

Playlists musicali contestuali – Prototipo di ricerca

NOKIA

Antti Eronen & Jussi Leppänen, Nokia Research Center, Tampere, Finlandia

SAME project - Sound And Music For Everyone Everyday Everywhere Everyway
<http://www.sameproject.eu>

SAME



Lettore musicale mobile contestuale

- Il telefono mobile individua l'ambiente in cui si trova e le attività svolte dall'utente sfruttando il microfono e l'accelerometro.
- A seconda dell'ambiente o dell'attività svolta, una specifica playlist viene presentata all'utente. Ad esempio, "Musica per correre".
- Il sistema impara nel tempo quale tipo di musica viene ascoltato in ambienti diversi e mentre si fanno cose differenti.

Analisi del contesto

- Il cellulare utilizza il microfono per "ascoltare" l'ambiente che lo circonda e poi lo classifica ad esempio come "strada", "ufficio", "auto" o "all'aperto".
- L'accelerometro presente nel cellulare rileva il modo con cui il dispositivo si muove assieme all'utente. Questi dati possono essere utilizzati per determinare cosa sta facendo l'utente, ad esempio se sta camminando/passeggiando, correndo o andando in bicicletta.
- Inoltre, i dati dell'accelerometro possono essere utilizzati per determinare la velocità con cui l'utente sta camminando o correndo.



Analisi del contenuto musicale

- Degli algoritmi software eseguiti in un server online analizzano il contenuto musicale.
- Il contenuto musicale viene analizzato per capire a cosa "assomiglia"
 - Ciò permette di individuare dell'altra musica che "assomiglia" a quella che l'utente ha ascoltato precedentemente.
- L'informazione riguardo al tempo può essere utilizzata per cercare della musica che ben si adatta alla velocità con cui l'utente sta camminando o correndo.

Acknowledgement

- Il progetto SAME è finanziato dal Seventh Framework Programme (FP7) della European Commission DG INFSO Networked Media Systems Unit