



# Il Giacomino



## MUSICA AI

La musica generata da Intelligenza Artificiale (AI) sta diventando sempre più popolare. La tecnologia AI può essere utilizzata in diversi modi per creare musica, dai programmi che generano musica in modo automatico, fino alle applicazioni che aiutano gli artisti a comporre canzoni. La musica generata da AI è un argomento che ha suscitato alcune polemiche nel mondo della musica. Alcuni artisti sostengono che la musica generata dall'AI manca delle emozioni che solo un essere umano può aggiungere ad una composizione musicale. Tuttavia, altre persone credono che l'AI possa apportare un nuovo livello di creatività e innovazione al mondo della musica. L'utilizzo dell'AI per generare musica ha diversi vantaggi. In particolare, l'AI può essere utilizzata per analizzare una vasta quantità di dati musicali e creare una playlist personalizzata. Inoltre, l'AI può essere utilizzata per creare melodie originali e armonie complesse che sarebbero difficili da produrre tramite metodi tradizionali. L'AI può anche essere utilizzata per affinare il suono di una traccia già esistente, eliminando eventuali distorsioni o rumori indesiderati. Un caso molto recente è nel nuovissimo album dei The Beatles, dove la voce di John Lennon viene ricreata grazie all'intelligenza artificiale.



Un esempio di utilizzo dell'AI nella generazione di musica è AIVA (Artificial Intelligence Virtual Artist). AIVA è un software di composizione musicale basato su una rete neurale artificiale che ha l'obiettivo di creare musica emozionale e originale.

Esistono anche altre applicazioni, come Amper Music, che permettono di creare brani musicali personalizzati in pochi clic. Nonostante l'AI possa essere utilizzata con successo per creare musica, è importante ricordare che la creazione musicale è un processo complesso che richiede una certa dose di creatività e interpretazione umana. La musica generata dall'AI può essere un'interessante aggiunta al mondo della musica, ma non dovrebbe sostituire completamente l'impegno degli artisti umani.

In sintesi, l'utilizzo della musica AI sta aumentando nel mondo della musica. La tecnologia AI sta diventando sempre più sofisticata, permettendo di creare melodie e armonie complesse in modo automatico. Tuttavia, è importante ricordare che la musica è un'arte che richiede creatività e interpretazione umana, e che l'AI non dovrebbe sostituire completamente il contributo degli artisti umani.

# Nintendo®



## La grandezza nasce sempre con un'idea

### COME NASCE L'AZIENDA?

La storia di Nintendo parte dal lontano 1889 con un uomo, Fusajiro Yamauchi, nato a Kyoto dove fonda la Nintendo Koppa (carte da gioco giapponesi) e inizia la produzione di Hanafuda, carte da gioco con disegni floreali. Queste carte si diffondono molto perché erano legate al gioco d'azzardo e i principali clienti di Nintendo era la mafia, la Yakuza. Un cliente molto vantaggioso perché per paura di non essere truffati buttavano il mazzo dopo aver giocato e ne compravano uno nuovo.

Nel 1929 si dimette il presidente Yamauchi e passa tutto al genero, Sekiryu Kaneda. Visto che si riteneva estraneo alla famiglia stette un po' più distaccato dall'azienda ma comunque riuscì a renderle più professionale migliorando i processi di produzione e inizia a produrre carte di stile occidentale.

Il percorso di crescita dell'azienda ha incluso la diversificazione nella produzione di carte per bambini, l'introduzione di Gunpei Yokoi con idee rivoluzionarie come il Game & Watch, e la risposta alla crisi dei videogiochi negli anni '80 con l'uscita del Nintendo Entertainment System (NES).

### NINTENDO PROPRIETARIO DEL MERCATO

Il percorso di crescita dell'azienda ha incluso la diversificazione nella produzione di carte per bambini, l'introduzione di Gunpei Yokoi con idee rivoluzionarie come il Game & Watch, e la risposta alla crisi dei videogiochi negli anni '80 con l'uscita del Nintendo Entertainment System (NES).

Gli anni successivi hanno visto l'ascesa di Nintendo 64, la competizione con SEGA e l'arrivo di nuovi leader come Satoru Iwata. La Wii, con il suo approccio innovativo al gioco di gruppo, e la Nintendo Switch, combinando versatilità e qualità di gioco, hanno continuato a segnare il successo dell'azienda.



