

Titolo del Progetto: COMEDIANS - Collaborative real-tiMe multimEDia InterActionNs for Storytelling

Soggetti Attuatori

- **Digital Video**, società di R&S software specializzata in computer grafica, animazione, Storytelling, interfacce multimodali evolute, sviluppo multiplatforma. La Digital Video opera dal 1981 e, oltre a produrre diverse applicazioni commerciali di successo, è stata coinvolta in diversi progetti, nazionali ed europei, sullo Storytelling, le interfacce emotive e multimodali, l'animazione interattiva.
- **Meetecho**, uno spin-off accademico dell'Università di Napoli Federico II partecipato da Epsilon s.r.l., società operante da oltre 10 anni nel settore dell'Information and Communication Technology (ICT). Tra i soci di Meetecho figurano professori ricercatori universitari con esperienza pluriennale nell'ambito delle reti di calcolatori, delle applicazioni multimediali e della sicurezza informatica, maturata anche grazie alla partecipazione a numerosi progetti di ricerca internazionali, finanziati dalla Comunità Europea nell'ambito degli ultimi programmi quadro. Meetecho contribuisce attivamente all'attività di standardizzazione condotta dall'Internet Engineering Task Force (IETF), il principale ente di standardizzazione in Internet, con particolare attenzione ai gruppi di lavoro afferenti alla Real-time Applications and Infrastructures (RAI) area.
- **Intertwine**, società fondata da giovani imprenditori napoletani, che si occupa di sviluppare modelli innovativi di Storytelling multimediale collaborativo. Intertwine è una giovane azienda fondata nel 2013, che collabora con il gruppo RCS per elaborare strumenti che supportino la crescita dell'editoria digitale in Italia.
- **l'Università degli Studi "Suor Orsola Benincasa"** di Napoli, Ateneo che vanta una lunga tradizione nell'ambito delle Scienze Umane e che grazie al suo Centro di Ricerca e di Progettazione Interdipartimentale "Scienza Nuova" ha intrapreso da anni un percorso di ricerca sul confine tra le scienze sociali, e in modo particolare quelle che indagano i nuovi scenari della comunicazione, e le più avanzate tecnologie, a partire dal vasto mondo delle Information and Communication Technologies.

Il progetto Cultural and Creative Lab COMEDIANS si colloca nell'ambito di intervento "Industria dei Media" dell'Azione 1 (in accordo con il comma 2 art. 5 dell'avviso), essendo finalizzato allo sviluppo di tecnologie e paradigmi innovativi a servizio dei creativi per la realizzazione di "digital stories" destinate alla diffusione di massa. Particolare attenzione viene posta al tema della fruizione pro-attiva, in cui i confini tra consumatori e creatori si vanno facendo meno netti, dove prende forma un ecosistema integrato dove le filiere produttive e quelle di fruizione si ibridano, le esperienze di interazione con l'apparato tecnologico diventano più ricche ed appare evidente il contributo al rilancio dell'intero apparato industriale.

La soluzione tecnologica che si intende progettare ed implementare è una piattaforma integrata per lo Storytelling digitale i cui principali aspetti innovativi sono:

- il supporto alla creazione di storie digitali animate in maniera diretta, semplice ed intuitiva;
- il supporto al paradigma collaborativo, in cui gli utenti collaborano nella redazione di un'opera di contenuto creativo, sviluppando la trama ed arricchendola di contenuti multimediali ed animazioni. La partecipazione collettiva offre la possibilità di combinare, orchestrare e convogliare nel risultato finale le idee generate da una molteplicità di fonti. Le modalità di collaborazione supportate sono di due tipi: dalla collaborazione "asincrona", in cui ogni autore opera indipendentemente dagli altri sulla medesima opera, a quella "sincrona", in cui, grazie ad

un sistema integrato di video conferenza, gli utenti possono interoperare in telepresenza sulla storia;

- il supporto all'utilizzo di interfacce multicanale che, affiancando alla classica tastiera i comandi vocali e gestuali, permettono dinamiche di interazione più naturali ed intuitive con il supporto informatico;
- il supporto alla fruizione "social" dell'opera, che consiste nella visualizzazione della storia in compresenza virtuale via video-conferencing con altri spettatori remoti, fornendo così la possibilità del commento "in diretta". Questa funzionalità da un lato consente ai fruitori un'esperienza innovativa di condivisione, dall'altro si presta ad essere sfruttata per pianificare strategie di verifica della strategia di comunicazione che si esplica tramite la storia, studiandone gli effetti su di un audience selezionato, ed innescando così un eventuale ciclo di riprogettazione.

Il progetto non prevede il solo sviluppo di un ecosistema di comunicazione integrato, dove prende concretamente forma la figura del consumatore-creatore (*prosumer*, per richiamare un termine noto), ma anche il testing in ambiti applicativi diversi e rappresentativi, ovvero:

- quello della Comunicazione Aziendale, per sperimentarne l'impiego nelle attività di Corporate Storytelling;
- quello giornalistico, per sfruttare la piattaforma nella realizzazione di campagne informative;
- quello didattico e formativo, per lo sviluppo delle abilità di rappresentazione e di comunicazione in età scolare

Il principale risultato dell'intero progetto è lo sviluppo ed il testing in scenari d'uso differenti di una piattaforma integrata per lo Storytelling digitale distribuito. Il progetto include una serie di risultati specifici che sono:

- sviluppo di un sistema web-based e app-based per costruire in modo intuitivo storie animate interattive ad elevata complessità di intreccio (ovvero "branch-based");
- sviluppo della funzionalità distribuita del sistema, ovvero multi-utente e multiplatforma, per la costruzione delle digital stories;
- sviluppo del supporto alla progettazione ed orchestrazione di elementi di interazione con le storie tramite interfacce multi-canale (ad esempio, comandi impartiti tramite interazione vocale, gestuale, etc.);
- integrazione di un sistema di Video Conferencing per la collaborazione distribuita in tempo reale nella piattaforma di Storytelling e per la fruizione "social" delle storie costruite tramite la piattaforma;
- supporto all'analisi dei feedback degli utenti sulle digital stories realizzate tramite la piattaforma;
- testing ed analisi della piattaforma nei tre domini dei casi d'uso: Comunicazione Aziendale; Giornalismo; Didattica ed Educazione.