



NEWS



APP GRATIS



GIOCHI



ISTRUZIONE



LIBRI



TEMPOLIBERO



MAMME & PAPA'



ALIMENTAZIONE & SALUTE



BISOGNISPECIALI

Punti di vista: Paolo Giovine di PubCoder

16 dic



Uno dei principali problemi che frena la rivoluzione digitale dei contenuti è la mancanza di un linguaggio comune a start up tecnologiche ed editoria, due mondi a parte, con grandi difficoltà di comprensione reciproca. Ne abbiamo parlato con **Paolo Giovine**, che dopo anni trascorsi a gestire le radio del Gruppo L'Espresso è ora mentor dell'incubatore di innovazione **H-Farm** e fondatore di [PubCoder](#) – start up che realizza un tool per l'editoria digitale.

Mamamò: Paolo, avete sviluppato PubCoder, un software che permette di creare libri interattivi multiformato e multiplatforma secondo lo standard ePub 3, senza dover scrivere una riga di codice. Da quali considerazioni e da quali esigenze siete partiti quando avete pensato a questo progetto?

Paolo Giovine: Il progetto è nato, come spesso accade, da esperienze ed esigenze personali. Mia moglie ha lavorato per Lapis, nell'editoria per ragazzi. Inizialmente volevamo sviluppare insieme una bookapp per bambini, perché vedevamo in questo settore delle enormi potenzialità. Ci hanno chiesto 15mila euro per la realizzazione. È lì che ho intravisto delle opportunità di mercato. In quel momento il progetto era realizzare un software che consentisse di sviluppare applicazioni anche a chi non fosse programmatore. Allora non esistevano ancora strumenti di quel tipo a livello internazionale. Ora invece ce ne sono diversi, ma non sono molto flessibili. Lo sviluppo nativo è sempre preferibile, perché ha sì costi elevati, ma continua ad offrire possibilità creative non paragonabili rispetto agli attuali tool editoriali del mondo app. Il nostro progetto ad un certo punto si è però allontanato dall'universo delle applicazioni perché abbiamo saputo che Apple intendeva indirizzare tutti i contenuti editoriali verso iBooks. Anche per questo ci siamo orientati verso l'ePub, un formato che permette più possibilità di distribuzione e che consente di soddisfare le esigenze di diversi content provider, come agenzie, editori, ma anche singoli individui. Il nostro obiettivo è stato quello di creare uno strumento standard, rivolto a più device, multiplatforma e multilingua, che consentisse di avere un prodotto finito di buona qualità senza scrivere una riga di codice. Così è nato PubCoder, che ha puntato sul formato ePub 3, come linguaggio avanzato.

M: Quello della mancanza di standard di formato è sicuramente uno dei motivi di confusione del panorama digitale attuale.

PG: Mi ricorda quando gestivo la parte editoriale di Kataweb. Quando sono arrivato mi sono trovato di fronte 22 sistemi editoriali diversi che andavano armonizzati e ricondotti ad uno. Oggi ci si ritrova di fronte 18 formati diversi per tablet e si è disorientati. Ma la non scelta è sempre peggio.

M: Il vostro progetto è stato premiato al Contec nell'ambito della Fiera di Francoforte. Quali sono i suoi aspetti più innovativi e che accoglienza avete avuto in Italia?

PG: Abbiamo avuto una risposta eccezionale da De Agostini, che ha deciso di sviluppare con noi un centinaio di libri della serie Black Cat, con letture graduate; purtroppo non abbiamo modificato gli asset, pur con questo limite si è ottenuto un buon prodotto. De Agostini ha dimostrato che si possono trasferire i propri contenuti in digitale abbattendo i costi, anche perché gli aggiornamenti li faranno in casa editrice, in autonomia, dopo una fase di training interno.

M: Qual è secondo te il punto di forza di PubCoder?

PG: PubCoder è la migliore rotativa digitale disponibile al momento sul mercato. Il complimento più bello che ci fanno è che si capisce in fretta e si utilizza facilmente. E al momento è del tutto free. In futuro da marzo-aprile si pagherà solo se si pubblica. Il nostro modello di business prevede infatti un uso gratuito del software. Pago solo nel momento in cui il libro che ho realizzato viene inviato per la pubblicazione, ad un prezzo molto contenuto, non oltre i 150 euro.