*La storia di Nintendo parte da lontano e ha avuto molti cambiamenti significativi, un'idea longeva che portasse speranza e divertimento.*

### Come fa a essere competitiva sempre sul mercato

### QUAL È IL SEGRETO DI NINTENDO?

Oltre a definirsi come un'azienda interessata all'innovazione e alla sperimentazione, Nintendo si distingue per la creazione di giochi divertenti focalizzati sulla famiglia. La sua storia ha contribuito a plasmare il panorama dei videogiochi nel corso degli anni, dimostrando una costante capacità di adattamento e creatività.

Nintendo non si vede come una concorrente di Playstation o di Xbox ma l'interesse all'innovazione, la sperimentazione e la creazione di giochi divertenti concentrando su quelli di famiglia per ciò si distinguono dalla massa sono interessati a creare giochi divertenti che possano divertire chi li gioca. Nintendo è una azienda che ha definito la definizione videogiochi nel corso della sua storia



# Persona:

## psicologia fatta a videogioco

Dato la recente uscita del remake di uno dei migliori capitoli della saga, ho colto questa occasione per parlare di questi capolavori del JRPG, che oltre essere un'ottimo intrattenimento, sono anche una delle opere più profonde e simboliche che mi sia mai capitato di giocare.

Persona, conosciuta precedentemente con il titolo di Shin Megami Tensei: Persona, è una serie di videogiochi JRPG sviluppati e pubblicati da Atlus. La serie è nata nel 1996 come spin-off della popolare serie Megami Tensei (altra saga di videogiochi prodotta da Atlus), che tratta delle vicende di un gruppo di invocatori di demoni.

La serie Persona invece, è sviluppata basandosi molto sulla psicologia analitica ideata da Carl Gustav Jung. I protagonisti evocano una "Persona", che rappresenta la parte della personalità che organizza il rapporto di inserimento nella società dell'individuo, e devono combattere le "Ombre", che rappresentano l'aspetto inconscio della psiche umana ovvero il lato sconosciuto di sé stessi.

Potrei elencare tutti i giochi della saga ma voglio concentrarmi solo su tre titoli, Persona 3, 4 e 5 perché sono stati il punto di svolta di Atlus, ciò che ha reso lo studio famoso in tutto il mondo. Katsura Hashino, il game director di questi tre giochi, ha spiegato che Atlus nel periodo 2000-2006 era a rischio bancarotta e Persona 3 sarebbe stato il suo ultimo gioco prima del fallimento. Per evitare ciò, Hashino rivoluzionò la formula di Persona creando un gioco con l'idea di fare successo in occidente. Questa idea fu perfezionata in Persona 4 e con Persona 5 lo studio ebbe il suo picco di vendite affermando il nome Atlus come uno degli studi di game design più apprezzati nel mondo videoludico.

Questi tre titoli, pur essendo molto diversi fra loro, hanno sostanzialmente lo stesso obiettivo, esplorare un fattore specifico della psiche umana mostrandone sia i lati positivi che negativi. Una delle maggiori qualità della saga di Persona è l'estetica che viene

adattata perfettamente per rendere il gioco accattivante e divertente. Un fattore molto importante di questi giochi è l'uso dei colori che viene scelto per rappresentare la loro "identità". In Persona 3 predomina il colore blu che rappresenta tristezza, angoscia e depressione; in Persona 4 il colore dominante è il giallo, associato all'allegria ma anche agli elementi thriller e polizieschi; infine Persona 5 è associato al rosso per simboleggiare la ribellione contro le convinzioni sociali.

Un altro fattore molto caratteristico dell'estetica di Persona, oltre alla strepitosa direzione artistica gestita da Shigenori Soejima, è il comparto audio gestito da Shoji Meguro che ha caratterizzato ogni gioco con generi musicali e cantanti diversi: Persona 3 è sul genere hip-hop e rap, con la partecipazione di Lotus Juice per la parte canora; Persona 4 è sul genere pop e soft rock, con la parte canora gestita da Shihoko Hirata e infine Persona 5 è caratterizzato da OST rock e jazz/funk cantati da Lyn Inazumi.

## PERSONA 3

Questo titolo è considerato il più cupo della saga, dato che tratta temi molto sensibili. Persona 3 narra che ogni giorno dopo la mezzanotte il tempo è come se si fermasse, dando origine all'ora buia che cambia la percezione del mondo rappresentando le persone all'interno di bare con solo alcune eccezioni, ovvero gli evocatori di Persona. Il concetto dietro all'evocazione di questa ultima viene effettuata tramite la comprensione della tanatofobia, ovvero l'accettazione della morte che viene rappresentata tramite un "suicidio metaforico" con una pistola Evoker.

