



POLITECNICO DI MILANO

CITYLAB

Facoltà del Design - CdLM Disegno Industriale - S
Lab. Sviluppo Concept

*Docenti: Stefano Maffei - Venanzio Arquilla
Massimo Bianchini*

INFORMAZIONE

COMUNICAZIONE

**FLAVIA FRISON
ELEONORA GANINI**

INDICE

INTRODUZIONE

Informazione | Comunicazione pag. 04

RICERCA

La città pag. 06

Nightlights pag. 08

Milano per scelta pag. 08

Real Time Rome pag. 09

Google Voice pag. 10

Punti d'incontro pag. 12

New York Talk Exchange pag. 13

NoiseTube pag. 14

CitySourced pag. 14

Tag Cloud pag. 15

TrashTrack pag. 18

Carbonrally pag. 19

Cabspotting pag. 19

RunKeeper pag. 20

Thinkering Space pag. 21

Prosciutto San Daniele pag. 22

Ospedale di Treviglio pag. 22

ANALISI

Interpretazione della mappa pag. 24

The Copenhagen wheel pag. 28

Foursquare pag. 28

Bokode pag. 29

Semapedia pag. 30

CONCLUSIONI

Obiettivi

pag. 31

Sitografia

pag. 33

INFORMAZIONE | COMUNICAZIONE

La macroarea di interesse in cui è stata effettuata la ricerca è quella della comunicazione e dell'informazione. Per iniziare l'analisi però è bene definire quali sono i concetti di base legati a questi due termini, l'informazione non è la comunicazione e viceversa, almeno in teoria. "In-formare" significa letteralmente "dare forma", "plasmare, modellare secondo una determinata forma, struttura". "Informazione" è la notizia, il dato che fornisce elementi di conoscenza, cioè che informa su qualcosa. L'informazione è quindi un servizio che risponde a un bisogno di conoscenza.

"Comunicare" deriva invece dal latino commune, composto di cum e di un derivato di munus ("incarico, compito"); in Italiano il termine "comune" significa quindi ciò "che è proprio di almeno due persone o cose". Da qui una serie numerosissima di termini, fra cui appunto "comunicare", che indicano la condivisione, il mettere insieme, il rendere partecipi più soggetti. La comunicazione serve, quindi, a trasmettere messaggi.

Nell'informare prevale dunque il rapporto fra un soggetto (sia esso la fonte o il destinatario) e la realtà. Le informazioni dovrebbero renderci più agevole la vita, facilitando il rapporto con la complessità da cui siamo circondati; nel comunicare, a differenza che nell'informare, è invece fondamentale il rapporto fra i soggetti, piuttosto che non il rapporto fra questi e la realtà che li circonda. I soggetti che comunicano letteralmente "mettono in comune", cioè condividono. La comunicazione è dunque per definizione soggettiva, nel senso che il suo contenuto dipende dal punto di vista dei soggetti che comunicano; l'informazione aspira invece ad essere oggettiva (come nel

caso degli orari dei mezzi di trasporto), dovrebbe essere indipendente dai punti di vista, dalle esperienze, etc. dei soggetti che vengono informati.

Ma come scritto all'inizio "almeno in teoria". Questo perché nel ventunesimo secolo il significato di questi due termini si sta modificando. L'utilizzo delle nuove tecnologie porta a una ridefinizione dei concetti. Si possono infatti lasciare informazioni senza aspettarsi che ci sia un destinatario a riceverle e non è detto che siano tutte oggettive, es. i blog. E la comunicazione non è più una prerogativa delle persone, anche gli artefatti comunicano, noi possiamo comunicare con essi e viceversa. La comunicazione può diventare molti a molti.

LA CITTÀ

Pensando allo spazio della città ci si rende subito conto che è impossibile legarlo in modo univoco ai concetti di informazione e comunicazione. Ci possono infatti essere diversi modi di pensare la città in termini di informazione e comunicazione. Durante la prima parte di ricerca abbiamo preso in considerazione quattro aree:

1. Comunicare | Informare NELLA città:

La città può essere vista come un involucro e un luogo nel quale comunicare e informare. In quest'area pensiamo alle persone che immerse nello spazio urbano comunicano tra loro, si raccontano le proprie esperienze, condividono conoscenze e apprendono notizie. Da qui quindi emergono parole chiave come condivisione, network, esperienza, news.

2. Comunicare | Informare LA città

La città può essere vista come oggetto di comunicazione e informazione, cioè come fonte e contenitore di conoscenze. Lo spazio urbano diventa un archivio d'informazioni, un luogo che si comunica da sé. Le relazioni che si creano al suo interno possono essere studiate e definite in modo oggettivo, i suoi flussi, le sue connessioni, i suoi scambi comunicano l'identità della città stessa. Proprio le parole flussi, relazioni, monitoraggio, sono quelle che possono rappresentare quest'area.

3. Comunicare | Informare ATTRAVERSO la città

La città usata come supporto alla comunicazione e all'informazione.

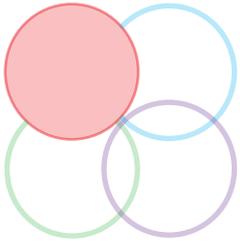
Questo concetto potrebbe rinvire a un significato di tipo estetico se si va a guardare a quali sono gli edifici che la compongono, a come questi vengono sfruttati per comunicare e informare. Si potrebbe guardare anche alla cartellonistica e alla segnaletica, ai colori e alle forme. E allora le parole chiave diventano proiezioni, luci, suoni etc.

