'Internet of Things...



... sarà il più grande strumento di mercato al mondo: entro il 2019 il suo valore sarà più del doppio di quello generato da smartphone, pc, tablet, automobili connesse e tecnologie indossabili messi insieme.

# >> L'Internet of Things...



... il numero degli oggetti connessi venduti sarà di 6.7 miliardi nel 2019 con un tasso annuo di crescita del 61%. Le entrate generate dalla vendita dell'hardware sarà solo di \$50 milioni ovvero dell'8% delle entrate totali generate dall'IoT.

# >> L'Internet of Things...



... il settore business guiderà lo sviluppo di questa tecnologia, quest'anno detiene il 46% del mercato IoT, ma cresceranno gli utilizzi in campo governativo e in ambito casalingo.

# >> L'Internet of Things...



... il beneficio principale generato dell'IoT sarà l'incremento dell'efficienza e un abbassamento dei costi, in casa, nelle città, nei posti di lavoro. Le perplessità principali degli utilizzatori sono legate alla sicurezza dei device.

# >> L'Internet of Things...

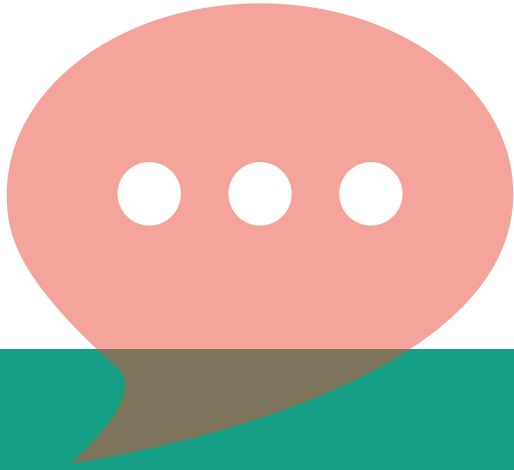


... l'IoT utilizza le tecnologie già comuni e standard e cerca di renderle compatibili e semplici da usare.

Si cercheranno di seguire degli standard di regolazione dei device.



*Da dove arriva?*



*“Nel futuro vedo un computer su ogni scrivania e uno in ogni casa”.*

*Bill Gates*



**La realtà ha superato di molto i sogni di Bill...**



# >> L'Internet of Things...



i notebook hanno portato un pc in ogni borsa



gli smartphone un pc in ogni taschino





E adesso?

# >> L'Internet of Things...



UN PC SU OGNI PERSONA.  
ANZI, PIU' DI UNO.

UN PC IN OGNI COSA: **IoT**

# >> L'Internet of Things...



**BILL GATES**  
*un pc in ogni casa*



tecnologia: alla conquista  
del corpo (polsi, orecchie,  
occhi, ...)

web: contenuto  
generato dagli utenti



**JOHN BARGER**  
*weblog*

# >> L'Internet of Things...



- nell'era del mobile noi usiamo l'hardware come un telecomando
- nell'era della wearable technology l'hardware usa noi



