

Caso studio ciclovía Bogotá

Il problema della mobilità e l'inquinamento nei centri urbani, oggi molto famoso, non è per niente un problema nuovo ne delle città europee. Un esempio di risposta sociale è stato fatto in 1974 a Bogotá, la capitale Colombiana. In questa data 5000 persone invitate da una NGO hanno circolato per le principale strade della città per manifestarsi in contro del` uso del` automobile, l'inquinamento e la mancanza di posti per attività ricreative.

Questo fatto é iniziato un processo di inclusione della bicicletta nella vita delle persone, inizialmente con il progetto "Ciclovias" che destinava, la domenica, alcune delle principali strade della città per l'uso esclusivo delle biciclette. Dopo quasi mezzo secolo, Bogotá ha adesso una delle rete di "ciclo strade" più grande del mondo (316Km) usati da più di 82 mila utenti al giorno.

L'uso generalizzato di questo mezzo di trasporto e la promozione fatta per il comune di Bogotá ha fatto che questo progetto sia diventato uno stilo di vita che adesso inizia a articolarsi con tutti gli altri sistemi della città come i mezzi di trasporto pubblico e i grandi centri commerciali (che hanno costruito parcheggi per biciclette a gran scala) e le aziende che anche hanno aperto posti speciali.



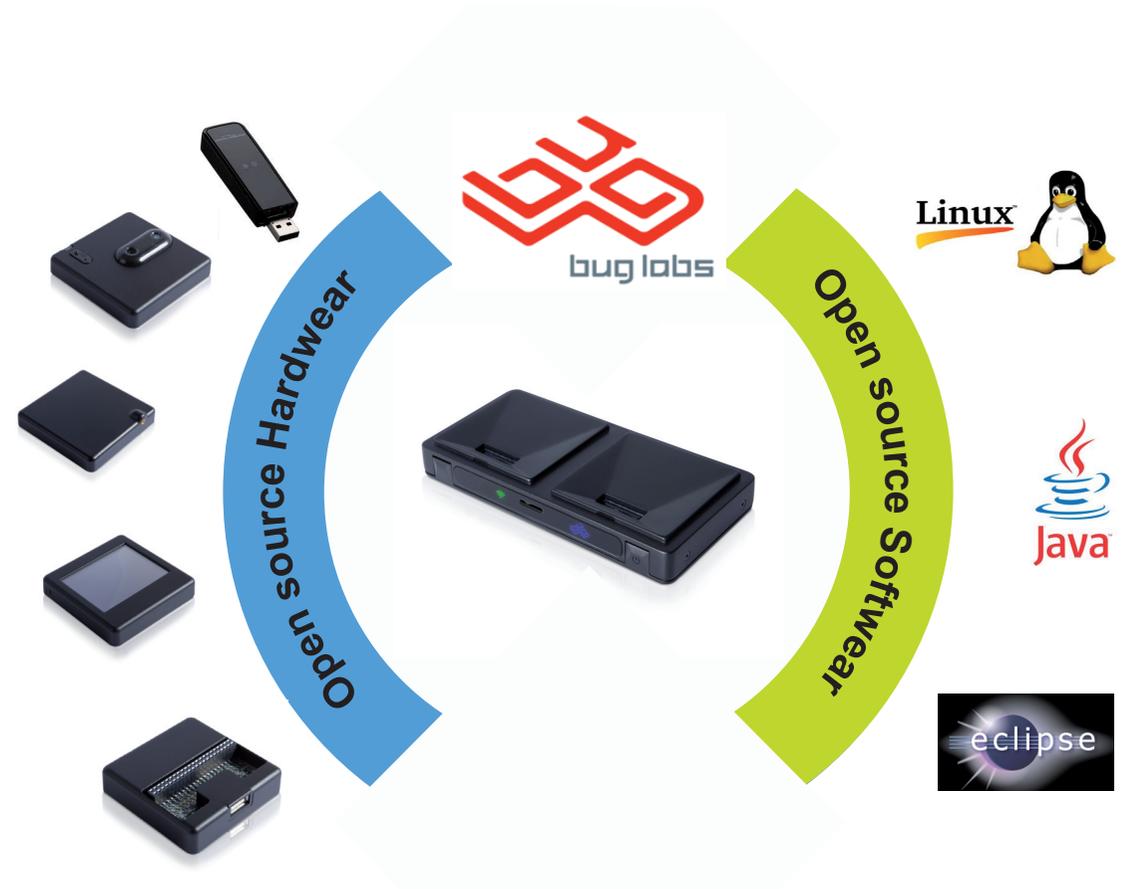
La primera Ciclovía organizada de la que se tiene noticia fue un «Mittin a favor de la bicicleta» organizado por una asociación independiente. Tomada del periódico El Tiempo (1974-12-16).



Caso studio Bug Lab

L'idea base e' quella di creare un gadget tecnologico modulare basato su una struttura openhardware simile a quella dei lego: alla BUGBASE (contenente un microprocessore ARM, porte USB, modulo WiFi, ethernet e un piccolo display per indicare lo stato) si possono aggiungere diverse espansioni, i BUGMODULES, che permettono di modificare il prodotto a seconda delle esigenze dell'utente.

In linea con gli ideali dell'azienda i software supportati sono rigorosamente opensource: linux, Java ed eclipse, garantendo al singolo utente la possibilita' di innovare e migliorare il prodotto.



Vari tipi di applicazione

Le aziende

Educazione

Sviluppatori

