

IL MERCATO MILITARE

i protagonisti del business più controverso
dal 1950 al 2014

Realizzato per il progetto di Laboratorio e Progettazione Web da:

Marco Delrio (matricola 504816)

Rachele Bizzarri (matricola 504139)

SOMMARIO

Introduzione

Obiettivo

Fonti e siti affini

Struttura

Database

Requisiti di usabilità

Tecnologie impiegate

INTRODUZIONE

Questo progetto è stato realizzato da:

- Marco Delrio (matricola 504816)
- Rachele Bizzarri (matricola 504139)

La relazione presenta gli aspetti fondamentali del progetto di data journalism “Il Mercato Militare”.

OBIETTIVO

L'obiettivo del progetto è rendere facilmente fruibili all'utente, una serie di informazioni riguardanti il mercato globale delle tecnologie militari tramite realizzazioni grafiche accompagnate da testo scritto in maniera tale da renderne ancora più semplice la comprensione.

FONTI E SITI AFFINI

La nostra fonte unica è stata SIPRI, acronimo che sta per Stockholm International Peace Research Institute (<http://armstrade.sipri.org/armstrade/page/values.php>): si tratta di un sito che possiede un vasto archivio online contenente una moltitudine di tabelle relative alle transazioni economiche in campo bellico.

Altri siti hanno utilizzato i dati forniti da SIPRI per sviluppare e trattare argomenti simili al nostro. Uno di questi è stato Wired che nell'articolo che segue ha clusterizzato le zone di interesse nel mondo come aree prettamente geografiche in una maniera che non ci è apparsa troppo chiara e che ci ha fatto preferire la trattazione dell'argomento per Nazioni. Inoltre, il fatto che l'arco di tempo nelle analisi dell'articolo non vada oltre il quinquennio ci ha suggerito l'idea di ampliare questa dimensione partendo dal boom economico.

<http://www.wired.it/attualita/politica/2015/05/07/spese-militari-mondiali-litalia-top-15-12-posto/>

Un altro sito che ha richiamato fortemente la nostra attenzione è stato: <http://armsglobe.chromeexperiments.com/> piattaforma che presenta un'implementazione grafica notevole ma a volte confusa e priva di testo di accompagnamento. Armsglobe inoltre, prende in esame il mercato mondiale delle armi da fuoco leggere ed il munizionamento, non considerando una serie di tecnologie bellico-militari sulle quali abbiamo deciso di focalizzare la nostra attenzione.

STRUTTURA

Il sito è stato realizzato tramite l'uso di fullPage, una libreria per css che consente di viaggiare dinamicamente all'interno del progetto grazie ad uno scrolling effettuabile sia sul piano verticale che su quello orizzontale. Originariamente la libreria conteneva quattro sezioni ma, a progetto ultimato, è stato deciso di aggiungere al menu una pagina relativa alle informazioni, la quale non beneficia però della tecnologia dinamica riservata alle quattro originarie. jQuery è stato utilizzato per svolgere le interrogazioni al server mentre Highcharts per la visualizzazione dei grafici.

Le quattro sezioni principali del progetto sono elencate di seguito.

HOME:

Introduce il progetto con un excursus storico sul tema della guerra.

[home](#) [il mercato](#) [fornitori](#) [compratori](#) [info](#)

