

# ABITUDINI / ROUTINE

## Imparare a conoscersi attraverso dati e grafici

I dati, se contestualizzati, possono essere uno strumento per scrivere narrazioni più significative e intime. Dare un senso ai nostri dati al fine di interpretare quei numeri in base alla nostra storia personale, comportamenti e routine.

Si può automatizzare la creazione di una storia personale per un essere umano? In che modo un computer sa che cosa riteniamo importante, il tipo di informazioni da inserire e dove?

### Riferimenti

#### Feltron / Dear Data

strumenti di racconti visivi o di conversazione

come possiamo applicare l'apprendimento automatico per migliorare le nostre narrazioni ma anche migliorare la nostra capacità di connetterci e comunicare con le persone?

#### Wekinator

software open source che consente di costruire sistemi interattivi basati su azioni e gesti umani, riconosce i movimenti e compone le uscite audio e video, usando la regressione, la classificazione e altri modelli di analisi supervisionate

#### Body Synth

questo esperimento trasforma i movimenti del tuo corpo in suoni. Basta accendere la webcam e spostare il corpo. Ogni parte del tuo corpo suona una nota o un suono diverso

#### PoseNet

La stima della posa si riferisce a tecniche di visione artificiale che rilevano figure umane in immagini e video, in modo che si possa determinare, ad esempio, dove si presenta il gomito in un'immagine.

Gli strumenti di **storytelling automatizzato** utilizzano una combinazione di intelligenza artificiale, machine learning e big data per creare contenuti.

### Riferimenti

#### neural storyteller

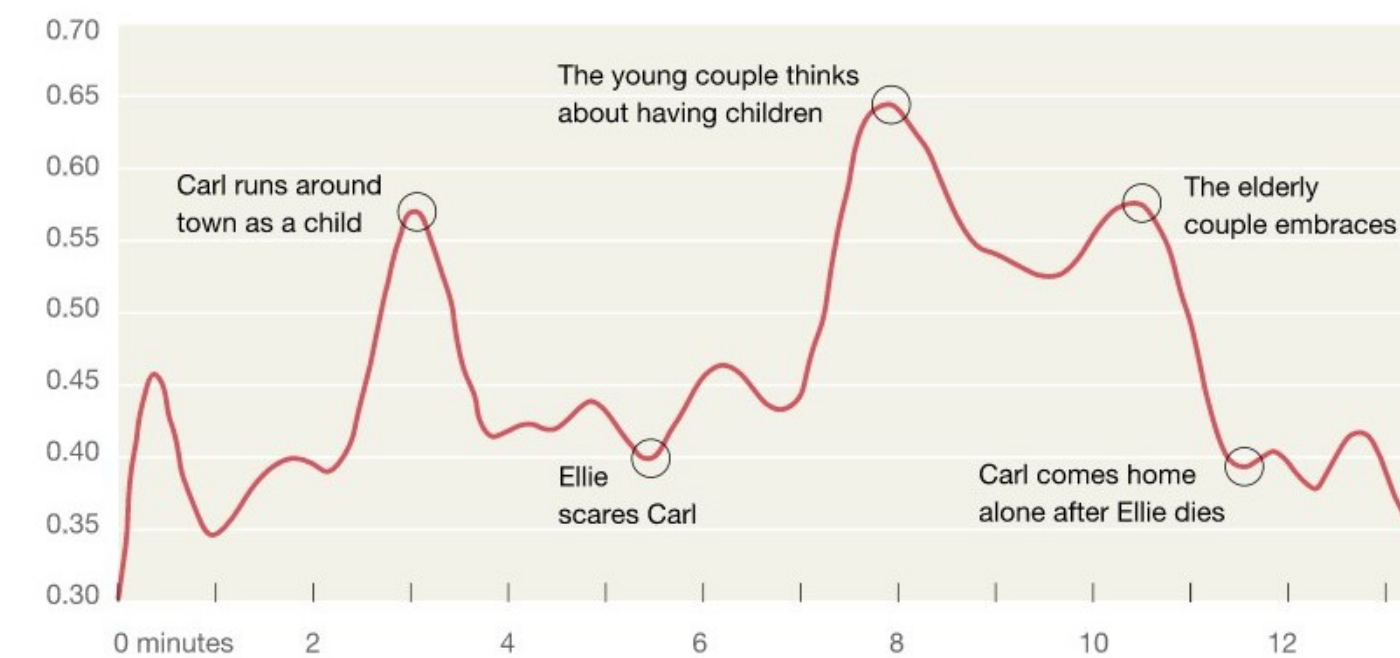
esperimento che combina reti neurali ricorrenti e altre tecniche per generare una piccola storia a partire da immagini

#### Sunspring film 2016

-un bot di intelligenza artificiale ha scritto la sceneggiatura del film

-identificare archi emotivi: programma di apprendimento automatico per identificare archi emotivi in storie che compaiono in testi, video e script per poi creare archi propri

Visual valence<sup>1</sup> over time, scored 0 to 1



<sup>1</sup>Visual valence is scored by machine on a scale of 0 to 1. The higher the score, the more positive the emotional response.

Source: Massachusetts Institute of Technology, Lab for Social Machines



# SCELTE

La premessa alla base di questo modello è quella di ridurre il carico cognitivo degli utenti prendendo decisioni per loro conto.

