

Girl Geek Dinners

Definitely Does Compute!

[Home](#) » [News aggregator](#) » [Categories](#)

All GDD

Codeweek 2015: Università e scuola insieme

Italy GGD - 16 November, 2015 - 12:00

Nella settimana tra il 10 il 18 ottobre, per la [Code Week EU](#), tutta Europa e anche nella nostra amata penisola si sono visti bambini e adulti, giovani e giovanissimi impegnati negli eventi più disparati con un solo obiettivo comune: stimolare la propria creatività e divertirsi attraverso il [Coding](#), il pensiero computazionale, la programmazione, l'affascinante [linguaggio delle cose](#).

Scegliere nella variegata [mappa italiana degli eventi](#) non è certo impresa semplice, ma vorrei tanto raccontarvi quella che ho vissuto in prima persona: [Coding@Unipg](#). Insegnanti in formazione e bambini.

All'interno del Corso di laurea in **Scienze della Formazione Primaria** presso l'Università degli Studi di Perugia al V anno di formazione è previsto un **Laboratorio di tecnologie didattiche**. Quest'anno la Code week cadeva proprio durante il periodo di lezione e non potevamo perdere l'occasione: la prof.ssa Floriana Falcinelli, titolare del corso e il suo gruppo, io e la d.ssa Martina Sabatini, abbiamo proposto alle studentesse un laboratorio sul pensiero computazionale attraverso l'uso di [Scratch](#) e di organizzare insieme un evento. L'idea era quella di offrire un percorso di formazione che consentisse alle studentesse di mettersi in gioco in prima persona e di aprire gli spazi dell'Università al territorio coinvolgendo una classe IV della scuola primaria. L'avventura è decisamente riuscita.

Ho chiesto a Martina Sabatini, dottoranda che sta conducendo il suo percorso di ricerca proprio sul coding: **"quali difficoltà hai incontrato nella progettazione del percorso, affidato integralmente alle studentesse?"**:

Le difficoltà sono state relative al poco tempo a disposizione poiché, come immaginavamo e come infatti loro stesse hanno ammesso, nessuna delle studentesse sapeva esattamente cosa fosse il coding. Solo una di loro era presente in classe durante una delle attività di Programma il Futuro che avveniva a ricreazione senza la supervisione delle insegnanti.

La difficoltà è stata quindi quella di ottimizzare al massimo i tempi in modo tale che le studentesse potessero prima conoscere e apprezzare questo tipo di attività, per poi progettare loro stesse un compito in vista del laboratorio con i bambini.

Il tutto è stato possibile perché le studentesse si sono impegnate approfondendo la questione anche al di fuori delle ore di laboratorio assumendosi appieno la responsabilità

Sidebar blog

[Γιατί Μόνο οι Γυναίκες, πρέπει να διαλέγουν ανάμεσα σε καριέρα και οικογένεια;](#)

[Woman Hero: Beth Schmitd](#)

[Οι πιο ισχυρές γυναίκες της τεχνολογίας!](#)

[Εκδήλωση ΙΑΓΜΕ](#)

[businesswoman.gr](#)

[Women on Leadership: Developing Female Leaders](#)

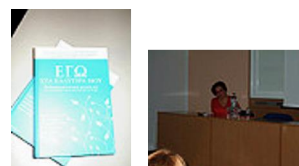
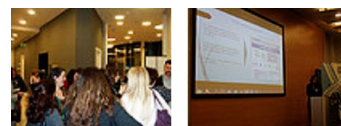
[LeWebParis 09, with a woman's eyes](#)

[Girl Geek Dinners Greece @ LeWebParis 09!](#)

[LeWeb09 - a Great Congress!](#)

[Meeting point for ICT Women in Europe](#)

Social time



Follow us

educativa e formativa e approcciandosi alla novità proposta con entusiasmo.

“Quale è stata quindi la proposta?”

Il laboratorio di Tecnologie didattiche è stato organizzato partendo dalla conoscenza di Scratch e quindi della progettazione dell'attività da proporre ai bambini. Dopo aver individuato la classe da poter ospitare presso il **LIDU** (Laboratorio Informatico dei Dipartimenti Umanistici), una classe IV della Scuola “Giovanni Cena” di Perugia le ragazze hanno iniziato a sperimentare in prima persona e poi a ipotizzare l'attività. La **progettazione dell'incontro** è stata costruita tenendo conto di due obiettivi:

- lavorare con Scratch,
- preparare un'attività in continuità con il percorso dei bambini in classe in particolare il testo narrativo.

Quella mattina i bambini sono stati accolti dalle studentesse, invitati a prendere posto ognuno davanti ad un pc e sono stati quindi introdotti all'uso del software.

I bambini hanno dimostrato di apprezzare il software e nella seconda parte della mattinata sono stati invitati a costruire un racconto di se attraverso il software. Alla fine ogni bambino ha presentato il suo lavoro.

” Il coding è un'attività che si sta diffondendo sia nella scuola che nell'extrascuola, pensiamo ai CoderDojo, ma è interessante che anche l'Università di interessi di riflettere, da un punto di vista scientifico, sugli aspetti didattici. Come mai hai deciso di fare un percorso di dottorato di ricerca sul coding?”

Sono venuta a conoscenza del coding appena un mese prima di presentare il mio **progetto di ricerca** e l'ho fatto attraverso le attività proposte da code.org. Mi sono innamorata subito del linguaggio di programmazione visuale proposto, ritenendolo molto adatto ai bambini, più del comunque sempre valido LOGO, del quale mantiene il potenziale per lo sviluppo di competenze chiave. Ho cominciato a documentarmi e ho potuto constatare come queste attività venissero proposte essenzialmente in contesti extrascolastici e da insegnante mi è subito venuto in mente di inserirle anche nel **contesto scolastico**, all'interno dei **curricula** delle varie discipline.

In quel momento non era ancora partito il progetto italiano Programma il Futuro e ancora non si pensava di inserire il coding come disciplina a se stante, quindi il mio progetto era abbastanza innovativo sebbene sia stato accolto con molti dubbi. Alla luce delle tante proposte attuali, ritengo che comunque la ricerca ideata sia utile in quanto le proposte esistenti non danno abbastanza conto di descrizioni qualitative (Come sono state introdotte queste attività? In che contesto: ricreazione, attività libera, attività strutturata...? Quale ruolo hanno assunto insegnanti e bambini? ...) né di riflessioni concernenti gli ambiti disciplinari presenti nelle scuole interessate (Sono state strutturate come attività a parte? Sono state inserite all'interno di un curriculum disciplinare? In caso sia successo, ci sono state modifiche interessanti rispetto all'insegnamento “tradizionale”? ...). Nel mio progetto di ricerca, cercherò quindi di rispondere alla domanda: **il coding favorisce l'apprendimento di conoscenze geometriche e abilità visuospatiali?** E nel farlo, oltre a dar conto in termini quantitativi del quesito posto, verranno osservati proprio quei processi che vedono come protagonisti bambini e insegnanti.



Υπο την αιγίδα



Μυστική συνταγή για δωρεάν διαδρομές με Taxibeat

sintagespareas - 12 November, 2015 - 14:07

Είσαι έτοιμος να ορμήξεις στην κουζίνα, αλλά πρώτα θέλεις να κάνεις τα ψώνια της ημέρας εύκολα και γρήγορα, χωρίς να σκέφτεσαι το κουβάλημα ή το παρκάρισμα; Εμείς φροντίσαμε γι' αυτό.

