

Imparare ad arrampicare

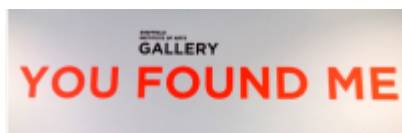
6 Marzo 2017

Vincitrice della Ict Days 2017 PhD Competition (premi indetti da Vodafone Italia e Trentino Sviluppo), ci racconta la sua intensa esperienza di mobility a Sheffield.

SHEFFIELD HALLAM UNIVERSITY, *YOU FOUND ME*

Sono una dottoranda al 4° anno e lavoro nel gruppo i3 dal 2012. Ho fatto il mio periodo all'estero come Visiting PhD student l'anno scorso per 3 mesi, da agosto a novembre 2016, presso la Sheffield Hallam University (UK). Sono sempre stata determinata a fare un periodo all'estero, ma poi per i mille impegni del lavoro qui che sembrano non finire mai mi sono ridotta all'ultimo momento e invece dei 6 mesi previsti dalla doctoral school del DISI, ne ho fatti solo 3.

Sono arrivata alla SHU quasi per caso; conoscevo già una professoressa italiana lì, [Daniela Petrelli](#), che ha lavorato in FBK molti anni fa ed è coordinatrice progetto europeo di cui i3 è partner, meSch, ma non avevo pensato di andare da lei perché, seppur metodologicamente molto affini, nessuno si occupava dei miei temi. Il mio argomento è "Haptic feedback for learning to climb", in cui esploro come si possa impiegare di feedback tattile dato attraverso wearable devices nell'apprendimento di uno sport, considerando il caso studio dell'arrampicata sportiva, mentre gli argomenti principali di meSch sono Cultural Heritage e Tangible Interaction. L'evento determinante per decidere di trascorrere il periodo di mobilità presso la SHU è stato l'incontro con [Luigina Ciolfi](#) (una collega di Daniela Petrelli), durante il Doctoral Consortium della conferenza COOP che si è tenuta a Trento a maggio 2016. Durante quel Doctoral Consortium che Luigina presiedeva, ho avuto modo di mostrarle il percorso del mio dottorato fino a quel momento e dato che ero giunta ad una fase di design importante, mi ha proposto di andare da lei e dal suo gruppo alla SHU nel Cultural Communication and Computing Research Institute ([C3RI](#)).



Titolo della mostra al piano terra dell'edificio in cui lavoravo: mi è parsa rappresentativa di come io sia finita a fare il periodo all'estero proprio lì.

Quando ho ricevuto quell'invito ero molto contenta perché sapevo che in quel gruppo avrei trovato competenze di design forti e **ciò di cui avevo bisogno in quel momento** era di essere accompagnata nella fase di passaggio dagli studi preliminari con gli utenti a un design di tecnologie che fosse mirato e coerente con i risultati precedenti.

Inoltre, in seguito ho scoperto che **Sheffield è considerata la capitale dell'outdoor in UK** ed è una città con moltissima cultura dell'arrampicata, basti considerare che in città ci sono ben 4 palestre indoor e che la città confina con il Peak District National Park, una delle mete più importanti dove arrampicare in UK.

Ciò la rendeva la metà perfetta.



Vista di Sheffield e del Peak District in lontananza.

THAT'S THE SPIRIT!

L'ambiente che ho trovato è stato estremamente cordiale a tutti i livelli, dall'amministrazione, alle professoressa, agli altri dottorandi e ricercatori che condividevano l'ufficio con me. Il giorno che sono arrivata, Luigina si è fatta carico personalmente di farmi fare il giro tra gli uffici e di mostrarmi tutte le facilities dell'edificio in cui eravamo. Dopo qualche tempo ho capito che la cordialità è un valore piuttosto condiviso a Sheffield, dove i commercianti ti chiamano "luv" (abbreviazione di "love") quando ti servono ("Do you want something else, luv?") da non prendere proprio come una dichiarazione di amore, ma più come uno "cara/o" ;). Con i colleghi del gruppo si è pranzato quasi sempre insieme e abbiamo preso qualche birra il venerdì dopo lavoro. Mi ha colpito molto la capacità che avessero di non parlare di lavoro quando si ritrovavano per pranzo, aiutati anche da interessi comuni, come una sfegatata passione per Harry Potter che accomunava sia advisors che PhD students.



