

## 1. ACKNOWLEDGMENTS

This section is optional; it is a location for you to acknowledge grants, funding, editing assistance and what have you. In the present case, for example, the authors would like to thank Gerald Murray of ACM for his help in codifying this *Author's Guide* and the `.cls` and `.tex` files that it describes.

## APPENDIX

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

Nella sezione dedicata all'implementazione è stato presentato brevemente 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, aggiungendo 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 a [SEZIONE IMPLEMENTAZIONE], 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 pensata, 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 a un workshop avvalendosi della collaborazione di un centro ricreativo per anziani, strutturato in questo modo: dopo aver diviso i collaboratori in (4?) gruppi, a 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 divisione 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, ascoltare musica e ricordare eventi che almeno in teoria possano essere significative (e.g. una persona cresciuta a Roma difficilmente potrà rievocare memorie passate guardando delle fotografie del Monte Bondone). Il feedback ricevuto da questa 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.

#### A.1 Introduction

#### A.2 The Body of the Paper

##### A.2.1 Type Changes and Special Characters

##### A.2.2 Math Equations

## B. MORE HELP FOR THE HARDY

The `acm_proc_article-sp` document class file itself is chock-full of succinct and helpful comments. If you consider yourself a moderately experienced to expert user of  $\text{\LaTeX}$ , you may find reading it useful but please remember not to change it.

## 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 (1974) distinse la reminiscenza in varie tipologie a seconda del modo in cui essa viene evocata e del suo scopo: tra i diversi tipi troviamo quello detto "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 ristabilire 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.