Είναι ώρα να δοκιμάσεις το #1 app για να μετακινείσαι στην πόλη, με το πάτημα ενός κουμπιού. Δεν είναι άλλο από το **Taxibeat** φυσικά!

Σε συνεργασία με το Taxibeat, σου κάνουμε δώρο €10 στις δυο πρώτες σου διαδρομές (€5 + €5).

Categories: [All GDD](#)

Wherabout: l'App che sceglie gli eventi in base ai tuoi gusti

Italy GGD - 12 November, 2015 - 13:20

Con Wherabout scopri, crei, organizzi i tuoi eventi.

È italiana la nuova App che ti permette di scegliere il posto, il tema, l'orario dell'evento che può piacerti in base alle tue caratteristiche e ai tuoi gusti: si chiama **Wherabout**. Avete presente quelle cene sottotono in cui ci si annoia e i partecipanti non hanno argomenti da condividere? Questa App, progettata da un giovane professionista milanese, offre l'opportunità di poter disporre di una **piattaforma dove far incontrare le persone attorno ad interesse comune**, un'applicazione *social* per arricchire, in modo molto semplice e funzionale, le esperienze e le amicizie fuori dalla rete.

Whereabout mira a superare i limiti dei social network e dei forum: l'impossibilità, cioè, di creare una lista verificata di invitati quando l'evento è aperto a tutti, le adesioni casuali, la confusione dei post degli utenti, l'assenza di un'opzione per cercare gli eventi per data o posizione e soprattutto per argomento. Sappiamo tutti che la partecipazione agli eventi aumenta grazie al passaparola: la logica è quella del "se partecipano tutti, partecipo anche io!", ma spesso accade che le adesioni on line sono numerosissime, mentre quelle effettive sono poche e spesso comprendono persone poco interessate al tema stesso dell'evento facendone perdere l'efficacia.

Wherabout permette invece di creare, organizzare o cercare eventi per categoria, luogo, data, fascia d'età e altro ancora permettendo così a persone che condividono le stesse passioni di trovarsi in un istante, anche senza avere amici in comune. Gli eventi non riguardano solo feste private, incontri o avvenimenti importanti: **la natura stessa dell' app si presta invece alla ricerca del singolo o all'organizzazione di gruppo in modo semplice e veloce.**

Non più eventi solo per gli amici, basta ai "partecipo" tanto per dire: Wherabout rivoluziona il modo di organizzarsi, conoscere nuove persone e fare e qualcosa insieme. La **geo-localizzazione** permette di trovare tutto ciò che c'è da fare nei dintorni in un determinato periodo, un giorno o a distanza di poche ore, rispondendo al "cosa si fa?" in modo diverso dal solito.

L'App è utilizzata esclusivamente per promuovere eventi gratuiti; chi volesse attivare un account commerciale può consultare il sito www.wherabout.it o contattare info@wherabout.it

Le possibilità di Wherabout sono infinite: permette di cercare persone che dividano le spese di un viaggio Roma-Milano, che vengano a una mostra fotografica o a un concerto o scoprire che, magari, il tuo vicino di casa parteciperà alla tua stessa festa!

Wherabout è scaricabile dall'[App Store](#) e da [Google Play](#).

Categories: [All GDD](#)

ΤΕΛΕΙΑ ΨΗΣΙΜΑΤΑ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΠΙΟ EASY ΑΠΟ ΠΟΤΕ!

[sintagespareas](#) - 12 November, 2015 - 01:00

Οι Μύλοι Αγίου Γεωργίου λανσάρουν για πρώτη φορά στην αγορά τη μοναδική σειρά προϊόντων easy bake.

Έτοιμα μείγματα ζύμης για muffin, chocolate muffin, ζύμη πίτσας και πολύσπορο ψωμί, για ένα εύκολο, γρήγορο και λαχταριστό αποτέλεσμα στις καθημερινές σας δημιουργίες!

Γνωρίστε τα easy bake με ένα κλικ στο και αναζητήστε τα στα super market!

Categories: [All GDD](#)

Η Pitsos υποστηρίζει Μη Κυβερνητικούς Οργανισμούς

[sintagespareas](#) - 10 November, 2015 - 11:30

Υποστήριξη Μη Κυβερνητικών Οργανισμών

Η Pitsos, η πρωτοπόρος εταιρία στη φροντίδα του ελληνικού νοικοκυριού, δείχνοντας έμπρακτα την κοινωνική της ευαισθησία, υποστηρίζει και φέτος Μη Κυβερνητικούς Οργανισμούς καλύπτοντάς τους ανάγκες σε Οικιακές Συσκευές.

Categories: [All GDD](#)

Indelebile: crowdfunding per imparare l'Antico Egitto con le infografiche

[Italy GGD](#) - 9 November, 2015 - 13:00

Indelebile è una piccola società che progetta applicazioni ludo-educative per bambini creando percorsi di gioco che tramite infografiche, interazioni e animazioni permettono ai bambini di imparare la storia e la cultura del mondo.

La **memoria visiva** è rilevante se pensiamo che il nostro cervello ricorda le immagini meglio di qualsiasi altra informazione pervenuta tramite gli altri sensi. In media, infatti, ben l'80% delle informazioni immagazzinate sono di tipo visivo. Nel caso dei bambini la memorizzazione delle nozioni scolastiche è fondamentale e le infografiche permettono dunque di apprendere e memorizzare più facilmente, divertendosi.

Il team di giovani designer e grafici Indelebile nasce infatti da un'unica idea: realizzare applicazioni ludo-educative per aiutare i bambini ad apprendere e studiare grazie a percorsi di gioco, infografiche ed animazioni. Indelebile ha già sperimentato con successo l'utilizzo delle infografiche e delle animazioni come strumento educativo permettendo ai bambini della scuola di Scuola-Città Pestalozzi di Firenze di imparare su un prototipo interattivo per iPad un capitolo di e-book di storia dedicato all'Unità d'Italia ed il Risorgimento.

Il nuovo progetto ideato da Indelebile è la realizzazione di una nuova app educativa, **EgiBU**, che permette ai più piccoli di conoscere e studiare la storia dell'Antico Egitto. **I bambini infatti potranno scoprire tutti i segreti e la cultura egiziana superando 5 livelli di gioco con l'aiuto di BU, una simpatica goccina esploratrice che li guida alla scoperta e la risoluzione degli enigmi.** I bambini potranno studiare così le inondazioni del Nilo, le costruzioni delle Piramidi fino alla mummificazione ed i geroglifici con giochi interattivi che li accompagnano nel loro studio.

Quest'anno Indelebile è riuscita a realizzare in autonomia il primo livello di EgiBU, Il grande Nilo, e ha lanciato una **campagna di raccolta fondi** per poter finanziare la riuscita dei restanti quattro, che permetteranno a BU di esplorare insieme ai bambini tutta la storia dell'Antico Egitto. La **campagna di crowdfunding** è attiva dal 26 ottobre sul sito indiegogo.com, e permetterà di finanziare l'app e di dare l'opportunità ad Indelebile di diventare una vera e propria impresa per la realizzazione di altri prodotti basati su questa modalità di apprendimento stimolante ed interattiva. Tutti coloro che finanzieranno EgiBU con una donazione riceveranno la possibilità di scaricare in anteprima il primo livello dell' app e diversi gadget con la presenza di BU, il personaggio che guida i bambini alla scoperta della Storia.

