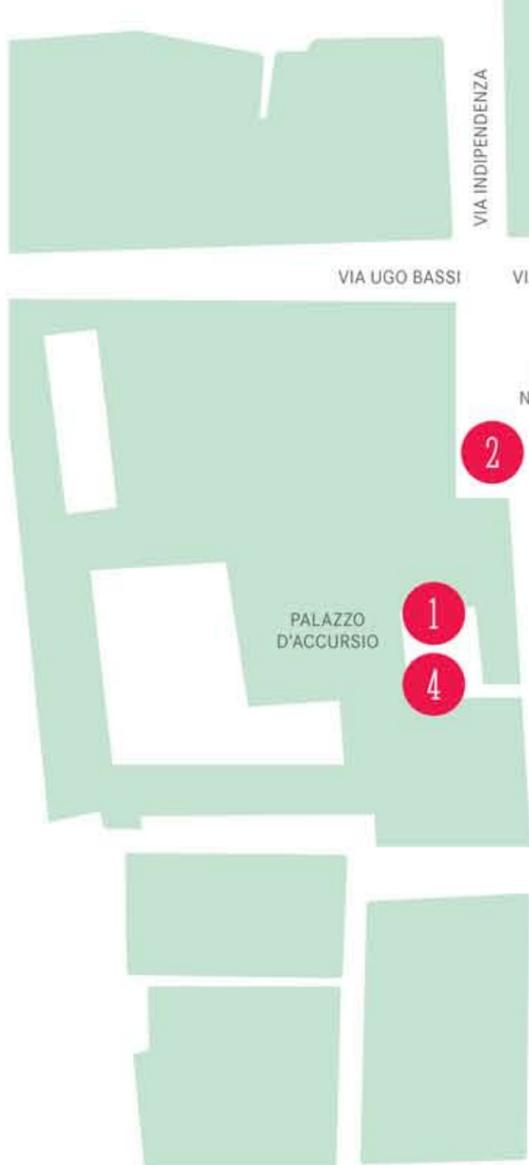


RUN TUNE

OFF

UN PROGETTO IDEATO E SOSTENUTO DA

RUN TUNE UP/CULTURA
2012



15 SETTEMBRE 2012
ORE 14 - 18

16 SETTEMBRE 2012
ORE 10 - 17

UN PROGETTO IDEATO E SOSTENUTO DA



INVENTARE IL FUTURO

LEARNING IS EXPERIENCE.
EVERYTHING ELSE IS
JUST INFORMATION.
A. EINSTEIN

Nel 2011 l'Alma Mater Studiorum - Università di Bologna ha promosso un bando a sostegno di idee innovative in cui le tecnologie digitali contribuissero al miglioramento della qualità della convivenza civile e sociale. Le migliori proposte sono state premiate con visibilità e contributi volti allo sviluppo dei progetti presentati. Oggi vi mostriamo gli esiti di alcuni dei progetti vincitori.

www.unibo.it/InventareFuturo

A CURA DI



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

1 BRAILLE CARTRIDGE



"Braille Cartridge" è il prototipo di una nuova stampante Braille basata su una tecnologia innovativa e sull'uso di materiali eco-compatibili come la cera. Secondo l'OMS solo in Europa sono 2.732.000 i non vedenti e 12.789.000 gli ipovedenti e la produzione di testi in Braille per l'uso personale è ancora oggi troppo limitata a causa della rumorosità delle soluzioni esistenti e dei costi elevati: sulla base dei dati Eurostat sui salari minimi in Europa (febbraio 2012), sappiamo che per acquistare la stampante Braille più economica sul mercato sono necessarie più di 15 mensilità di stipendio dello Stato più "povero" dell'Unione Europea. Una volta sul mercato, la Braille Cartridge sarà economicamente molto competitiva (inferiore ad un decimo del prezzo della soluzione più economica disponibile oggi), rappresentando una risorsa fondamentale per l'accesso all'informazione da parte di molte persone.



2 E.W.A.R.



A metà tra una "caccia al tesoro" e una "avventura grafica", E.W.A.R. - Edutainment With Augmented Reality, è il primo videogioco ambientato nel passato, che proietta il giocatore nella realtà del nostro patrimonio storico. La trama è ispirata a fatti realmente accaduti durante il Risorgimento bolognese e l'ambientazione è la città stessa. Antiche leggende e ultime tecnologie, storia e intuito, divertimento e apprendimento: fondendo la realtà concreta con la realtà virtuale, E.W.A.R. è in grado di trasportare il livello di gioco in un ambiente realistico, creando un'esperienza unica.



3 INFORMANT EBOOK QUOTIDIANI



Dopo gli eBook "tradizionali", un eBook di giornalismo narrativo e inchieste conoscitive su tematiche di attualità, scienza e innovazione. La formula adottata è quella dei "singles": storie giornalistiche dalle 30 alle 60 pagine distribuite su tutti gli store nazionali e internazionali (Apple, Amazon). Incoraggiare a leggere approfondimenti, unire buone pratiche del giornalismo e respiro narrativo, per trasformare dati e informazioni in conoscenza: il "long-form journalism" sempre a portata di tablet.



4 LABORATORIO DI COMUNICAZIONE INTERATTIVA NATURALE



CAN Comunicazione Aumentativa Naturale

Il progetto intende realizzare un innovativo servizio di cura e apprendimento per bambini e adulti con disabilità fisica e psichica. Lo scopo è di amplificare e innovare il concetto di "cura" grazie all'utilizzo di nuove tecnologie unite alla capacità terapeutica della natura e degli animali. Il progetto prevede la creazione di una parete interattiva, costituita da un'interfaccia naturale ad alto contenuto tecnologico, che proietta semplici forme grafiche riproducenti scenari naturali, animali e suoni derivanti dalla natura, con le quali le persone possono interagire a vari livelli.



5 LINEAGOTICA.com



Ascoltare i racconti dei testimoni, conoscere la flora e la fauna locale, esplorare virtualmente un luogo passeggiando per la campagna. È quello che propone la piattaforma multimediale LINEAGOTICA.com, un'applicazione per smartphone e tablet a supporto e potenziamento delle risorse storico-naturalistiche ed enogastronomiche del territorio. Partendo dal caso studio delle grotte-rifugio di Castiglione a Forlì (24 cavità ipogee scavate nelle Sabbie Gialle dagli abitanti della zona nel 1944 ed utilizzate come rifugi da residenti e sfollati durante la seconda guerra mondiale), è possibile rendere fruibili approfondimenti, informazioni storiche e/o naturalistiche a tutti gli utenti interessati ad un turismo dinamico, sostenibile e a misura d'uomo.