Io in realtà sogno di costruire un ambiente virtuale dove si pubblica un contenuto fatto con PubCoder senza pagare nulla. Può essere per esempio il mio portfolio oppure materiale didattico da condividere. Abbiamo infatti molte richieste dalle scuole.

M: Qual è secondo te la difficoltà che incontrano gli editori italiani rispetto al digitale?

PG: Gli editori italiani in generale mostrano diffidenza verso il digitale. C'è innanzitutto un problema culturale, di scarsa conoscenza e il fatto che il mondo delle start up e della tecnologia e mondo dell'editoria non si parlano. Lo sviluppatore tratta un'animazione da sviluppatore; affinché la tratti come contenuto editoriale bisogna trovare un linguaggio comune. Lavorare per 7 mesi con una controparte come De Agostini, per esempio, ci ha permesso di fare un'esperienza fondamentale sui workflow editoriali. Le grandi case editrici in alcuni casi hanno realizzato prodotti digitali decisamente brutti, in altri hanno scelto politiche di prezzo sbagliate. Alcune di queste operazioni le hanno pagate a caro prezzo. Ma il danno vero è quando prodotti di scarsa qualità hanno successo: grazie alla forza del tuo marchio hai distribuito al pubblico italiano 5/6mila app tecnologicamente non adeguate. Credo che i nostri editori dovrebbero avere più pazienza e più umiltà.

La cosa veramente incredibile è che sulla frontiera del digitale siamo lasciati soli. Mi aspetterei di essere circondato dal mondo istituzionale. Invece c'è difficoltà di comprensione del fenomeno digitale anche a quel livello. Mentre nel mondo anglosassone per esempio ci sono grandi investimenti. Oggi continuiamo a discutere di tecnologia, mentre dovremmo già parlare di contenuti digitali. Ognuno dovrebbe prendersi le proprie responsabilità. Noi cerchiamo di farlo e di guardare ad un orizzonte più ampio: è online una release di PubCoder in lingua araba.

M: Come pensi che il digitale e i nuovi dispositivi cambino il rapporto dei bambini con la lettura?

PG: Noi siamo partiti dall'idea che il libro avesse una dignità anche nel mondo digitale. Ma ovviamente le possibilità espressive sono molteplici, perché nel digitale funzioni diverse sono unificate, mentre nell'analogo gioco e lettura per esempio sono separati. Ho 3 figlie, di cinque, sette e nove anni e noto le differenze tra di loro: per quella di 9 leggere sui libri di carta è naturale, mentre quella di cinque non fa differenze. Per entrambe è inconcepibile che non si possa "fermare" la tv.

Il digitale ha sicuramente un impatto sull'abitudine alla lettura lineare, perché un tempo il libro aveva due/tre caratteristiche chiare ed era un prodotto finito, con un percorso di lettura preciso, mentre ora intervengono altri elementi e nuovi modelli, come la condivisione. Anche se personalmente non penso che il futuro del libro sarà tutto costruito sullo sharing. E non credo nemmeno che il libro come esperienza chiusa sia da abbandonare. Trasferire l'esperienza di lettura immersiva nel digitale è possibile.



Il team di PubCoder: da sinistra, Paolo Giovine, Daniela Calisi, Angelo Scicolone, Paolo Albert.

I Commenti degli utenti Mamamò

0

Post

254/254caratteri

appfinder



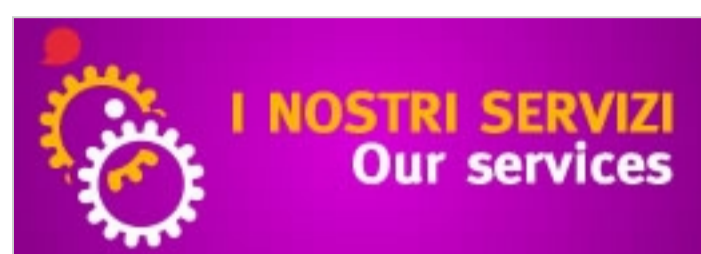
Cerca

CERCA

CATEGORIE ▾

SUPPORTO ▾

ETA' ▾



TOP 5 app di Mamamò

- 1 Sherlock. The Network
- 2 Love, the app
- 3 The Tiny Bang Story
- 4 Busy Shapes
- 5 La Bibbia - La Creazione

Scopri tutte le top app ▶