Per altre informazioni su Indelebile:

Website: www.indelebile.net

Facebook: <https://www.facebook.com/indelebile>

Twitter: <https://twitter.com/IndelebileProje>

E-mail: info@indelebile.net

Categories: [All GDD](#)

Django Girls Rome: il 12 dicembre il primo workshop di programmazione web

Italy GGD - 5 November, 2015 - 10:55

Sabato 12 dicembre arriva a Roma il primo laboratorio gratuito di Django Girls Rome per introdurre le donne alla programmazione web. Un'occasione da non perdere se vi piacerebbe imparare a programmare ma non sapete da dove iniziare.

Si terrà il 12 dicembre, presso [Luiss EnLabs](#), il primo workshop di programmazione web per donne firmato [Django Girls Rome](#). Una giornata all'insegna della tecnologia che permetterà alla partecipanti di entrare in contatto con i linguaggi di programmazione Django e Python e sviluppare la loro prima applicazione.

Si inizierà con una serata di presentazione l'11 dicembre durante la quale verranno installate sui computer delle partecipanti le tecnologie necessarie per il workshop. A partire dalle ore 9.00 del 12 dicembre, le partecipanti verranno introdotte agli strumenti da utilizzare attraverso un tutorial e saranno assistite step by step da coach esperti.

L'evento è pensato appositamente per chi si avvicina per la prima volta a questo tipo di tecnologie. Ciò nonostante, il workshop è aperto anche a coloro che già abbiano avuto esperienze con lo sviluppo web e conoscano il linguaggio HTML e le classi CSS. Per garantire a tutte l'apprendimento verranno creati diversi gruppi suddivisi per livello di competenze. **Nessuna conoscenza preliminare richiesta quindi, solo tanta voglia di imparare e un computer portatile per lavorare.**

Django Girls Rome fa parte del circuito internazionale [Django Girls](#), un'organizzazione no-profit diffusa a livello mondiale. L'obiettivo è diffondere, attraverso workshop gratuiti, il concetto di tecnologia accessibile senza distinzione di genere. Ad oggi 98 gruppi dislocati in 48 nazioni diverse hanno aderito all'organizzazione e lavorano per avvicinare le donne alla tecnologia e promuovere la diversità di genere nelle discipline STEM.

La community di Django Girls Rome accoglie anche chi possiede una buona conoscenza del framework Django e voglia partecipare all'evento in qualità di coach. Per candidarsi è possibile mandare una mail all'indirizzo [rome@\[djangogirls.org](mailto:rome@[djangogirls.org).

Se ti piacerebbe imparare a programmare ma non sai da che parte iniziare, cosa

aspetti? Per aggiudicarsi uno dei trenta posti disponibili, basta compilare il [form](#) sul sito ufficiale dell'evento. **Iscrizioni aperte fino al 28 novembre 2015.**

Categories: [All GDD](#)

Google search, oltre i classici risultati di ricerca

Italy GGD - 2 November, 2015 - 10:56

Una panoramica dei risultati di ricerca di Google che vanno oltre al tipico elenco.

Google, [abbiamo già avuto modo di parlarne in passato](#), è decisamente nostro amico. Non c'è infatti domanda a cui non sappia darci una risposta esauriente in tempi record. Ma oltre ai classici risultati di ricerca che ci vengono restituiti nell'ormai nota pagina in cui troviamo un elenco di 10 risposte presentate con title e description, Google ha studiato trucchi e suggerimenti per rendere le nostre ricerche **migliori e più efficaci**.

Capita spesso infatti di ottenere risultati di ricerca che hanno un **formato diverso dal classico elenco** e che ci consentono di avere la nostra risposta già nella schermata dei risultati di ricerca, senza dover effettuare un ulteriore click.

Come conoscerli? Spesso si scoprono semplicemente con l'utilizzo costante del motore di ricerca. Ecco alcune di quelle in cui ci siamo imbattute noi:

Luoghi di interesse

State organizzando il vostro prossimo viaggio e siete alla ricerca di luoghi interessanti da visitare? Vi basterà digitare la chiave di ricerca *"cosa vedere"* seguita dal nome della città o del Paese che volete visitare per ottenere come risultato un carosello delle principali attrazioni della vostra prossima vacanza.

Alba e tramonto

Avevamo già parlato della funzione che consente di conoscere l'ora locale di un determinato posto digitando semplicemente *"ora nome città"*. E se volessimo sapere a che ora sorge o tramonta il sole in quella determinata città? Basterà inserire nel campo di ricerca la keyword alba (o tramonto) seguita dal nome della città prescelta e Google ci restituirà l'orario.

Risultati di calcio

Immettendo *"campionato serie A"* otterremo una sorta di calendario, diviso per settimane, con i risultati in tempo reale delle partite.

Definizione di parole

Volete conoscere la definizione di una determinata parola? Niente di più semplice, digitando la parola ricercata Google vi restituirà come primo risultato un riquadro con la definizione della parola e la sua origine.

Statistiche

Google è un'ottima banca dati anche in merito a dati statistici riguardanti informazioni come la popolazione o il Pil di un Paese in un determinato anno. Non dovrete far altro che digitare *"popolazione nome Paese"* nel primo caso, *"pil nome Paese anno di riferimento"* nel secondo caso.

Informazioni personaggi famosi

Se siete alla ricerca di informazioni specifiche su alcuni personaggi famosi (es. età, altezza) non dovete far altro che riportare questa domanda all'interno del campo di ricerca. "altezza nome personaggio famoso" o "età personaggio famoso" vi daranno la risposta che cercavate, insieme allo stesso dato relativo a personaggi correlati alla persona da voi cercata.

Numeri in inglese

Come si leggono cifre particolarmente lunghe in inglese? Riportate la cifra in questione nel campo di ricerca seguita da "in english" e vi ritroverete il numero scritto per esteso in lettere.

Funzioni non attive su Google.it

Ci sono poi casi in cui Google a seguito di determinate parole chiave attiva più che delle risposte dei veri e propri strumenti, molti dei quali non risultano però attualmente disponibili su google.it.

Comparatore di cibi

Ha più calorie una banana o un'arancia? Chiedelo a Google con un semplice "alimento1 vs alimento2", ti risponderà fornendo anche i valori nutrizionali di ogni singolo alimento.

Calcolatore mancia

In Paesi in cui la mancia è praticamente d'obbligo è sicuramente interessante disporre di uno strumento che calcola velocemente la mancia, magari dividendo il conto per il numero di persone.

Configuratore timer

"set timer for x minutes" è la frase che, inserita all'interno del campo di ricerca, vi consentirà di attivare un timer per il tempo a voi necessario.

In quali di queste vi siete imbattuti? Ne conoscete altre?

Categories: [All GDD](#)

Διαγωνισμός με όσπρια Ωμέγα

sintagespareas - 2 November, 2015 - 01:00

Νέος διαγωνισμός! Η εταιρεία **ΩΜΕΓΑ ABEE** προσφέρει σε 5 τυχερούς από μια κούτα με όσπρια! Η κάθε κούτα θα περιέχει 9 συσκευασίες **διαφόρων οσπρίων από τη σειρά Special**. Φτιάξτε συνταγές με όσπρια και πάρτε μέρος!

