
Download File PDF Il Volto Come Interfaccia

Thank you for reading **Il Volto Come Interfaccia**. As you may know, people have look hundreds times for their favorite books like this Il Volto Come Interfaccia, but end up in infectious downloads.

Rather than reading a good book with a cup of tea in the afternoon, instead they are facing with some harmful virus inside their desktop computer.

Il Volto Come Interfaccia is available in our book collection an online access to it is set as public so you can get it instantly.

Our books collection spans in multiple countries, allowing you to get the most less latency time to download any of our books like this one.

Merely said, the Il Volto Come Interfaccia is universally compatible with any devices to read

BDB - ORLANDO MCKAYLA

This book presents a comprehensive overview of the human dimension of social robots by discussing both transnational features and national peculiarities. Addressing several issues that explore the human side of social robots, this book investigates what a social robot is and how we might come to think about social robots in the different areas of everyday life. Organized around three sections that deal with Perceptions and Attitudes to Social Robots, Human Interaction with Social Robots, and Social Robots in Everyday Life, it explores the idea that even if the

challenges of robot technologies can be overcome from a technological perspective, the question remains as to what kind of machine we want to have and use in our daily lives. Lessons learned from previous widely adopted technologies, such as smartphones, indicate that robot technologies could potentially be absorbed into the everyday lives of humans in such a way that it is the human that determines the human-machine interaction. In a similar way to how today's information and communication technologies were initially designed for professional/industrial use, but were soon commercialized for the mass market and then personalized by humans

in the course of daily practice, the use of social robots is now facing the same revolution of 'domestication.' In the context of this transformation, which involves the profound embedding of robots in everyday life, the 'human' aspect of social robots will play a major part. This book sheds new light on this highly topical issue, one of the central subjects that will be taught and studied at universities worldwide and that will be discussed widely, publicly and repeatedly in the near future.

Come si costruisce la memoria del passato? È possibile affermare che i media e, in particolare, quelli audiovisivi abbiano modificato le pratiche sociali e culturali del ri-

cordo? Quali canali percorre oggi la parola del testimone? In quale modo si sono trasformati gli atti performativi dei lasciti memoriali, dal momento che la trasmissione dei ricordi personali si sta sempre più volgendo verso un modello transgenerazionale? Privilegiando una prospettiva antropologico-visuale, il volume cerca di rispondere a queste domande a partire da un'indagine sull'immagine documentaria, nelle sue molteplici trasmissioni medialità: dal documentario alle installazioni multimediali, dal cinema sperimentale agli archivi digitali on line, dai musei audiovisivi ai film amatoriali. La ricerca si basa sulla ricostruzione storico-teorica dei principali contributi nel settore dei Memory Studies in relazione agli studi sul cinema e i media audiovisivi. Nello specifico, il testo propone l'analisi di tre pratiche documentaristiche, capaci di interpretare e attestare i nuovi costrutti genealogici e le più recenti forme di eredità delle memorie: il found footage, realizzato con film privati; la videotestimonianza; le immagini-souvenir girate nei luoghi del post-trauma.

Thriller fantascientifico ambientato nel 2029. Di ritorno da una missione, il Maggiore Nathan Hall viene catturato da alcuni

loschi individui e portato in un laboratorio segreto. Risvegliatosi legato a un lettino ospedaliero, scopre che la sua identità, la sua vita, sono frutto di un innesto mnemonico. L'uomo riesce a fuggire ma, si ritrova a vivere in un incubo. Braccato dall'Esercito e da una misteriosa agenzia paramilitare, scoprirà che niente è quello che sembra e che non può fidarsi di nessuno. Neanche di se stesso.

