

## 1. RICONOSCIMENTI

Ringrazio il mio relatore Fabio Casati, il mio correlatore Cris-  
tian Parra e LifeParticipation<sup>1</sup> per avermi seguito durante  
tutto il percorso dell’internship che ha portato a questa tesi  
e al lavoro da me fatto; ringrazio anche Manuel Cattin Cosso  
e chi mi ha sopportato nei momenti di stress di quest’anno.

## APPENDIX

### A. IL BOOKLET COME APPLICAZIONE PER IL TESTING

Nella sezione dedicata alla soluzione è stato presentato bre-  
vemente il Booklet, un’interfaccia pensata per svolgere una  
delle funzioni di base di Reminiscens, cioè quella di mostrare  
contenuti che possano risultare familiari all’utente in modo  
da stimolare l’afflusso di ricordi e far partire la narrazione di  
episodi correlati al contenuto presentato. Tale applicazione  
è stata intesa per permettere, come sviluppo futuro, alle  
famiglie degli anziani la personalizzazione del booklet, ag-  
giungendo ad esempio immagini e musica di propria scelta;  
il tutto per riuscire a creare un “aggregatore di ricordi” che  
sia il più efficace possibile. Come anticipato in sezione ??, la  
scelta da noi compiuta è quella di offrire un’interfaccia che  
riprende un libro antico, con una grossa copertina in pelle e  
il titolo dorato, il tutto con uno sfondo che rappresenta la  
superficie in legno massiccio di un vecchio tavolo, in modo  
da mostrare un ambiente familiare che possa essere il primo  
passo per andare oltre il gap che indubbiamente esiste tra gli  
anziani e le nuove tecnologie; proprio per come è stata pen-  
sata, la UI si presta perfettamente ad un’attività preliminare  
di testing. Per verificare la bontà delle scelte di design, così  
come l’adeguatezza di alcuni dati raccolti dai moduli ETL,  
si potrebbe pensare ad un workshop avvalendosi della colla-  
borazione di un centro ricreativo per anziani, strutturato in  
questo modo: dopo aver diviso i collaboratori in gruppi, ad  
ogni gruppo verrebbe assegnato un iPad, con a bordo una  
versione del booklet con contenuti diversi; l’idea è quella di  
comporre ogni piattaforma di test con contenuti riguardanti  
un diverso periodo della vita, tenendo conto delle diverse età  
dei partecipanti e ottenendo quindi infanzia, giovinezza, età  
adulta e presente. Ultimo parametro da considerare nella di-  
visione dei gruppi e nella composizione dei booklet è quello  
del luogo in cui centrare il calcolo del contesto da presentare  
ai volontari: perchè il workshop possa restituire dei risultati  
utili, c’è bisogno che ognuno possa vedere immagini, ascol-  
tare musica e ricordare eventi che almeno in teoria possano  
essere significative (e.g. una persona cresciuta a Roma dif-  
ficilmente potrà rievocare memorie passate guardando delle  
fotografie del Monte Bondone). Il feedback ricevuto da que-  
sta e altre prove è indispensabile per capire se la strada che  
stiamo percorrendo con Reminiscens è quella giusta e, in  
caso di difetti del nostro approccio, fornirebbe importanti  
linee guida per correggerlo.

## B. DOCUMENTAZIONE API

A seguito del lavoro compiuto, viene qui rilasciata la do-  
cumentazione delle API REST che si occupano di costruire  
un contesto a partire dalle entità contenute nella Knowledge  
Base. Oltre a questo, sono state scritte delle route che per-  
mettono anche la semplice lettura dei dati dalla KB, utiliz-  
zando delle query più complesse; l’obiettivo è quello di ren-

- **lat[]**, **lon[]** : due array di coordinate geografiche, Lati-  
tudini e longitudini devono avere nome rispettivamente  
*lat[]* e *lon[]* - invece di *lat* e *lon* - per far sapere all’API  
che si tratta di due array.

mentre la terza accetta solo il primo, cioè *decade[]*.

### B.2 Lettura dei dati

- **GET** /media
- **GET** /events
- **GET** /people
- **GET** /works

Le prime tre route accettano i seguenti parametri:

- **decade**: una decade nella forma *dddd*.
- **place** : è la forma letterale rappresentante il luogo;  
quando usato, è cercato nel db; se assente, viene ef-  
fettuato il Geocoding per ottenere le coordinate cor-  
rispondenti; può essere associato a *radius*; se usato  
insieme a *lat* e *lon*, viene ignorato.
- **lat** e **lon** : ovviamente latitudine e longitudine; devono  
sempre apparire in coppia; possono essere associate a  
*radius*; se utilizzate insieme a *place*, quest’ultimo viene  
ignorato.
- **radius** : rappresenta la distanza nella da *place* / *lat*  
e *lon* che l’API deve utilizzare per considerare validi o  
no i possibili risultati; di default ha valore 0.

mentre l’ultima accetta solo il primo, cioè *decade*.

## C. INTRODUZIONE

E' successo a tutti, almeno una volta, di ritrovarsi a raccontare a qualcuno (amico, familiare o altro), episodi della propria vita passata. L'atto di raccogliere dalla memoria esperienze passate per condividerle con qualcuno, rendendo significativo il rapporto tra i due attori della conversazione, è chiamato reminiscenza, ed è riscontrabile in tutte le età dell'essere umano. Coleman distinse la reminiscenza in varie tipologie a seconda del modo in cui essa viene evocata e del suo scopo: tra queste troviamo quella detta "life review", che riguarda proprio la rievocazione di memorie lontane nel tempo, al fine di ricostruire quella che è stata la propria vita[?]. Questo fenomeno assume rilevanza massima per gli anziani: è infatti studiato come terapia per i malati di Alzheimer o affetti da altre forme di demenza, dato che il ricordare eventi piacevoli del passato aiuta a ristorare l'autostima e la soddisfazione personale, combattendo la malattia. Ma non è solo questo: la reminiscenza, in quanto interazione con un altro soggetto, può essere utile anche per combattere la depressione e l'isolamento in cui gli anziani spesso si trovano, favorendo allo stesso tempo un rapporto faccia a faccia, positivo per entrambi i partecipanti. Indicata la positività del fenomeno, è doveroso fare i conti con il fatto che nella maggior parte dei casi nasce in maniera spontanea, dando vita a un quesito importante: come trovare gli stimoli giusti per innescare la reminiscenza? Crediamo che la fonte più consona a fornire l'input adatto a farla scattare sia quella in cui lavoriamo più o meno tutti i giorni, cioè il web. Dopo più di vent'anni di internet, la nostra storia collettiva è quasi tutta online: se oltre a questo consideriamo l'espansione dei dataset disponibili in forma strutturata, è chiaro che raccogliere da lì materiale audiovisivo, eventi e personaggi storici può fornire delle importanti fondamenta da cui partire. Ma possedere questi dati non è abbastanza: perchè gli stimoli siano effettivamente significativi, è necessario ideare un meccanismo atto a identificare quale parte dei contenuti raccolti dal web è rilevante per la storia della vita di una persona. Proprio a partire da questo problema si sviluppa il mio lavoro, esplicitato nei seguenti paragrafi, ma la sua trattazione ha bisogno di una digressione sulle tecnologie che nei diversi ambiti rappresentano il progresso raggiunto.