Un graffito di un altro writer di Sheffield, “Kid Acne”.

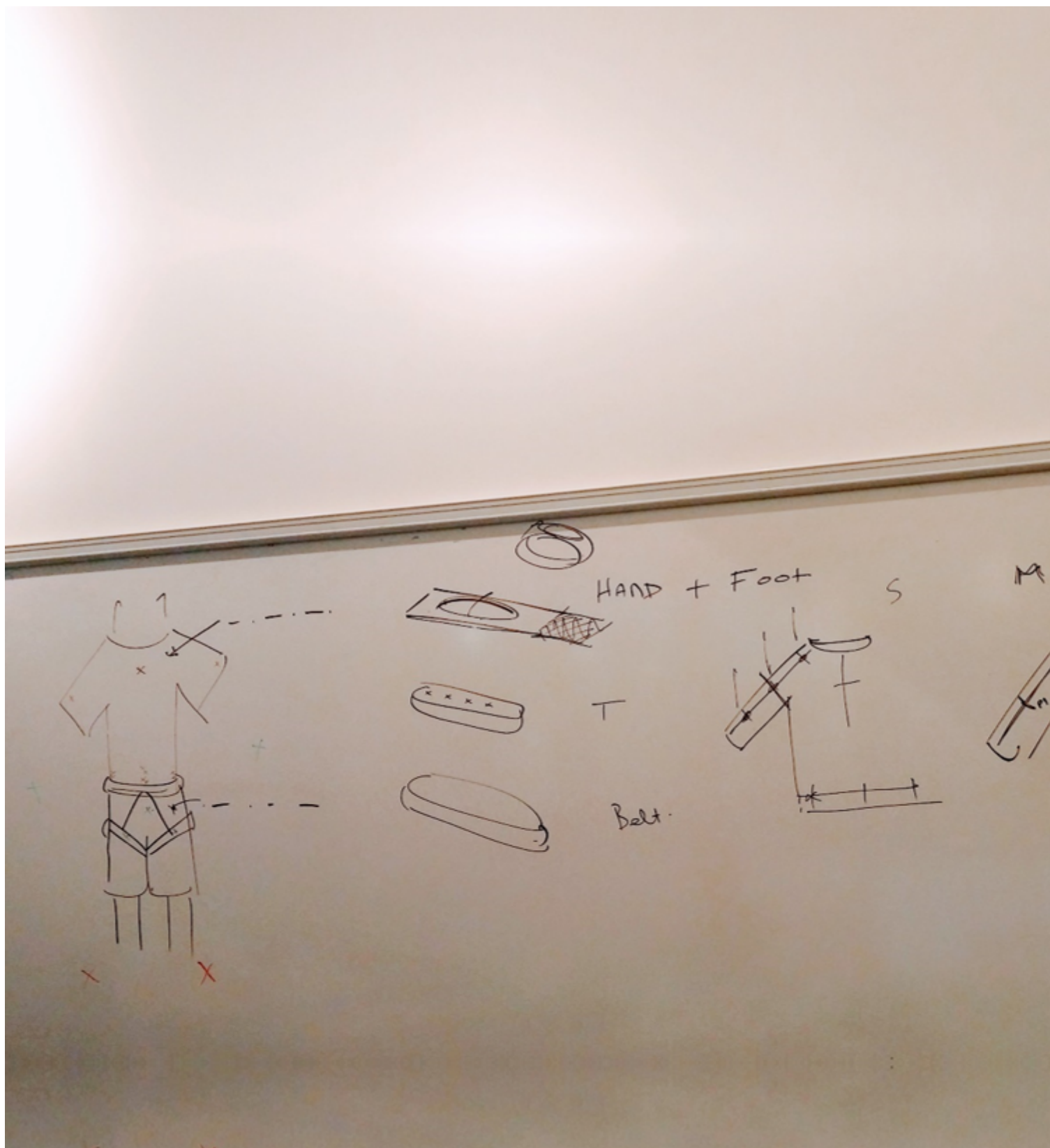
RIGORE e COERENZA

Andando là alla fine del terzo anno di dottorato e visto che loro in questo momento al C3RI non si occupano di argomenti affini ai miei, ho portato il mio progetto di ricerca e ho cercato di impostare la collaborazione sullo scambio di idee uno sul lavoro dell'altro. Spesso ho parlato con le professoressa e con le loro studentesse di dottorato, chiedendo il loro punto di vista sul mio lavoro e offrendo il mio punto di vista sul loro. Questo scambio è stato molto utile (è difficile riassumere il lavoro di 3 anni e giustificare tutte le scelte fatte) e produttivo.