L'ultima notte della sua vita, il critico d'arte Jeremy Grove invita a cena le tre persone che più lo odiano al mondo. Il mattino seguente viene trovato arso vivo in una camera chiusa dall'interno. L'indagine viene affidata a una delle più formidabili équipes investigative di tutti i tempi, guidata dall'agente speciale dell'FBI Aloysius Pendergast. Quando anche un noto produttore discografico viene trovato bruciato vivo nel suo lussuoso appartamento, la situazione diviene incontrollabile: c'è chi parla di combustione spontanea, chi la ritiene opera del diavolo e chi interpreta gli avvenimenti come le prime avvisaglie di un'imminente apocalisse.

Fantascienza - racconto lungo (29 pagine)
- Hai una nuova possibilità. Ti ristampiamo

su Marte. A centoventicinque milioni di chilometri dalla Terra c'è un posto nuovo in cui i ricchi possono passare le vacanze: Marte. Oasi turistiche artificiali in attesa della terraformazione del pianeta rosso, sulla cui superficie si muovono le creature deputate alla sua rinascita. Sono i nostri indesiderati, costretti a scegliere se proseguire il loro infruttuoso errare sulla Terra o diventare esseri ristampati su Marte per far fronte alla provvisoria inospitalità dell'ambiente. Sta per arrivare la prima nave-crociera. È tutto pronto. Ma ciò che è nuovo nella forma non è detto che lo sia anche nell'anima. Stoccata in orbita attorno a Marte, ricorda tutto, e anch'essa brama una rinascita o una rivalsea. Davide Camparsi vive a Verona, dove lavora come architetto. Esordisce nel racconto nel 2013 col racconto Perché nulla vada perduto che vince la XIX edizione del Trofeo RILL. Successivamente partecipa con successo a vari concorsi e selezioni per narrativa breve, vincendo anche nuovamente il RILL nel 2015 con Non di Solo Pane, tradotto in spagnolo per la pubblicazione su Visiones 2016. Complessivamente, dal 2013 pubblica una trentina fra racconti e novelle in e-book e antologie di genere da Dunwich

Edizioni, Edizioni Il Foglio, Nero Press, Hypnos Edizioni, Edizioni Della Vigna, Tabula Fati, dBooks, Edizioni Pendragon, I Doni delle Muse, Esescifi, EF Libri, Letteratura Horror. Dopo aver esordito con Delos Digital con L'angelo dell'autunno, finalista al premio Odissea, nel 2017 ha pubblicato la novella Tre di nessuno (ed. Il Foglio) ed Edizioni RiLL ha raccolto i suoi racconti nel volume Tra cielo e terra. Il suo ultimo romanzo di stampo sword & sorcery mediterraneo è Alessandro Nero - I canti di Efessione, sempre per Delos Digital.

Un'esplorazione delle esperienze educative alternative alla scuola tradizionale, sia nell'ambito delle realtà prescolari e di scuola primaria sia in quelle, più rare ma non meno significative, della scuola secondaria. Un fermo immagine di una realtà in continuo mutamento che, lontano dal voler proporre nuove verità assolute, intende soprattutto accendere lo sguardo critico del lettore. Dopo una panoramica delle principali teorie pedagogiche e delle metodologie utilizzate dagli educatori per metterle in pratica, il libro prende in esame le esperienze di istruzione alternativa più rappresentative per le diverse fasce di età, nonché le realtà associative che lavorano

per armonizzarne l'operato. Infine, anche attraverso le testimonianze di alcuni giovani, tenta di capire a quali percorsi formativi e lavorativi tali modelli di istruzione possano dare accesso, provando a tracciare possibili scenari per l'educazione del futuro.

