

# BENVENUTI



# **Anfy Mobile**

**Fabio Ciucci**  
Anfy Team

[www.anfymobile.com](http://www.anfymobile.com)

# Anfy Mobile: l'azienda

- ✓ Dal 1996 crea prodotti innovativi per aziende del calibro di Intel Corporation ed Ericsson
- ✓ Leader di mercato nella progettazione di sistemi di mobile entertainment con tecnologie Java e Symbian su GPRS/EDGE/UMTS
- ✓ Progetta e sviluppa soluzioni avanzate per la telefonia mobile grazie a uno staff composto da circa 30 specialisti localizzati in Italia, Cina, India e Russia.

# Anfy Mobile: l'evoluzione

- ✓ 1996: Anfy Team Web Java™ Applets
- ✓ 2002: Lancio dei giochi Java™ per cellulari
- ✓ 2003: Distribuzione di 30 giochi in 12 paesi
- ✓ 2004: Lancio del Multiplayer in TIM tramite Acotel, sviluppo di applicazioni client/server in Symbian
- ✓ Prodotti collocati presso: TIM (ITA), Vodafone (EU), AT&T (USA), Sonera (FIN) e vari carrier cinesi.

# Anfy Mobile: le tecnologie

- ☑ **Catalogo giochi Java in licenza esclusiva per l'Italia su TIM e Vodafone. Distribuiti tramite Acotel ed Mforma in altri paesi**
- ☑ **ANFY NET: Piattaforma per l'interazione real time fra apparati di telefonia mobile attraverso la tecnologia Java o Symbian e il protocollo di comunicazione Internet**

Oggi parliamo di:

APPLICAZIONI DELLE TECNOLOGIE  
JAVA™ E SYMBIAN  
PER IL MERCATO MOBILE CONSUMER:  
DAL MODELLO STAND-ALONE  
A QUELLO ON-LINE

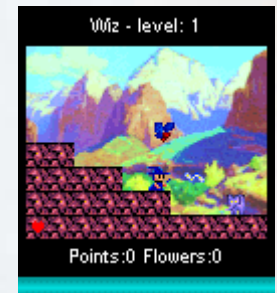
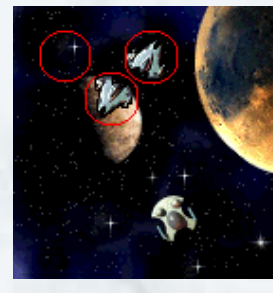
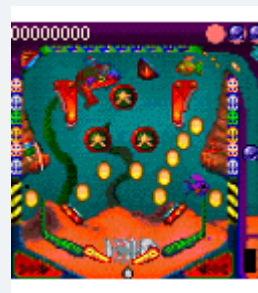
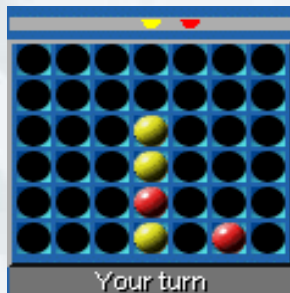
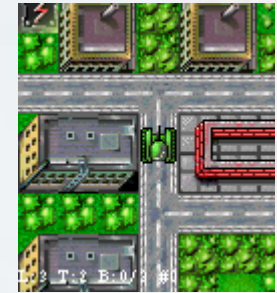
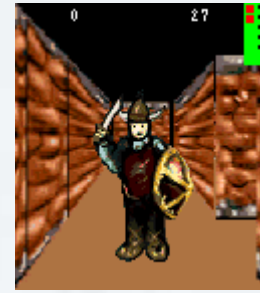
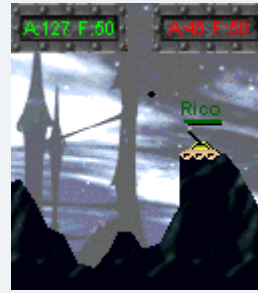
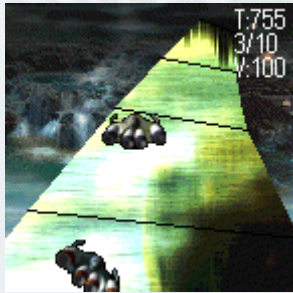
# CELLULARI PER DIVERTIRSI

