

Eyes never lie

PUNTO PRIMO: Siamo tutti pronti: partenza, VIA!

Il luogo di incontro è sempre lo stesso: la nostra classe nella nostra scuola dove insieme troviamo la maggior parte delle informazioni.

La nostra ricerca nasce da domande che ci poniamo frequentemente e che talvolta non trovano risposte.

La principale è: "Come mai nel nostro paese, ricco di beni culturali, ci sono così poche occasioni di sviluppo delle tecnologie riguardanti l'arte?".

Ciò che ci ha motivati alla ricerca di dati, è stata la scoperta della creazione di strumenti capaci di stimolare l'interesse delle persone, soprattutto i giovani, nello scoprire il patrimonio del nostro territorio: gli occhiali a realtà aumentata.

La nostra curiosità è stata suscitata anche dal fatto che i pagamenti effettuati per il progetto siano rimasti stabili da febbraio 2015; quindi il nostro obiettivo è scoprire il perché di questa fase di stallo e far sì che il progetto concluda finalmente il suo ciclo, ma quello finale come studenti è principalmente quello di accrescere le nostre competenze, come cittadini è invece quello di imparare come si fa un monitoraggio partendo dagli Open data al fine di assumere anche in futuro un ruolo attivo nel controllo dell'operato di chi gestisce le risorse pubbliche e di estendere le nostre competenze attraverso il dialogo con le persone che incontreremo.

PUNTO SECONDO: Data storming

A questo punto, il nostro team "Eyes of Future", ha effettuato una nuova navigazione in classe alla ricerca di nuovi dati e informazioni sul nostro progetto, sia dal sito www.opencoessione.gov.it sia da siti secondari.

Questa ricerca ci ha fornito informazioni utili quali: i programmatori e attuatori, i tempi di inizio e fine previsti, priorità e obiettivi generali e specifici e anche le tipologie di investimento. In seguito noi studenti raccoglieremo scendendo in campo dati primari.

Il progetto CHEESE riguarda la linea di intervento 2(CULTURA AD IMPATTO AUMENTATO), ambito Digital Cultural Heritage dell'atto amministrativo "Bando Start Up - Cultura ad impatto aumentato" e coinvolge, oltre HUBspa, il dipartimento di ingegneria civile, Design, Edilizia e Ambiente (DICDEA) della Seconda Università di Napoli, il Dipartimento di Ingegneria Elettrica e Tecnologica dell'Informazione (DIETE) della Federico II, l'Istituto di Cibernetica (ICIB) del CNR, AEROMECHS Srl. E' stato effettuato ad Aversa, l'attuatore specifico è la Seconda Università degli Studi di Napoli. Secondo il sito di Open Coesione, il progetto è iniziato il 14 marzo 2014 ed è finito il 13 marzo 2016, ma ancora oggi non ha esaurito i finanziamenti a sua disposizione, infatti con un finanziamento di 108.375€ sono stati effettuati pagamenti per 86.700€ (80%). Abbiamo riscontrato anche che sono presenti investimenti privati per un valore di 19.125€.

La priorità del progetto è la valorizzazione della diffusione della ricerca e dell'innovazione per rendere più competitivo il nostro territorio. L'obiettivo generale è valorizzare la ricerca e il legame tra la ricerca e le imprese per la crescita economica del territorio; accrescere le competenze e le conoscenze scientifiche nelle istituzioni del nostro territorio e nel sistema produttivo. Infine l'obiettivo specifico punta all'innovazione e alla formazione di una rete tra l'università, i centri di ricerca e il mondo produttivo affinché ci siano fondi per i ricercatori più competenti.

Altre informazioni le abbiamo ricavate da un articolo del magazine dell'Università "Luigi Vanvitelli": i dispositivi a realtà aumentata rappresentano una vera opportunità (intrattenimento, sanità, industria, ingegneria...); infatti Facebook ha comprato un'azienda che ha creato il visore di realtà virtuale Rift, la Sony ha lanciato Project Morpheus, Microsoft si sta occupando degli occhiali oleografici e Google ha investito 542 milioni di dollari in un'azienda di dispositivi a realtà aumentata. L'università "Luigi Vanvitelli" ha attivato un master che approfondirà i temi della realtà virtuale multisensoriale.

oltre questo, non abbiamo trovato altri dati, dunque l'intenzione è creare un'intervista alla quale sottoporre i diretti interessati, anche per indagare il perché della poca divulgazione del progetto.

PUNTO TERZO: Immergiamoci ad occhi aperti

il nostro obiettivo è quello di recarci di persona dai soggetti coinvolti nel progetto per cercare informazioni circa i pagamenti, le caratteristiche del progetto e il futuro dello stesso . Ciò che cercheremo di scoprire è il motivo per il quale non sono stati utilizzati tutti i finanziamenti che sono stati versati. Inoltre vogliamo sapere in che modo sono stati adoperati i finanziamenti che dovrebbero servire per continuare il progetto. Sono stati utilizzati tutti per lo sviluppo del progetto? Oppure sono stati impiegati per altri scopi? Se i finanziamenti ci sono, perché il progetto non li ha sfruttati? E perché ha superato la sua fine prevista? Inoltre chiederemo in che modo l'università ha intenzione di promuovere il lavoro effettuato e che risultati ha ottenuto, infine perché tutti i finanziamenti fino ad ora utilizzati sono stati erogati l'anno dopo e tutti in un'unica soluzione (26/01/2015) e sono rimasti stabili da allora. Inoltre ci proponiamo di collaborare eventualmente con l'università per diffondere e far conoscere questo progetto nella nostra scuola e sul territorio.