4. Comunicare | Informare CON la città

La città è anche un interlocutore, come soggetto di comunicazione e informazione. Può essere vista come un'entità con cui collaborare, una sorta di laboratorio che dà un'opportunità alle persone di partecipare attivamente alla sua evoluzione, ai suoi cambiamenti e magari ai miglioramenti. Questo può essere fatto instaurando un dialogo con le istituzioni. Compartecipazione, dialogo, opportunità possono essere le parole chiave principali di questo concetto.



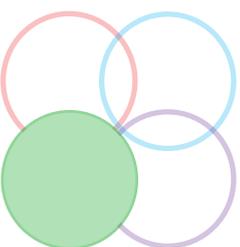
Nelle pagine che seguono viene approfondito un caso studio significativo per ogni area individuata.



NIGHTLIGHTS

In questo caso studio gli edifici sono stati utilizzati come supporto per informare e comunicare e ben si inserisce quindi nell'area dell'ATTRAVERSO la città. I palazzi vengono sfruttati come elementi fisici per realizzare progetti che spesso però risultano essere solo degli eventi e non dei servizi. Da un punto di vista estetico i risultati sono molto belli soprattutto nella loro visualizzazione notturna che anima e riempie di colori lo spazio urbano. Le installazioni sono spesso anche interattive e permettono alle persone di diventare parte attiva delle performance.

- Infovisualizzazione
- Luci
- Proiezioni
- Infrastrutture



MILANO PER SCELTA

Questo è un progetto del 2008 legato alla città di Milano, fatto dal comune in collaborazione con l'Interaction Design Lab. L'obiettivo era quello di sviluppare un nuovo modello di "rete di servizi". Per fare questo il comune aveva dato la possibilità ai cittadini di segnalare su due mappe differenti quali fossero i problemi che riscontravano sul territorio e quali invece potessero essere le potenzialità di alcune aree. In pochi giorni le mappe si sono riempite di centinaia di segnalazioni, talmente tante che è difficile pensare che qualcuno possa

- Compartecipazione
- Software sociale
- Condivisione
- User Centred

essersele lette tutte.

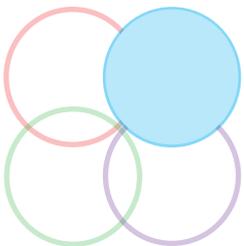
Ad esempio alcuni problemi rilevati dai cittadini sono:

- Scarsità di strisce gialle
- Mancanza di stalli per le biciclette
- Mancato rispetto dei divieti di sosta
- Pavimentazione rovinata
- Edifici abbandonati

Esempi di potenzialità:

- Eventi
- Installazioni artistiche
- Corsi di formazione
- Orti pubblici
- Aree free wi-fi

Il caso studio quindi si lega perfettamente all'area del comunicare e informare CON la città in quanto i cittadini instaurano un dialogo con l'amministrazione comunale. E' però da verificare come possa essere gestito un servizio di questo tipo, che ha una bella idea di base.



REAL TIME ROME

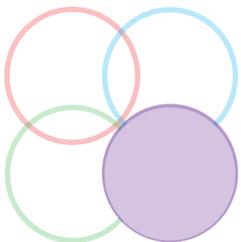
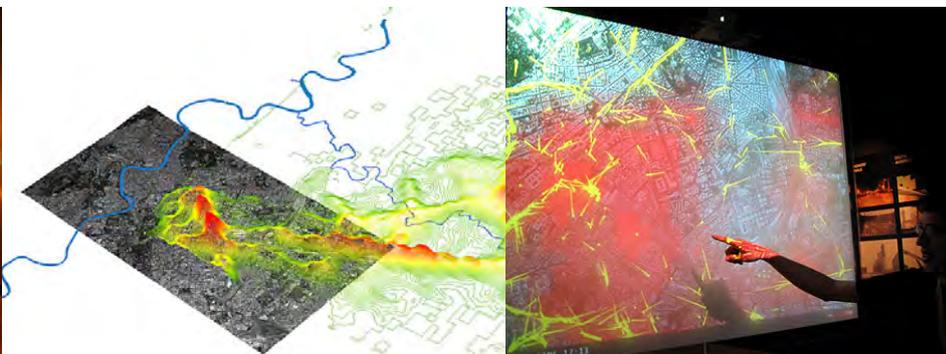
In questo caso studio la città eterna è diventata una città digitale che prendeva vita su dei monitor, LA città comunicava se stessa. Il progetto era stato presentato alla Biennale di Venezia del 2006 e creato da

- Real Time
- Effetto omofilo
- Infovisualizzazione
- Monitoraggio
- Flussi
- Dinamiche urbane
- Senseable city
- GPS

un gruppo di ricercatori del MIT. L'iniziativa, strutturata attorno all'analisi software dei dati GPS forniti dai mezzi pubblici e delle centrali di telefonia mobile Telecom Italia, vedeva la partecipazione di altri big come Google: l'obiettivo era quello di poter visualizzare l'essenza vitale di una grande metropoli.