[Περισσότερες πληροφορίες στο φόρουμ μας](#)

Categories: [All GDD](#)

Συνταγές του Νοεμβρίου

sintagespareas - 1 November, 2015 - 01:00

Ο Νοέμβριος δεν είναι καλός μήνας για φρούτα, μια που τελειώνουν σιγά σιγά και τα τελευταία ακτινίδια, αχλάδια και λωτοί. Ευτυχώς αρχίζουν τα πορτοκάλια και τα μανταρίνια, για την απαραίτητη βιταμίνη C, καθώς και τα ρόδια και τα κάστανα. Δοκιμάστε

το Ρύζι με σαφράν, τηγανιτό φιδέ και ρόδι και Μοσχάρι κοκκινιστό με μήλα και κάστανα αλλά και γλυκά όπως Ρυζόγαλο με λευκή σοκολάτα και ρόδι και Κάστανα μαρόν γλασέ. Δείτε και το αφιέρωμά μας στο ρόδι!

Είναι όμως ιδανικός μήνας για πράσινα λαχανικά όπως αγγούρι, κουνουπίδι, λάχανα, λαχανάκια Βρυξελλών, αντίδι, μαρούλι, μπρόκολο, ραδίκια, σέσκουλο, σπανάκι, φινόκιο, αβοκάντο, καρότο, κολοκύθα, παντζάρι, πατάτα, ράπα και πράσο. Φτιάξτε λοιπόν μια ποικιλία από [σαλάτες](#).

Επίσης αγοράστε άφοβα ξερά σύκα, σταφίδες, φουντούκια και αμύγδαλα και τολμήστε να τα χρησιμοποιήσετε στο φαγητό σας, σε συνταγές όπως: [Γαλοπούλα με ξερά σύκα και μανιτάρια](#), [Φιλετάκια με σταφίδες και ξύδι μπαλσάμικο](#), [Μακαρόνια με μέλι και φουντούκια](#), [Κρέας με αμύγδαλα](#).

Categories: [All GDD](#)

Halloween e le app per bambini a tema

Italy GGD - 29 October, 2015 - 11:05

Stai cercando delle app per Halloween di qualità per giocare questo weekend con i tuoi bambini? Ecco una piccola selezione di giochi e app educative che possono trasformare questi momenti di svago in momenti di apprendimento.

Easy Studio - special Halloween

[Easy \(Animation\) Studio](#) fornisce ai bambini di tutte le età gli strumenti necessari per fare animazioni digitali. Dal 15 ottobre un aggiornamento speciale per Halloween fornisce una grafica a tema per gli effetti visivi spettrali e per un racconto all'insegna della paura. Se hai sempre voluto fare il tuo cartone animato, [Easy Studio](#) è app semplice e utile che mette i bambini in grado di realizzare cartoon da soli. Vincitrice del premio Parents' Choice Gold award, l'app è disponibile su Apple Store a pagamento, età consigliata 7-12 anni.

Toca Boo

Non è propriamente una app dedicata alla festa delle zucche arancioni, ma ben si presta per questa festività. Fa parte di una fortunata serie di app per bambini di Toca Boca, adatte soprattutto ai bimbi in età prescolare, app che non possono mancare sul vostro tablet, si distinguono per qualità e per l'assenza di pubblicità e acquisti in app.

Disponibile per [iOS](#), [Android](#), [Windows Phone](#), [Kindle Fire](#) a pagamento.

“In una grande casa con due piani e sei stanze da esplorare, il fantasmino Bonni farà spaventare tutti e sei i membri della famiglia, troverà sorprese divertenti sparse in giro per casa e interagirà con mobili e oggetti interessanti. A vestire i panni del fantasmino sarà il giocatore, che semplicemente facendo tap sullo schermo indicherà il luogo dove desidera nascondersi oppure l'oggetto che desidera aprire o manipolare: il fantasmino occhialuto volerà sotto i tavoli, dietro le tende, sotto i piumoni e dovrà fare attenzione e scappare dalle zone illuminate, e piano piano, spaventare gli ospiti di casa sbattendo gli oggetti, accendendo il gas, facendoli innervosire con simpatici dispetti. Quando si sentirà il battito del cuore dell'ospite, allora è il momento giusto per fare “Boo!”. Tutti i [dettagli sul gioco su questo articolo](#).

Peekaboo Trick or Treat

Perfetto per i bimbi piccoli che vogliono divertirsi a fare dolcetto o scherzetto senza uscire di casa. Ci sono 14 creature in costume in attesa di saltare fuori per far ridere e divertire. Trova un cucciolo vestito da principessa, un fantasma, un simpatico drago sputa-fuoco e altro ancora. Questa interpretazione giocosa della festa delle zucche spiritate crea per i bambini un ambiente divertente per giocare e imparare. Disponibile per [iOS a pagamento](#).

Le illustrazioni sono di [Ed Emberley](#), famoso disegnatore e autore di libri per bambini. Età consigliata: dai 2 anni ai 5 anni.

Sago Mini Monsters

App per piccolissimo della saga di Sago Mini, app che riescono a trasformare il tablet in un vero e proprio giocattolo, con cui il bambino interagisce colorando, toccando, spostando e scuotendo.

Disponibile per [iOS](#), [Android](#) e [Kindle](#), la potete trovare gratis in occasione di Halloween!

Categories: [All GDD](#)

La rivincita della carta in cinque magazine

Italy GGD - 26 October, 2015 - 11:10

Rivista di carta o digitale? Perché riprendere in mano un magazine per sfogliarne le pagine? Ecco 5 riviste che fanno tornare il desiderio del profumo di giornale appena stampato.

Da un paio d'anni mi sono riavvicinata ai magazine. No non parlo di webzine, ma proprio quei prodotti periodici realizzati in cellulosa. La motivazione non è dovuta a un sentimento di nostalgia, quanto piuttosto alla nascita di **numerose riviste indipendenti** che offrono contenuti originali, profili personali e interviste a personaggi chiave, approfondimenti di qualità, e soprattutto un'attenta **cura nel design** che da sola giustifica l'acquisto dell'edizione fisica.

D'altra parte stiamo assistendo a quello che viene definito [Rinascimento delle riviste indipendenti](#), un trend che [sta ottenendo riscontri](#) anche dal [punto di vista economico](#).

Ecco quindi una selezione di cinque delle mie riviste preferite.

[Web] Offscreen

[Offscreen](#) racconta "le persone che stanno dietro ai bit e ai pixel". Ogni numero si articola in interviste a professionisti che lavorano in rete e a esponenti della creatività e dell'imprenditoria digitale. È decisamente un magazine coraggioso (o folle): non esiste al momento un'edizione digitale, perché l'unica esperienza su cui si focalizza è quella - come suggerisce il titolo stesso - offline. Il magazine è un progetto portato avanti interamente da [Kai Brach](#), designer tedesco trasferitosi in Australia.

L'articolo più bello che ho letto: [l'intervista a Kris Piotrowski](#), co-fondatore di Capybara Games, pubblicata sul numero 11 (maggio 2015). La mia non è una selezione di parte perché si parla di giochi: sono parole universali, condivisibili da chiunque affronti quotidianamente il processo di creazione di un prodotto - digitale o fisico.