## Anticipatory Design

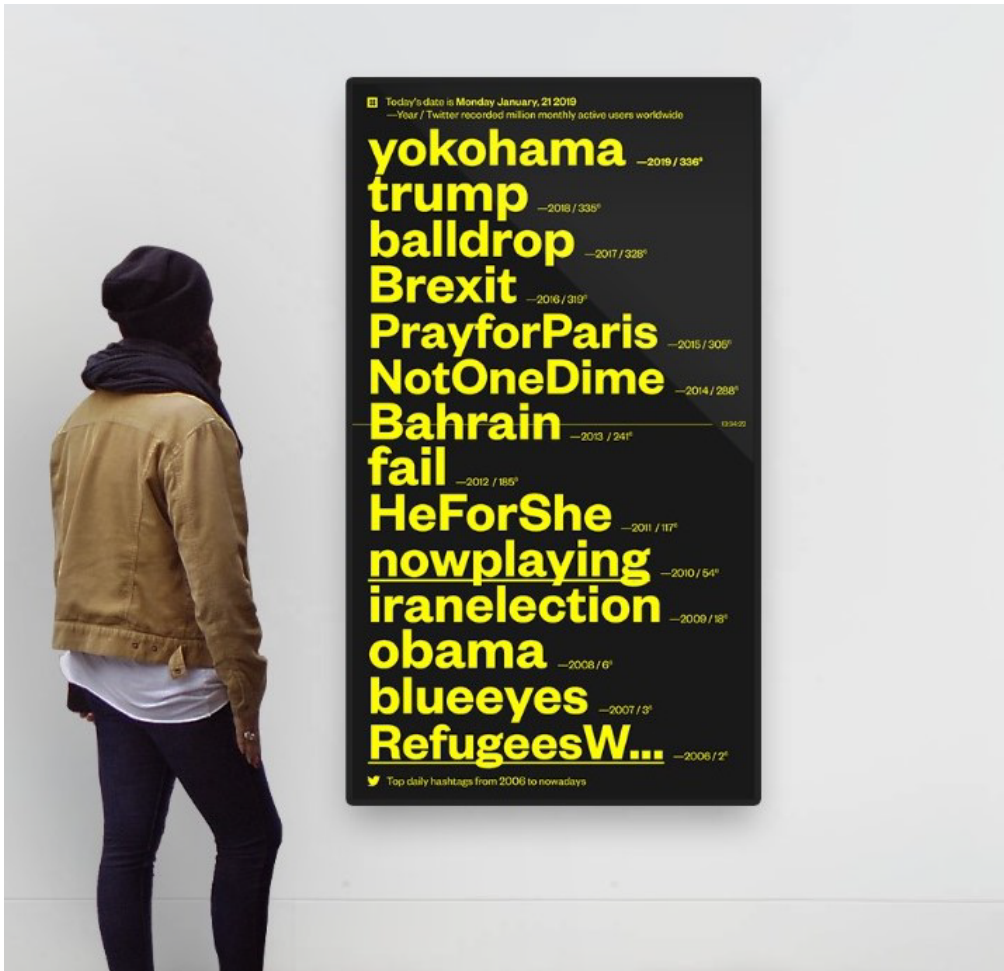
L'obiettivo non è aiutare l'utente a prendere una decisione, ma creare un ecosistema in cui una decisione non viene mai presa: accade automaticamente e senza l'input dell'utente.

**Google Now** è un assistente digitale che non solo risponde alle richieste e alle domande di un utente, ma predice i desideri e le esigenze in base alla cronologia delle ricerche.

## Riferimenti

## #HashedTime

segue in tempo reale la selezione di hashtag immagini prese da Twitter e Instagram e consente di confrontare e quindi stabilire collegamenti tra parole e immagini preferite nel tempo



## Algoritmi di ML

**Decision Tree** può essere utilizzato per rappresentare una causa e il suo effetto

**Random Forest** combina molti alberi decisionali in un unico modello, le previsioni fatte dagli alberi decisionali potrebbero non essere accurate, ma combinate insieme, le previsioni saranno in media più vicine al risultato

**Neural Networks Artificiali** dai loro un input e loro prevedono un output con una certa probabilità ma senza conoscere i processi interni. Ci sono più nodi interconnessi tra loro, che imitano i neuroni nel nostro cervello, ogni neurone riceve informazioni attraverso un altro neurone, esegue il lavoro su di esso e lo trasferisce su un altro neurone come output.

## Riferimenti

## Inceptionism e Deep Dream

verificare fino a che punto una rete neurale aveva imparato a riconoscere vari animali e paesaggi chiedendo al computer di descrivere ciò che vedeva. Invece di mostrare semplicemente al computer un'immagine di un albero e dire "dimmi di cosa si tratta", gli ingegneri mostrerebbero al computer un'immagine e dire: "migliora tutto ciò che vedi".



La **memoria** è uno strumento di sopravvivenza, usiamo le nostre esperienze per anticipare e prepararci a eventi e incontri imminenti

## Sindrome di ipertimesia

L'individuo non riesce a dimenticare gli eventi vissuti nella propria vita.

## Nima Veiseh

Quello che faccio è prendere quel ricordo o quel fenomeno, distillare quel momento in un unico punto nello spazio e nel tempo e poi esploderlo in un artefatto del mondo reale su tela. Sono in grado di prendere un ricordo, scomporlo nei suoi pezzi componenti, ricordare tutti gli strati e ricomporli come un unico ricordo olistico.

Usare la memoria per raccontare storie umane in modo visivo traducendo un momento, una vibrazione o un ricordo su tela.