**Bastano 5 cm per cambiare tutto**

# >> L'Internet of Things...



user-generated content



machine-generated  
based on users

ALLA CONQUISTA  
DEL CORPO UMANO:  
POLSI, ORECCHIE,  
OCCHI



*Paura?*



# >> L'Internet of Things...

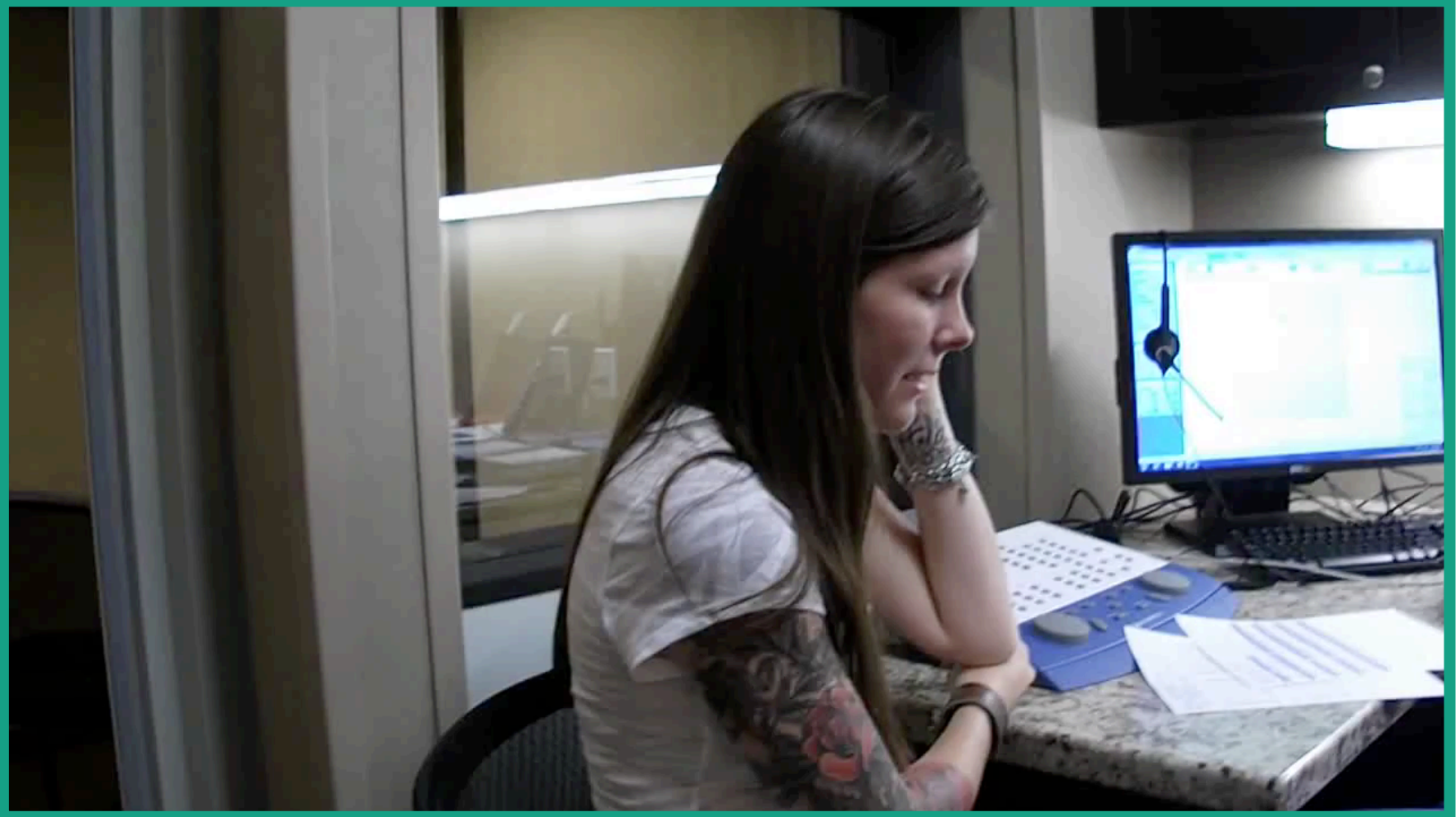


E se l'hardware influenzasse la nostra vita?

Se addirittura cambiasse le relazioni con le persone?

L'hardware che comunica per noi non è un mostro. Dipende dal senso che gli si dà.

Da quanta umanità si riesce a mettere in un pezzo di ferro e software.