Prezzo / numero: \$ 22 (spedizioni comprese)

Abbonamento annuale: \$ 59 per 3 numeri (spedizioni comprese)

[Design] Works That Work

Una rivista sulla "creatività inaspettata", che analizza il design di oggetti comuni provenienti da ogni parte del mondo, oggi come nel passato. Perché il design industriale è prima di tutto una risposta alle esigenze quotidiane ed è affascinante scoprire il design emergente nella Sarajevo degli anni Novanta o i mercati delle imitazioni d'arte. La peculiarità di [Works That Work](#) è di essere pubblicato da una piccola tipografia olandese che fa affidamento a canali di [social distribution](#): nel caso tu abbia programmato un viaggio che si sovrapponga con l'organizzazione, puoi offrirti per portare fisicamente qualche copia della rivista in giro per il mondo. O ancora puoi organizzare gruppi di acquisto per ottenere prezzi scontati.

L'articolo più bello che ho letto: [la storia di Arunachalam Muruganatham](#) (pubblicata sul

numero 3, primavera 2014 e disponibile [gratuitamente online](#)), che ha inventato un macchinario per la produzione di assorbenti femminili a bassissimo costo in un paese dell'India meridionale, migliorando così la vita di molte donne sia dal punto di vista igienico-sanitario che lavorativo.

Prezzo / numero: € 16 (spedizioni comprese)
€ 8 per l'edizione digitale (.epub, .mobi, .pdf, web)

[Travel] Boat

Una rivista di viaggi unica nel suo genere, [Boat](#) dedica ogni numero a una città differente, dove trasferisce tutta la redazione per alcune settimane. La rivista cresce grazie alla collaborazione di artisti locali, sempre alla ricerca di contenuti veicolati dagli occhi di chi la città la vive. E nessuna informazione turistica sui dieci migliori ristoranti della zona. Attenzione a non confonderla con l'omonima rivista nautica.

L'articolo più bello che ho letto: in realtà è un cortometraggio, [We Can Be Heroes](#) girato dalla regista Columbine Goldsmith (in occasione del numero 8 su Los Angeles) nel quale vengono presentati i **supereroi che popolano Hollywood Boulevard** e che offrono ai turisti pose fotogeniche.

Prezzo / numero: £ 13,50 (spedizioni comprese)
Abbonamento annuale: £ 25 per 2 numeri (spedizioni comprese)

[Videogames] Kill Screen

I videogiochi sono prodotti culturali che hanno molto da dire e [Kill Screen](#) è la migliore (unica) rivista cartacea che offre un'analisi di cosa sta accadendo ora all'industria. Non ci sono recensioni di Fallout o di Candy Crush Saga: ci sono approfondimenti su prodotti sperimentali che contribuiscono a creare valore e a far crescere l'industria di domani. Ottima lettura anche per chi non gioca abitualmente. Il consiglio: iscrivetevi alla newsletter che vi aggiorna settimanalmente su titoli da giocare assolutamente.

L'articolo più bello che ho letto: il parallelismo tra **suonare jazz e giocare a un videogioco** (pubblicato sul numero 5).

Prezzo / numero: \$ 15 (escluse spedizioni)
€ 4,99 per l'edizione digitale (.epub, .mobi, .pdf)
Abbonamento annuale: \$ 68 per 4 numeri (spedizioni comprese)

[Women] Riposte

Quelle che racconta [Riposte](#) sono storie di donne che hanno fatto della propria passione un lavoro, che hanno ottenuto successi e che hanno commesso errori, ma non solo. In ciascun numero, la struttura della rivista è così scandita: 5 idee, 4 interviste, 3 speciali, 2 approfondimenti, 1 icona, e un inserto. Il tutto condito da foto divertenti ed evocative. Si spazia dalle *stant-woman* dell'industria cinematografica ad Ada Lovelace, dalla poesia di Amy Key a come le teenager usano i social media.

L'articolo più bello che ho letto: l'**intervista a Paola Antonelli** (pubblicata sul numero 4, giugno 2015), curatrice del MoMA che dall'Italia ha seguito un percorso professionale che l'ha portata a New York, in uno dei principali templi dell'arte contemporanea.

Prezzo / numero: £ 15 (spedizioni comprese)

Per questa selezione è stato fondamentale l'aiuto della mia assistente.

Se questa rinascita dei magazine vi ha incuriosito, potete anche iscrivervi a [Magpile](#), piattaforma online collaborativa (con database e marketplace) che vi permette di scoprire nuove riviste, organizzare i numeri che avete già acquistato, e creare wishlist.

E per voi quali sono i magazine (on e offline) imperdibili?

Categories: [All GDD](#)

Τρόμος στη Μεσόγειο

[sintagespareas](#) - 21 October, 2015 - 13:24

Πόσο τρομακτικό είναι το γεγονός ότι το 82% των πληθυσμών ψαριών στη Μεσόγειο υπεραλιεύεται, τη στιγμή που στην Ελλάδα δραστηριοποιούνται περίπου 24.000 ψαράδες και η αλιεία αποτελεί βασικό πυλώνα του παραγωγικού μας ιστού; Θα τρομοκρατηθούμε αν συνειδητοποιήσουμε ότι τα αλιεύματα που χάνονται παγκοσμίως λόγω της υπεραλίευσης θα μπορούσαν να θρέψουν έως και 20 εκατομμύρια ανθρώπους ετησίως, ενώ τα τελευταία 40 χρόνια έχει εξαφανιστεί το 50% της θαλάσσιας ζωής του πλανήτη; Τι συμβαίνει στα βάθη της θάλασσας και τα βιώσιμα ψαρικά δεν φτάνουν στο ράφι; Το WWF ρίχνει φως στις τρομακτικές επιπτώσεις της υπεραλίευσης, καλώντας σε δράση καταναλωτές, επιχειρήσεις και φορείς, στηρίζοντας τη βιώσιμη αλιεία και την υπεύθυνη κατανάλωση ψαρικών.

Categories: [All GDD](#)

Michelle Westerlaken e l'interaction design per animali

[Italy GGD](#) - 19 October, 2015 - 11:01

Michelle Westerlaken è ricercatrice all'Università di Malmö e si occupa dello studio dell'**interazione tra uomo e animale mediata dalla tecnologia**. L'abbiamo intervistata sul suo lavoro di ricerca e sugli sviluppi della tecnologia in questo campo.

Conosciamo l'interaction design come una disciplina che ci aiuta a rendere più semplice il nostro rapporto con la tecnologia, ma come mai ti sei interessata all'interazione degli animali con la tecnologia?

Sono sempre stata affascinata dagli animali. Da bambina ho trascorso molto tempo a giocare con i miei animali domestici, allo zoo e a guardare documentari e leggere libri e riviste sull'argomento. Mi è risultato naturale perciò, durante i miei studi nel campo dell'*interaction* e *media design*, interrogarmi sulle implicazioni della tecnologia per gli animali, da una prospettiva in cui possano essere essi stessi a decidere di prendere parte all'interazione di propria spontanea volontà.