Fantascienza - romanzo (135 pagine) - Viaggi nel tempo, universi paralleli e una misteriosa razza aliena nel seguito del romanzo "Kronos". Con due racconti vincitori del Premio Italia Appropriatasi della tecnologia per navigare nel tempo, la spietata multinazionale Kronos ora insegue la possibilità di accedere agli infiniti universi paralleli. Per raggiungere i suoi scopi non esita ad allearsi con una razza aliena le cui motivazioni non appaiono affatto chiare o del tutto comprensibili. Il detective Ted Torres verrà coinvolto in una serie di indagini apparentemente fuori da ogni logica. Dispositivi che permettono di sognare, armi che possono uccidere riducendo una persona a un cubetto, macchine che tolgono anni di vita a giovani donatori per trasferirli ad anziani facoltosi, sono solo alcune delle interessanti invenzioni alla base delle storie che ruotano attorno alle sinistre trame tes-

sute dalla Kronos. Seguito del romanzo Kronos (2009, riproposto recentemente in questa collana), questo libro sviluppato con la struttura di una serie di racconti allarga il respiro della serie su scala galattica e intradimensionale. Contiene i racconti vincitori del Premio Italia: Il lato oscuro della Kronos e, aggiunto per questa edizione, Il Grande Errore. Claudio Chillemi, nato a Catania nel 1964, insegnante, ha pubblicato numerosi racconti, romanzi e opere teatrali per ragazzi. Ha vinto due volte il Concorso Nazionale Teatro e Natura e nel 2000 il premio per il teatro scolastico Arte Per La Pace, e diverse volte il Premio Italia per il miglior racconto di fantascienza. Ha fondato, insieme a Enrico Di Stefano, la rivista amatoriale Fondazione. Tra le sue opere più importanti i romanzi Federico piccolo grande Re (2005) e Kronos (2009). Nel 2014 ha pubblicato sulla prestigiosa rivista Fantasy and Science Fiction il racconto scritto con Paul Di Filippo The Paniserna Boys in Operatin Harmony, una ucronia dedicata alla figura di Ettore Majorana. La seguente pubblicazione raccoglie le ricerche svolte dal Dipartimento di Scienze per l'Architettura dell'Università degli Studi di Genova sull'accessibilità e la fruibilità

degli spazi abitativi e degli oggetti di uso quotidiano, per definire una nuova concezione dell'abitare, che grazie alle ICT, sia in grado di offrire soluzioni individuali per ogni tipo di esigenza, a prescindere dall'età e dal livello di fragilità delle persone. L'approccio metodologico "Human Centered Robotic Design per l'AAL" - Ambient Assisted Living - è un approccio che si basa sulle linee guida dell'omonimo programma di ricerca europeo, ed è centrato su "Tecnologie innovative di assistenza agli anziani in ambiente domestico"; le tematiche di ricerca e i settori coinvolti sono per definizione molto ampi e vanno dalle telecomunicazioni, all'informatica, alle nanotecnologie, ai microsistemi, alla robotica, ai nuovi materiali. In tale contesto si procede dal recepire i bisogni dell'utenza ampliata e delle persone ad essa collegate (caregivers), trasformando le necessità in un oggetti tecnologici inediti capaci di fornire assistenza, cura, compagnia mediante l'impiego di protocolli innovativi. Da una recensione del TG1 RAI: «Internet è una realtà in continua evoluzione, logico quindi che il più famoso manuale della rete, edito da Laterza, sia giunto felicemente alla quarta edizione con l'arrivo del

2000. Gli autori sono, come sempre, Marco Calvo, Fabio Ciotti, Gino Roncaglia e Marco Zela. Come per le precedenti edizioni, il testo del manuale è disponibile gratis e in forma integrale sul sito internet della casa editrice Laterza. Ma con Internet 2000 per la prima volta viene anche allegato al libro un CDROM, arricchito da filmati e animazioni che aiutano a capire meglio programmi e procedure. Un libro su tre supporti dunque: carta stampata, CDROM e sito Internet. Una scelta coraggiosa perché sfida i soliti luoghi comuni sulla rivalità tra le rete e la stampa, e anche molto gradita dai lettori che possono così approfondire la propria conoscenza della rete nei tempi e nei modi che più preferiscono».

