

GLI SVILUPPATORI ALL'EVENTO INTERNAZIONALE DROIDCON DI TORINO

Le app non ci inganneranno più

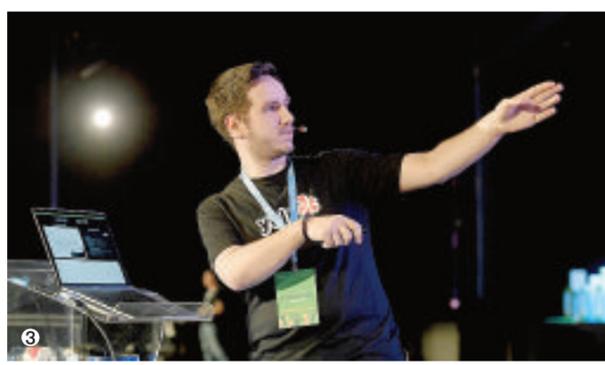
"Ogni utente deve avere il controllo sull'uso dei dati e sui servizi disponibili"

FABRIZIO ASSANDRI

App «etiche», che non diano dipendenza, e accessibili a tutti per migliorare l'esperienza sia degli sviluppatori sia degli utenti. Alle Ogr di Torino si sono dati appuntamento un migliaio tra startupper e sviluppatori di Android, il sistema operativo più diffuso al mondo, per l'evento internazionale «Droidcon».

Il robottino verde, simbolo di Android, nella penombra delle antiche officine, oggi centro di cultura e innovazione. Sui tavoli, invece, pezzi da museo come un Commodore 64, collegato al web, uno dei primi Super Mario e occhiali da «nerd» per proteggere la vista. Tra gli iscritti rappresentanti della Disney e di Amazon, di Deliveroo e degli incubatori universitari, della polizia e dell'app del «New York Times».

Le lezioni, di tre in tre nella stessa sala, in modalità «silent», da ascoltare in cuffia, hanno fatto il punto sulla tecnologia anche in virtù del lancio, a Barcellona, lo scorso febbraio, degli smartphone pieghevoli. Se avranno successo, si raddoppierà lo schermo quando lo desideriamo. «Ma, quando si lavora alla tecnologia, non si pensa quasi mai alle conseguenze da un punto di vista etico. App e social network sfruttano le nostre vulnerabilità per tenerci agganciati: c'è troppa tecnica e poco umanesimo». A dirlo non è un sociologo attempato, ma una ragazza brasiliana che sviluppa app, Bianca Brancaleone, che ha tenuto una lezione sul «design etico» per applicazioni. Critica le continue notifiche - «rimaniamo dentro un'app come in un supermercato senza sapere se è giorno o notte» -, il «furto» dei dati personali per rivenderli ai pubbli-



1. Bianca Brancaleone, sviluppatrice di app 2. David Lazaro lavora per Blinkist, specializzata in riassunti di libri 3. Nicola Corti impegnato con il social network Yelp 4. David Gonzales di Mixtiles: sviluppa quadri da incollare

to un'app per i fruitori di tv via cavo che chiedono l'intervento di un tecnico: traccia, come per i pacchi, il percorso della richiesta fino all'arrivo del tecnico a casa e così gli utenti in attesa si tranquillizzano. «Per un'app di servizio è più facile essere «etica» - ammette - ma anche quelle di intrattenimento devono esserlo».

A parlare di app accessibili ai disabili è David Lázaro, 30 anni, di Granada. Lavora per Blinkist, che riassume libri di testo perché possano essere letti o ascoltati in un quarto d'ora, una sorta di Bignami elettronico. «Il 15% della popolazione mondiale ha una qualche disabilità e noi sviluppatori dobbiamo tenerne conto, se non altro perché è un mercato immenso». Fa l'esempio di Lookout, scaricabile negli Usa, che con l'Intelligenza Artificiale trasforma il cellulare in un bastone per ciechi: la telecamera riconosce gli oggetti e manda un segnale vocale per orientarsi. Uno sviluppatore sta mettendo a punto una chitarra per sordi e ciechi e ci sono giochi tipo Candy Crush adatti ai daltonici.

David ha parlato di come modificare i codici di programmazione per far funzionare le app anche per i disabili. Ad esempio per estendere alle applicazioni la possibilità, già esistente su Google, per tetraplegici e malati di Parkinson di usare due soli bottoni con cui navigare. Alcune migliorie servono a tutti, come l'aumento di contrasto quando c'è il sole. «Purtroppo non è obbligatorio rendere accessibili le app, ma conviene ed è più facile farlo in fase di progettazione piuttosto che a posteriori. In ogni caso, già da un paio d'anni, sullo store di Google le app non accessibili scendono in classifica».

Il «Droidcon» è stata anche l'occasione per fare il punto «sugli strumenti con cui rendere la comunicazione di rete efficiente, per esempio con il passaggio al 5G», spiega Nicola Corti, 28 anni, di Pisa, che lavora ad Amburgo per Yelp, social network di recensioni di locali e servizi. Non solo. Grazie alle nuove librerie Android «possiamo creare codici più facili da modificare in caso di necessità e riduciamo al minimo gli errori dell'applicazione. Il lavoro diventa più rapido», dice David Gonzales, di Barcellona: lavora per la israeliana Mixtiles, che sviluppa quadri da incollare alle pareti. La sfida sarà tenere al passo la velocità con l'etica. —

citari, le fakenews.

PROTOTIPO A BERKELEY

Blue, robot gentile

Ha braccia meccaniche da culturista, ma le usa con delicatezza per piegare asciugamani, disporre fiori in un vaso e afferrare piccoli oggetti. È Blue, il robot low cost progettato dall'Università di Berkeley per essere controllato dall'Intelligenza Artificiale e imparare dai propri errori. Blue è pensato per accelerare lo sviluppo di creature destinate ad aiutare gli umani in casa.

Ma se è questa la chiave della loro sostenibilità economica, non è un'utopia pensare che cambino? Bianca suggerisce ad esempio che l'utente debba avere il controllo su cosa vede e possa scegliere se essere targhettizzato o meno. Inoltre gli sviluppatori dovrebbero porre attenzione sul tempo, un po' come Instagram che ti permette di darti un limite e l'app ti avvisa quando l'hai superato. «Se un'app è buona spiega - la usi con intenzione, e non distrattamente, perciò non c'è bisogno di continue notifiche». Bianca ha sviluppato

© BY NC ND ALCUNI DIRITTI RISERVATI



Un anno di benessere sempre con te

TuttoSalute ti racconta ogni settimana le più recenti scoperte e ricerche internazionali: tutta l'informazione medica a tua completa disposizione, sempre a portata di click.



tuttosalute

Con l'abbonamento digitale TuttoSalute puoi:

Leggere tutti gli articoli dell'inserto del martedì, essere sempre informato su tutte le più recenti scoperte e ricerche internazionali, leggere l'edizione di quel giorno de La Stampa TuttoDigitale e TopNews e consultare tutti i contenuti in formato PDF.

PER SAPERNE DI PIÙ
www.lastampa.it/tuttosalute

LA STAMPA