## ✓ LA DIREZIONE DEL MERCATO

- ✓ In origine, nel 2002, vengono immessi sul mercato i primi telefoni Java™ e prodotti i primi giochi in bianco e nero, principalmente da piccole aziende o programmatori autonomi
- ✓ Nel 2003 il numero di telefoni compatibili cresce rapidamente, i giochi a colori diventano lo standard. Si affacciano al mercato i brand famosi con titoli noti
- ✓ Nel 2004 i giochi non brandizzati perdono terreno, e vengono effettuati i primi lanci commerciali di multiplayer gaming

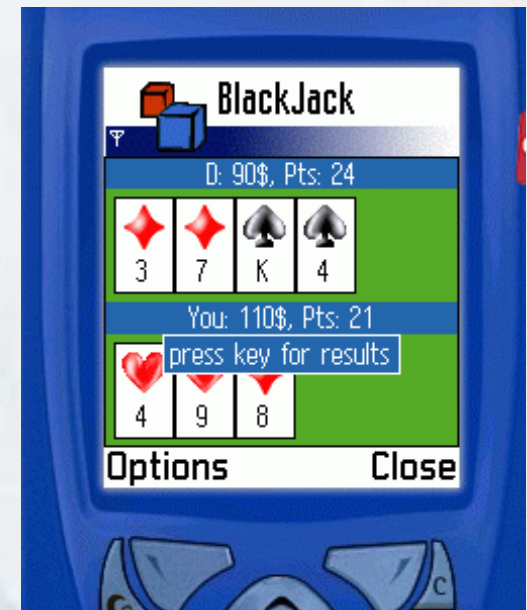
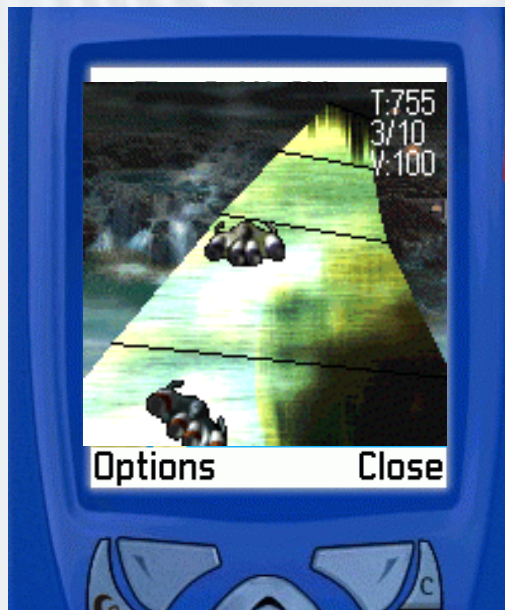
# Single player - stand alone

## ☑ Esempi di giochi prodotti da Anfy Mobile



# Multi Player - online

## ☑ Esempi di giochi prodotti da Anfy Mobile





# TECNOLOGIE E TELEFONI

# Diffusione di Java™

## ☑ Telefoni Java™ in vendita in Italia

☑ 2002: 10% (circa 10 telefoni)

☑ 2003: 30% (circa 35 telefoni)

☑ 2004: 60% (circa 70 telefoni)

☑ modelli disponibili, non quota di mercato

# Versioni/Estensioni di Java™

- ✓ J2ME MIDP 1.0
- ✓ J2ME MIDP 2.0
- ✓ MMAPI con supporto fotocamera
- ✓ MMAPI con supporto audio
- ✓ MMAPI con supporto foto+audio
- ✓ Mobile 3D graphics API
  
- ✓ MMAPI compare in alcuni telefoni a partire dalla seconda metà del 2004

# Symbian™

- ✓ Sistema operativo per cellulari, supportato dai costruttori leader quali: Nokia, Sony-Ericsson, Motorola, Samsung e Siemens
- ✓ A differenza delle applicazioni Java™, che per motivi di sicurezza non possono gestire tutto il telefono, quelle Symbian™ hanno “carta bianca”
- ✓ Al momento ci sono pochi telefoni che adottano tale sistema e il prezzo medio è sopra i 300 euro, ma è probabile una maggiore diffusione nel 2005-2006

