



## The Electronic Journal of Communication/ La Revue Electronique de Communication

*The First Peer Reviewed Electronically Distributed Journal in the Social Sciences*

Volume 24 Numbers 1 & 2, 2014

# Geo-Located Media: Reflections on Hybrid, Physical and Digital Spaces / Le média localisé géographiquement: des réflexions sur les espaces digitaux, physiques, et hybrides

With Editors / Avec éditeurs :

**Federico Casalegno**  
Mobile Experience Lab  
Massachusetts Institute of Technology  
Cambridge, MA, USA

**Andrea Kavanaugh**  
Center for Human Computer Interaction  
Virginia Tech  
Blacksburg, VA, USA

### Editor's Introduction / L'introduction de l'éditeur

Federico Casalegno  
Mobile Experience Lab  
Massachusetts Institute of Technology  
Cambridge, MA, USA

Andrea Kavanaugh  
Center for Human Computer Interaction  
Virginia Tech  
Blacksburg, VA, USA

## Refracted Cairo: Mapping Change on the Move, from Within / Le Caire réfracté. Le changement de la carte perceptuelle dans le mouvement, de l'intérieur

Antonella Contin  
Antonia M. A. Chiesa  
Paolo Patelli

Politecnico di Milano  
DASStU (Dipartimento di Architettura e Studi Urbani)  
Milano, Italia

## SMART.MAP: Smart Sensitive City. New Mapping for 21st Century Citizens / La ville intelligente et sensible. Des nouvelles cartes pour les citoyens du 21ème siècle

Antonella Contin  
Politecnico di Milano  
DASStU (Dipartimento di Architettura e Studi Urbani)  
Milano, Italia

Michela Delbosco  
Politecnico di Torino  
Alta Scuola Politecnica  
Torino, Italia

Alessandro Frigerio  
Politecnico di Milano  
DASStU (Dipartimento di Architettura e Studi Urbani)  
Milano, Italia

## Locast Platform in Brazil: Geolocating News and Culture using Connected Citizens / La plateforme Locast au Brésil, les nouvelles et la culture de localisation géographique en utilisant les citoyens connectés

Mágda R. Cunha  
André F. Pase  
Eduardo C. Pellanda

Pontifical University of Rio Grande do Sul  
Porto Alegre, RS, Brazil

## Amplify Soundview: Reflecting on the Use of Digital Tools for Promoting Community Engagement & Stewardship in the Development and Care of the Soundview Park in New York City / Amplify Soundview: un reflet sur l'utilisation d'outils digitaux pour promouvoir l'engagement et l'intendance communautaire dans le développement et les soins du parc de Soundview à New York

Dr. Lara Penin  
Assistant Professor

New School for Design  
New York, NY, USA

Dr. Eduardo Staszowski  
Director, Parsons DESIS LAB  
Parsons New School for Design  
New York, NY, USA

Dr. Harriet Harriss  
Visiting Scholar, Parsons DESIS Lab  
Parsons New School for Design  
New York, NY, USA

### Digital Futures in Rural Scotland / Les futurs digitaux dans l'Écosse rural

Iain Reid  
The Glasgow School of Art  
Glasgow, Scotland

### Spatial Annotation for the Improvement of Urban Space: A Learning-by-Doing Approach / L'annotation spatiale pour l'amélioration de l'espace urbain: Une approche d'apprentissage pratique

Matteo Tarantino  
Simone Tosoni

S ARC – Centre for the Anthropology of Religion and Cultural Change  
Catholic University of Milan  
Milan, Italy

### Mapping *Moby-Dick* in Locast / La cartographie de *Moby-Dick* dans Locast

Pelin Arslan  
Amar Boghani  
Wyn Kelley

Massachusetts Institute of Technology  
Cambridge, MA, USA

---

## **Editor's Introduction: Geo-Located Media: Reflections on Hybrid, Physical and Digital Spaces**

**Federico Casalegno  
Mobile Experience Lab**

**Massachusetts Institute of Technology  
Cambridge, MA, USA**

**Andrea Kavanaugh  
Center for Human Computer Interaction  
Virginia Tech  
Blacksburg, VA, USA**

Nowadays, as we travel from one place to another, we rarely do so unassisted. We use our mobile devices to help us decide where we want to be, and how to get there. We rely on mapping apps to avoid traffic, local review apps to find good shops and restaurants nearby, and mobile tourist guides to help us explore the places we're visiting. These digital tools are made possible by location-aware and Internet-connected mobile devices, which can sense their location in space and provide information accordingly.