Si dice che la vita comporta un incessante passaggio, da un modo di essere a un altro modo di essere e, infine, dalla vita alla morte. Si può anche dire che proprio intorno a questo passaggio si sono articolate le diverse culture, con i loro miti e i loro riti, intesi ad arginare, interpretare e rendere funzionale l'ansia che ogni passaggio comporta. Anche nella civiltà contemporanea, in cui il passaggio sembrerebbe rimosso dalla continuità tecnologica, resta

la profonda esigenza di dare un senso al cambiamento e alle conseguenti istanze formative, come dimostrano, per esempio, gli interrogativi che si addensano intorno alla Rete e alle sue prospettive. In questo libro il passaggio, individuale e collettivo, viene analizzato sulla base di una ipotesi emersa dalla ricerca antropologica del secolo scorso: che per passare, per cambiare, sia necessario uscire fuori di sé, attraversare un periodo di margine e, infine, tornare presso di sé, con nuove potenzialità. La "mossa del cavallo", che nel gioco degli scacchi serve per aggirare le opposte difese, chiama in causa una complessa procedura concettuale, linguistica e operativa, che si estende dai "riti di passaggio" di Arnold Van Gennep alla "crisi della presenza" di Ernesto de Martino, dalla "sovradeterminazione del segno" di Roland Barthes alla "commutazione di codice" di Umberto Eco. L'antropologia del "passaggio" si configura, quindi, come una incrementale alternativa alla sociologia del "processo", coinvolgendo la concezione della filosofia come "esercizio spirituale" e la millenaria diatriba tra parola e immagine, sino all'attuale riflessione sui new media. In definitiva, se "vivere significa passare", il proble-

ma, ieri come oggi, è quello di quando, come e (perché no?) con chi passare.

Dalla rassegna stampa: «Internet, si sa, è un universo sterminato; non è dunque poi così raro che succeda di pensare di conoscerla a fondo e di sapersi muovere al suo interno con agilità, per poi scoprire che in realtà ci si limita a un suo utilizzo superficiale e ripetitivo. Questo manuale - giunto oramai alla sua sesta edizione e divenuto uno strumento diffusissimo e apprezzatissimo - aiuta così a trasformarsi da semplici navigatori a "utilizzatori consapevoli e produttivi della Rete", unendo una trattazione più prettamente tecnica (i software, le risorse della Rete, i meccanismi del suo funzionamento) a un discorso "culturale" più generico che faciliti la comprensione di Internet come veicolo per la "creazione, la distribuzione e la condivisione di conoscenze"».

Questo numero della rivista "Aut aut" presenta gli articoli di: Carlo Formenti, Geert Lovink, Mathieu O'Neil, Stefano Rodotà, Stefano Cristante, Nello Barile.

E se ti dicessi che "LA REALTÀ NON ESISTE"? Oppure che la maggior parte delle tue azioni non è del tutto dettata dalla tua

volontà? Lo so... mi prenderesti per pazzo! Ma riflettici un secondo: la psicologia è ovunque e fa parte di ognuno di noi. Quante volte ti sei sentito quasi in ipnosi durante una conversazione, una compra-vendita o un discorso di un'altra persona? Magari hai discusso di affari, di relazioni, di fatti quotidiani che prevedevano una scelta da compiere e quante di queste volte l'altra persona ti ha indirizzato esattamente alla scelta che voleva? Che tu lo voglia riconoscere o no, che tu pensi sia un bene o un male, è indifferente: sei costantemente manipolato. Non ci credi? Ecco qualche esempio. Le relazioni abusive: di solito uno dei due prevale psicologicamente nel rapporto e la persona presa di mira si sente incapace di sfuggire a prediche, denigrazioni e abusi, come se si sentisse ingabbiata e impotente di agire. Venditori e clienti: il venditore che ti ha convinto a scegliere il suo prodotto non ha avuto fortuna, ma molto probabilmente ha studiato l'arte della persuasione. Inoltre, sa perfettamente in che circostanza aumentare il prezzo in base al tipo di cliente che si trova davanti. Scelte importanti personali: come ad esempio, un cambio di routine, di lavoro, di casa o semplicemente un