Real Time Rome ha permesso di vedere i "flussi di movimento" della popolazione capitolina. Un software monitorava in modo automatico i dati a seconda della posizione geografica delle persone: il tutto avveniva in tempo reale e la mappa di Roma prendeva così vita.

Monitorare una grande città in tempo reale può aiutare a capire come le persone si spostano e i modi di utilizzare gli spazi urbani. Queste informazioni possono permettere ai pedoni di scegliere il miglior mezzo di trasporto con cui muoversi, di capire quali sono le zone più gettonate dell'area urbana durante i diversi giorni della settimana e nelle diverse ore del giorno per decidere dove andare. E permette alle istituzioni di gestire i servizi della città in modo più consapevole.



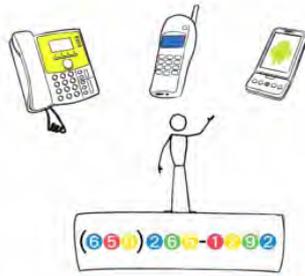
GOOGLE VOICE

Se si pensa al concetto di comunicare e informare NELLA città la prima cosa che viene in mente è usare un telefono. Per questo abbiamo scelto come caso studio questo servizio di Google la cui idea è

- Dialogo
- Condivisione
- Mobile Internet
- Reti
- Accessibilità

quella di avere un unico numero di telefono, facilmente configurabile via web per ogni tipo di servizio con vantaggi aggiuntivi, quali i costi limitati per le chiamate internazionali, la lettura e la trascrizione vocale di mail etc.

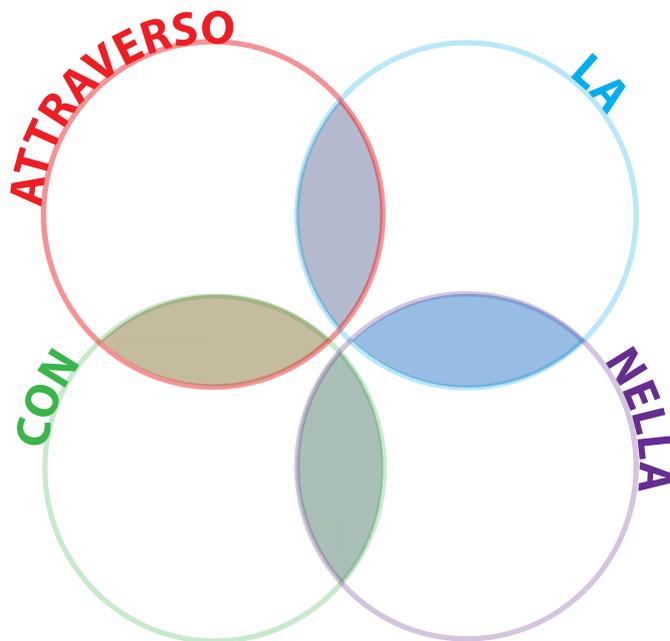
Il sistema può essere paragonabile a quello delle chiamate tramite schede telefoniche internazionali, acquistabili al tabaccaio. Lo stesso sistema consente di ricevere chiamate sul Google Number, che squilla tranquillamente sul nostro cellulare.

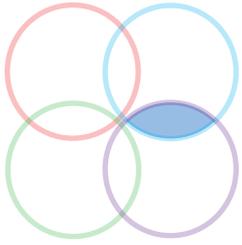


PUNTI D'INCONTRO

Una volta immersi nello spazio urbano però non è così facile distinguere e dare dei confini alle quattro aree. Trovandosi al centro di una piazza ad esempio siamo investiti nello stesso istante da diversi tipi di informazione e comunicazione. I palazzi, i cartelli e ciò che ci circonda cercano di dirci qualcosa, nel frattempo magari stiamo dialogando con un interlocutore e allo stesso tempo la città si accorge di quello che stiamo facendo comunicando e informando la nostra posizione in modo anonimo a qualche sensore.

I confini delle quattro aree sono labili, vanno inevitabilmente ad intrecciarsi come si può osservare nei casi studio che seguono.





- Real Time
- Infovisualizzazione
- Monitoraggio
- Flussi
- Dinamiche urbane
- Senseable city