These devices are not just for consuming content, however – they also allow for the creation of content as well. Modern mobile devices feature high quality cameras, and are meant to be constantly carried on one's self. In this way, they allow for everyday acts of self-expression that take form in photographs and videos. These digital artifacts are further described (or tagged) with metadata, such as information about when and where they were created. This combination of location-awareness, Internet connectivity, and media production capabilities found in the modern mobile device gives rise to opportunities to develop new types of online platforms that help us rethink the relationship between digital media and physical place.

With this opportunity in mind, the MIT Mobile Experience Lab created Open Locast, an open source framework designed to support the rapid prototyping of location-based media platforms. Open Locast consists of two main components, a web application and mobile application, which work in unison to provide a digital platform that supports the creating, describing, and viewing of location-based media. The core building block of Open Locast platforms is the "cast", a collection of digital media taken at the same place and at around the same time. For example, a series of photos of colorful graffiti art on a street corner, or handful of videos of a neighborhood block party would each be part of a single cast. Casts can be created using the Open Locast mobile application, which will automatically geotag content (tag it with latitude and longitude coordinates) and upload it when there is a data connection. They can also be created and mapped at a later time using the web application. Casts can additionally be assigned semantic tags, or grouped into collections based on common themes. The Open Locast framework is designed to be open-ended, able to be repurposed to fit different types of experiences. Ultimately what's important about Open Locast is not the technology, but the experiences that it can enable.

This fits in with the goals of the MIT Mobile Experience Lab, whose aim is to design technology around people, as opposed to the other way around. The lab's main purpose can broadly be defined as an effort to research and develop new types of experiences that make use of emerging digital technologies to connect people,

places, and information. In the context of location-based media, this means trying to better understand how people could use their mobile devices to learn about places familiar and unfamiliar, become more engaged members of their community, and connect with other people nearby. Towards these goals, the MIT Mobile Experience Lab has made use of Open Locast in several projects.

Memory Traces, for example, was an interactive documentary created using Open Locast that focused on stories about Italian immigration in Boston. Each cast was a video clip of a story told by a prominent Italian-American living in Boston, and was mapped to a related place, such as a local restaurant, or a childhood home. In this way, Memory Traces aimed to make explicit the connection between personal narrative and the urban environment. Open Locast was also used in a project done in collaboration with UNICEF that was designed to introduce young people to the idea of civic mapping. UNICEF made use of an Open Locast platform during a series of workshops in Rio De Janeiro, Brazil, in which local youth were taught to use the mobile and web application to map issues in their community. Each cast was a report of a specific issue complete with photos, videos, and a description, and was categorized based on the type of issue it portrayed, such as sanitation problems, walking hazards, and building collapse risks. While both the UNICEF Youth Mapping project and Memory Traces were built on Open Locast, they had much different aims, and together help illustrate the breadth of opportunities available for using location-based media platforms in different contexts.

In order to further our exploration of these opportunities, the MIT Mobile Experience Lab has partnered with talented groups from several prestigious universities around the globe. This partnership, called Open Locast Universities (or Open Locast U), aims to understand how location-based media can evolve our interaction with the urban environment. Teams of researchers and students from each university used Open Locast as an inspiration to design digital platforms that explore the social and cultural potential of these emerging technologies. For example, a team at the Glasgow School of Art designed a platform that would promote beneficial tourism to the Scottish island of Eigg. At the Parsons School of Design, students and researchers imagined the ways that an Open Locast platform could be used to encourage community engagement with a local park. And, at Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, a team used Open Locast to map the fashion trends, or “street style” of Porto Alegre.