discorso tra amici. C'è sempre la persona che ha una certa leadership e ammirazione in un gruppo di individui e questa persona solitamente è molto capace di parlare e comportarsi in modo manipolatorio. Ti ho convinto? Bene, ora la scelta è TUA: vuoi continuare a essere manipolato in maniera passiva o intendi invertire la rotta e imparare a difenderti da ogni tipo di manipolazione? Cosa scoprirai in questo Libro? Come "leggere" i comportamenti non verbali di una persona in modo tale da anticipare le mosse del tuo interlocutore e avere successo. Come comunicare le tue idee, il tuo pensiero e le tue opinioni in modo persuasivo e convincente. Cos'è nello specifico l'intelligenza emotiva e come usarla a tuo favore. Imparerai a gestire la tua rabbia nei momenti critici e avere più fiducia in te stesso, abbandonando le abitudini che distruggono l'autostima. Come comunicare in modo efficace e farsi rispettare. Ti insegnerò come rispondere alle critiche con empatia. Quali esercizi mentali puoi applicare per analizzare le persone. Troverai un esercizio pratico da fare in completa autonomia. Bene, a questo punto hai 2 scelte: rimanere preda dei manipolatori e lasciare che ti inducano a fare

esattamente ciò che vogliono...oppure... diventare predatore imparando a difenderti e utilizzando la manipolazione a tuo favore. Penso che la scelta sia OVVIA: quindi scorri verso l'alto e ORDINA ORA la tua copia!

"Pace Liquida e Byte" è l'opera prima di Marco Cipolla. Il romanzo è catalogabile come romanzo di fantascienza con ambientazione cyberpunk, sulla falsa riga del "Neuromante" di Gibson e "Bay City" di Richard Morgan. Il romanzo racconta la storia di Lathan che è un hacker, un po' truffatore e un po' moderno pirata che, nonostante l'uso e l'abuso di droghe calmanti, è diventato un drago nel suo settore. Nessun codice crittografato gli resiste! Vive nella grande Megalopoli di Neo City e, come tanti, ha perso la sua identità in mezzo al marasma della folla che lo circonda. L'unico modo che ha Lathan per evadere da questa asfissiante realtà è la Rete Globale. Volare attraverso i Mainframe lo concilia con sé stesso e con le sue mancanze. Mentre sta svolgendo un lavoro di crittografia per un pusher, si ritrova impelagato in una situazione più grande di lui. Sparatorie, inseguimenti e duelli nel cyberspazio, fanno da contorno a questa sto-

ria, fino ad uno scontro finale che metterà Lathan di fronte ad una pesante scelta: Libertà o Distruzione. Cosa sceglierà? Marco Cipolla, nato a Terracina (LT), Ambientalista, Ingegnere, Padre, Marito, Giocatore di Ruolo incallito, Adoratore di tutto ciò che è "Nuvole Parlanti" e Gioco. Lettore compulsivo di sci-fi perché la realtà lo annoia. Scrive storielle e favole per evitare che le idee e le storie scappino via, dopo aver dato un'occhiata al caos "ordinato" della mia mente! Ha partecipato a vari concorsi di narrativa in Italia, con esiti altalenanti. È risultato vincitore del Concorso "Si Scrive Terracina 2016" con il racconto "Le Tre Lune Dorate". All'attivo ha la pubblicazione di 10 storie brevi pubblicate con editori indipendenti (Innuendo Editore, Senso Inverso Edizioni).

