

Partner di progetto



di.unito.it

DIPARTIMENTO DI INFORMATICA
Università degli Studi di Torino



Slow Food® Italia

Con il supporto di
adriano design®

Finanziato da:



**Bando ICT Converging
Technologies 2007**

Per Informazioni:

Progetto Piemonte
Dipartimento di Informatica
Università di Torino
Corso Svizzera 185, 10148, Torino

infopiemonte@di.unito.it
www.piemonte.di.unito.it



PIEMONTE PROJECT

People Interaction with Enhanced-Multimodal Objects for a New Territory Experience

**Giornata di Presentazione
del Progetto PIEMONTE**



Università degli Studi di Scienze Gastronomiche
Aula Magna
Piazza Vittorio Emanuele 9
Pollenzo

12 Luglio 2010

Programma:

10:00: *Benvenuto e Saluti*

Autorità Regione Piemonte,
 Rettore Unito e Direttore Dip Informatica,
 Rettore Unisg,
 Respons. Research & Trends Telecom Italia,
 Autorità SlowFood

10: 30 *Introduzione al Progetto PIEMONTE*

Luca Console (Unito)
 Rossana Simeoni (Telecom Italia)

11 *Progetto PIEMONTE per la valorizzazione del patrimonio locale (enogastronomico)*

Piercarlo Grimaldi (Unisg)

11:30 *Coinvolgimento di attori ed utenti nella progettazione*

Alessandro Marcengo (Telecom italia)

11:45 *WantEat: Applicazioni sviluppate nella prima fase del progetto e sperimentazione al Salone del Gusto 2010*

Claudia Picardi (Unito)
 Dario Mana (Telecom Italia)
 Ilaria Lombardi, Fabiana Vernerio (Unito)
 Monica Perrero (Unito, Telecom Italia)
 Franco Fassio (Unisg)

12:45 *Sviluppi della collaborazione*

13 *Chiusura*



PIEMONTE è un progetto triennale di ricerca finanziato da Regione Piemonte, Bando ICT Converging Technologies.

L'obiettivo del progetto è quello di studiare forme innovative di utilizzo delle tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (ICT) per la promozione della cultura del territorio e della enogastronomia di qualità. Le tecnologie possono infatti svolgere un ruolo rilevante in tale ambito e fornire un supporto alla promozione ed allo sviluppo sostenibile nel settore agroalimentare.

Per raggiungere tale obiettivo, PIEMONTE mette in gioco alcune tecnologie emergenti nel settore delle ICT e si propone di sviluppare sia applicazioni rivolte alla promozione verso il pubblico, sia applicazioni per operatori che permettano di favorire la creazione di una "rete sociale enogastronomica" che includa prodotti, produttori, venditori, ristoratori, territorio e anche "utenti" finali.

I paradigmi fondamentali che si utilizzano sono quelli del "Web of Things", declinato come "Web of Intelligent Social Things", che può essere riassunto nei seguenti punti:

- Le persone possono interagire e "dialogare" con oggetti fisici, quali prodotti enogastronomici (una bottiglia di vino, un formaggio), negozi, bancarelle e luoghi.
- Gli oggetti fisici sono collegati in rete tra di loro. Alcuni legami emergono dalla natura degli oggetti (per cui un formaggio sarà collegato al produttore, al luogo da cui viene, al latte di cui è fatto, ad altri formaggi con caratteristiche simili). Altri legami nascono ed evolvono in funzione di ciò che accade agli oggetti, in particolare nella interazione con le persone.
- Gli oggetti fisici si raccontano alle persone, dalle quali sono in grado di ricevere commenti e annotazioni. Essi utilizzano queste informazioni sia per costruire sintesi da proporre agli utenti, sia per creare legami fra di loro (ad esempio, se molti dicono ad un formaggio che si abbina bene ad un vino, quel formaggio e quel vino stabiliranno un legame e diventeranno "amici").

- A partire dal contatto con un oggetto, stabilito ad esempio tramite una foto, un utente può non solo interagire con l'oggetto stesso, ma anche navigare la sua rete sociale. Ad esempio, a partire da un formaggio è possibile iniziare una esplorazione e scoprire informazioni sul suo produttore, sul luogo di provenienza, sulla cultura di quel territorio, su altri prodotti del luogo, su ricette che lo utilizzano, etc.

WantEat è un prototipo di applicazione che fornisce queste ed altre funzioni ad un utente. È realizzato per Apple iPhone, e consente una interazione ludica con gli oggetti attraverso un innovativo modello di interazione ed una interfaccia semplice ed amichevole. WantEat permette inoltre agli utenti di entrare in contatto fra loro, per condividere opinioni ed esperienze, e soprattutto di interagire direttamente con gli operatori del settore (ristoratori, produttori, etc.) che decidono di partecipare alla rete sociale.

Il Retrobottega di WantEat è invece un'applicazione sviluppata appositamente per i soli operatori del settore: essa permette loro di registrare se stessi ed i propri prodotti nel sistema, disponendo in partenza di una conoscenza di base del dominio enogastronomico e del territorio. Il Retrobottega offre quindi agli operatori la possibilità di essere presenti in WantEat, controllando le informazioni che li riguardano, e permette loro in aggiunta di avere informazioni e statistiche su ciò che accade loro ed ai loro prodotti. Ad esempio un produttore può scoprire cose dicono di lui e dei suoi prodotti, e può anche vedere dove i suoi prodotti sono venduti, consumati, acquistati e da chi.

Il Retrobottega integra le funzionalità sociali di WantEat, con l'esplicita intenzione di supportare ed espandere la rete sociale degli operatori, consentendo loro di stabilire nuovi contatti o rafforzare quelli esistenti.

Le due applicazioni quindi co-operano nella direzione di un accorciamento delle catene di distribuzione e vendita, e di un reale impatto dei consumatori sulle scelte operative dei produttori.