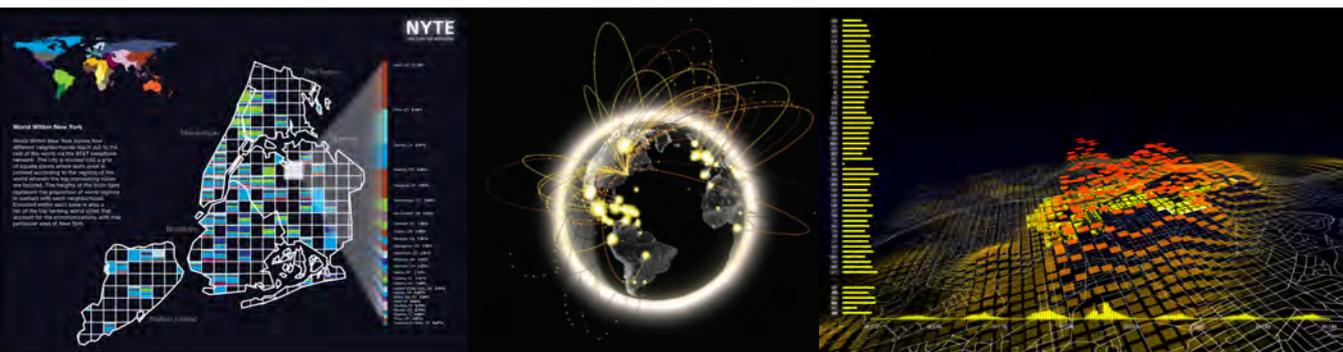
NYTE

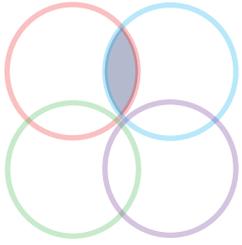
Comunicare e informare LA città e NELLA città sono entrambi racchiusi nel caso studio di New York Talk Exchange, un progetto per il MoMA di New York che ha mappato parte del traffico telefonico tra la città e il resto del mondo. L'obiettivo è stato quello di rispondere alla domanda: "In che modo i dati sulle telecomunicazioni possono fornirci nuove chiavi di lettura delle dinamiche della globalizzazione?"

I tabulati delle compagnie telefoniche forniscono un campione statisticamente rilevante della "geografia telefonica" delle città. Da questo tipo di progetto è stato possibile osservare come siano gli strati "alti" (finanza) e "bassi" (diaspore) della cittadinanza ad avere frequenti contatti internazionali. Gli strati intermedi della società appaiono invece molto meno globalizzati: le comunicazioni della classe media risultano infatti circoscritte all'ambito locale o, tutt'al più, nazionale.

Inoltre si osserva che si comunica 24 ore su 24 e, di conseguenza, la durata della "pausa" notturna si va rapidamente riducendo. L'estensione della comunicazione su tutto l'arco delle 24 ore è dovuta al fatto che New York attrae immigrati da tutte le parti del mondo. Quando in una parte del mondo si spengono le luci, altre zone sono in procinto di alzarsi.

L'aspetto innovativo di progetti come NYTE è che essi offrono la possibilità di costruire banche dati comparative delle città globali.

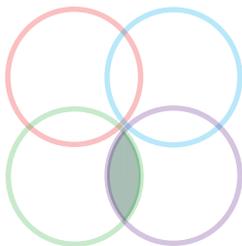
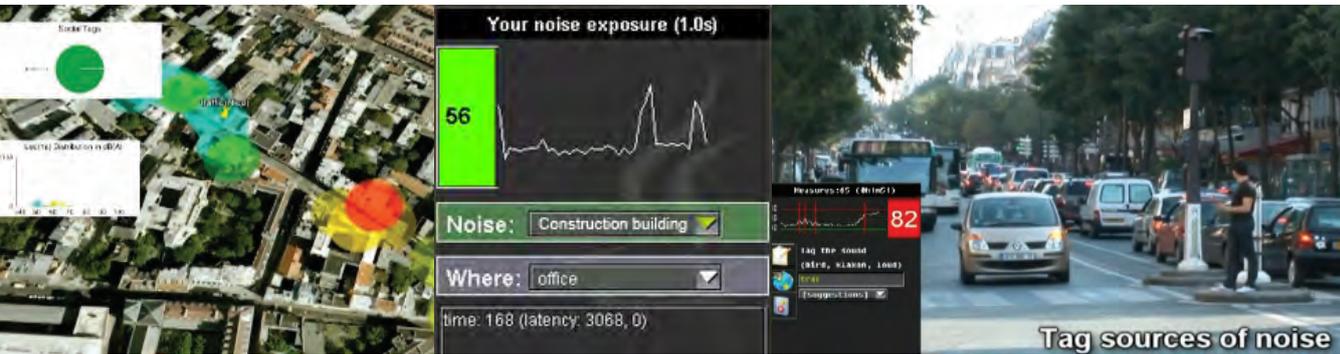




- Monitoraggio
- Infovisualizzazione
- Condivisione
- Georeferenziazione
- Compartecipazione

NOISETUBE

Comunicare e informare ATTRAVERSO e LA città si può fare con NoiseTube, un'applicazione per cellulari che misura l'inquinamento acustico. Questo è un grande problema in molte città e molti avrebbero voglia di fare qualcosa per debellarlo. L'applicazione quindi si propone come un progetto partecipativo che coinvolge il pubblico nella misurazione dei livelli di rumore proprio attraverso il cellulare. Approfittando inoltre degli spostamenti delle persone si può registrare una mappa dell'inquinamento acustico dello spazio urbano.



- Compartecipazione
- Geolocalizzazione
- Software sociale
- Mobile Internet

CITYSOURCED

E' un'applicazione per cellulari che permette a semplici cittadini di segnalare quello che non va in città (una strada dissestata, un tombino pericolante, presenza di graffiti, un semaforo rotto) direttamente agli amministratori comunali. Un software sociale che serve a migliorare la vita delle persone nell'ambito urbano. Come per il caso studio "Milano per scelta" la gestione del servizio appare complicata, però l'idea di rendere attivi i cittadini nel loro territorio è decisamente interessante, comunicare e informare NELLA e CON la città.