## PERSONA 4

Questo gioco tratta principalmente il concetto di "falso" all'interno della società, mostrando come l'umanità tenda a rinnegare la verità perché il falso causa meno problemi e in molti casi è molto più facile da accettare rispetto alla verità. Il "mondo di bugie" di Persona 4 viene mostrato come un luogo coperto dalla nebbia che nasconde le Ombre, ovvero la parte di sé stessi rinnegata dall'umano che non riesce ad accettare la verità. L'accettazione della propria Ombra corrisponde alla manifestazione della Persona.

## PERSONA 5

Questo è il gioco dove lo stile raggiunge la vetta, il suo simbolismo rappresenta una critica a una società dissoluta e cinica dove la massa accetta un sistema che la sottomette, ignorando l'accettazione di sé stessi e adeguandosi agli altri. I protagonisti hanno lo scopo di piegare la società, incitando la ribellione personale che porta al cambiamento di una società. I personaggi vengono rappresentati con il concetto del "Ladro gentiluomo", infatti la loro ribellione consiste nel furto dei desideri contorti di persone malvage portandole a confessare i propri crimini. L'evocazione della Persona viene rappresentata tramite la rimozione di una maschera mostrando ciò che si è veramente senza alcun tipo di preoccupazione.



# sogni lucidi



I sogni lucidi sono un po' diversi da qualsiasi altro sogno che facciamo normalmente poiché si verificano quando una persona è consapevole che sta sognando e può assumere in una certa misura il controllo del proprio sogno influenzandolo.

Pur avendo coscienza del fatto di stare dormendo, chi sperimenta questa tipologia di esperienza onirica è capace di muoversi in maniera deliberata entro di essa e può arrivare ad esplorare e modificare le situazioni a proprio piacimento.

La popolarità dei sogni lucidi deriva anche da nozioni teoriche che concettualizzano l'esperienza come adattabile alla salute mentale, nonostante l'evidenza empirica sia tutt'oggi oggetto di discussione: se da un lato i sogni lucidi sembrano promuovere il benessere psicologico, dall'altro possono essere deleteri soprattutto per la qualità del sonno.

Questo genere di sogni è stato discusso tra i giovani anche per la speranza di poter sognare a piacimento in qualche serie o libro preferito così da poter stare un po' in quel mondo fantasy tanto apprezzato.

I sogni normali possono verificarsi durante le diverse fasi del ciclo del sonno, però gli studi hanno dimostrato che la maggior parte dei sogni lucidi avviene durante il sonno REM.

I sogni lucidi sono spesso associati alla metacognizione, cioè alla consapevolezza ed alla comprensione dei propri processi di pensiero.

La ricerca scientifica suggerisce che il sogno lucido e le funzioni metacognitive condividono sistemi neurali simili. Ciò significa che le persone con capacità elevate di controllare i loro pensieri potrebbero avere maggiori probabilità di sperimentare sogni lucidi.

I sogni lucidi possono verificarsi spontaneamente o con tecniche per l'induzione. Quelli spontanei sono rari e difficili da prevedere: anche le persone che riferiscono di sperimentarli con una certa frequenza riferiscono di aver fatto solo uno o due di tali esperienze oniriche ogni mese.

Invece, l'induzione deliberata richiede molta pratica o una particolare predisposizione.

Nell'ambito della ricerca scientifica, le tecniche per ottenere un sogno lucido prevalentemente utilizzate comprendono:

**Test di realtà:** consiste nell'introdurre piccoli test di controllo della realtà in fase di veglia, nella speranza di innescare un'abitudine da riprendere durante il sonno. Ad esempio, è possibile chiedersi se si sta sognando o meno durante il giorno; poiché la consapevolezza di sé non è possibile durante i sogni NON lucidi, essere in grado di rispondere a questa domanda dimostra di essere effettivamente svegli.

I test di realtà si basano sull'idea che i test ripetuti finiranno per penetrare nei sogni, consentendo loro di raggiungere lucidità e distinguere tra lo stato di sogno e la veglia. **Induzione mnemonica dei sogni lucidi:** implica l'allenarsi a riconoscere la differenza tra i sogni e la realtà durante il sonno.

