

## Informazione, Media ed Editoria

### **Chinagram - Antonio Vallardi editore e ToDo**

Chinagram permette di seguire un corso di lingua cinese, garantendo un'elevata interazione all'utente che può esercitarsi nell'apprendimento degli ideogrammi (ad esempio, ascoltandone la pronuncia e provando a scrivere ciascuno di questi segni tracciandoli sullo schermo dell'iPad). Esiste anche la possibilità di ripercorrere l'evoluzione della scrittura cinese, arrivando a conoscere le logiche di base della pronuncia, scrittura, composizione e classificazione degli ideogrammi.

L'applicazione è stata lanciata ad aprile 2011 per iPad dall'editore Antonio Vallardi (casa editrice specializzata nel settore della Linguistica) in collaborazione con ToDo (studio di interaction design).

L'applicazione è scaricabile a pagamento (al prezzo di 3,99 €).

I principali motivi che ci hanno spinto a selezionare fra le finaliste questa applicazione sono legati all'elevata interattività e all'ottima grafica, che permettono un'esperienza d'uso molto elevata all'utente.

### **Esplorando il corpo umano - De Agostini Publishing**

Esplorando il Corpo Umano permette di conoscere ed esplorare il corpo umano in 3D, seguendo l'impronta della famosa collana cartacea edita da De Agostini. La fruizione dei contenuti (schede, cartoon, pillole video) è contestuale alla navigazione: esplorando i diversi organi e apparati a 360 gradi, il bambino ha, infatti, la possibilità di ingrandire le diverse parti del corpo esplorandone l'interno e di accedere direttamente alle schede e ai cartoon relativi, grazie ai controlli di zoom e rotazione touchscreen dei dispositivi.

L'applicazione è attualmente in fase di sviluppo. Verrà lanciata da De Agostini Publishing per tutti i dispositivi Apple.

L'applicazione sarà scaricabile gratuitamente con modello di ricavi legato all'in-app billing che prevede l'acquisto di pacchetti relativi ai singoli organi del corpo umano.

I principali motivi che ci hanno spinto a selezionare fra le finaliste questa applicazione sono legati alla sua elevata interattività, amplificata dall'uso della tecnologia 3D, di personaggi con cui interagire e di video integrativi e all'efficace utilizzo dei nuovi dispositivi Mobile a fini di edutainment.

### **Infinity Zero - Zero Computing**

Infinity Zero propone un fumetto in un formato innovativo che va ad integrare le "tavole" lette da un narratore con videoclip dove i personaggi sono sostituiti da attori in carne ed ossa e con un audio ricco di effetti.

L'applicazione è stata lanciata a luglio 2011 per iPad da Zero Computing, azienda fondata nel 1992 con l'obiettivo di riunire competenze avanzate ed eterogenee nei settori tecnologici più innovativi.

Attualmente è composta da un team di 25 professionisti tra project manager, consulenti, creativi, grafici, sviluppatori e sistemisti.

L'applicazione è scaricabile a pagamento (al prezzo di 1,59 €).

I principali motivi che ci hanno spinto a selezionare fra le finaliste questa applicazione sono legati alla creatività e all'innovatività del prodotto, che costituisce un buon esempio, da un lato, di come i nuovi Tablet possano essere sfruttati dagli editori anche di generi verticali e, dall'altro, di come si possa creare un'efficace interazione tra elementi grafici tradizionali e componenti legati alle nuove tecnologie.

### **L'Italia è Unita - Luca Zanini Design e Comunicazione**

L'Italia è Unita permette di rivivere attraverso una guida interattiva la storia del risorgimento italiano, con un approfondimento sulla storia dei personaggi e degli eventi più significativi. I contenuti testuali sono arricchiti da contenuti multimediali (audio e video), il tutto facilmente navigabile sia da un punto di vista cronologico che tematico.

L'applicazione è stata lanciata a marzo 2011 per iPad dalla società Luca Zanini Design e Comunicazione in collaborazione con La Stampa.

L'applicazione è scaricabile gratuitamente.

I principali motivi che ci hanno spinto a selezionare fra le finaliste questa applicazione sono legati alla capacità di creare un'efficace proposizione di contenuti ad alto valore storico, integrati da elementi multimediali grazie alle opportunità offerte dai nuovi Tablet.

