



INTETAIN 2015: L'INTERAZIONE UOMO-MACCHINA NELL'INTRATTENIMENTO DIGITALE

In che modo uomo e macchina interagiscono? Quali sono gli ultimi ritrovati tecnologici che legano il rapporto fra uomo e computer con il settore dell'intrattenimento? Al Politecnico tre giorni di dibattiti e workshop.

Torino 8 giugno 2015 - A molti sicuramente è capitato di ballare davanti a uno schermo cercando di replicare i passi di una coreografia o di agitare una mazza da golf "invisibile" per mandare in buca una pallina che esiste solo in un mondo virtuale. Ma quanti sanno che, mentre ci si diverte, si contribuisce a far aumentare il Pil e a far avanzare le tecnologie informatiche? Secondo recenti stime, infatti, nel 2016 l'industria dell'intrattenimento contribuirà con oltre 2.000 miliardi al Pil globale e nel 2018 in Italia dovrebbe raggiungere i **36 miliardi di euro**. E ad essere al secondo posto nel mercato dell'intrattenimento è proprio il segmento videogiochi, un settore dove si concentrano le energie più innovative e creatrici del comparto informatico.

Dal 10 al 12 giugno il Politecnico di Torino ospiterà il convegno internazionale **INTETAIN - International on Intelligent Technologies for Interactive Entertainment**. La conferenza, giunta alla settima edizione, sarà un'occasione per discutere dell'interazione uomo-macchina; in particolare, si discuterà delle molteplici sfaccettature che questa interazione rivela nel campo dell'intrattenimento digitale. Dai videogiochi alle guide museali, il corpo umano e la macchina, infatti, sembrano fondersi sempre di più grazie all'utilizzo di interfacce sofisticate, ponendo sfide sempre nuove non solo all'ingegneria informatica, ma anche alle scienze sociali. Quello dei videogiochi è un settore di punta per l'applicazione di queste tecnologie informatiche ed è in grado anche di influenzare fortemente il mercato delle ICT: le tecnologie sviluppate per i videogiochi presentano, infatti, caratteristiche (come la necessità di sviluppare interfacce molto potenti) che ne fanno un banco di prova ideale per testare applicazioni innovative.

Diversi i temi che verranno affrontati nel corso della conferenza, di cui è General Chair il Prof. **Andrea Sanna** del Dipartimento di Automatica e Informatica: si parlerà di riconoscimento facciale, mondi virtuali, prototipi in grado di simulare le emozioni, realtà aumentata, sensori di movimento e molto altro. **Giovedì 11 giugno** il convegno vedrà, inoltre, la partecipazione della **Prof.ssa Ming C. Lin**, Distinguished Professor di Computer Science all'Università del North Carolina. Insignita nel 2010 del premio IEEE Visualization and Graphics Technical Committee 2010 Virtual Reality Technical Achievement Award per il suo contributo nello studio dell'interazione e simulazione in ambienti virtuali, la Docente terrà un discorso di apertura dal titolo "*Perceptually-Inspired Computing*".

La conferenza sarà anche l'occasione, sempre nella giornata di giovedì, per vedere in azione **Virgil**, il robot nato da una collaborazione fra Telecom Italia e il Politecnico che da alcuni mesi rende le visite al Castello di Racconigi (Cn) un'esperienza unica grazie alla sua attività di **guida museale**: Virgil, infatti, è comandato a distanza dalle guide ed è dotato di una telecamera che registra e proietta ai visitatori immagini di zone del Castello non accessibili.

INTETAIN si svolgerà dal 10 al 12 giugno 2015 presso sala Consiglio di Facoltà, Politecnico di Torino, C.so Duca degli Abruzzi 24, Torino.

Programma: <http://www.intetain.org/2015/show/program-final>