IL MERCATO MILITARE

i protagonisti del business più controverso dal 1950 al 2014

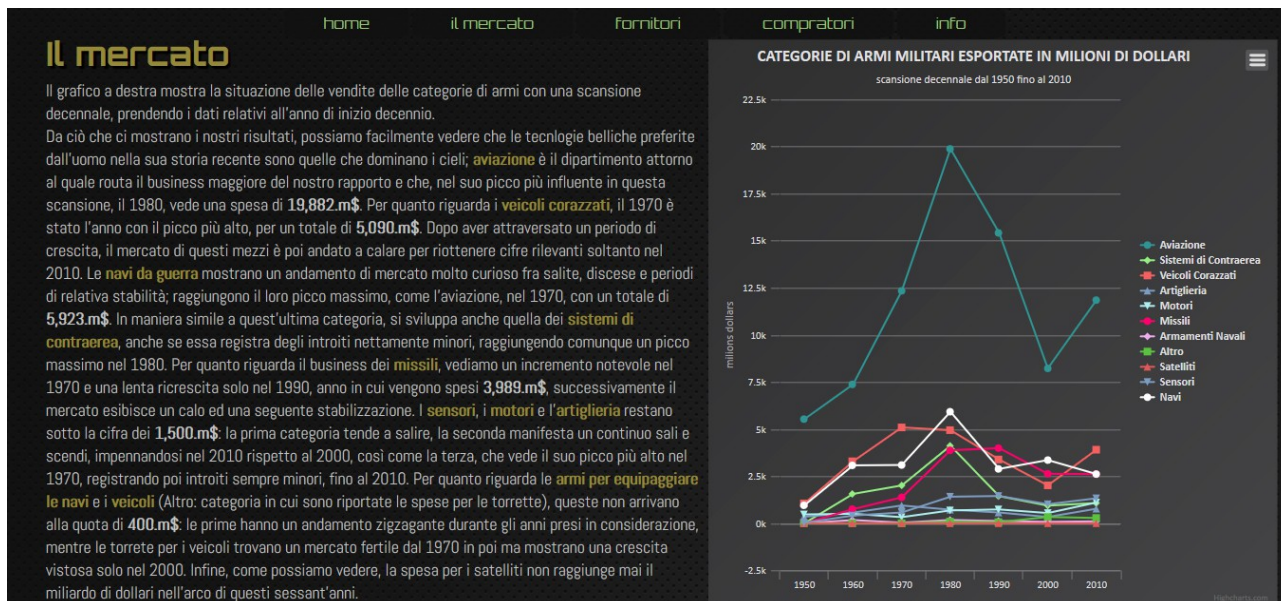
La guerra è una costante che ha accompagnato lo sviluppo umano fin dagli albori della sua nascita. Ogni grande civiltà ha sperimentato la necessità di sviluppare tecnologie e strategie che le permettessero la propria difesa ma anche la supremazia sugli altri popoli.

Dopo la seconda guerra mondiale, lo sviluppo delle tecnologie belliche, giunto ad un potenziale distruttivo ultimo, spinse l'umanità alla creazione di diversi gruppi sovranazionali con il fine di prevenire i conflitti tramite la ricerca di una soluzione pacifica alle controversie internazionali. Questa inversione di tendenza tuttavia, pur riuscendo a contenere, almeno in apparenza, l'implementazione delle grandi armi di distruzione di massa, non è riuscita tutt'oggi a fermare il fenomeno della guerra ed il suo florido mercato che andremo ad analizzare sotto diversi aspetti nel corso di questo articolo.

Basandoci su una linea temporale che va dal boom economico agli anni recenti, evidenzieremo l'andamento di vendita globale delle diverse tipologie di armi militari tramite una scansione decennale, mostreremo i sette principali paesi coinvolti nella vendita delle tecnologie belliche, metteremo in evidenza le categorie di armi più vendute da ciascuno di essi e la percentuale di contributo che i primi sette compratori hanno apportato a ciascuna nazione fornitrice.