### **ROME MVR - Altair4 multimedia**

Rome MVR consente di visualizzare lo stato dei principali siti archeologici di Roma tramite la realtà aumentata e di vederne anche la ricostruzione storica in grafica 3D grazie alla modalità "salto nel tempo". Se si utilizza in loco, il sistema MVR (Mixed Virtual Reality) mostra una visione panoramica attuale e georeferenziata della zona; spostando l'iPhone l'immagine segue i movimenti dell'utente individuando i monumenti che ricadono nel campo visivo.

L'applicazione è stata lanciata ad agosto 2011 per iPhone da Altair4 multimedia, azienda che raggruppa diverse competenze di progettazione e sviluppo (animazione al computer, arti grafiche, design e produzione broadcast) con competenze di architettura e archeologia.

L'applicazione è scaricabile gratuitamente e si basa su un modello di ricavi legato all'in-app billing: prevede, infatti, l'acquisto della visualizzazione 3D dei diversi siti archeologici disponibili.

I principali motivi che ci hanno spinto a selezionare fra le finaliste questa applicazione sono legati alle caratteristiche fortemente innovative relative all'ambito del turismo (settore molto importante per il nostro Paese), e all'efficace utilizzo di tecnologie evolute come la grafica 3D, la realtà aumentata, la tecnologia GPS e lo sfruttamento di bussola e giroscopio.

## **IL VINCITORE della categoria "Informazione, Media ed Editoria" è ..... ROME MVR di Altair4 multimedia**

### **2) Mobile Marketing & Service**

#### **Activia - Danone**

Activia è l'applicazione di Danone che si propone di organizzare e aiutare con programmi di fitness e benessere i suoi consumatori. Offre, infatti, semplici e utili consigli per una vita sana e leggera, permette la visione di video-esercizi mettendo a disposizione dell'utente un vero e proprio personal trainer, offre un'ampia lista di ricette per portare in tavola piatti saporiti ed equilibrati, permette di crearsi una lista della spesa personalizzata e, infine, offre la funzionalità di remind dei consigli del Programma Activia.

L'applicazione, lanciata a luglio 2011 per iPhone, è stata realizzata da Kettydo, azienda fondata nel 2004 con l'intento di offrire strumenti di comunicazione all'avanguardia e soluzioni di marketing digitale.

L'applicazione è scaricabile gratuitamente, come tutte le restanti di questa categoria.

I principali motivi che ci hanno spinto a selezionare fra le finaliste questa applicazione sono legati alla ricchezza di attività proposte, semplici ed efficaci unite ad un ottimo livello di usabilità e creatività. Un bell'esempio di applicazione di Marketing che crea engagement con il cliente.

#### **C&GO - Costa Crociere**

C&GO è l'applicazione di Costa Crociere che permette all'utente di scegliere e acquistare la propria crociera tra l'ampia offerta di itinerari ed escursioni disponibili. molta attenzione è stata posta all'architettura delle informazioni, alla user interface, all'usabilità, alla ricchezza dei contenuti informativi sugli itinerari e le navi da crociera, alla grafica e alla possibilità di finalizzare l'acquisto direttamente dall'iPad.

L'applicazione è stata lanciata a settembre 2011, come detto, su piattaforma iPad.

I principali motivi che ci hanno spinto a selezionare fra le finaliste questa applicazione sono legati all'efficacia della progettazione di un catalogo viaggi su iPad e alla qualità del design e della grafica.

#### **ePart Mobile - Posytron Engineering**

ePart Mobile è l'applicazione che fornisce ai cittadini la possibilità di fare segnalazioni riguardo a problemi e disservizi riscontrati sul territorio, direttamente dal luogo e nel momento esatto di riscontro del problema (grazie alla tecnologia GPS e alla possibilità di effettuare e inviare fotografie con lo smartphone). Il prodotto ha come scopo la creazione di un vero e proprio "Social Network dei Cittadini che Partecipano" che vuole facilitare la gestione della manutenzione urbana da parte dei Comuni.

L'applicazione è stata lanciata ad agosto 2011 per smartphone iPhone e Android da Posytron Engineering, società di consulenza tecnologica e gestionale fondata nel 1999.

I principali motivi che ci hanno spinto a selezionare fra le finaliste questa applicazione sono legati all'innovatività dell'utilizzo del canale Mobile come strumento per la comunicazione tra Pubblica Amministrazione e cittadini.