Rivista online di Filosofia Pensare con Jean-Luc Nancy

Fantascienza - racconti (252 pagine) - Il meglio della fantascienza italiana indipendente 2019 La fantascienza ha sempre avuto il coraggio di parlare di argomenti forti e scomodi, che la cosiddetta narrativa mainstream spesso non toccava affatto: uso delle droghe, la condanna della guer-

ra, l'emancipazione delle donne, l'identità sessuale, tanto per citarne alcuni. Tanto tutto si svolge su un altro pianeta, oppure i protagonisti non sono umani, insomma non c'è il pericolo di rendere consapevoli i lettori che la realtà in cui vivono è più complessa di quel che appare. Ecco, è questa la grandezza della fantascienza: fotografa la realtà, come fa la letteratura mainstream, ma propone anche modi alternativi di guardarla. È come se il lettore si trovasse sulla soglia di una porta aperta: alle sue spalle c'è la realtà in cui vive, davanti un mondo parallelo "disegnato" dallo scrittore di turno. Una realtà alternativa, molto spesso simile alla nostra, ma anche percettibilmente diversa. La seconda antologia del meglio della fantascienza italiana indipendente offre ai lettori alcuni affascinanti mondi paralleli, che con la lente dell'immaginazione raccontano la realtà in cui viviamo. Racconti di Paolo Aresi, Serena Maria Barbacetto, Nicola Catellani, Claudio Chillemi, Massimo Citi, Linda De Santi, Carlo Menzinger di Preussenthal, M. Caterina Mortillaro, Luigi Musolino, Alessandro Napolitano, Luca Ortino, Massimiliano Prandini, Monica Serra, Andrea Viscusi Carmine Treanni (Napoli, 1971), giornalista e

saggista, si occupa di studiare la storia e le forme della cultura di massa: dalla letteratura di genere al fumetto, fino alla televisione. Dal 2006 è il curatore della rivista online di fantascienza Delos Science Fiction, sul portale Fantascienza.com. Ha pubblicato, con Giuseppe Cozzolino, *Cult Tv - L'universo dei telefilm* (Falsopiano, 2000) e *Planet Serial - I telefilm che hanno fatto la storia della TV* (Aracne Editrice, 2004). Suoi saggi sono apparsi nei volumi AA.VV., *Alieni - Creature di altri mondi* (Editrice Nord, Milano, 2000), *Viaggi straordinari tra spazio e tempo* (a cura di Claudio Gallo, Biblioteca Civica di Verona, 2001), *"Albero" di Tolkien* (a cura di Gianfranco De Turre, Bompiani, Milano, 2007). Nel 2018 ha pubblicato il saggio *Il futuro è adesso*. Il grande libro della fantascienza (*Homo Scrivens*), nel 2019 il volume *Sulla Luna*. A 50 dallo sbarco, un viaggio tra scienza e fantascienza per Cento Autori, casa editrice di cui è il direttore editoriale dal 2012, e nel 2020 un suo breve saggio su distopia e letteratura è apparso in appendice all'antologia *Distopia* a cura di Franco Forte (*Urania Millemondi 87*, Mondadori, Luglio 2020). 1571.6

In questa quarta parte della sua monumentale opera, *L'impresa come soggetto storico*, Giulio Sapelli presenta i modelli teorici di costruzione dell'impianto storiografico idoneo a sviluppare la storia delle imprese industriali e bancarie, quale che sia la loro allocazione dei diritti di proprietà. L'approccio comparato e interdisciplinare è l'essenza di questa proposta metodologica. Abbandonando ogni rigidità dottrinarica, quello che si delinea in questa pubblicazione è un vero e proprio ripensamento delle fondamenta della disciplina che procede oltre il concetto di industria e si muove all'interno delle grandi coordinate dell'approccio dinamico alla scienza economica e della business history.

