

I progetti di ricerca Craft nel VI programma quadro: MySelf

Myself (Multimodal eLearning System based on Simulation, Role-Playing, Automatic Coaching and Voice Recognition interaction for Affective Profiling). *Si tratta di un progetto europeo Craft (collaborative research) dedicato allo studio delle simulazioni e del business game in ambito internet, al fine di sviluppare un eLearning di tipo collaborativo, in multiutenza. Tutti i soggetti in gioco sono in grado di influenzare lo scenario e di riprodurre pertanto esperienze reali. Ulteriore elemento di novità è il grado di multimodalità di Myself, che prevede l'utilizzo del comando vocale sia per l'attivazione dei comandi della piattaforma, che per l'interazione formativa con l'utente. ACSE SPA nell'ambito del progetto, è coordinatrice di un consorzio formato da centri di ricerca aziendale, sia italiani che di diversi paesi europei.*

Con il 2003 inizia un nuovo quinquennio nell'ambito della ricerca finanziata dalla Comunità Europea: il VI programma quadro.

Rispetto al V programma quadro si hanno notevoli differenze: la Commissione Europea dà ora maggiore impulso affinché i progetti che vengono presentati dalle piccole e medie imprese europee siano costituiti da partenariati e consorzi molto più grossi che precedentemente. Rispetto ai progetti del V programma quadro, dove il budget per un progetto IST poteva essere di 2/3 milioni di euro, si parla ora di "**Excellence Network**" con budget di 15/20 milioni di euro suddivisi in un numero maggiore di imprese ed enti universitari. La scelta che è stata fatta dalla commissione europea vuole razionalizzare e non disperdere fondi e risorse EU, raggruppando progetti simili in **Reti di Eccellenza e Progetti Integrati** costituiti da un numero maggiore di imprese; ma tutto ciò sicuramente costituisce per le piccole e medie imprese un aggravante.

La considerazione che ne deriva è che, nonostante uno dei target primari della ricerca in ambito europeo sia di favorire proprio lo scambio di know how e di crescita per le piccole e medie imprese, la gestione di progetti di tale entità può essere troppo onerosa per le piccole e medie imprese, sia in termini di budget e risorse, sia in termini di preparazione dei progetti da sottoporre per approvazione alla commissione europea.

La sensazione è, quindi, che la razionalizzazione promossa dalla Commissione Europea sia a discapito delle piccole e medie imprese e a vantaggio di Università e Centri di Ricerca che sono dotati di maggiore possibilità di coordinare progetti integrati.

Di diversa impostazione sono i **Progetti Craft** (Cooperative Research): si tratta di progetti con un budget più modesto (massimale per progetto di 2 milioni di euro) e sono pensati per le

piccole e medie imprese che hanno la necessità specifica, legata al proprio business, di sviluppare un prodotto/servizio innovativo a livello europeo, ma che non posseggono internamente skill e risorse adatte per sostenere tale sviluppo.

La Commissione Europea ha previsto che queste piccole e medie imprese (**SME**) possano rivolgersi ad enti di ricerca (RTD performer, come **ACSE**) per il coordinamento e l'implementazione di questi progetti che sono, pertanto, sostenuti da consorzi formati, da una parte, da piccole e medie imprese europee (SME), con interesse a sviluppare un progetto innovativo per il loro core Business, e, dall'altra parte, dagli **RTD Performer**, cioè enti di ricerca, Laboratori o Università, che sviluppano in toto lo studio del progetto. Il finanziamento è ripartito tra SME e RTD in proporzioni diverse e va sottolineato che è coperto al 100% solo per gli RTD Performer.

Il 15 settembre scorso, in qualità di coordinatore del progetto **MySelf** (*Multimodal eLearning System based on Simulation, Role-Playing, Automatic Coaching and Voice Recognition interaction for Affective Profiling*), mi sono recato a Bruxelles per discutere il budget con il funzionario della Commissione Europea incaricato di seguire il progetto. L'incontro è stato positivo ed il budget è stato concordato senza sostanziali diminuzioni.

Il Consorzio **MySelf**, (<http://www.myself-proj.it/>) di cui **ACSE** è coordinatore, è composto da 4 RTD Performer (**ACSE**, **Università Bicocca di Milano**, **Università di Twente**, e **HEVS Centro di Ricerca Svizzero**) e 8 SME di cui alcune hanno come core business la formazione, mentre altre sono invece società esperte nell'IT.

Tra le SME che si occupano di formazione si ha **Learning Edge**, società Italiana promotrice del progetto, la spagnola **Previ**, la svizzera **Docetis**, l'inglese **Support IT** e la polacca **WIB**.

Altre società che fanno parte del partenariato e sono esperte in IT sono le italiane **Digital Holding Italia** e **SDC Voice** e la lettone **DDBunch**.

