

GEP news

L'INFORMATORE DI GEP INFORMATICA

EDITORIALE

BUONA PASQUA



Lo dicevamo già nel numero scorso: le tradizioni vanno mantenute e spesso orientano nella realizzazioni delle scelte.

Per questo non possiamo esimerci dalla nostra uscita "Pasquale": come è buona tradizione, anche in prossimità delle imminenti festività usciamo con il nostro numero primaverile.

I primi mesi dell'anno sono quelli in cui si cominciano a verificare i primi risultati e confrontare gli obiettivi con i consuntivi.

Ovvio che si renda necessaria una valutazione ampia e approfondita sugli scenari nei quali ci troviamo a competere: l'analisi che trovate di seguito - con le parole di Paolo Angelucci, presidente di Assinform - possono diventare preziose per una riflessione serena e scevra da ogni fuorviante preconcetto: c'è bisogno di credere nel futuro e di investire in innovazione.

Come viene sottolineato dalla relazione annuale di Assinform: chi può orientare e stimolare gli investimenti in innovazione lo deve fare a favore di tutto il comparto e di una realtà che vanta decine di migliaia di occupati.

C'è bisogno di una visione strategica e di uno stimolo agli investimenti: la dimensione e le difficoltà del settore lo richiedono con sempre maggiore urgenza.

Una frase su tutte che ci ha colpiti: "I software applicativi infatti sono fattori cruciali per la modernizzazione delle imprese, dell'economia e costituiscono il cuore del valore aggiunto prodotto dal settore in Italia."

Il calendario degli appuntamenti legati agli eventi di logistica ci ricorda alcuni momenti importanti nei quali far crescere le nostre competenze e conoscenze.

Al termine di questo numero una rubrica che sta ottenendo sempre maggiori consensi: la seconda puntata della storia dei Videogiochi: un modo "leggero" per rendersi consapevoli di quali passi in avanti abbia fatto il nostro comparto, a partire dagli aspetti ludici che poi sono quelli che restano spesso nella memoria collettiva.

Chiudiamo l'editoriale formulando gli auguri sinceri a Voi ed alle nostre famiglie, affinché queste festività diventino una vera occasione di riposo e di condivisione di tempo con chi ci è più caro.

Alberto Cirelli



"DOBBIAMO CREDERE NEL FUTURO E INVESTIRE IN INNOVAZIONE"

Nel titolo di questo articolo sono riportate le parole del presidente di Assinform, Paolo Angelucci, espresse a Milano il 10 marzo u.s. in occasione della presentazione dei dati di anticipazione del Rapporto Assinform 2010, che fotografano un settore IT fortemente penalizzato.

"E' urgente dotare il Paese di una politica strategica per la crescita, con progetti e investimenti a lungo termine.

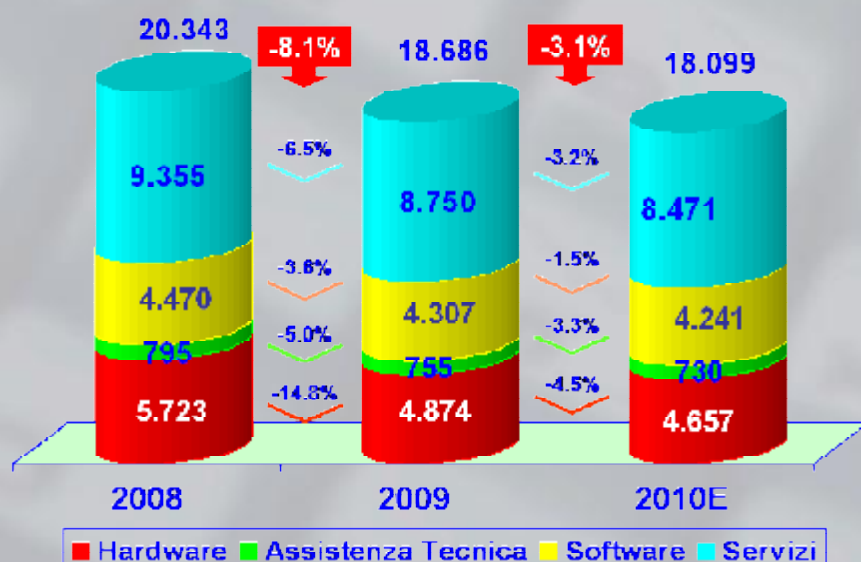
Incentivare la rottamazione dei software obsoleti, da sostituire con applicazioni evolute tarate sulle esigenze delle imprese del Made in Italy, sarebbe un segnale nella direzione giusta.