erra, 2144. Judith 'Jack' Chen è una vera e propria scienziata-pirata: la sua base operativa è un sottomarino, la sua missione piratare costosi farmaci e produrne delle alternative a basso costo, accessibili a tutti. Una sorta di Robin Hood in un mondo dominato dalle case farmaceutiche. Eppure, qualcosa è andato storto con la sua ultima partita di Zacuity: coloro che ne hanno fatto uso, sono andati incontro a effetti collaterali imprevisti, ridotti a veri e propri auto-

mi costretti ad azioni meccaniche e ripetitive che conducono la mente alla follia. Jack sa che se il farmaco da lei messo a punto si diffondesse, l'umanità intera ne sarebbe minacciata. Sulle tracce della scienziata, una coppia alquanto improbabile al soldo delle case farmaceutiche: Eliazsz, un tormentato agente sotto copertura, e il suo fedele partner Paladin, un robot. Sarà nella frenetica ricerca di informazioni sul misterioso e potente farmaco di Jack che Eliazsz e Paladin riusciranno a stabilire un legame inaspettato, oltre i confini tracciati dalle loro nature così diverse. Un'avventura visionaria, intensa, che esplora i temi della libertà e del libero arbitrio in una società frenetica e frammentata, in cui la differenza tra umanità e intelligenza artificiale è ormai sempre più labile.

Ti trovi spesso davanti persone di cui non sai effettivamente se stiano dicendo la verità? Vorresti avere l'abilità di cogliere tutti i segnali del corpo, anche quelli più impercettibili, per capire se il tuo interlocutore ti stia mentendo? Ti sarà sicuramente capitato almeno una volta nella vita di ricevere una pugnalata alle spalle da qualcuno che pensavi di conoscere ciecamente...

Quanta rabbia, rancore e delusione hai provato in quel momento? Tanta, vero? Purtroppo non c'è niente che tu possa fare, il 78% delle persone mente per natura, l'unica cosa che devi fare è imparare a capire chi ti sta mentendo in modo da non farti ingannare. Grazie a questo libro, scoprirai esattamente le stesse tecniche usate dai servizi segreti durante gli interrogatori per analizzare qualunque persona, leggere la loro mente e capire se stiano mentendo o meno. Nello specifico, capirai:

- Come decifrare le micro-espressioni e capire la psicologia comportamentale per riconoscere ogni personalità.
- Quali sono i 5 segni rivelatori che qualcuno ti sta mentendo.
- Quali sono i diversi tipi di personalità. Scoprirai i migliori strumenti da utilizzare per riconoscerli.
- Quali esercizi mentali puoi applicare per analizzare le persone. Troverai un esercizio pratica da fare in completa autonomia. Non importa che tu sia un esperto in materia o abbia sentito questo argomento per la prima volta, il libro è stato pensato e sviluppato in modo da essere adatto a tutti senza grandi sforzi. Adesso tocca a te. Acquista la tua copia!

Le principali tematiche che oggi dominano

il dibattito psicologico e neuroscientifico sulle emozioni hanno in realtà una storia che troppo spesso è stata dimenticata o semplicemente strumentalizzata ma che, adeguatamente conosciuta, può offrire elementi utili a fare chiarezza anche sugli aspetti più problematici e controversi delle teorie contemporanee. Nella seconda metà del XIX secolo, infatti, Charles Darwin, William James, John Dewey e George H. Mead delinearono un ideale campo da gioco in cui entrano in scena oggi tutte le opzioni possibili riguardo alle indagini sull'universalità o meno delle emozioni, sulla loro natura discreta o continua, sulla loro dimensione corporea e sulla loro funzione sociale e comunicativa. Lungi dal voler promuovere l'idea che il dibattito sulle emozioni non sia altro che una glossa in nota a Darwin o che dal tempo dei pragmatici ad oggi non sia cambiato nulla, tale volume intende proporre un'antologia di testi che, riconoscendo ai nomi qui trattati il ruolo di padri delle principali posizioni teoriche, introduca il lettore nell'ampio e vivo dibattito che caratterizzò la nascita dello studio sperimentale delle emozioni. Fausto Caruana e Marco Viola