*Come affermi nella presentazione di **Felino**, l'app per gatti che stai sviluppando, esistono già diverse app dedicate a questo animale domestico. Cosa rende la tua diversa dalle altre?*

Con Felino abbiamo provato a realizzare un **gioco che consenta sia alla persona che all'animale di avere un ruolo attivo nell'ambito dell'interazione**. Altri giochi creati per i gatti spesso includono meccaniche che non sono comprensibili per l'animale, come il tempo contingentato e i modi per accumulare punti. In questo senso Felino si configura più come un giocattolo digitale che stimola il comportamento ludico tra la persona e il gatto, senza che si vinca o si perda qualcosa, ma piuttosto con una struttura più aperta, in cui i giocatori possano sperimentare con le meccaniche del gioco.

Michelle Westerlaken e Alex Camilleri, Felino

Al momento stiamo lavorando all'implementazione delle modifiche che sono il risultato della **fase di testing**. Spero riusciremo a rilasciare il gioco entro la fine dell'anno, ma ciò dipenderà anche dalla disponibilità dell'altra persona coinvolta (**Alex Camilleri**, N.D.R.), in quanto si tratta di un progetto a cui lavoriamo nel nostro tempo libero.

Cosa hai imparato durante il processo di sviluppo dell'app?

Il design e lo sviluppo di questa app fanno parte di un progetto di ricerca più ampio che ho iniziato nel 2011. Durante questo lavoro ho imparato di più sulle difficoltà della comunicazione con gli animali, sono venuta a conoscenza di alcune interessanti teorie filosofiche e ho sperimentato diversi metodi di valutazione dei miei stessi prototipi. Queste esperienze mi hanno consentito di approfondire il potenziale dell'*Animal Computer Interaction* come disciplina di ricerca, e spero di poter continuare a imparare e a contribuire a creare nuova conoscenza in questo campo.

Michelle Westerlaken e Alex Camilleri, Felino

Tu e altri ricercatori state sviluppando videogiochi interattivi e giocattoli per animali come cani e maiali, ma anche studiando come altri animali, ad esempio pinguini, pappagalli e polli interagiscano con la tecnologia. Qual è la motivazione scientifica della sperimentazione con animali diversi da quelli di affezione?

Uno degli obiettivi più importanti di questa mia ricerca è contribuire al design, allo sviluppo e alla riflessione sull'interazione uomo-animale mediata dalla tecnologia, in modo che essa possa **migliorare o arricchire la vite dell'animale che vi prende parte**. Di conseguenza, la decisione del tipo di animale da includere nella ricerca non dovrebbe basarsi solo sulla facilità di reperimento e sulla prossimità dello stesso, ma considerare anche le implicazioni etiche e le opportunità che questo tipo di ricerca presenta. **Penso che lo sviluppo di interazioni ludiche per animali che vivono in contesti ambientali artificiali creati dall'uomo, come fattorie, zoo e rifugi, possa aiutarci a ripensare al nostro rapporto con essi e a modificare in modo positivo la loro esistenza.**

Cosa vedi nel futuro dell'interazione uomo-animale mediata dalla tecnologia? Cosa ci consentirà di fare e di capire del comportamento animale?

Penso e spero che in futuro vedremo molti nuovi progetti che studino quanto l'interazione con la tecnologia possa essere importante per gli animali. Spero che ciò cambierà in maniera positiva il nostro modo di rapportarci con essi e che nasceranno nuove teorie sul design, il gioco, gli animali e il rapporto che ci lega.

Se volete approfondire la ricerca di Michelle Westerlaken, qui potete vedere il suo intervento a [Game Happens](#), conferenza di game developers tenutasi a Genova a giugno.

Categories: [All GDD](#)

Il 17 ottobre a Bologna Italian Elixir ed Erlang Meetup

Italy GGD - 15 October, 2015 - 13:15

Il 17 ottobre presso il T3LAB - Technology Transfer Team (via Bassanelli 9) di Bologna andrà in scena [Italian Elixir](#), il primo meetup Italiano per conoscere e condividere esperienze sui linguaggi di programmazione [Erlang](#) ed [Elixir](#), linguaggi che potrebbero essere considerati fratelli in quanto girano sulla stessa virtual machine.

Gianluca Padovani, uno degli organizzatori, è uno dei tre soci di [coders51](#), un'azienda di *coders* specializzata in nuove tecnologie, che si occupa di programmazione sia per il web che per il mobile: Startup, Social Networking, gestione di applicazioni, MVP, AGILE e SCRUM, metodi di lavoro e di progettazione, sono alcuni degli aspetti di cui [coders51](#) si occupa, a livello nazionale ma anche europeo.

Un innamoramento per i linguaggi funzionali ha portato Gianluca, lo scorso anno, ad organizzare la [LambadaCon](#) sui linguaggi funzionali a Bologna insieme al [codersTUG](#), dove

è avvenuta la conoscenza con **Andrea Leopardi**, punta di diamante del team coders51, nonchè personalità nota nella comunità Elixir e speaker di [ElixirConf](#), la più grande conferenza internazionale su Elixir, che quest'anno si terrà ad Austin (Texas).

Lo stesso Gianluca, poi, alcuni mesi fa sul canale Slack di Elixir mondiale ha conosciuto **Paolo D'Incau** che aveva creato uno Slack italiano e, insieme, hanno deciso di **organizzare Italian Elixir, per portare un *meetup* anche nel nostro paese, promuovere questo linguaggio e far crescere la comunità italiana.**

Attraverso il loro sito, [italianelixir.org](#), stanno cercando di lanciare nuove iniziative e dar vita a collaborazioni internazionali, e proponendo il linguaggio anche ai propri clienti stanno riscontrando feedback positivi.

Il meetup si svolgerà in un'unica giornata densa di attività e interventi, **dalle 9,30 alle 18,30**, durante la quale verranno presentati Elixir ed Erlang, si effettueranno dimostrazioni pratiche e si mostreranno applicazioni a casi reali, come ad esempio la creazione di un'applicazione utilizzando **Phoenix**, un *framework* web MVC per Elixir ispirato a Ruby on Rails.

Tra gli speaker, oltre ai tre organizzatori, ci saranno il programmatore e influencer **Gabriele Lana**, anch'egli parte integrante del gruppo di coders51 e **Paolo Montrasio**, sviluppatore di software e titolare di [connettiva.eu](#).

Volete conoscere questa nuova tecnologia in produzione? O volete approfondirne la conoscenza? Questo è l'evento che fa per voi!

La partecipazione è gratuita, per consultare il programma completo e per iscriversi potete andare sulla pagina dedicata di [Italian Elixir](#).

Categories: [All GDD](#)

October 2015 Meetup

Ireland GGD - 13 October, 2015 - 12:49

Our next event will be held in the Science Gallery on October 22nd. We will have Cristina Bernardis and Meadhbh Keegan speaking at the event about GIS, the event is sponsored by SAP.

Get your tickets now on [meetup](#)

Title: Map your story

Cristina is a GIS Developer, Meadhbh is a Customer Success Manager in Esri Ireland. They will introduce the GIS world and how to tell a story with a map.

- Who we are
- What GIS is and why maps make sense
- What a storymap is and how you can tell your story on a map

Agenda:

6-6:30 Arrival
6:30-7:15 Speaker
7:15-8 Networking

Categories: [All GDD](#)

Dal 15 al 17 ottobre a Torino torna Finding Ada

Italy GGD - 13 October, 2015 - 10:31

Ada Lovelace Day è una celebrazione internazionale delle conquiste della donne nella scienza, tecnologia, ingegneria e matematica (STEM), e si celebra oggi, 13 ottobre, come tutti gli anni. E come tutti gli altri da quando siamo nate ci piace partecipare e segnalarvi le iniziative italiane.