### **Esselunga Mobile - Esselunga**

Esselunga Mobile è l'applicazione che permette di avere informazioni sui Punti Vendita, sfruttando anche la geo-localizzazione, ricevere informazioni sulle promozioni in essere, sfogliare i volantini promozionali e decidere di attivare i servizi di alert (tramite notifiche push, sms o email) su aperture straordinarie, prodotti e promozioni. Infine, è possibile controllare il saldo punti della carta fedeltà.

L'applicazione è stata lanciata nel mese di ottobre 2011 per piattaforma iPhone.

I principali motivi che ci hanno spinto a selezionare fra le finaliste questa applicazione sono legati alla semplicità e immediatezza di utilizzo, oltre alla presenza di funzionalità ad alto valore aggiunto per l'utente.

### **Total Erg App - Total Erg**

Total Erg App è l'applicazione che permette di partecipare al programma fedeltà TotalErg Più, grazie alla creazione di una carta fedeltà virtuale e alla possibilità di richiederne i premi direttamente dall'applicazione. Inoltre l'App permette di richiedere soccorso stradale, di cercare i punti vendita tramite localizzazione GPS, di ricevere e partecipare a iniziative promozionali.

L'applicazione è attualmente in fase di sviluppo e nasce multiplatforma. Il progetto, seguito da Jakala, è stato sviluppato da ModoModo, azienda specializzata nello sviluppo di applicazioni Mobile multiplatforma.

I principali motivi che ci hanno spinto a selezionare fra le finaliste questa applicazione sono legati al concept della soluzione che si propone di: affiancare servizi al cliente e promozioni, di integrarsi con i programmi fedeltà dei partner e di sfruttare i dati raccolti per generare campagne di direct marketing in real time e location-based. Si tratta, quindi, di un caso interessante di utilizzo del Mobile a fini di CRM.

## **IL VINCITORE della categoria "Mobile Marketing & Service" è .... ACTIVIA di Danone**

### **3) Utility, Strumenti e Produttività**

#### **Diablo Super Biker - Pirelli**

Diablo Super Biker è dedicata ai motociclisti sportivi: consente, infatti, di monitorare l'angolo di piega e molte altre informazioni sul comportamento di utilizzo della moto sia su strada sia su pista. L'applicazione sfrutta in modo congiunto numerose caratteristiche del device, come GPS, integrazione con le mappe, giroscopio e cronometro. La grafica risulta molto ricca e ben contestualizzata. Anche la possibilità di condividere le informazioni con altri bikers risulta un punto di forza.

L'applicazione è stata lanciata a luglio 2011 per iPhone ed è scaricabile gratuitamente.

I principali motivi che ci hanno spinto a selezionare fra le finaliste questa applicazione sono legati all'utilizzo efficace di peculiarità del device e all'innovatività della soluzione, che permette di utilizzare il proprio smartphone in sostituzione di attrezzature sviluppate fino ad oggi ad hoc.

#### **iBronze - ilMeteo**

iBronze è l'applicazione che offre informazioni utili sul fattore di protezione solare adatto in funzione del proprio fototipo (tipo di pelle, sensibilità) e dell'intensità dei raggi solari previsti in una determinata località. Sfruttando le informazioni raccolte attraverso il database di ilMeteo, con l'aggiunta del semplice inserimento della propria tonalità di pelle, il software genera un servizio ad alto valore aggiunto per l'utente, garantendo al contempo la semplicità di utilizzo tipica del Mobile.

L'applicazione è stata lanciata ad agosto 2010 per iPhone da ilMeteo, e ad oggi ha superato i 100 mila download. L'applicazione è scaricabile gratuitamente, ma sono molteplici le sponsorizzazioni raccolte negli ultimi mesi.

I principali motivi che ci hanno spinto a selezionare fra le finaliste questa applicazione sono legati alla sua semplicità e al contempo utilità per l'utente, grazie alla valorizzazione di peculiarità tipiche del Mobile come la localizzazione e la contestualità.

#### **iRifugi - Urban Screen Lab**

iRifugi è l'applicazione che permette di arricchire l'esperienza escursionistica sulle Alpi. Consente infatti, di visualizzare il meteo, inviare SOS in caso di pericolo e tener traccia del proprio diario di viaggio da condividere con altri escursionisti. A funzionalità semplici come la chiamata d'emergenza si uniscono

informazioni geolocalizzate sui sentieri alpini e sui rifugi e l'utilizzo della realtà aumentata per permettere di esplorare il panorama circostante, fornendo informazioni sulle cime o sui punti di interesse. L'applicazione è attualmente in fase di sviluppo e verrà lanciata per Smartphone da Urban Screen Lab, un'agenzia creativa che sviluppa applicazioni per il Mobile, in particolare su piattaforma iOS.