TAG CLOUD

La divisione in quattro aree ci ha permesso di individuare quali fossero le principali attività connesse alla comunicazione e all'informazione. Gli intrecci però ci hanno portato ad accorgerci di quanto siano labili i confini di queste aree, e per questo motivo la mappa è stata rimescolata cercando di disporre le parole chiave in modo che fossero circondate da altre i cui concetti ben si associavano tra di loro. Alcune sono state sostituite con altre più mirate ed è stato utile dare un peso differente alle parole inserite. Le dimensioni delle scritte sono dovute alla frequenza con cui esse appaiono nei casi studio individuati. Termini come Real Time, Georeferenziazione, Interazione e Condivisione sono state associate a gran parte dei casi studio analizzati, altre keywords invece sono apparse più raramente nella ricerca, in certi casi solo una volta e sono quindi più piccole ma non per questo meno importanti.

Sarà infatti in fase di progettazione e di definizione degli obiettivi che si sceglieranno i concetti ritenuti più interessanti da sviluppare.

Nella pagina che segue è visualizzabile la tag cloud che siamo arrivate a definire una volta conclusa la fase di analisi dei casi studio.

Nella seconda mappa, con le parole evidenziate in azzurro, si può inoltre notare come i casi studio vadano ad incontrarsi con aree tematiche affrontate da altri gruppi, come leisure, rifiuti, energia etc. tra i vari argomenti infatti non esistono dei confini netti.

TRASHTRACK

- RIFIUTI
- Monitoraggio
- Real Time
- Consumi
- Infovisualizzazione
- Senseable city

E' un progetto del MIT che è stato applicato a New York e Seattle che permette di monitorare la concentrazione di spazzatura nelle varie zone della città. La domanda a cui si vorrebbe rispondere è: cosa succede esattamente alla nostra spazzatura e quanta energia serve per smaltirla?

Dei tag elettronici permettono di tenere traccia in tempo reale del viaggio dei vari tipi di rifiuti, ciò permette alle persone di rendersi conto dei costi di smaltimento e crea la consapevolezza dell'impatto della spazzatura sull'ambiente, rivelando l'ultimo viaggio dei nostri oggetti quotidiani.

Il nostro progetto mira a rivelare il processo di smaltimento dei nostri oggetti quotidiani e evidenziare le potenziali inefficienze dei sistemi di reti fognarie e di riciclaggio.

Carlo Ratti, capo del laboratorio MIT SENSEable City

Questo servizio quindi si aggiunge ad altri simili come NYTE che permettono di migliorare la percezione del nostro impatto sull'ecosistema e si lega direttamente con il tema dei *rifiuti*.



CARBONRALLY

- ENERGIA
- Monitoraggio
- Consumi
- Infovisualizzazione
- Social Network

Carbonrally è una piattaforma americana che unisce il concetto di social network a quello del gioco online, con l'obiettivo di ridurre le emissioni di CO2. Sul sito di riferimento vengono regolarmente proposte delle competizioni tra gli utenti allo scopo di guadagnare punti riducendo i consumi. Si può creare un proprio team oppure ci si può unire a uno già esistente.

Esempi di sfide proposte sono spegnere il proprio pc ogni notte per un mese cosicché si possono ridurre le emissioni di CO2 51 lbs. e la bolletta di 3 \$. Oppure non mangiare carne per due giorni interi nell'arco di una settimana così si possono ridurre le emissioni di 13.2 lbs. E tantissime altre sfide, alcune anche molto simpatiche.

Questo caso studio che si lega al tema dell'energia rappresenta quindi un modo davvero utile e divertente di unire il virtuale al reale. Suggerisce un primo passo per modificare il proprio stile di vita in modo compatibile con l'ambiente



CABSPOTTING

Il caso studio offre un modo interessante per osservare le dinamiche della città seguendo i tragitti effettuati dai Taxi. E' un progetto che è

- MOBILITÀ
- Flussi
- Dinamiche urbane
- Real Time

stato applicato nella città di San Francisco, con il monitoraggio in real-time è possibile rilevare le aree maggiormente frequentate durante le diverse ore del giorno, i luoghi più vivi, emerge così la struttura urbanistica della città e per questo motivo il caso studio si lega al tema della *mobilità*.



RUNKEEPER

- LEISURE
- Condivisione
- Social Network
- User centred
- Mobile Internet
- Web 2.0

E' un'applicazione adatta agli sportivi che vogliono condividere ad esempio il percorso che hanno seguito facendo Jogging, andando in bicicletta etc. Con questo software possono registrare i percorsi, e le performance per poi confrontarle con quelle degli amici o dei conoscenti, magari anche sfidandoli! La funzione real-time inoltre permette di avvisare le altre persone che si sta iniziando l'attività fisica ed è anche possibile aggiungere le foto scattate durante il tragitto.

Un software come RunKeeper che è legato al tema *leisure* può offrire spunti interessanti per migliorare la propria attività fisica e quindi per tenere attive le persone.



THINKERING SPACE

- EDUCAZIONE
- Internet of things
- Interfacce
- Interazione
- Accessibilità

E' un progetto dell'IIT Institute of Design, rivolto ai bambini di età scolastica. Si tratta dell'applicazione di Smart Tag all'interno di una biblioteca allo scopo di creare una "terza dimensione" che metta in relazione l'oggetto reale con le reti virtuali, ampliando i contenuti e promuovendone la condivisione.

Il caso studio si lega al tema dell'*educazione* che con la tecnologia delle Internet of things si arricchisce e offre la possibilità di esplorare e interagire con gli oggetti. Permette la creazione di nuovi modi d'interazione che incrementano le opportunità di conoscere e imparare.