Nel 2009 l'Italia ha approfondito il ritardo tecnologico con gli altri paesi, eppure, per uscire dalla crisi e aprire la strada della crescita, l'Italia non ha scelta, deve riprendere a investire in Information Technology.

I software applicativi, infatti, sono fattori cruciali per la modernizzazione delle imprese, dell'economia e costituiscono il cuore del valore aggiunto prodotto dal settore in Italia".

Di seguito il grafico evidenzia una previsione del mercato italiano IT nel 2010:

Valori in Milioni di Euro e in %



Fonte: Assinform / NetConsulting

L'investimento in IT non è solo in hardware, software e servizi collegati ma anche e soprattutto in organizzazione. Senza l'investimento in miglioramento degli "asset organizzativi" le tecnologie dell'informazione producono ben poco.

Tecnologie dell'informazione e organizzazione sono quindi complementari.

Gli uni rinforzano gli altri e insieme producono un vero avanzamento della produttività.



IT: -8,1% NEL 2009. L'ITALIA RINUNCIA ALLO SVILUPPO ?

Tra i paesi avanzati, il nostro è quello che, nel 2009, ha più aumentato il gap tra PIL (-5%) e investimenti IT (-8,1%), rivelando un paese ripiegato su se stesso che, salvo eccezioni, sembra aver perso coraggio, che ha paura di investire e rischiare.

Anche il 2010 sarà un anno molto difficile. Le stime Assinform indicano per il settore un trend negativo di -3,1%.

Calendario appuntamenti



Salsomaggiore Terme (PR), 21 aprile 2010
(Palazzo dei Congressi)

Logistica punto a capo - Soluzioni organizzative e tecnologiche per gestire il cambiamento e pianificare le strategie future

Logisticamente Srl – Piazzale Badalocchio, 9/B - 43126 Parma PR - Tel. 0521.944250 - Fax 0521.943033 - segreteria@logisticamente.it - [area dedicata all'evento](#)

Barcellona, 25–28 maggio 2010

SIL 2010 - 12° Salone internazionale della logistica e della movimentazione interna

International Sales – Via G. Rossini 16 – 21100 Varese - Tel. 0332.240285 - Fax 0332.280900 - silbarcellona@advpro.eu - www.silbcn.com

Bologna, 27–29 maggio 2010

Movint - Salone internazionale della movimentazione industriale

ExpoLogistica - Salone dei mezzi, sistemi e servizi integrati per la logistica ed il trasporto

A.S.A. Srl - Via Scarsellini 13 – 20161 Milano – Tel. 02.45418300 - Fax 02.45418340 - info@movintexpologistica.it - www.movintexpologistica.it

Breve storia dei videogiochi

(Seconda puntata dal 1960 al 1970)

Ciò che consentì ai videogiochi di diventare un fenomeno di cultura popolare fu il lancio commerciale. Il merito di essere riusciti a trasformare le prime sperimentazioni di Higinbotham e Russel in macchinari per fare soldi va a Ralph Baer e Nolan Bushnell.

Il quarantatreenne Ralph Baer, nel 1966, lavorava come ingegnere in una azienda di elettronica, e intuì che i 40 milioni di apparecchi televisivi presenti nelle case degli americani potevano diventare ottimi strumenti per giocare, così realizzò un congegno da collegare al televisore per cimentarsi con un gioco di ping-pong molto simile a *Tennis for Two*.

Dopo il primo infruttuoso tentativo di prendere accordi con le aziende della TV via cavo, Baer riuscì a vendere il suo prototipo alla Magnavox, gigante dell'elettronica di consumo, poi acquisita dalla Philips.

La Magnavox nel 1972 lanciò sul mercato l'*Odyssey*, la prima rudimentale console per videogiochi.

Nonostante i buoni propositi iniziali, la Magnavox Odyssey fu un insuccesso in campo commerciale. Infatti, venne venduta solo nei negozi Magnavox, e molte persone intuirono che si poteva utilizzare solo in televisori Magnavox.

Anche il prezzo era molto alto: 100\$.



Nel '72 Bushnell, copiando il gioco del ping-pong prodotto dalla Magnavox, realizzò *Pong*; nello stesso anno fondò la Atari per produrre e commercializzare il suo nuovo gioco.

PONG era una specie di tennis giocato da due stanghette che dovevano evitare alla pallina di finire fuori dal campo di gioco (lo schermo).

Pong fu il primo videogioco ad avere un successo esplosivo.



Il seguito nel prossimo numero di GEP NEWS

CURIOSITA'