L'applicazione è scaricabile gratuitamente.

I principali motivi che ci hanno spinto a selezionare fra le finaliste questa applicazione sono legati all'efficace utilizzo delle peculiarità del Mobile in funzione del contesto di fruizione. Progetti di questo tipo rappresentano, inoltre, buoni esempi di come è possibile supportare i turisti grazie alle tecnologie Mobile.

#### **Prezzi Benzina - DuePuntoUno**

Prezzi Benzina è l'applicazione che permette, tramite GPS, di ricercare, in base alla stazione di benzina, il prezzo delle diverse tipologie di carburante, per poter scegliere il più conveniente nelle vicinanze. Il prodotto sfrutta efficacemente le peculiarità del Mobile, quali la geo-localizzazione, la componente social e la fotocamera, grazie alla quale l'utente può fotografare e inviare i prezzi presenti in una specifica stazione di servizio.

L'applicazione, lanciata inizialmente a maggio 2010 e aggiornata costantemente con diverse release, è disponibile per diversi sistemi operativi (iPhone, Android, Symbian) ed è stata sviluppata da DuePuntoUno, Software House specializzata nello sviluppo di app per Web e Mobile, grazie anche alla collaborazione con Federconsumatori e Adiconsum.

L'applicazione è scaricabile gratuitamente e, ad oggi, ha già superato i 300 mila download.

I principali motivi che ci hanno spinto a selezionare fra le finaliste questa applicazione sono legati allo sfruttamento efficace di molteplici specificità del Mobile. Si tratta, inoltre, di un'applicazione con significative potenzialità di diffusione.

#### **Proximitips - Buongiorno**

Proximitips è un social magazine geo-localizzato che unisce social feed, consigli e sconti in tempo reale. Offre inoltre la possibilità di effettuare prenotazioni di ristoranti o eventi scoprendo i posti più trendy della città e gli sconti o promozioni in quel momento disponibili. Gli utenti possono, infatti, consultare i feed lasciati dai clienti riguardo ai locali frequentati e avere la possibilità di richiedere consigli o raccomandazioni circa bar, ristoranti, ecc.

L'applicazione è stata lanciata ad agosto 2011 sia per Smartphone (iPhone e Android) sia per iPad da Buongiorno, multinazionale specializzata in Mobile.

L'applicazione è scaricabile gratuitamente.

I principali motivi che ci hanno spinto a selezionare fra le finaliste questa applicazione sono legati alla componente social intrinseca nell'applicazione e ad una buona usabilità. Integrandosi con i principali social network esistenti, inoltre, la massa critica informativa non è una criticità, come invece accade per altri progetti social.

## **IL VINCITORE della categoria "Utility, Strumenti e Produttività" è .... PREZZI BENZINA di DuePuntoUno**

### **4) Mobile Commerce & Payment**

#### **DarumaSushi - Team 83**

DarumaSushi è un'applicazione che permette di consultare il menù offerto dall'omonima catena di punti vendita e ristoranti, operante all'interno dell'area urbana di Roma. Permette, inoltre, di trovare il punto vendita più vicino e di prenotare direttamente dall'applicazione il proprio menù, con la possibilità di consegna a domicilio. L'applicazione presenta una grafica accurata e di facile navigazione, unita a schede dettagliate per ogni prodotto proposto e a funzionalità di intrattenimento come quiz sulla cucina giapponese.

L'applicazione è stata lanciata a febbraio 2011 per iPhone da Team 83, società fondata nel 1983, che opera nella progettazione di campagne di marketing e comunicazione su Web e Mobile.

L'applicazione è scaricabile gratuitamente.

I principali motivi che ci hanno spinto a selezionare fra le finaliste questa applicazione sono legati all'innovatività del servizio offerto, alla grafica semplice ma di forte impatto e alla possibilità di essere utilizzata anche da utenti che non vogliono pagare online.

### **Libreria.Rizzoli - RCS MediaGroup**

Libreria.Rizzoli è una Web App che offre oltre 8.000 titoli di eBook acquistabili dagli utenti, che potranno poi essere fruiti tramite l'applicazione iBook di Apple. La soluzione, sviluppata in Html5, permette in pochi click di acquistare contenuti che, una volta scaricati, si integrano perfettamente con le applicazioni native del device destinate alla loro fruizione. Nella pagina principale della Web App si possono vedere i titoli più venduti, le novità e una selezione di eBook consigliati. E' possibile anche navigare per categorie o reperire il titolo digitandolo nella barra di ricerca.