A Torino dal 15 al 17 ottobre torna [Finding Ada](#), l'evento che celebra l'eccellenza femminile nelle scienze dedicato a colei che può essere considerata la prima programmatrice della storia, [Ada Lovelace](#).

L'evento è volto a **valorizzare l'importanza delle donne e dei loro successi nel settore tecnologico, scientifico, ingegneristico e matematico** attraverso conferenze e varie iniziative a livello internazionale.

Dal 2012 l'Ada Lovelace Day viene celebrato anche a Torino grazie al Museo Piemontese dell'Informatica ([MuPin](#)) e, data la ricorrenza dei duecento anni dalla nascita di Ada, quest'anno la città farà festa per ben tre giorni.

Il programma

Si inizia **giovedì 15 ottobre** con lo spettacolo teatrale **“Ada Byron Lovelace: la fata matematica”**, scritto e diretto da [Valeria Patera](#) con [Galatea Ranzi](#) e [Gianluigi Fogacci](#), presso il Teatro Vittoria.

Lo spettacolo è ispirato alla storia della figlia del noto poeta Lord Byron, la quale nel 1842 intuì profeticamente l'avvento dell'informatica e della cultura digitale; una donna ribelle che anelava alla libertà e alla conoscenza, ebbe una vita avventurosa e drammatica e morì a trentasei anni come il padre.

Per **venerdì 16 ottobre** sono previsti uno spettacolo appositamente organizzato per le scuole, la tavola rotonda **“Donne e ICT: dalle manager alle giovani promesse”** per mettere a confronto personalità e percorsi professionali di donne dal ruolo significativo in ambito scientifico, e un **“Aperitivo con le prof”**, un momento informale di networking in cui si potrà parlare direttamente con le relatrici della tavola rotonda. Durante l'aperitivo verranno anche presentati i testi **“Maledetta informatica”** di Giovanna Giordano e **“Donne che amano la tecnologia. Da Ada Lovelace a Lisa Simpson”** di Marta Serafini e Martina Pennisi.

Tra le protagoniste confermate nel programma della tavola rotonda ci sono: **Annalisa Toselli** (Studentessa Istituto Tecnico Pininfarina di Moncalieri), **Azzurra Ragone** (Google - Women Techmakers - Lead Italian Chapter), **Barbara Vecchi** (Fondatrice di Hopenly), **Eleonora Pantò** (Learning, Inclusion and Social Innovation Programme Developer), **Emma Pietrafesa** (INAIL - Not structured researcher), **Floriana Ferrara** (IBM Master Inventor), **Francesca Tosi** (Intel Software Innovator), **Giorgia Mio** (European Center for Women and Technology) e **Mariella Berra** (Università degli Studi di Torino).

Sabato 17 ottobre vedrà un pomeriggio nella cornice del Temporary Museum dedicato ai ragazzi: dalle 14:30 alle 17:30 si terrà l'attività di [CoderDojo Torino](#) durante la quale bambini e ragazzi dai 7 ai 14 anni impareranno ad usare un programma chiamato Scratch con cui potranno creare i loro primi programmi e videogiochi; i più piccoli (5 - 10 anni), invece, costruiranno robot. Nel frattempo i genitori potranno assistere ai workshop tenuti da [LibreItalia](#) e [CSIG](#) su opendocument e cyberbullismo.

Il programma si chiuderà all'ora dell'aperitivo, con la prima delle cene delle [Girl Geek](#)

Dinners Torino.

È possibile prenotare il proprio posto per lo spettacolo teatrale, la tavola rotonda e l'aperitivo, e gli hashtag ufficiali per seguire l'evento sono **#ALD15** e **#ALD15TORINO**.

La tre giorni è realizzata con il sostegno della [Compagnia di San Paolo](#) e la sponsorizzazione del [Gruppo Consoft](#) e di [RecTV](#). Nell'occasione, il MuPIn trova nuove sinergie con la Girl Geek Dinners Torino e tra i partner dell'iniziativa entrano in gioco anche [Centro Scienza Onlus](#), [CoderDojo Torino](#), [Droidcon Italia](#), conferenza internazionale degli sviluppatori Android, [l'Accademia delle Scienze di Torino](#) e il [Temporary Museum](#).

Buon Ada Lovelace Day a tutte!

Categories: [All GDD](#)

Pane, Web e Salame 2015, per chi non c'era

Italy GGD - 12 October, 2015 - 12:00

Il 2 ottobre le porte del teatro Eden di Brescia si sono spalancate per ospitare l'evento organizzato da Gummy Industries e Talent Garden **"Pane Web e salame"**: il tema di quest'anno è stato l'importanza dello storytelling nella comunicazione aziendale raccontato da testimonial d'eccezione.

Le conferenze sono iniziate alle 10.00 circa e sono intervenuti nell'ordine:

- **Andrea Girolami**, giornalista e autore di *L'Atlante delle cose nuove* - **"La pubblicità è morta. Viva la pubblicità"**.
- **Emiliano Negri**, real time marketing evangelist - **"ZooComSatira 2.0"**.
- **Paola Salvatori**, Head of Retail&Consumer Communication - **"Perché CheBanca! ha fondato un giornale online: la storia di CheFuturo!"**
- **Riccardo Zanardelli**, Firearms Communication and Trade Marketing Manager - **"Human Technology"**.
- **Guido Polcan**, head of frames department, Digital Accademia Fabbrica d'Armi - **"Lo storytelling all'interno dell'azienda"**.
- **Paola Scialis e Stefano Cuzzocrea**, Coltivatori di Musica - **"Resistenza GastroFonica viaggiante: non fate la guerra ma gnocchi e pomodoro"**.
- **Rosy Zurolo**, responsabile comunicazione Torte di Giada - **"Dalla torta al contenuto web"**.

Tutto sold out anche per questa edizione, a poche ore dall'apertura delle iscrizioni i posti erano già finiti. Pan, Web e salame si conferma uno degli eventi più importanti nel panorama nazionale riguardo il tema della comunicazione digitale; è un evento per gli esperti nel settore, ma soprattutto per i curiosi. Ideare un eccellente piano di comunicazione consente alle imprese, piccole o medie che siano, di sviluppare strategie a breve-medio termine che permettano di conseguire ottimi risultati dal punto di vista del posizionamento del brand su un mercato sempre più saturo.

Raccontarsi per distinguersi, il valore della cultura aziendale, e ancora e ancora: non si finisce mai di imparare, mai di parlare e di parlarne, meglio se davanti un buon Panino, al Web e salame!

Appuntamento all'anno prossimo!

Il live streaming dell'evento disponibile su www.streamera.tv

Categories: [All GDD](#)

Le nuove 10 app per un viaggio in Europa

Italy GGD - 8 October, 2015 - 10:36

Due anni fa, durante il mio giro della Germania, ho scritto il post [Le 10 app per organizzare un viaggio in auto in giro per l'Europa](#).

Quest'anno sono tornata a Berlino e, come per precedente, prima di partire ho pianificato il viaggio.

Ho cominciato utilizzando le app che già conoscevo e mi sono accorta che in due anni sono cambiate le mie esigenze e, anche se alcune app sono ancora valide, ho preferito utilizzarne di nuove.