Il progetto **MySelf** vuole affrontare un nuovo tema in ambito eLearning: quello delle simulazioni e del business game. Sebbene le simulazioni didattiche siano da tempo state utilizzate in ambito formativo (*tradizionalmente svolte in aula didattica*) non vi sono ad oggi esperienze significative in ambito internet; l'innovazione sta proprio nell'affiancare le simulazioni ed i business game alla **multiutenza** in ambito **WEB** e quindi ad un **eLearning di tipo collaborativo**, dove utenti diversi possono ricalcare **ruoli diversi** e quindi determinare scelte diverse all'interno della simulazione. Si riproducono così ambienti influenzati dalle azioni di tutti i soggetti in gioco e si possono effettivamente riprodurre esperienze reali che comportano un **metodo naturale** di apprendimento.

L'idea e la necessità delle SME è nata dal fatto che, nonostante l'eLearning si presenti come un'ottima metodologia formativa, poco spazio è lasciato **all'azione dell'utente**, ovvero manca la possibilità di "plasmare" l'ambiente formativo in conseguenza a scelte soggettive, modellazione che invece è tipica delle simulazioni e dei business game.

Nelle simulazioni il compiere un'**azione**, da parte dell'utente, e quindi interagire con i materiali formativi, modellandoli, consente di influire sugli **scenari** che si presenteranno successivamente, **influenzando conseguentemente la risultante finale** delle scelte operate.

Prendiamo ad esempio una simulazione di Project Management e Leadership: all'utente è data la possibilità di ricoprire il ruolo, ad esempio, di Project Manager o di Responsabile Tecnico. Durante la simulazione verranno presentati dei casi in cui la scelta dell'utente influenzerà lo scenario successivo e la risultante finale della simulazione. Ad esempio, ad un certo punto all'utente viene chiesto di gestire, nel ruolo di project manager, il budget di un progetto e di relazionarsi con il Responsabile Tecnico che gli chiede di comprare un determinato hardware (HW), con caratteristiche migliori, ma più costoso rispetto a quello preventivato in offerta. L'utente può scegliere due strade: acquistare l'HW più economico, ma meno performante, oppure seguire le indicazioni del Responsabile Tecnico. La sua scelta determinerà di conseguenza due scenari diversi: scelta giusta o sbagliata? Bisogna proseguire nella simulazione ed effettuare i successivi passi per vedere a quale punteggio si giunge e per capire le conseguenze determinate dalle scelte effettuate nel ruolo ricoperto dall'utente.

Sono molti gli aspetti innovativi in **MySelf**. Menzione speciale va fatta per la multimodalità: **MySelf** sarà multimodale, nel senso che le interazioni con il sistema potranno essere attivate direttamente con comando vocale, sia per attivare i comandi della piattaforma sia per l'interazione formativa con l'utente.

La piattaforma che si andrà a realizzare sarà uno strumento innovativo e le sue funzionalità verranno sviluppate a due livelli:

- al primo di tratterà di creare una piattaforma basata sul web capace di gestire anche gli aspetti emozionali e di interazione tra utente e macchina, attraverso simulazione e collaborative learning;
- al secondo livello verranno implementati due profili target che hanno come finalità l'insegnamento di tecniche di comunicazione. I due profili sono uno rivolto al sociale (ospedali), l'altro al commerciale (banche).

L'innovazione del progetto si basa su solidi presupposti scientifici e tecnici, quali affective computing, riconoscimento degli stati emozionali, apprendimento collaborativo, role playing, metodologia cognitiva e riconoscimento vocale .

Gli obiettivi principali sono:

- un arricchimento delle metodologie formative;
- ricerca e implementazione dell'affective computing;
- integrazione del riconoscimento vocale su una piattaforma multimodale online.
Questo sviluppo consentirà l'interazione utente-macchina a mezzo di comandi vocali, una gestione dei questionari con risposta vocale dell'utente, un'attenzione particolare al training dedicato alle capacità comunicative;
- integrazione tra apprendimento collaborativo e role playing in simulazioni multimodali;
- integrazione e tecnologia mobile;
- innalzamento della qualità del prodotto, attraverso una resa grafica e un'interfaccia estremamente realistiche.

Il progetto di ricerca ha anche delle finalità sociali:

- miglioramento delle capacità comunicative dell'utente;
- agevolazione del dialogo interculturale (per due motivi: il primo è che questo aspetto verrà trattato in particolare nello studio dedicato al target medico; il secondo in quanto la piattaforma sarà online e quindi a disposizione di un'utenza estremamente variegata). L'incontro culturale è del resto un ottimo banco di prova per sviluppare skill di comunicazione.

Massimo Balestra

Responsabile di Progetti di Ricerca Europei – ACSE SpA

<http://www.myself-proj.it/>