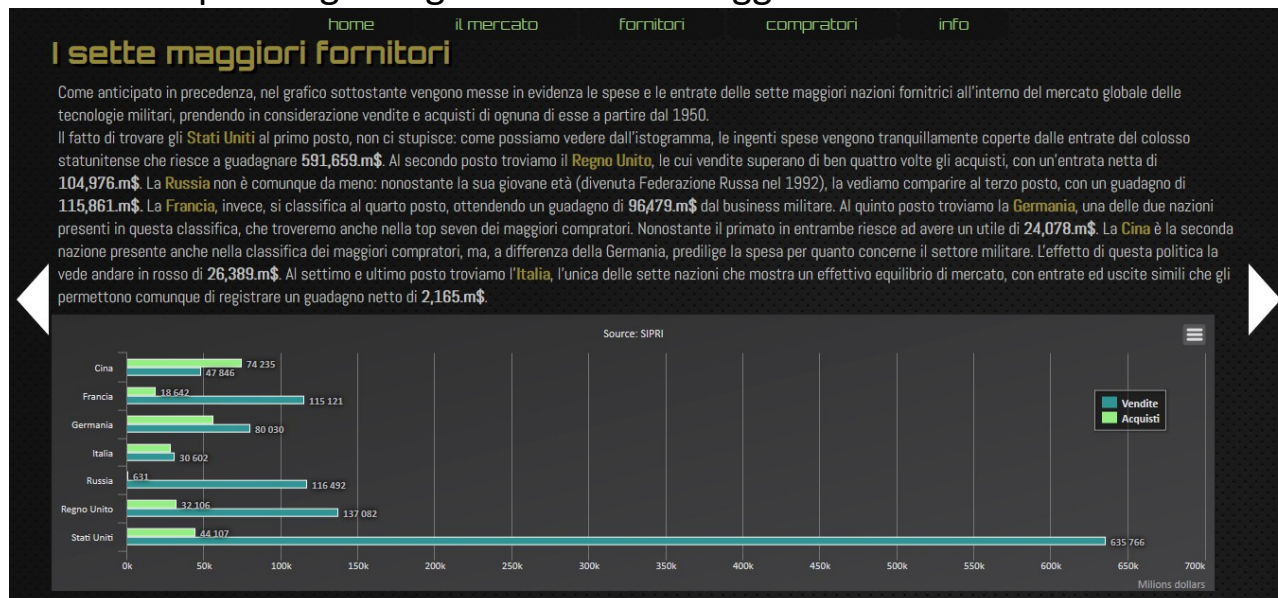
IL MERCATO:

Mette in evidenza quali sono le categorie di armamenti più vendute al mondo.



FORNITORI:

Evidenzia spese e guadagni delle sette maggiori nazioni fornitrici.



COMPRATORI:

Evidenzia spese e guadagni delle sette maggiori nazioni compratrici.

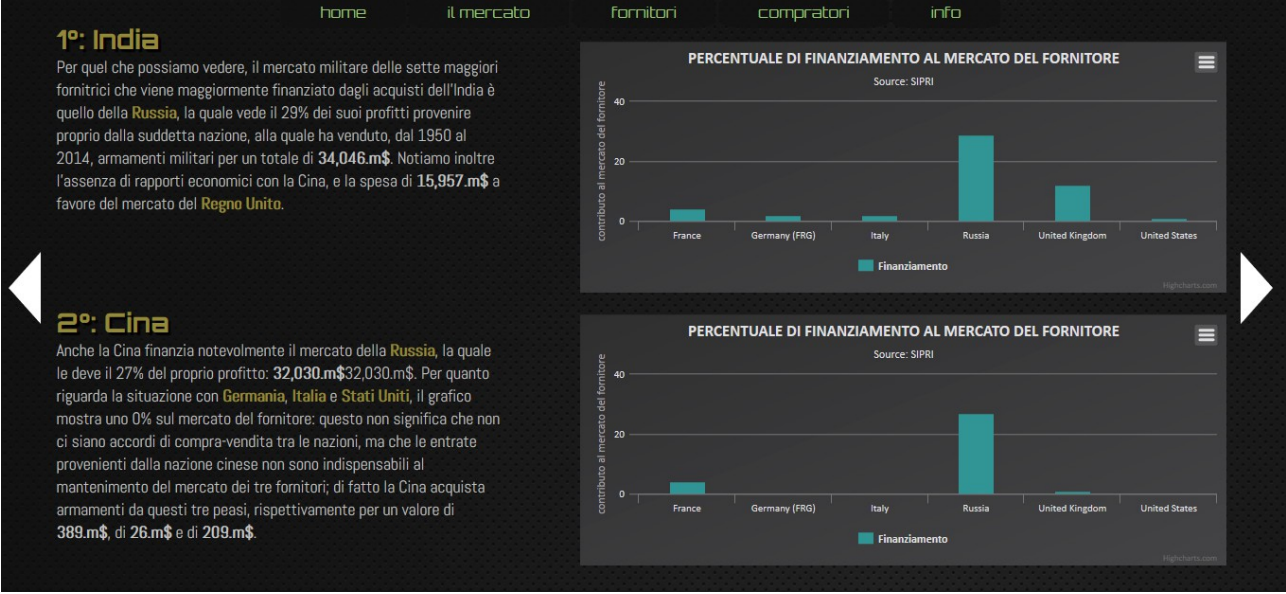


Le sezioni di fornitori e compratori sono dotate di scroll orizzontale. Questa tecnologia ci porta, nel caso dei fornitori, ad analizzare la percentuale di guadagno dovuta ad ogni tipologia di arma esportata, grazie all'ausilio di grafici a torta.



