

Istituto Italiano di Tecnologia: Alla Maker Faire anche l'app MEMEX, l'app inclusiva che racconta le persone grazie a tecnologie d'intelligenza artificiale e geolocalizzazione del patrimonio culturale.

Il progetto MEMEX, coordinato dall'Istituto Italiano di Tecnologia, mira a sviluppare nuove tecnologie che favoriscano la visibilità e l'inclusione dei gruppi sociali più vulnerabili, sfruttando la pervasività degli smartphone. Il consorzio di progetto, capitanato dall'IIT-Istituto Italiano di Tecnologia, include vari partner europei.

Alcune funzionalità dell'applicazione saranno mostrate al pubblico durante la Maker Faire a Roma, all'interno dello stand del CINI

Link a immagine: <https://multimedia.iit.it/asset-bank/images/assetbox/577735bb-5d9d-4bc4-9a03-bba176517aef/assetbox.html>

Link a video: <https://memexproject.eu/en/pilots-en/the-3-pilots/9-english/56-discover-the-memex-pilots-in-video-2>

Genova, 8 ottobre 2021: Un'applicazione per cellulari che permetta di raccontare le proprie storie usando la Realtà Aumentata e le informazioni del patrimonio culturale circostante: è l'app che i ricercatori dell'IIT stanno sviluppando nell'ambito del progetto europeo MEMEX e che verrà mostrata in alcune sue funzionalità in occasione della Maker Faire a Roma, dall'8 al 10 ottobre.

MEMEX – “MEMories and EXperiences for inclusive digital storytelling” è un progetto europeo di 3 anni che ha avuto inizio a fine 2019, coordinato dall'IIT-Istituto Italiano di Tecnologia (IIT) e finanziato nell'ambito del programma Horizon 2020. I partner del progetto MEMEX hanno completato con successo una prima versione dell'applicazione per telefoni cellulari, progettata per intraprendere attività di inclusione con comunità a rischio in alcune città europee: Parigi, Lisbona e Barcellona. L'applicazione permette a persone socialmente fragili di narrare la loro esperienza di vita attraverso l'uso di strumenti digitali.

“Quello che mostreremo alla Maker Faire sono alcune delle proprietà che l'app di MEMEX avrà a fine progetto” dichiara Alessio Del Bue, coordinatore del progetto europeo e a capo del laboratorio PAVIS all'IIT di Genova. “Al momento questa permette di creare un semplice modello 3D di oggetti presenti nella scena, di associare dei contenuti inseriti dall'utente a ciascun oggetto e di visualizzare quei contenuti in modalità di Realtà Aumentata”

Queste funzionalità verranno integrate nei prossimi mesi nell'app del progetto MEMEX. Nella prima fase di progetto, i partner di MEMEX, in particolare l'IIT, l'Università Ca' Foscari Venezia, EY & Interactive Technologies Institute-LARSyS, hanno sviluppato un'applicazione che consente agli utenti di condividere storie avvincenti e significative, con l'obiettivo di rendere visibili le memorie delle persone a rischio di esclusione sociale.

L'app è costruita in modo che gli utenti possano scrivere e condividere interessi, ricordi, pensieri, sentimenti, nella forma che preferiscono: può essere narrativa o arrivare fino alla poesia e può essere ulteriormente arricchita caricando contenuti multimediali come foto, audio vocale o anche video. Una volta caricata la storia, l'app permette di geolocalizzarla e di individuare un sito o bene del patrimonio culturale presente nell'area, in modo da aggiungere altro contenuto all'esperienza narrata.

Il risultato è un insieme di contributi a cui si può accedere tramite un elenco che filtra le storie per categoria e titolo o tramite una mappa che mostra la posizione specifica di ciascuna storia, consentendo di esplorare e cercare punti di interesse specifici. Entrambe le modalità di visualizzazione presentano le storie e il loro contenuto in modo semplice e accessibile mantenendo una consapevolezza spaziale sui luoghi e sul patrimonio culturale evidenziato dagli utenti.

L'app MEMEX è in fase di ulteriore sviluppo sulla base di uno studio sul campo condotto nelle città di riferimento: Lisbona, Parigi e Barcellona. A Lisbona, i partner di progetto Interactive Technologies Institute-LARSyS, in collaborazione con Mapa das Ideias e Instituto Marquês de Valle Flôr, hanno invitato giovani migranti a usare l'app per raccontarsi. Grazie a questa prima esperienza è stato possibile definire un elenco di requisiti e specifiche tecniche dell'app che sono state testate con donne migranti a Barcellona e con gli abitanti del Quartiere XIX a Parigi.

“L'obiettivo principale di questi test è stato quello di analizzare le aspettative delle comunità in diverse città del territorio europeo, in collaborazione con le associazioni locali” spiega Alessio Del Bue, “Da ottobre 2020 a maggio 2021, abbiamo coinvolto le comunità di riferimento attraverso workshop personalizzati in ciascuna delle sedi pilota, così che i partecipanti potessero riflettere sulle storie che volevano condividere e sul formato che queste storie avrebbero dovuto assumere”.

Ad oggi sono 34 i partecipanti, di età compresa tra i 30 e gli 80 anni, coinvolti nel progetto; hanno creato 31 storie nella prima versione dell'app. Tutti i partecipanti hanno prodotto una storia mentre testavano le attuali funzionalità dell'app, supportati e guidati durante l'intero processo grazie a speciali metodologie create ad hoc per il progetto da ECCOM-Centro Europeo per l'Organizzazione e il Management Culturale. Inoltre, alcuni facilitatori con cui i partecipanti avevano già familiarità li hanno aiutati a sentirsi più a loro agio lungo il percorso, data la scarsa confidenza con la tecnologia di alcuni di loro.

Una seconda versione dell'app MEMEX incorporerà miglioramenti suggeriti dalle preziose informazioni raccolte durante i test. Inoltre, nuove funzionalità visualizzeranno le storie con la Realtà Aumentata, con un'integrazione di Knowledge Graph che coinvolgerà gli utenti nella creazione di storie più vivaci.

Il progetto MEMEX è coordinato dall'Istituto Italiano di Tecnologia (Italia) ed il consorzio di progetto è composto da: Università Ca' Foscari Venezia (Italia), EY (Italia), ECCOM (Italia), CNRS – Centre National de Recherche Scientifique (Francia), Interactive Technologies Institute - LARSyS (Portogallo), Michael Culture Association (Belgio), Dédale (Francia), Interarts (Spagna), Noho (Irlanda), Mapa das Ideias (Portogallo).



Un'immagine dell'applicazione in funzione durante una sessione di test a Lisbona. La statua dello scrittore Fernando Pessoa è modellata con una semplice forma geometrica, il che permetterà di collegare storie create da persone socialmente fragili a elementi del patrimonio culturale e di visualizzarle in Realtà Aumentata



This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation program under grant agreement No 870743. The views and opinions expressed in this document are the sole responsibility of the author and do not necessarily reflect the views of the European Commission.