



Università degli studi del Sannio, Benevento

Dipartimento di Ingegneria

Tesi di Laurea Magistrale

Validazione empirica e applicazione di tecniche di sentiment  
analysis e emotion mining su testo in Italiano

Lucio De Luca

Relatore

Prof. Massimiliano Di Penta

Correlatore

Dott. Fiorella Zampetti

Benevento, 20 Febbraio, 2020

Anno accademico: 2018/2019



# Indice

1	Capitolo 1	5
	References	7
	List of figures	7
	List of tables	11



# Capitolo 1

## Capitolo 1

Il progetto globale Il progetto globale a cui si farà è CANTICO - PLATFORM TO ATTRACT MORE AUDIENCE AND SPREAD OPERA AND PROSE THEATER BY USING IMMERSIVE TECHNOLOGIES. Il progetto intende favorire la crescita del pubblico dei teatri d'opera e di prosa mediante l'uso di nuove tecnologie per attrarre giovani e giovanissimi.[?]

L'arte italiana, ed in particolare l'opera lirica e il teatro di prosa, non sono soltanto la punta di diamante del nostro Paese, ma una risorsa economica strategica, un patrimonio da valorizzare, con produzioni e un'offerta formativa d'eccellenza riconosciute a livello internazionale. Tuttavia, in questi ultimi anni la marginalità di questo settore del Made in Italy è in costante diminuzione. Infatti, i teatri d'opera, o meglio le Fondazioni lirico-sinfoniche che li gestiscono, attraversano da anni una profonda crisi economica che rischia di minarne alla radice non solo la qualità ma anche la sostenibilità.

Lo stato attuale evidenzia la necessità di migliorare le capacità di autofinanziamento dei teatri lirici e di prosa, sia attraverso l'incremento di pubblico sia attraverso l'arricchimento dei servizi che essi erogano. In tale ottica, il progetto CANTICO intende sviluppare e sperimentare metodi e strumenti ICT per la creazione di servizi mirati a valorizzare il patrimonio delle produzioni liriche e dei teatri di prosa italiani.

Quattro sono le direzioni verso cui l'intero progetto intende operare:

1. Favorire la crescita della base di pubblico che frequenta i teatri d'opera e di prosa, in particolare mediante l'uso di nuove tecnologie per attrarre i più giovani;
2. Estendere la fruizione delle produzioni oltre il tradizionale canale della rappresentazione dal vivo, attraverso strumenti di fruizione remota innovativi, sia in tempo reale sia on-demand, e attraverso l'adozione di tecniche e metodologie per favorire l'accessibilità ai disabili;
3. Accompagnare la crescita di un pubblico appassionato e consapevole e formare gli artisti del domani, attraverso azioni di sensibilizzazione e formazione rivolte a studenti di ogni ordine e grado basate su tecnologie innovative, e attraverso l'adozione di soluzioni in grado di favorire una didattica inclusiva;

4. Migliorare la capacità di programmazione dei teatri lirici e di prosa attraverso strumenti innovativi di raccolta ed analisi dei dati.

L'idea è di dare vita ad una piattaforma multicanale capace di comunicare in maniera chiara, efficace e coinvolgente. La piattaforma dovrà supportare i servizi tradizionali e dovrà essere aperta all'integrazione con servizi di terza-parte, in una logica di sussidiarietà e cooperazione finalizzati alla creazione di una esperienza user-centered. Si vuole inoltre sviluppare una piattaforma che dovrà consentire la creazione di una community in cui condividere informazioni e impressioni su un evento, fino a creare dei veri e propri "percorsi esperienziali".

In particolare questo elaborato si occuperà del primo obiettivo inserito nel progetto:

- Individuazione e studio di metodi e strumenti di personalizzazione e condivisione dell'esperienza utente. In particolare si vuole completare un'attività di ricerca applicata al profiling sfruttando tecniche di sentiment analysis e di emotion mining. L'applicazione di tali tecniche per l'estrazione di informazioni implicite, consentiranno di identificare gli interessi di un utente, ovvero gli interessi che ha in comune con altri utenti, anche in un evento specifico, e potrà aiutare gli organizzatori dell'evento ad attrarre più visitatori ad eventi simili in futuro e a migliorare i servizi e le esperienze future.

# References





# Elenco delle figure



# Elenco delle tabelle