Per quanto riguarda la sezione dei compratori invece, lo scroll orizzontale

ci permette di visualizzare, per ogni nazione acquirente, la percentuale di contributo fornita al mercato dei maggiori venditori con cui intrattiene rapporti economici.



DATABASE

Il database da noi creato sulla piattaforma phpmyadmin contiene diciassette tabelle in formato csv che presentano la timeline (1950-2014) nella prima riga e, a seconda della tipologia di tabella, la categoria d'arma o il Paese interessato nella prima colonna. I dati numerici all'interno delle caselle rappresentano i milioni di dollari spesi.

WeaponCategory	M950	M951	M952	M953	M954	M955	M956	M957	M958	M959	M960	M961	M962	M963	M964	M965	M966	M967	M968
Aircraft	5530	7245	11659	15660	13836	12139	13993	13753	15963	10317	7375	7316	8520	11210	14741	13081	11994	12155	12356
AirDefenceSystems	0	0	42	42	56	197	358	480	605	1310	1558	1269	1370	1523	2120	2175	1910	1401	1334
ArmouredVehicles	1051	1314	2204	2659	3037	2394	3855	3019	3397	3206	3289	3012	2895	2661	3250	3851	3387	3820	4008
Artillery	343	559	627	717	566	798	987	802	757	659	566	753	644	637	635	677	1201	948	1201
Engines	468	773	818	1141	1003	1096	1342	1239	1036	944	500	246	238	368	342	247	357	328	313
Missiles	0	0	0	0	0	57	55	59	745	1098	750	1099	1045	1412	1668	1617	1587	1400	2071
NavalWeapons	1	0	0	133	40	111	148	180	103	140	169	76	70	93	110	77	72	65	92
Other	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1
Satellites	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sensors	25	4	72	240	374	375	318	309	358	259	407	524	695	765	998	955	1056	1009	726
Ships	954	2177	986	1806	2037	2606	3157	3140	2764	3427	3075	2037	2203	1426	2520	2298	3381	3969	3160

Suppliers	M950	M951	M952	M953	M954	M955	M956	M957	M958	M959	M960	M961	M962	M963	M964	M965	M966	M967	M968	M969	M970
Albania																	26				
Algeria																			6		
Angola																					
Argentina												6			4			0	8		0
Aruba																					
Australia			36			125					2	2								26	17
Austria															0	0	1	1	1	1	1
Bahrain																					
Bangladesh																					
Belarus																					
Belgium				9	9	29					3	0	2	1	1		12			5	
Bosnia-Herzegovina																					
Botswana																					
Brazil										2	12									3	
Brunei																					
Bulgaria																					
Cambodia																					
Canada	38	61	274	82	301	240	244	163	469	114	50	311	188	213	252	111	99	44	192	169	190
Chad																					
Chile																					
China				3		39	30	463	361	285	35	51	11	61	419	619	410	680	607	840	
Colombia																					

REQUISITI DI USABILITA'

Il sito web deve consentire all'utente un chiaro orientamento al suo interno. Si mira a garantire che l'utente trovi altamente immediato l'utilizzo degli elementi interattivi e che, almeno un'alta percentuale degli utenti riesca a portare a termine i compiti che si prefissa, eludendo qualsiasi forma di frustrazione portata da sito che non tiene conto delle strutture mentali umane e dunque poco intuitivo.

TECNOLOGIE IMPIEGATE

HTML5 e CSS3: per la grafica del nostro articolo;
 Javascript: per poter gestire le librerie impiegate nel progetto;
 jQuery: come "mediatore" tra PHP e Javascript;
 PHP: per accedere al database e alle varie tabelle al suo interno;
 Apache: come web server in cui inserire il nostro database;
 MySQL: per la gestione del database.