I soggetti si svegliano dopo un periodo di sonno e ripetono una variazione della seguente frase: "La prossima volta che dormirò, ricorderò che sto sognando". I ricercatori inducono sogni lucidi utilizzando il metodo MILD svegliando i soggetti dopo cinque ore di sonno.

**Wake back to bed:** prevede il risveglio nel cuore della notte e poi tornare a dormire dopo che è trascorso un certo periodo di tempo.

Il wake back to bed viene spesso utilizzato insieme alla tecnica MILD.

Quando questi due metodi vengono utilizzati insieme, il periodo di tempo più efficace tra il risveglio e il ritorno al sonno sembra essere da 30 a 120 minuti.

**Stimolazione esterna:** questa tecnica prevede luci lampeggianti e altri stimoli che vengono attivati mentre il soggetto è nel sonno REM.

La logica alla base di questo metodo è che il dormiente incorporerà questi stimoli nei propri sogni, innescando lucidità nel processo.

Inoltre, alcuni studi hanno coinvolto l'induzione di sogni lucidi utilizzando determinati tipi di farmaci e integratori.

Alcune ricerche scientifiche hanno indicato i potenziali benefici dei sogni lucidi auto-indotti, come nel caso della gestione degli incubi notturni.

Tuttavia, altri studi sostengono che i sogni lucidi possono avere un impatto negativo sulla salute mentale, poiché possono frammentare il sonno e indurre a confondere il limite tra realtà e fantasia.

Però, altri sostengono invece che essi possano aumentare la creatività, la memoria e la resilienza di fronte a situazioni di stress.

Nel complesso come tutte le cose anche i sogni lucidi hanno i loro pro e contro, e se per caso ti è venuta un po' di curiosità per provare a farne uno, ti consiglio di armarti di tanta pazienza e ti auguro un buon sonno!

## Monaco di Baviera, Germania

Siamo partiti il 4 marzo alle ore 6, attraversando l'innevata Svizzera, la piovosa Austria e infine la tanto attesa Germania, destinazione finale: Monaco di Baviera. Dopo un rapido check-in ci siamo subito immersi nella città, visitando lo splendido Olympiapark, luogo delle Olimpiadi del 1972. Nonostante siano passati già 50 anni, l'architettura rimane ancora moderna, con le vele del tetto che ancora sembrano avveniristiche, progettate al tempo dallo studio di architetti Behnisch and Partners. Non sembrano essere passati così tanti anni, nemmeno dalle condizioni in cui è tenuto il parco, tutto in perfetto ordine, prato curato e strutture che ancora oggi vengono utilizzate, altre che invece sono in ristrutturazione. All'interno del parco vi è anche la celebre torre "Deutsche Telekom" sulla quale siamo saliti, e nonostante l'uggiosa giornata, il panorama a 200 metri di quota era un qualcosa di mozzafiato. La sera siamo andati in una delle più tipiche birrerie in centro, la Löwenbräukeller, un locale in cui il tempo sembra essersi fermato, ogni dettaglio richiamava la storia della Baviera, incluse le uniformi delle cameriere, che indossavano i tipici abiti bavaresi. La mattina seguente abbiamo visitato il campo di lavoro di Dachau, un luogo toccante, pieno di emozioni, talvolta contrastanti, entrare pensando che proprio dove stai poggiando i piedi siano state sterminate migliaia di persone è un'emozione indescrivibile. Purtroppo, di originale è rimasto ben poco, essendo il campo stato usato come campo profughi nel ventennio seguente, ma forni e camere a gas sono rimasti originali, penso sia l'area più toccante. La fedele ricostruzione delle baracche mostra l'evoluzione del tempo, verso condizioni sempre peggiori per i prigionieri. I templi delle varie religioni, costruiti in seguito testimoniano tutta la sofferenza che è passata in quel luogo, insieme alle foto scattate contestualmente alla liberazione dai soldati Americani.