PROSCIUTTO SAN DANIELE

• PRODUZIONE
DISTRIBUZIONE
CONSUMO

• Internet of things

• RFID

• Tracciabilità

Il sistema di monitoraggio e tracciabilità attraverso l'uso di codici RFID viene applicato anche in ambito alimentare.

Con un progetto del 2007 il Consorzio del Prosciutto San Daniele (UD) ha sviluppato e verificato l'impiego dei codici RFID per garantire la tracciabilità e l'originalità dei propri prodotti, limitandone la contraffazione.

Il tag infatti riporta, per ogni singolo prosciutto, le informazioni relative all'allevamento di origine, la data di macellazione, le lavorazioni, i trattamenti subiti all'interno del prosciuttificio, e la data di immissione sul mercato.

Si potrebbe pensare a cosa succederebbe se tutti i prodotti fossero provvisti di un tag che ci desse la possibilità di seguire il percorso dalla *produzione*, alla *distribuzione* e infine al *consumo*, questi sono infatti i temi a cui si lega questo caso studio. La tracciabilità delle merci ci può portare ad avere informazioni su come avvengono gli scambi all'interno dello spazio urbano.



OSPEDALE DI TREVIGLIO

Dal 2006 all'interno dell'Ospedale di Treviglio è stata applicata la

- SERVIZI ALLA PERSONA
- Internet of things
- RFID
- Monitoraggio
- Accessibilità

tecnologia RFID, per la localizzazione dei pazienti in ospedale. All'accettazione viene consegnato al paziente un tag attivo inserito in un porta-badge da appendere al collo che, dalle sequenze di passaggio nei varchi posizionati in punti strategici, permette di individuare l'esatta posizione del paziente.

Quando poi il paziente viene dimesso, l'applicazione di Pronto Soccorso comunica al sistema operativo che l'utente è in uscita ed il relativo tag viene reso riutilizzabile. I dati relativi al paziente in uscita vengono salvati ed archiviati nel database, permettendone così una ricostruzione storica. Il caso studio è connesso al tema dei *servizi alla persona*.