Mi sentirei di consigliare questo approccio a tutti coloro che partono quando sono ad una fase avanzata del loro lavoro. Mentre se si è ai primi stadi della propria ricerca, si può andare in cerca d'ispirazione e allora vale la pena farsi coinvolgere nella ricerca che fanno altri gruppi, se si è già avanti con il proprio lavoro lo si può portare in un altro gruppo di ricerca e farlo vedere a occhi e menti fresche che sicuramente daranno consigli utili. Quello che sconsiglio vivamente di fare (e che purtroppo io ho fatto) è di avere altri impegni lavorativi, specialmente se il periodo all'estero è breve. Nei 3 mesi che sono stata a Sheffield, io ho scritto un articolo con i miei advisors di Trento, sono andata a una conferenza ad Heidelberg (Germania) e ad una a Göteborg (Svezia). Questi periodi di assenza vanno sommati ai numerosi impegni e viaggi dei professori ospitanti hanno fatto sì che il mio lavoro là fosse molto frammentato.

Ad ogni modo, nonostante i miei impegni e i loro, quando sono andata a bussare all'ufficio di Luigina, Daniela, e [Nick Dulake](#) e ho chiesto un incontro, sono sempre stati disponibili e mi hanno aiutato moltissimo, mettendo a disposizione il loro tempo le loro competenze. Il mio piano di lavoro iniziale era quello di chiarire la fase di design ripercorrendo i findings degli user studies e degli workshop di design per informare il design di un prototipo condurre uno studio con gli arrampicatori di Sheffield. Alla fine non sono riuscita a condurre lo studio, nonostante avessi trovato i contatti, perché era difficile coordinarsi a distanza con gli sviluppatori che seguivano la progettazione dei prototipi in FBK e perché è stato ritenuto necessario compilare una richiesta di Ethical Approval prima di condurre lo studio che mi ha richiesto molto tempo.

Quello che sono riuscita a portare a casa da questa esperienza sono stati l'elaborazione della fase di design per passare a fare degli studi in maniera coerente, la pianificazione degli studi da condurre in Italia, una rivisitazione globale del mio lavoro anche in vista della tesi. Di sicuro è stata un'esperienza molto positiva; la take home lesson più importante è quella di avere un approccio onesto alla ricerca, senza cercare di nascondere le falle o le difficoltà del processo, ma tenendole ben presenti e facendogli acquisire senso e peso, per rispettare i principi di rigore scientifico e mantenere una certa coerenza tra le varie attività di ricerca.



Lavagna post-riunione sullo studio da fare su wearable e haptic feedback con gli arrampicatori.

Uno sguardo al futuro

Adesso il mio obiettivo a breve termine è concludere il dottorato. Per fare questo, mi rimane da devo condurre gli ultimi studi e scrivere la tesi. Ma grazie ai fondi EIT Digital (faccio parte anche

dell'EIT Doctoral School) ho ancora 3 mesi per andare all'estero e 6 mesi di esperienza aziendale. Vorrei approfittare di queste opportunità continuare ad approfondire metodi e approcci di design, sia nuovamente presso la SHU, sia presso altri gruppi di ricerca specializzati su tecnologie per lo sport. Mentre in un'ottica di lungo periodo mi piacerebbe poter continuare questo scambio di competenze e poter continuare a collaborare con chi ha sviluppato un expertise importante nel design di nuove tecnologie.



LINK

<https://magazine.fbk.eu/it/news/imparare-ad-arrampicare/>

MEDIA COLLEGATI

- Sito personale: <https://eleonoramencarini.wordpress.com/>
- Profilo ResearchGate: https://www.researchgate.net/profile/Eleonora_Mencarini
- Unità di ricerca ICT i3: <http://i3.fbk.eu/>

AUTORI

- Eleonora Mencarini