Passando a un luogo ben più allegro, ci siamo diretti al Deutsches Museum, 47000 metri quadrati di conoscenze e curiosità, passando dagli aerei usati dalla Luftwaffe durante la Seconda guerra mondiale ai più moderni Airbus A350. Dentro è possibile trovare tutta la scienza e le scoperte dell'uomo, dalle prime scoperte nel campo delle luci del suono e degli effetti ottici, fino ad arrivare ad analizzare architettura di ferrovie, viadotti ed elaboratori. Luogo dove si può approfondire qualsiasi cosa, non basta un pomeriggio per visitarlo. Come ultima attività in programma, siamo stati accompagnati da una guida turistica per il centro città, ripercorrendo la storia del partito Nazista, dalla fondazione in una birreria, alle piazze usate per i comizi, passando per le vie sorvegliate a vista dalle SS. Essendo Monaco stata distrutta dai bombardamenti, gran parte della città e delle piazze è stata ricostruita, alcuni edifici furono ricostruiti fedelmente ai precedenti, altri invece si evolsero per rispondere alle esigenze dei cittadini. C'è da dire che l'architettura è fortemente influenzata dalle correnti romane e greche, difatti molte piazze sono a chiaro stampo italico. Conoscere e scoprire nuovi posti è sempre emozionante, ma approfondirne la storia lo è certo di più. Confrontandoci con qualche italiano emigrato abbiamo potuto approfondire la loro mentalità, diversa dalla nostra, e ciò ci ha fatto comprendere un altro pezzo del loro contesto sociale.



# GitHub Copilot: Rivoluzionando la Programmazione con l'Intelligenza Artificiale

GitHub Copilot è una delle innovazioni più recenti e promettenti nel mondo dello sviluppo software. Creato da GitHub in collaborazione con OpenAI, questo strumento combina il potere dell'intelligenza artificiale (IA) con uno degli strumenti più utilizzati dai programmatori: Git. In questo articolo, esploreremo cos'è GitHub Copilot, come funziona e come sta rivoluzionando il processo di sviluppo software.

## Cos'è GitHub Copilot?

GitHub Copilot è un'estensione per Visual Studio Code (VS Code) che offre assistenza all'utente durante il processo di scrittura del codice. Utilizza un'IA avanzata addestrata su un vasto corpus di codice sorgente open source per suggerire completamenti automatici, documentazione e commenti in tempo reale. Questo strumento supporta attualmente più di una dozzina di linguaggi di programmazione, tra cui JavaScript, Python, C++, Java e molti altri.

## Come Funziona?

Il funzionamento di GitHub Copilot è sorprendentemente semplice ma potente. Ecco come opera:

**Autocompletamento del Codice:** Mentre scrivi il codice in Visual Studio Code, GitHub Copilot suggerisce completamenti automatici basati sul contesto del codice. Questi suggerimenti possono variare da nomi di variabili, funzioni e classi a snippet di codice completi.