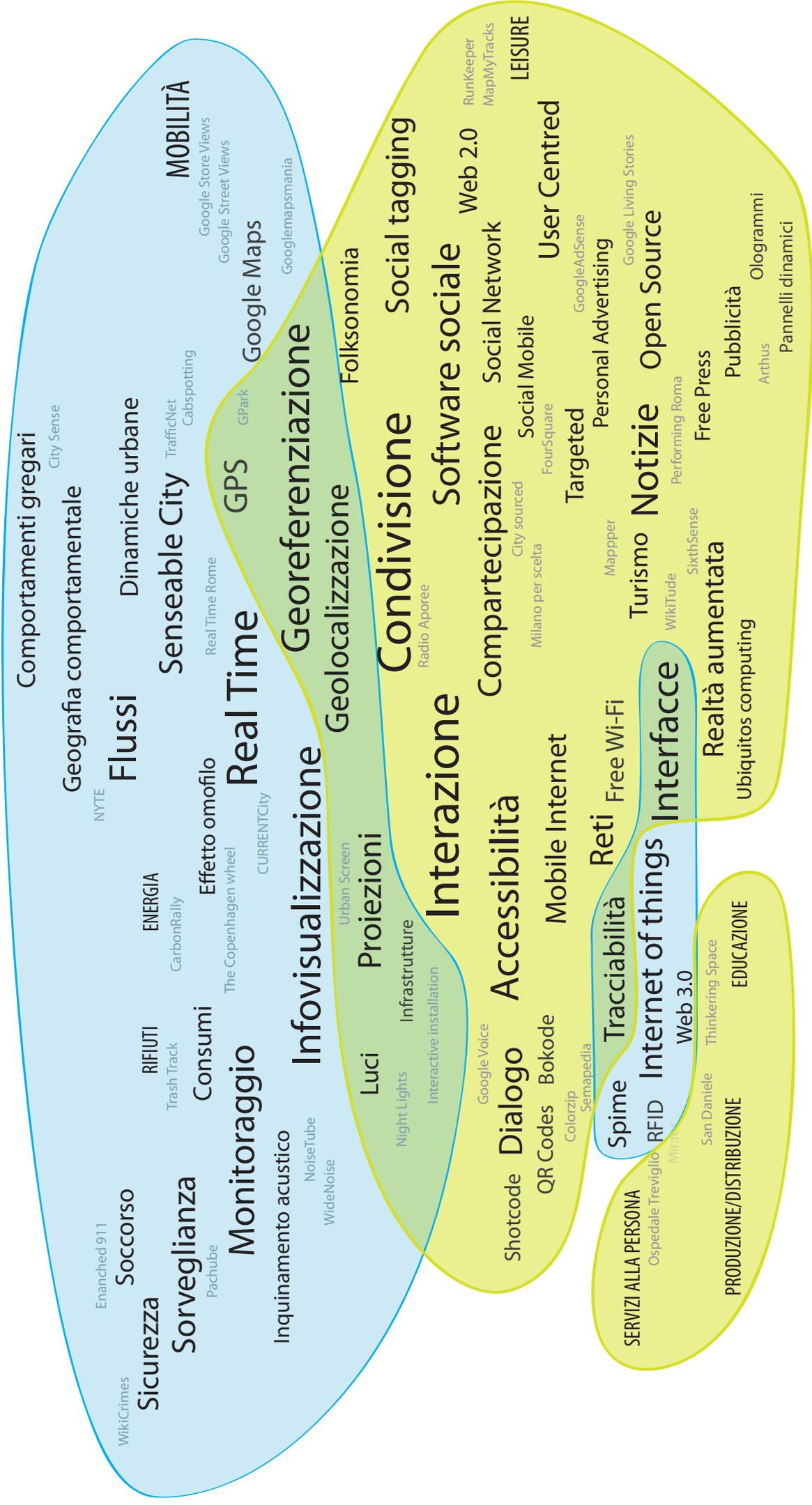
INTERPRETAZIONE DELLA MAPPA

Se è pur vero che le quattro aree individuate all'inizio della ricerca sono state cancellate perché era inutile segnare dei confini che sono andati dissolvendosi, è anche vero che una mappa composta solo di parole chiave è di difficile lettura. Per questo motivo quindi è utile inserire dei filtri interpretativi alla tag cloud.

Un primo filtro che è stato aggiunto è il focus a cui fanno riferimento i termini inseriti, ovvero una parte ha un focus sulla città mentre un'altra sugli utenti.

La parte azzurra che contiene parole come monitoraggio, real-time, flussi, comportamenti gregari, ma anche Internet of Things rappresenta l'area in cui le persone e gli oggetti che si muovono e interagiscono nella città, permettono alla città stessa di comunicarsi. È un'osservazione del fenomeno urbano che fa emergere che il suo processo evolutivo e la sua organizzazione non è più diretta conseguenza di una diversa configurazione degli spazi, anzi, al contrario sono gli spazi a configurarsi in ragione delle nuove "domande", dell'evoluzione organizzativa, delle possibilità di connessioni o di comunicazioni fra gli elementi. Il focus sulla città è dovuta al fatto che oggi essa si configura in ragione dei flussi di spostamento e delle relazioni che si creano al suo interno.

Il focus sugli utenti (area gialla) invece è legato a concetti come Network, condivisione, reti e accessibilità, alle persone che sono al centro delle città e scambiano informazione e comunicazione in modo attivo. Inviando messaggi, lasciano racconti e informazioni in modo consapevole, sfruttando gli strumenti e le tecnologie a loro disposizione.



Focus città

Focus utenti

THE COPENAGHEN WHEEL

- Infovisualizzazione
- Real Time
- Senseable city
- Effetto omofilo
- Dinamiche urbane
- GPS

Questo caso studio mostra come una ruota di bicicletta può diventare un concentrato di tecnologia che permette di ricevere informazioni dalla bici, e dal web, sulla velocità, sulla distanza percorsa, sullo stato del traffico e sui percorsi da preferire (sfruttando il GPS di uno smartphone connesso alla bici). Si può anche conoscere se ci sono amici in zona o avere indicazioni sul livello di inquinamento urbano in quel preciso punto.

Il ciclista può anche decidere se inviare i suoi dati al web server del Comune, informazioni in real-time che poi vengono proiettate su schermi posti in giro per la città per rendere conto anche ai cittadini di quali siano le dinamiche del territorio in cui vivono.



FOURQUARE

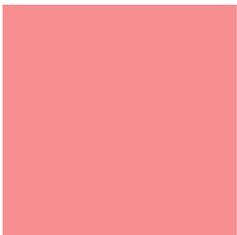
- Social Network
- Social Tagging
- Condivisione

FourSquare è un social network basato sulla geolocalizzazione e tramite uno smartphone si può aggiornare la propria posizione nella città. Su una mappa appare il proprio nome presso l'indirizzo o il locale dove ci si trova e così si può interagire con gli altri utenti presenti in zona.

FourSquare è anche un gioco infatti sulla mappa presente nel softwa-

re si può vedere che ogni nome presenta al suo fianco una sorta di iconcina, è il “badge” ossia una sorta di riconoscimento associato alla propria attività che determina la tua natura. Se si effettuano tanti check-in in un determinato luogo allora se ne diventa “Sindaci” ossia Mayor, ma si può anche essere Newbie (novellini), Superstar, Party Crasher etc.

Questo social network è forse uno di quelli più legati alla città, infatti può tener traccia di tutti i luoghi che le persone visitano, può dare informazioni sui luoghi e sui locali più frequentati e permette di dedurre quali siano le dinamiche urbane del momento.



BOKODE

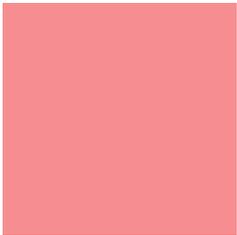
- Accessibilità
- Internet of things
- Spime
- Realtà aumentata
- Interazione

I Bokode sono codici molto piccoli, oggetto di studio del MIT, hanno una dimensione di circa 3mm e si presentano come dei piccoli puntini rossi che contengono però innumerevoli informazioni.

Nei Bokode la decodifica dell'informazione è effettuata utilizzando una fotocamera con il focus all'infinito che inquadra il punto luminoso, lo rimette a fuoco, e recupera così l'esatta immagine iniziale dell'etichetta, che dovrà poi essere rielaborata da un software in grado di fornire il dato finale all'utente.