L'applicazione è stata lanciata ad aprile 2011 da RCS Media Group.

I principali motivi che ci hanno spinto a selezionare fra le finaliste questa applicazione sono legati all'elevata usabilità e alla innovatività di un prodotto sviluppato in Html5.

### **Pay4any - Exprivia**

Pay4any offre una soluzione innovativa per i pagamenti multicanale. La soluzione consente all'utente di fruire di un conto virtuale, simile ad un borsellino elettronico, di utilizzo immediato, per pagamenti in prossimità (codici QR e tecnologie "bump"). Il borsellino è utilizzabile sia su dispositivo Mobile (iPhone, iPad e Android), sia su canale Web e può essere alimentato con diversi metodi: carta di credito, bonifico e contante.

L'applicazione è stata lanciata a marzo 2011 da Exprivia, grande Software House fondata nel 2005.

Secondo i dati forniti dall'azienda, la componente server della piattaforma che gestisce i pagamenti è utilizzata da più di 5.000 utenti e ha portato ricavi per oltre 500.000 euro.

I principali motivi che ci hanno spinto a selezionare fra le finaliste questa applicazione sono legati alla innovatività della soluzione e alla capacità di sfruttare nuove tecnologie come il QR code, attraverso un motore di lettura immediato e veloce; a questo si aggiungono le potenzialità future legate al Proximity Payment.

### **Promod - Promod**

L'applicazione di Promod permette di visualizzare ed acquistare ogni capo d'abbigliamento presente nella collezione, scegliendo tra i vari colori e le taglie disponibili. Sfruttando la tecnologia GPS, segnala inoltre i negozi più vicini all'utente. Offre anche la possibilità di visionare idee di look così da aiutare l'utente a scegliere ed acquistare gli abiti preferiti.

L'applicazione è stata lanciata a marzo 2011 per iPhone dalla famosa catena di abbigliamento ed è scaricabile gratuitamente.

I principali motivi che ci hanno spinto a selezionare fra le finaliste questa applicazione sono legati alla facilità d'uso (in particolare per la navigazione tra i diversi capi), alla qualità grafica e alla possibilità di completare il processo d'acquisto in maniera rapida.

Up Mobile - Banca Sella

Up Mobile è l'applicazione che permette all'utente registrato di effettuare acquisti in totale sicurezza presso esercenti convenzionati, addebitando la transazione su una delle carte di pagamento associate. La soluzione sfrutta la tecnologia QR code: inquadrando il QR code associato al prodotto che si vuole acquistare e inserendo nell'applicazione i codici relativi al proprio account personale è possibile effettuare l'acquisto in maniera rapida. La merce verrà consegnata all'indirizzo associato al proprio account. Questa applicazione è proposta sia come strumento di pagamento per gli utenti finali, che come servizio di POS mobile per gli esercenti.

L'applicazione è attualmente in fase di sviluppo e verrà lanciata per smartphone (iPhone e Android) da Banca Sella.

L'applicazione sarà scaricabile gratuitamente.

I principali motivi che ci hanno spinto a selezionare fra le finaliste questa applicazione sono legati all'utilizzo di tecnologie specifiche dei device in ambiente multiplatforma (in particolare il GPS e il QR code) e alle potenzialità future legate al Proximity Payment.

**IL VINCITORE della categoria "Mobile Commerce & Payment" è .....  
PROMOD**

## 5) Giochi e Intrattenimento

### Atmosfear - Applix

Atmosfear è un escape game in cui il giocatore viene immerso in un'ambientazione in grafica 3D di alto livello qualitativo. Grazie alla tecnologia Bubble Viewer, il giocatore si può muovere all'interno di spazi curati in ogni dettaglio, esplorare l'area circostante ruotando attorno a sé il dispositivo e interagire con gli oggetti da trovare ed utilizzare all'interno del gioco stesso. Il risultato è un'esperienza d'uso altamente immersiva per il giocatore grazie alla grafica fotorealistica e all'uso del giroscopio integrato nel device. L'applicazione è attualmente in fase di sviluppo per iPad da parte di Applix, start-up nata nel 2009 che si occupa dello sviluppo di applicazioni multiplatforma.

L'applicazione sarà scaricabile gratuitamente con modello di ricavi legato all'in-app billing.

