

Con il progetto E-policy le decisioni vengono condivise grazie ai social network

La politica dei cittadini

In campo il dipartimento bolognese di elettronica

**RICERCA
E IMPRESA**

Un sistema di supporto alle decisioni politiche, con una migliore partecipazione sociale e la definizione di politiche trasparenti che prendano in considerazione l'impatto delle stesse sulla società. Come spiega Michela Milano, professore del Dipartimento di elettronica, informatica, sistemistica dell'Università di Bologna, il progetto E-policy (Engineering the Policy Making Life Cycle) mette in gioco numerosi strumenti dell'intelligenza artificiale dalla teoria dei giochi all'opinion mining, dalla simulazione ad agenti alla visualizzazione analitica ai sistemi di supporto alle decisioni, e ci aggiunge la valutazione delle propensioni attraverso il monitoraggio e l'analisi delle opinioni espresse sui vari social network. Permetterà così di «visualizzare» un intero ciclo di vita della decisione politica, proponendo diversi scenari. Adesso ovviamente, «stiamo realizzando solo il primo mattoncino», spiega l'esperta dell'ateneo bolognese, «in relazione a un tema specifico, l'energia. Ma lo stesso sistema potrebbe servire, anche se per il momento solo ipoteticamente, per pensare un intero programma politico. Più facilmente potrebbe essere usato per sostenere le decisioni di business di una grossa azienda».

Tutto questo, dunque, sarà possibile grazie all'integrazione di tecniche mai usate contemporaneamente in questo settore e di competenze da parte di un consorzio formato da esperti di tecnologie dell'informazione, sociologi, enti locali e imprese. Inoltre,

Sarebbe così possibile una pianificazione ragionata, con la generazione di scenari che prendono in considerazione tutte le variabili, i vincoli, impatti ambientali, economici e sociali, tra i quali la ricaduta

Si utilizzano strumenti dell'intelligenza artificiale, dalla teoria dei giochi all'opinion mining

delle loro scelte sui cittadini. Caratteristica fondamentale del progetto, infatti, sarà proprio quella di realizzare il cosiddetto we-gov, ossia di permettere ai cittadini di contribuire alla creazione delle politiche pubbliche anche attraverso siti web e social network. La visione individuale sarà ricreata andando a scavare tra le opinioni delle persone che utilizzano so-

Pmi e ricerca si incontrano

Innovazione e trasferimento della conoscenza rappresentano i nodi cruciali per la competitività del sistema italiano e per le sue chance di sviluppo. Fondamentale è quindi coniugare scienza e impresa. L'università con il suo potenziale di ricerca e di conoscenza è uno dei soggetti più adatti a questo compito. L'area della ricerca dell'università di Bologna e Cna Industria hanno deciso di dare il via a una collaborazione che favorisca questo trasferimento. Tutti i mesi

su questa rivista verranno pubblicati brevetti e progetti di interesse per le piccole e medie imprese. Non solo racconteremo i progetti più interessanti, ma anche quello che le aziende chiedono al mondo della ricerca. Perché il dialogo tra pmi e università sia davvero efficace. Per maggiori informazioni: Knowledge Transfer Office - Area della ricerca Università di Bologna, tel. 051/2098833, business.team@unibo.it.

cial network, blog e forum attivi sullo specifico tema politico.

Partito lo scorso 1° ottobre, il progetto coinvolge nove partner da cinque paesi europei e costerà 3,2 milioni di euro, di cui 2,6 milioni finanziati dall'Unione europea. Inoltre, E-policy prevede di applicare quanto gli studiosi progetteranno a un caso pratico: la pianificazione regionale della regione Emilia-Romagna, che è uno dei partner insieme al consorzio Aster.



Michela Milano

Coinvolti esperti di tecnologie dell'informazione, enti locali e imprese

Hanno vinto il bando e progettato lo stand del comune di Bologna all'Expo di Shanghai

Creatività e tecnologia insieme

Loop, il multimediale fa impresa

Si definiscono un «circolo di idee, progetti, creatività e professionalità che ruota intorno al multimedia». E hanno l'ambizione di trasformare «il circolo vizioso della tecnologia in circolo virtuoso di contenuti, immagini e comunicazioni». Per questo hanno scelto di chiamarsi Loop, «l'anello multimediale che unisce tecnologia e creatività». «Siamo nati con il web, con i dvd e i cd-rom nel '95. Poi abbiamo sviluppato le competenze multimediali più avanzate», racconta Claudio Mazzanti, socio storico della Loop di Bologna. E, infatti, hanno sperimentato, si sono lanciati in nuovi mercati e oggi vantano un palmarès di tutto rispetto.

Loro, infatti, è stato il progetto dello stand del comune di Bologna all'Expo di Shanghai (in collaborazione con Antonio Mastrococo): «Abbiamo vinto il bando con un'idea fuori dalle righe, completamente diversa da quelle classiche, fatta di installazioni



Claudio Mazzanti

multimediali che già si è fatto strada: PopApp (www.popapp.eu) è stato uno dei pochi progetti selezionati dall'Acm, associazione mondiale che

riunisce gli accademici delle nuove tecnologie, al congresso di Firenze dello scorso anno ed è stato già adottato da aziende come Hera, da studi professionali come quello

Il loro impegno è quello di coniugare le opportunità della tecnologia con i contenuti, le immagini e le comunicazioni

interattive multimediali e proiezioni». Ma non hanno avuto paura di cimentarsi neanche con il futuro dell'animazione, quella in 3D, con l'auto-produzione di un cortometraggio che ha avuto un successo del tutto inaspettato. «Sì», continua Mazzanti, «Piccionaia è nato

per metterci alla prova in un nuovo settore. Abbiamo pensato a un cartone animato in bolognese. Abbiamo coinvolto i gruppi che studiano e insegnano il dialetto e che ci hanno aiutato. Le voci dei protagonisti erano quelle di Vito e di Luigi Lepri. Insieme al corto abbiamo messo due documentari, uno appunto sui piccioni di Bologna e uno sul dialetto bolognese. E ne abbiamo venduti tantissimi. Così abbiamo fatto anche Piccionaia 2».

Ma dato che le competenze del gruppo sono molteplici, Loop si è anche inventata un software per presentazioni

di Cucinella o per manifestazioni come l'Open Design di Bologna.

«È un sistema», spiega Mazzanti, «che ha varie caratteristiche interessanti. Intanto, permette presentazioni multimediali più dinamiche e con più appeal rispetto al tradizionale Power point. Poi è facilmente aggiornabile, ma soprattutto è multiutilizzo: può essere usata su chiavetta, cd, su internet, con strumenti touch screen. E può trasformarsi in quello che serve, dal catalogo al sito web».

Per info: www.loopmm.com.

L'obiettivo è una pianificazione ragionata generando scenari che considerano tutte le variabili

spiega la docente bolognese, il progetto si propone di integrare la fase di pianificazione e la fase di valutazione ambientale. Attualmente queste due fasi sono tenute separate, con il rischio di scoprire il vero impatto sul territorio solo a piano avviato e consentendo di fatto di apportare solo piccole misure correttive al piano stesso. L'obiettivo di E-policy, invece, è quello di integrare la fase decisionale e la fase di valutazione strategica, per creare fin da subito scenari politici fortemente compatibili con l'ambiente, scremando a monte tutta una serie di scelte incompatibili.

Il loro PopApp è stato selezionato dall'associazione mondiale degli accademici delle nuove tecnologie