Il libro evidenzia come alcune scoperte delle neuroscienze acquisiscano coerenza nelle teorie elaborate dalla semiotica interpretativa e mostra perché non si possa dare per scontato, come fa la neuroestetica, che il senso sia sempre inscritto nella percezione stessa e che qualunque altra interpretazione del "dato" sia superflua in quando non arricchisce ulteriormente il suo contenuto semantico. E, similmente, rileva come non sia più accettabile continuare ad analizzare i fenomeni iconici con gli strumenti della psicologia della gestalt come fa la semiotica visiva greimasiana. La relazione che unisce, oppone e disgiunge il discorso dell'arte con quello del design è osservata all'interno di un campo semantico ed è utilizzata per intersecare l'analisi delle neuroscienze con quella della semiotica. Letture di neurosemiotica tra arte e design ridefinisce l'arte elettronica (net art, cybernetic art, new media art...), come una forma di ingegnerizzazione del processo semiotico attuata per generare fenomeni estetici.

Brett King guarda al mondo nuovo delle tecnologie per la comunicazione 'aumentata', delle valute virtuali, dell'Internet of everything. Dall'analisi emerge che l'indus-

tria bancaria è in una fase di trasformazione dirompente. Solo pochi visionari come King se ne rendono conto. Chris Skinner, autore di Digital Bank e presidente del Financial Services Club Brett King ci scrive dal campo di battaglia della rivoluzione dei servizi finanziari e ci racconta cosa accade realmente lungo la linea del fronte. A dircelo sono gli stessi attori di questa trasformazione sulla base di dati chiave e fatti rilevanti. Una lettura obbligata per chiunque operi in questo settore. Matt Harris, direttore di Bain Capital Ventures, New York Brett King ci offre una straordinaria fotografia degli innovatori intenti a creare un nuovo futuro per il sistema bancario: un futuro che sarà liberatorio per il consumatore di servizi finanziari. David Bach, autore di bestseller su temi finanziari In ogni angolo del pianeta la tecnologia sta trasformando a ritmo serrato il sistema bancario: dallo sviluppo dei pagamenti mobili in Africa, in America latina e in Asia alla crescita sorprendente dei programmi prepagati negli Stati Uniti, in Cina, in Medio Oriente,

fino all'emergere in Russia o in Israele di numerose start-up che generano varianti sempre nuove della banca. In questo volume Brett King intervista gli innovatori alla testa del cambiamento - come le menti di Google, di PayPal, di UBank - offrendo il quadro completo delle tendenze dei nuovi servizi bancari. Il lettore scoprirà che cosa hanno da dire i più brillanti innovatori della tecnologia finanziaria su argomenti quali Bitcoin, prestito P2P, social media, servizi bancari automatizzati e 'neo-banche', prospettive e obiettivi a lungo termine del settore. Dall'analisi dei casi studio scaturisce una sorta di checklist per qualsiasi banca intenda colmare il divario tra l'attuale establishment bancario e gli operatori che propongono le soluzioni più innovative. Un libro indispensabile per chiunque sia coinvolto nel settore finanziario. Objective-C è il linguaggio di Apple. Questa guida ti seguirà passo dopo passo allo studio e alla conoscenza approfondita del linguaggio che muove, dietro le quinte, tutti gli algoritmi delle applicazioni iPhone,

iPad e Mac. I primi capitoli sono pensati per una formazione di base solida su tutti i paradigmi del linguaggio, nei capitoli intermedi potrai affinare le tecniche di sviluppo e programmazione più avanzate fino all'ultimo capitolo, dove studierai importanti approfondimenti. "Objective-C. Le basi per tutti" è un manuale che si rivolge a chiunque desideri iniziare a occuparsi di programmazione in Objective-C. I concetti chiave sono esposti con chiarezza e semplicità, partendo dalle basi del linguaggio e della logica fino ad approfondire aspetti ed elementi più complessi. Esempi esaustivi accompagnano i contenuti teorici, permettendo di assimilare efficacemente le nozioni apprese (per i principianti), ma anche di colmare lacune o fissare meglio determinati fondamenti per chi ha già esperienze di programmazione. Il lettore può mettere alla prova le sue capacità sin da subito, tramite un'ampia sezione di codice ed esempi in ogni capitolo del testo.

2000.1438