I principali motivi che ci hanno spinto a selezionare fra le finaliste questa applicazione sono legati all'interfaccia utilizzata, che garantisce un approccio innovativo per una tipologia di gioco solitamente destinato agli utenti di hard core games.

### Equilibrium - Daniele Leone

Equilibrium è un casual game con ambientazione legata a Leonardo da Vinci. L'obiettivo è quello di tener in equilibrio su una sbarra degli oggetti che cadono dall'alto dello schermo. Il gioco prevede livelli di difficoltà sempre crescenti, in modo da appagare l'utente e allo stesso tempo mantenere costante il livello di sfida.

L'applicazione è stata lanciata ad agosto 2011 per iPhone da Daniele Leone, sviluppatore indipendente con 15 anni di esperienza nel settore ICT.

L'applicazione è scaricabile a pagamento (al prezzo di 0,79 €).

I principali motivi che ci hanno spinto a selezionare fra le finaliste questa applicazione sono legati alla semplicità d'utilizzo, all'originale contesto grafico e audio e alla dinamica di gioco che potrebbe aprire interessanti opportunità di mercato.

### PetPals-Marco Polo's Code - Melazeta

PetPals è un libro interattivo con spezzoni di film in 3D e puzzle da risolvere per proseguire nella trama. Attraverso la narrazione, il bambino può interagire con i personaggi e la storia, divertendosi con le funzionalità multimediali proposte, come giochi ("Unisci i Puntini", "Memory", ecc.), mappe interattive (per scoprire i luoghi di ambientazione della storia), karaoke, inediti wallpaper dei "Cuccioli", possibilità di colorare disegni tramite touchscreen, ecc..

L'applicazione è stata lanciata a maggio 2011 per iPad da Melazeta, una new media factory nata nel 1998 e specializzata in rich media.

L'applicazione è scaricabile a pagamento (al prezzo di 2,99 €).

I principali motivi che ci hanno spinto a selezionare fra le finaliste questa applicazione sono legati alla ricchezza di contenuti grafici accurati e di alta qualità. Costituisce, inoltre, un caso interessante ed originale nell'area dell'edutainment, che sfrutta in maniera efficace le caratteristiche dei New Tablet.

### Skycowing - Monkey Cube Interactive

Skycowing è un divertente gioco in cui il giocatore, vestendo i panni della mucca Burlina, deve guidarla lungo un viaggio in caduta libera attraverso il cielo fino all'apertura del paracadute, cercando di raccogliere i bonus ma stando attenti ad evitare i malus. Il gioco sfrutta i sensori di movimento del device per controllare la direzione durante il volo.

L'applicazione è stata lanciata a maggio 2011 per iPhone da Monkey Cube Interactive, azienda nata quest'anno, che si dedica alla progettazione e allo sviluppo di applicazioni per dispositivi mobili ma anche di soluzioni Web.

L'applicazione è scaricabile a pagamento (al prezzo di 0,79 €).

I principali motivi che ci hanno spinto a selezionare fra le finaliste questa applicazione sono legati alla semplicità di utilizzo del gioco, ad una grafica accattivante e alle potenzialità di mercato. L'applicazione rappresenta bene, infatti, la categoria dei "casual games", che si sono rivelati tra i prodotti di maggior successo su Smartphone.

### What's on air? - Gianluca Falasca

What's on air? è un radio player che consente di accedere in real-time a quello che viene trasmesso dalle Web radio presenti sul ricco palinsesto iTunes. E' al tempo stesso un motore di ricerca, poiché consente all'utente di inserire fino a 20 chiavi di ricerca di contenuti live. L'applicazione permette di ricercare brani o artisti in base ai propri gusti o attivare una funzione di alert che segnala la trasmissione su un canale radio della propria canzone preferita, permettendo così di ascoltarla in real time. Infine, si possono avere informazioni su brani e artisti e acquistare le canzoni su iTunes.

L'applicazione è stata lanciata ad aprile 2011 per iPhone, da Gianluca Falasca, giovane imprenditore e ha già generato oltre 300.000 download.

L'applicazione è scaricabile a pagamento (al prezzo di 0,79 €).

I principali motivi che ci hanno spinto a selezionare fra le finaliste questa applicazione sono legati all'innovatività, al valore aggiunto del servizio e ai risultati raggiunti.

**IL VINCITORE della categoria “Giochi e Intrattenimento” è .....**  
**PetPals-Marco Polo's Code di Melazeta**