L'itinerario

Questa volta non avevo l'esigenza di un itinerario vero e proprio, quasi tutti i giorni erano concentrati su Berlino, a parte le tappe per dormire all'andata e al ritorno.

Ho iniziato inserendo l'itinerario su [My Maps](#) di Google (che due anni fa non era disponibile per mobile), così da trovare la tappa per la notte a circa metà strada.

Ho quindi cercato gli hotel con [Booking.com](#), che con la sua app mi ha avvisato quando fare il check-in a Rotenburg ob der Tauber e a Inglostand, le due cittadine che ho scelto per dormire.

Questa volta, a differenza della scorsa, ho cercato tutto quello che non avevo già visto a Berlino la volta prima, ho fatto una ricerca tra vari siti di viaggi, ho pinnato tutto in una bacheca [Pinterest](#) e ho salvato vari link in un taccuino [Evernote](#), fino a quando non sono arrivata a quella che è diventata la mia app definitiva per il viaggio.

Ho cominciato a inserire tutto su Tripit, ma questa volta non l'ho trovato così comodo come la volta scorsa. Mi serviva qualcosa che mi permettesse di inserire nelle varie giornate le cose che volevo visitare e non una che mi desse le indicazioni di viaggio.

Ho scoperto [Travefy](#) per caso e stavo per scartarlo perché non aveva ancora un'app per Android (è stata rilasciata proprio quando sono tornata a casa), ma poi ho visto la potenzialità di questa nuova piattaforma nella creazione dei viaggi.

È molto semplice creare viaggi e condividerli con chi si vuole. Una volta creato il viaggio personalizzato si inserisce l'itinerario giorno per giorno.

Come per la maggior parte dei siti di viaggio è possibile inviare una mail con la conferma della prenotazione dell'hotel per creare la voce nell'itinerario, con indirizzo e dettagli.

Per ogni giorno si possono poi inserire varie idee, come una nota o un link a un sito esterno o, ancora meglio un'idea. Le idee sono tutte quelle attività che si possono fare in un luogo. Si possono cercare Food & Drink, Hotels, Activities o Vacation Rentals.

Una volta salvata l'idea per un'attività è possibile discuterne con tutti i partecipanti al viaggio.

Un'altra cosa interessante di Travefy è la possibilità di calcolare i costi del viaggio e, eventualmente, suddividerli per i partecipanti.

Al momento del viaggio era disponibile solo l'app per iPhone, ma poi ho scoperto che l'itinerario può essere condiviso attraverso un link e la pagina è ottimizzata per smartphone. Così ho utilizzato il mio link [Berlino 2015](#) per avere sempre sottomano quello che mi interessava per la giornata.

Il trasporto pubblico

A Berlino ho utilizzato praticamente solo il trasporto pubblico. La società dei trasporti [BVG](#) ha sviluppato un'app molto valida per pianificare il modo migliore per spostarsi da una parte all'altra della città che permette anche di acquistare i biglietti direttamente da mobile.

Le traduzioni

[Google traduttore](#), con la sua traduzione immediata via fotocamera mi è stato molto utile per capire cosa ordinare per pranzo. Purtroppo non è ancora possibile la traduzione tedesco-italiano, ma mi è bastata la tedesco-inglese per avere un aiuto in più quando non c'era una versione in inglese o in italiano.

La colonna sonora

Le radio tedesche trasmettono della musica che non è proprio il mio genere e, a parte FM4 in Austria, che trasmette anche in inglese, ho praticamente sempre ascoltato musica in streaming. A differenza di due anni fa però non ho utilizzato quasi mai Google Music. Ho invece utilizzato spesso [Spotify](#), con un nuovo account premium a 0,99€ per tre mesi da sfruttare durante l'estate.

Le guide

[Travefy](#) mi ha fatto anche da guida, tanto che questa volta ho scordato a casa la Lonely Planet!

Tra le altre varie app che ho provato [Stay.com](#) è quella che ho trovato più interessante per quanto riguarda musei, ristoranti e attrazioni.

Il meteo

Sono passata al widget di [Yahoo Meteo](#), che mi ha dato indicazioni ora per ora delle previsioni nella località in cui mi trovavo.

Calcolo spese di viaggio

Anche questa volta il viaggio è stato in auto, con la Prius, e le spese di viaggio sono state quindi molto basse.

Per trovare la soluzione più conveniente si può utilizzare [GoEuro](#), che cerca qual è il mezzo di trasporto più veloce o quello più economico tra due destinazioni e permette di prenotare direttamente da app, collegandosi al sito di riferimento, treno, autobus, aereo e, solo per il sito, auto a noleggio.

È possibile filtrare per il meno caro, il più veloce e per orario di partenza e per numero di cambi. Inoltre è collegato a Airbnb e booking.com per cercare un alloggio compatibile.

Questo è il mio terzo viaggio con tappa Berlino e le app sono state indispensabili per trovare cose nuove da vedere e per girare la città in un modo un po' diverso dalle altre due volte.

Vi lascio con uno scheletro di dinosauro, il più grande al mondo, che si trova al [Museum für Naturkunde](#) (trovate tutte le indicazioni sul mio link di Travefy), perché una geek, anche se un po' cresciuta, ama sempre i dinosauri!

Categories: [All GDD](#)

[Κάντε τα ψώνια σας εύκολα!](#)

sintagespareas - 7 October, 2015 - 13:25

Τώρα τα ψώνια από το σούπερ μάρκετ γίνονται παιχνίδι! Με τη νέα μας συνεργασία με το mamashome.gr, μπορείτε να ψωνίσετε εύκολα και γρήγορα ακριβώς τα υλικά που θέλετε για να φτιάξετε τις συνταγές σας!

Categories: [All GDD](#)

1 2 3 next › last »



Wallpapers



GGD σε όλο τον κόσμο

Codeweek 2015: Università e scuola insieme

Μυστική συνταγή για δωρεάν διαδρομές με Taxibeat

Wherabout: l'App che sceglie gli eventi in base ai tuoi gusti

ΤΕΛΕΙΑ ΨΗΣΙΜΑΤΑ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΠΙΟ EASY ΑΠΟ ΠΟΤΕ!

Η Pitsos υποστηρίζει Μη Κυβερνητικούς Οργανισμούς

Indelebile: crowdfuding per imparare l'Antico Egitto con le infografiche

Django Girls Rome: il 12 dicembre il primo workshop di programmazione web

Google search, oltre i classici risultati di ricerca

Διαγωνισμός με όσπρια Ωμέγα

Συνταγές του Νοεμβρίου

[more](#)

Blogroll

ForaCamp - η τεχνολογία, στα καλύτερα της! [↗](#)
 Η LG Παρουσιάζει Την "Mini" Έκδοση Του G3, Το G3 Beat

Αστερομάσες [↗](#)
 Muffins με φέτα

Ftiaxto.gr | Χειροτεχνίες | Projects | Videos | Βήμα Βήμα Οδηγίες | Έμπνευσι
 Σεμινάρια - Ftiaxto [↗](#)
 Τρύπωμα

ermoumag | Fashion & Shopping online magazine [↗](#)
 The icons of Versace for H&M

Life can be tasteFULL [↗](#)
 TasteFULL site is here!

Υποστηρικτές

Microsoft | Innovation Center



polichromo
 WIDE FORMAT DIGITAL PRINTHOUSE