# Cosa può fare Symbian™

- ✓ **Alcuni esempi di cose "FUN" che si possono fare usando le capacità multimediali del sistema Symbian™**
  - ✓ **Personalizzare o brandizzare il telefono cambiando grafica, icone, menù e suoni**
  - ✓ **Inviare SMS, leggere i numeri della rubrica**
  - ✓ **Auto-avviare applicazioni all'accensione**
  - ✓ **Funzionare come telecomando di radio/TV**
  - ✓ **Alterare la voce, sovrapporci suoni "DJ"**
  - ✓ **Simulare un falso segnale di occupato alle chiamate delle persone antipatiche**



# IL MODELLO ON-LINE

# MULTIPLAYER/MESSAGING

## ✓ I TELEFONI HANNO L'ANTENNA!

- ✓ Un gioco per cellulare, anche ben fatto, risulta comunque meno avvincente di quelli per console dedicate, specie ai più esigenti
- ✓ Si può sfruttare la rete per applicazioni di multiplayer e community, in cui le console difettano
- ✓ Le chat e i giochi via SMS sono oggi le applicazioni più di successo in ambito mobile consumer
- ✓ L'evoluzione da testi SMS, a client Java/Symbian che veicolano anche foto e audio su rete internet, attende solo la diffusione dei telefoni adatti

# Mercato

## ✓ SMS CONTRO GPRS/EDGE/UMTS

- ✓ Ogni SMS costa 14-15 centesimi, lo stesso prezzo di 25 Kb di traffico GPRS
  - ✓ Con 25 Kb di GPRS è possibile inviare diverse dozzine di messaggi testo
  - ✓ Ogni MMS costa 50-60 centesimi, lo stesso prezzo di 85 Kb di traffico GPRS
  - ✓ Con 85 Kb di GPRS è possibile inviare almeno una decina di foto in modo diretto
- ✓ Questo significa che utilizzare Internet per effettuare le stesse operazioni di SMS e MMS agevola l'utente finale e favorisce l'utilizzo della multimedialità

# Le difficoltà dell'on-line

- ☑ **ON-LINE Mobile significa prima di tutto: PROBLEMI**
- ☑ **Nonostante la copertura di reti GPRS o superiori sia ormai di buon livello, sono frequenti problemi come:**
  - ☑ **Linea frequentemente persa e ripresa**
  - ☑ **Possibile perdita di pacchetti**
  - ☑ **Tutto il traffico generato viene fatturato**
- ☑ **Un insieme di problematiche che necessitano di soluzione per poter consentire al mercato di svilupparsi**

# Una soluzione: ANFY NET

- ✓ Si basa su server in Java™
- ✓ Riprende la linea automaticamente nei casi in cui manca copertura di rete.
- ✓ Numera i pacchetti spediti e ricevuti, in modo da evitare perdita di dati.
- ✓ Supporta telefoni vecchi e nuovi
- ✓ Ha client in Java™, Symbian e per PC
- ✓ Trasferisce testi, foto e audio
- ✓ Permette gioco multiplayer a turni (poker, scacchi) e in realtime (corse).

# Un esempio di applicazione

## ☑ MESSAGING+GIOCO+DATING+BLOG

- ☑ Sistema di messaggistica, con client in versioni Java™, Symbian e PC
- ☑ Scambio messaggi testo, foto e audio
- ☑ Possibilità di editare blog dal telefono
- ☑ Profilazione e ricerca per dating
- ☑ Sfida a giochi multiplayer tra utenti
- ☑ Buddy list, black list, archivio messaggi

# GRAZIE



## **Anfy** Mobile

Fabio Ciucci

[fabioc@anfyteam.com](mailto:fabioc@anfyteam.com)

**Anfy Team**

Via P. Paolini, 247  
55100 LUCCA  
ITALY

[www.anfymobile.com](http://www.anfymobile.com)