

SEGUICI SU



NEWSLETTER ▾

ilFRIULI.it

cerca



METEO | HOME | CRONACA | POLITICA | ECONOMIA | CULTURA E SPETTACOLI | COSTUME E SOCIETÀ | SPORT | EDICOLA | GALLERY | UDINESE

GENTE DEL FRIULI ▾

VIDEOGALLERY ▾

DIVENTA REPORTER ▾

Home / Tendenze / Un futuro ai confini della realtà

## Un futuro ai confini della realtà

Luca Chittaro, docente di informatica all'Università di Udine, spiega come cambierà la nostra vita grazie alle nuove tecnologie



18/01/2015

Lo sappiamo bene: la tecnologia è sempre più presente nelle nostre vite, al punto che molti di noi si staccano difficilmente dallo smartphone o dal tablet. Domotica, droni, realtà aumentata, wifi e stampanti 3D stanno entrando a far parte dell'esperienza quotidiana di ciascuno di noi, con tanti vantaggi e qualche nota negativa. Per capire gli scenari che avremo davanti nel prossimo futuro, abbiamo interpellato **Luca Chittaro**, docente dei corsi di 'Interazione uomo-macchina' e di 'Sistemi mobili e wireless' al Dipartimento di matematica e informatica dell'Università di Udine e capo del laboratorio di interazione uomo - macchina (Hci).

**Professore, come cambierà la nostra realtà tecnologica nei prossimi anni?** "Ci sono sicuramente due aspetti da considerare, legati ai dispositivi che abbiamo e avremo a disposizione. Il primo è collegato allo smartphone, che diventerà sempre più uno strumento utile nella quotidianità, essendo tascabile e individuale. Le applicazioni saranno sempre più funzionali e pensate per essere utilizzate in specifiche situazioni".

**Ci può fare qualche esempio?** "Ci sono alcune applicazioni che possono misurare parametri vitali, per monitorare lo stato di salute di ciascuno di noi. Penso alla pressione cardiaca, per esempio, ma anche ad applicazioni che valutano la qualità del sonno, mediante sensori Eeg. Assieme all'Ospedale Gervasutta, nel nostro laboratorio abbiamo messo a punto un software per smartphone che permette di stabilire se i pazienti eseguono correttamente alcuni esercizi motori, in modo che siano in grado di farli anche a casa propria nel modo giusto".

**Qual è l'altro versante su cui si svilupperà la ricerca tecnologica?** "Sicuramente in quella che definiamo 'realtà virtuale domestica'. Tutti i colossi dell'informatica mondiale stanno puntando a realizzare caschi a basso costo, circa 300 euro, e quindi disponibili per tutti, o quasi. Questo favorirà le esperienze immersive, facendoci letteralmente tuffare in ambienti sintetici generati dalla macchine. Per esempio, sarà possibile la telepresenza. Indossando il casco si parteciperà a un evento in diretta: attraverso speciali

ULTIME NOTIZIE

I BLOG D'AUTORE

LOGIN

Registrati

Username

Password

Ricordami

LOGIN

ACCEDI CON

facebook

PASSWORD  
DIMENTICATA?

ECONOMIA

### Il pubblico impiego 'resiste'



In alcuni settori ha addirittura continuato a crescere. Aumenta il numero di militari, infermieri e medici, ma diminuisce quello delle forze di polizia e di chi lotta contro l'evasione fiscale

Lascia un commento

Condividi

SPORT

### Quadrifoglio aggancia la capolista



Bocce - I collinari del Fagagna piazzano una vittoria che vale la testa della classifica di serie B

0

Condividi

### Giro del Fvg: partenza dall'estero



La 52esima edizione della corsa a tappe, in programma dal 5 al 9 maggio, potrebbe iniziare dall'Austria

0

Condividi

### In Fvg cresce la canoa polo



IN EDICOLA - Si avvicina l'ottavo Torneo internazionale indoor di Lignano

0

Condividi

### Muriel e Coda tornano a Udine



La società bianconera annuncia di aver interrotto le trattative con la Sampdoria

0

Condividi

POLITICA

### Politici: nel 2015 il Palazzo ci costerà oltre mezzo milione

telecamere si avrà la sensazione di essere veramente allo stadio a vedere una partita dei mondiali o a una conferenza all'Onu".

**Quali sono le conseguenze?** "Dal punto di vista dei ricercatori, puntiamo, anche qui a Udine, a realizzare applicazioni specifiche per i nuovi dispositivi di realtà virtuale. Per quel che riguarda tutti, invece, cambierà il modo di apprendere, di vivere alcune esperienze, di comunicare. Inoltre, si userà sempre più anche quella che viene definita 'realtà aumentata', cioè l'arricchimento della percezione sensoriale umana mediante informazioni, in genere manipolate e convogliate elettronicamente, che non sarebbero percepibili con i cinque sensi. Di conseguenza cambierà anche il modo in cui percepiamo la realtà".

**Quali sono i rischi che possono derivare da queste nuove tecnologie?** "Il primo è la dipendenza. È un fenomeno di cui siamo già a conoscenza, ma che potrebbe crescere. Ecco perché abbiamo messo a punto un test disponibile per tutti (<http://apps.facebook.com/psicoscrigno>) sull'uso, ed eventuale abuso, di Internet. Il secondo pericolo è l'eccessivo impoverimento della comunicazione interpersonale, per salvarci dal quale, però, può venirci in soccorso la tecnologia".

**Come?** "Si stanno studiando gli utilizzi delle proiezioni olografiche per comunicare. Semplificando al massimo, invece di telefonare, ci si incontrerà attraverso proiettori olografici. Questa tecnologia, ancora molto costosa, dovrebbe ridurre l'impoverimento della comunicazione online, perché la nostra mente percepisce gli ologrammi come realtà, cogliendo quindi tutte le sfumature delle espressioni, della gestualità, che arricchiscono il rapporto".

CONDIVIDI:   

**AUTORE:** Valentina Viviani

 0 Commenti

AGGIUNGI UN COMMENTO

Per poter commentare l'articolo devi essere loggato nel sito.

[LOGIN »](#)

[REGISTRATI »](#)



cittadini

 [Lascia un commento](#)

[Condividi](#)

## Serracchiani fa il punto sulla sanità pordenonese



La realizzazione del nuovo ospedale di Pordenone procede nei tempi prefissati. "Maniago e Sacile sono un modello"

 [Lascia un commento](#)

[Condividi](#)

## Telesca: non strumentalizzare la salute



L'assessore regionale interviene sulla manifestazione indetta domenica dalla Lega contro il taglio degli ospedali

 [Lascia un commento](#)

[Condividi](#)

### BRISCOLA

Il gioco di carte più popolare in regione è ON-LINE. Prova la fortuna e gioca!



[> GIOCA](#)