Questi codici potrebbero essere utilizzati in numerosi ambienti come supermercati, negozi e musei, e potrebbero rivoluzionare il

nostro modo di interagire con il mondo circostante ricevendo informazioni da tutto ciò che abbiamo intorno.



SEMAPEDIA

- RFID
- Internet of things
- Dialogo
- Condivisione

Semapedia è il link tra il mondo reale e la conoscenza presente sul web. Sfruttando la tecnologia degli Rfid, Semapedia si propone l'obiettivo di portare le informazioni presenti su wikipedia in giro per il mondo. Gli URL degli articoli ritenuti interessanti infatti possono essere trasformati in tag, stampati ed applicati nel mondo reale. Quindi girando per la città si potrebbero trovare questi codici che letti con la fotocamera degli smatphone permettono di accedere a una conoscenza più estesa.



OBIETTIVI

Dopo aver analizzato numerosi casi studio e identificato le parole chiave legate alla comunicazione e all'informazione in città ci siamo fatti un'idea di quali sono i concetti che riteniamo più interessanti in vista di una progettazione di servizio.

Le aree individuate sono:

1 EFFETTO OMOFILO

«Leggendo non cerchiamo idee nuove, ma pensieri già da noi pensati, che acquistano sulla pagina un suggello di conferma. Ci colpiscono degli altri le parole che risuonano in una zona già nostra – che già viviamo – e facendola vibrare ci permettono di cogliere nuovi spunti dentro di noi».

Cesare Pavese, *Il mestiere di vivere*

L'omofilia è un concetto coniato più di 50 anni fa da una coppia di sociologi dei media, Lazarsfeld e Merton. Il concetto che era inizialmente usato per spiegare alcune dinamiche dei processi amicali (la tendenza a diventare amici di persone che sono o la pensano come te), è stato esteso a tutti i possibili network sociali e a tutte le possibili relazioni.

Si può provare ad espandere il concetto di omofilia al social networking e ai software automatizzati che prevedono i gusti degli utenti (per raccomandare notizie, amicizie etc.). Ma si può anche sfruttare per ricercare quali sono i modi in cui le persone agiscono, si relazionano e si orientano nel mondo sociale, per poi progettare servizi che tengano conto delle azioni comuni.

2 SPIME

Il concetto designa gli oggetti che viaggiano nello spazio e nel tempo in modo nuovo perché sono dotati di etichette elettroniche ad esempio rfid che li definiscono per come evolvono e per il luogo in cui si trovano. In questo modo gli artefatti possono comunicare tra di loro e con le persone, il mondo dell'artificiale diventa vivo, gli oggetti mutano e lasciano tracce, ci permettono di ascoltare la città e si può quindi intervenire con la progettazione per dare una nuova forma alle cose. Secondo Bruce Sterling, scrittore di fantascienza, decine di miliardi di oggetti saranno in grado di raccogliere e comunicare dati sul mondo che ci circonda. L'area degli spime è nuova e ancora poco esplorata, per questo merita un approfondimento lasciando ancora un'ampia libertà di progettazione. Gli Spime potrebbero ricoprire un ruolo centrale per una più efficace e tempestiva capacità di ascolto e di rispetto delle città in cui viviamo.

3 COMPARTICIPAZIONE

Nel ventunesimo secolo lo sviluppo delle nuove tecnologie e la facilità di comunicare e informare ha portato le persone a sentirsi più attive nella realtà urbana. Quando nascono reti di comunicazione tra le istituzioni e i cittadini i suggerimenti non mancano, si evidenziano i problemi dello spazio urbano e le opportunità di miglioramento di alcune zone.

E' difficile però monitorare tutte le informazioni scambiate, bisognerebbe quindi trovare un modo per filtrarle, per dare una priorità ad alcune piuttosto che ad altre. Collaborare con chi tutti i giorni si trova a vivere la città potrebbe portare a dei miglioramenti nella vita cittadina. Il problema è come gestire il tutto con dei servizi di facile utilizzo da parte di entrambi gli interlocutori.

SITOGRAFIA

<http://www.newitalianlandscape.it/citylab/>

CASI STUDIO

Nightlights

<http://yesyesno.com/night-lights>

Milano per scelta

<http://www.milanoperscelta.it>

Real Time Rome

<http://senseable.mit.edu/realtimerome/>

Google Voice

<http://www.google.com/googlevoice/about.html>

New York Talk Exchange

<http://senseable.mit.edu/nyte/>

NoiseTube

<http://www.noisetube.net/>

CitySourced

<http://www.citysourced.com/>

TrashTrack

<http://senseable.mit.edu/trashtrack/>

Carbonrally

<http://www.carbonrally.com/>

Cabspotting

<http://cabspotting.org/>

RunKeeper

<http://runkeeper.com/>

Thinkering Space

<http://www.id.iit.edu/ThinkeringSpaces/>

Prosciutto San Daniele

http://www.rf-id.it/CaseHistory/SanDaniele/CaseHistory_SanDaniele.htm

Ospedale di Treviglio

http://www.rf-id.it/CaseHistory/Treviglio/CaseHistory_Treviglio.htm

The Copenhagen wheel

<http://senseable.mit.edu/copenhagenwheel/>

Foursquare

<http://foursquare.com/>

Bokode

<http://web.media.mit.edu/~ankit/bokode/>

Semapedia

<http://it.semapedia.org/>