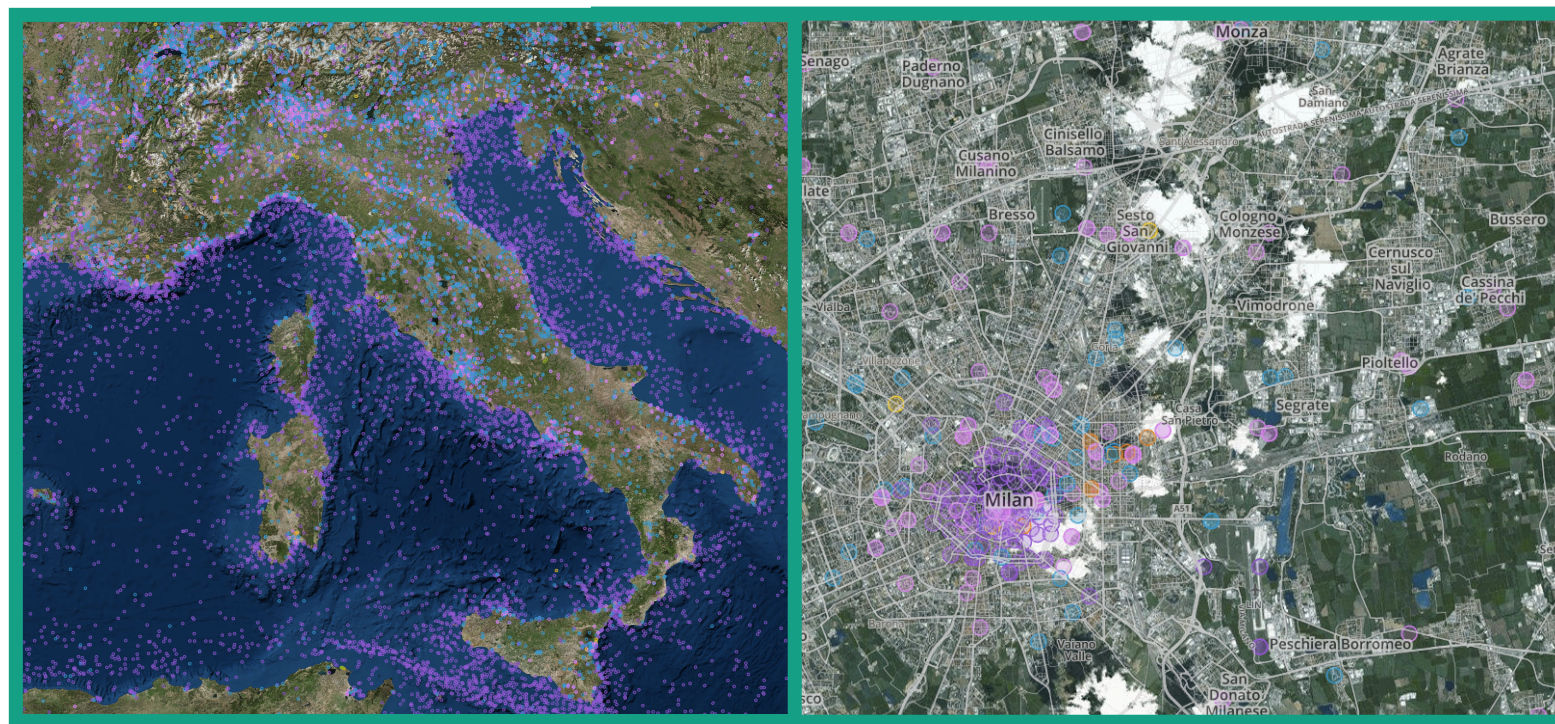
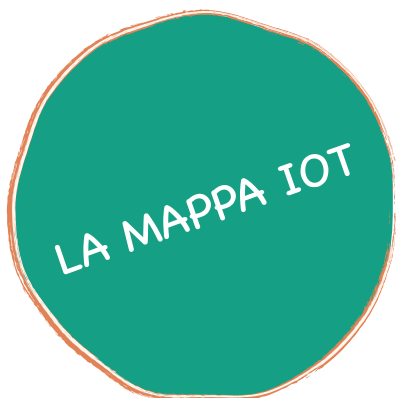
**wearable**  
*una sola funzione che cambia la vita*



*if senso*



# >> L'Internet of Things...



# >> L'Internet of Things...



Una mappa di cose con al centro le persone. Ognuno può “rivendicare” i propri oggetti presenti sulla cartina, spiegare per quali utilizzi sono stati connessi alla rete.

Si può anche creare la propria lista personalizzata di cose da tenere d'occhio, si può parlare con gli altri utenti e confrontarsi sul tema dell'IoT.

Per ogni oggetto presente vien anche mostrato l'account Twitter eventualmente collegato.

Perché i dati non hanno senso in sé, lo hanno solo perché gli uomini glielo infondono, inserendoli in un progetto, in un'idea, in un'analisi.

I dati non hanno senso in sé,  
lo hanno solo perché  
gli uomini glielo infondono,  
inserendoli in un progetto,  
in un'idea, in un'analisi.

# IoT e Content Marketing



... sarà il più grande strumento di mercato al mondo: entro il 2019 il suo valore sarà più del doppio di quello generato da smartphone, pc, tablet, automobili connesse e tecnologie indossabili messi insieme.

# >> IoT e Content Marketing



A cosa serve il tavolo interattivo?

Non vogliamo  
limitare la customer  
experience

*Courtney Moscovic*

l'IoT permetterà di offrire ai clienti una customer experience sartoriale

# >> IoT e Content Marketing



## LA TEORIA DELLA PIZZA

- Nuove dimensioni di navigazione: non solo anno/ mese/categoria/ post consigliati.
- Relazioni con l'esperienza dell'utente.
- Possibile impostare due, tre, quattro varianti di testo della medesima pagina e proporre quella giusta alla giusta persona, nel momento giusto.
- Contenuti differenti in base ai dati di sensori.



# Dati Open Source



[data.sparkfun.com](http://data.sparkfun.com)

<https://thingspeak.com/>

<https://freeboard.io/>

- Il 61% favorevole alla condivisione di informazioni riservate, a condizione che si verifichi uno scambio trasparente da cui possano trarre un beneficio personale
- L'80% desidera oggetti smart che semplifichino la gestione dei dati prodotti
- Il 74,8% degli italiani vorrebbe oggetti della quotidianità capaci di tracciare i dati (come macchine e case smart), a fronte di una media europea del 54% e globale del 60%.

fonte: Digital Trends 2015

**thank you**

**find me at @framarin**



*Questions*