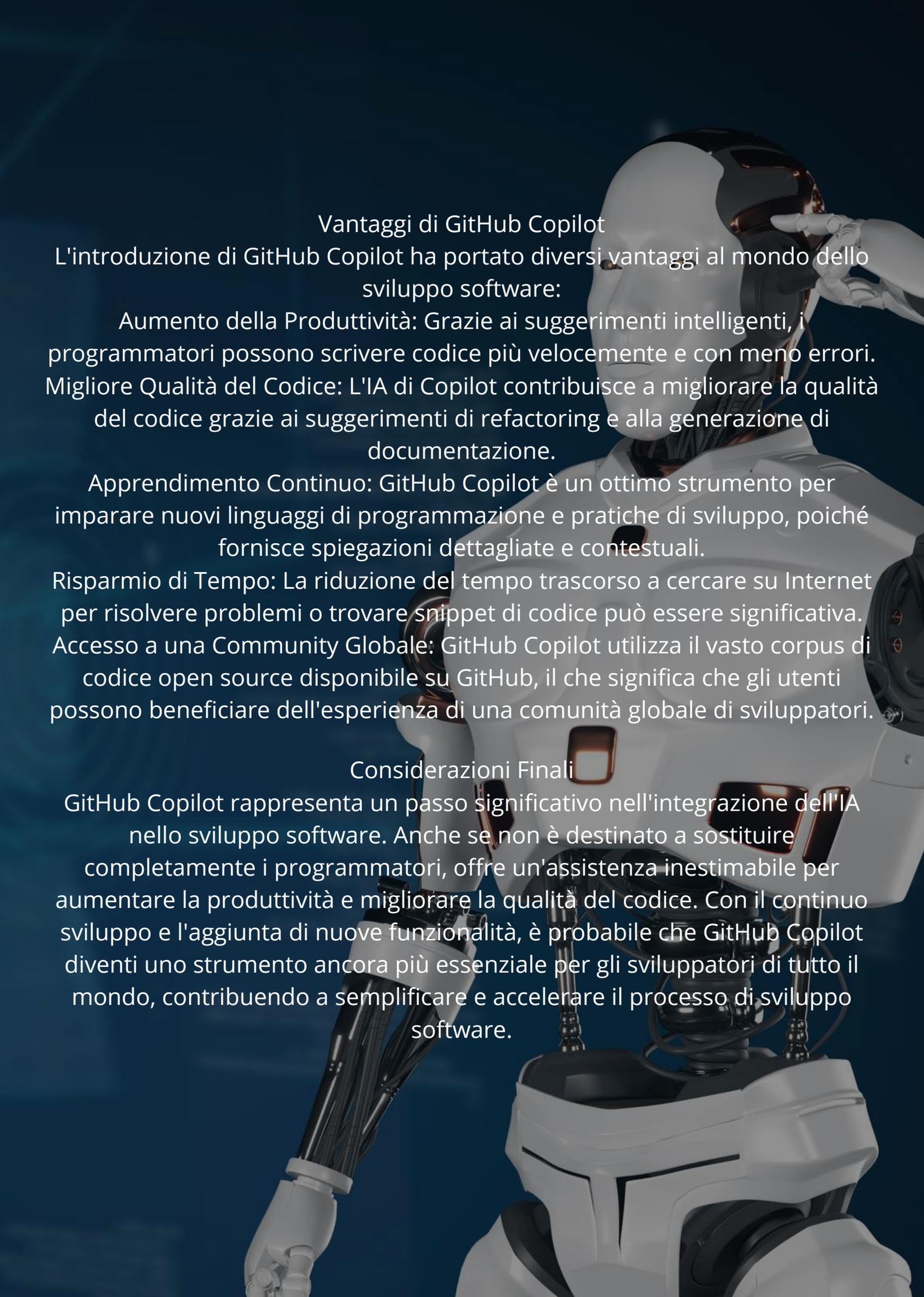
**Generazione di Commenti e Documentazione:** Copilot non si limita a generare solo codice. Può anche scrivere commenti e documentazione utile per spiegare ciò che fa il codice.

Questo è particolarmente utile per rendere il codice più leggibile e comprensibile.

**Suggerimenti di Refactoring:** GitHub Copilot può riconoscere quando il codice può essere migliorato o semplificato e suggerisce refactoring appropriati.

**Risoluzione di Bug:** Il tool può anche aiutarti a identificare e risolvere bug comuni suggerendo correzioni basate sui messaggi di errore o sul comportamento anomalo del codice.

**Supporto Multilingua:** Copilot supporta una varietà di linguaggi di programmazione, consentendo di scrivere codice in modo più efficiente, indipendentemente dal linguaggio utilizzato.



## Vantaggi di GitHub Copilot

L'introduzione di GitHub Copilot ha portato diversi vantaggi al mondo dello sviluppo software:

**Aumento della Produttività:** Grazie ai suggerimenti intelligenti, i programmatori possono scrivere codice più velocemente e con meno errori.  
**Migliore Qualità del Codice:** L'IA di Copilot contribuisce a migliorare la qualità del codice grazie ai suggerimenti di refactoring e alla generazione di documentazione.

**Apprendimento Continuo:** GitHub Copilot è un ottimo strumento per imparare nuovi linguaggi di programmazione e pratiche di sviluppo, poiché fornisce spiegazioni dettagliate e contestuali.

**Risparmio di Tempo:** La riduzione del tempo trascorso a cercare su Internet per risolvere problemi o trovare snippet di codice può essere significativa.

**Accesso a una Community Globale:** GitHub Copilot utilizza il vasto corpus di codice open source disponibile su GitHub, il che significa che gli utenti possono beneficiare dell'esperienza di una comunità globale di sviluppatori.

## Considerazioni Finali

GitHub Copilot rappresenta un passo significativo nell'integrazione dell'IA nello sviluppo software. Anche se non è destinato a sostituire completamente i programmatori, offre un'assistenza inestimabile per aumentare la produttività e migliorare la qualità del codice. Con il continuo sviluppo e l'aggiunta di nuove funzionalità, è probabile che GitHub Copilot diventi uno strumento ancora più essenziale per gli sviluppatori di tutto il mondo, contribuendo a semplificare e accelerare il processo di sviluppo software.