These projects, and the others that were completed as a part of the Open Locast U partnership, all used Open Locast as a starting point and applied the technology towards different means. While these projects were completed with guidance from the Mobile Experience Lab, Open Locast is available for anyone to use or contribute to at <https://github.com/mitmel/OpenLocast-Web>. Our hope is that enthusiastic individuals continue to use Open Locast in novel ways, helping push forward our understanding of how new media technologies can transform our interactions with the places we live in and travel through.

# **L'introduction de l'éditeur**

## **Le média localisé géographiquement: des réflexions sur les espaces digitaux, physiques, et hybrides**

**Federico Casalegno**  
**Mobile Experience Lab**  
**Massachusetts Institute of Technology**  
**Cambridge, MA, USA**

**Andrea Kavanaugh**  
**Center for Human Computer Interaction**  
**Virginia Tech**  
**Blacksburg, VA, USA**

De nos jours, quand nous voyageons d'un endroit à un autre, nous le faisons rarement seul. Nous utilisons nos appareils mobiles pour nous aider à prendre des décisions où nous voulons être et comment nous allons y arriver. Nous nous appuyons sur des applications routières pour éviter les encombrements, sur des applications de revue locales pour trouver dans nos quartiers de bons magasins et de bons restaurants, ainsi que des guides touristiques mobiles qui nous guident à explorer les lieux que nous visitons. Ces outils numériques marchent grâce aux appareils mobiles qui sont connectés à Internet et qui connaissent le lieu et donc peuvent donner des informations d'une façon logique.

Ces appareils ne sont pas simplement pour utiliser du contenu, ils permettent à la création du contenu. Ces appareils mobiles modernes ont des appareils photographiques de grandes qualités intégrées et qui sont supposé être constamment porter sur soi. De cette façon, ils permettent aux actions journalières d'expressions personnelles de prendre forme en photos et en vidéos. Ces objets digitaux sont décrits (ou étiquetés) avec les meta-données, avec comme information le lieu et quand ils ont été créés. Cet amalgame de connaissance de lieu, de connectivité Internet, ainsi que cette capacité de produire du média grâce à ces portables mobiles offrent des opportunités à développer de nouveaux genres de plateformes en ligne qui nous aide à repenser à la relation entre le média digital et l'endroit physique.

Avec cette possibilité en tête, le Laboratoire d'expérience mobile de MIT a créé Open Locast, une source structurelle ouverte conçue pour permettre de faciliter la création de prototypes sur des plateformes médiatiques basés sur le lieu. Open Locast consiste de deux éléments principaux, une application web et une application mobile, qui travaillent en unisson pour offrir une plateforme digitale qui permet la création, la description, et la visualisation de ce média basé sur le lieu. La composante de base des plateformes de Open Locast est le "moule", une collection de média digital pris au même endroit et a peu prêt au même moment. Par exemple, une série de photos sur les arts graffitis en couleur, ou bien quelques vidéos d'une



fête de quartier feraient partie de ce moule. Les moules peuvent être créés en utilisant l'application mobile de Open Locast qui va automatiquement identifier géographiquement le contenu (l'identification avec les coordonnées de latitude et de longitude) et le télécharger dès qu'il y a un lien de données. Ils peuvent être créés et cartographiés plus tard en utilisant une application web. Les moules peuvent en plus être désignés comme tags sémantiques, ou bien être groupés dans des collections basées sur des thèmes communs. Le cadre de Open Locast est fait pour être ouvert, capable d'avoir des différents types d'expériences. En fin de compte, ce qui est important au sujet de Open Locast n'est pas la technologie mais les expériences qui sont permises par cette source structurelle ouverte.

Cela va avec les objectifs du Laboratoire d'expérience mobile de MIT qui a comme intention de créer la technologie autour des gens, plutôt que l'opposé. La principale raison du laboratoire peut être généralement défini comme un effort de recherche et de développement de nouveaux types d'expériences qui utilisent les technologies digitales émergentes pour relier les gens, les lieux, et l'information. Dans le contexte du média basé sur le lieu, cela veut dire qu'il faut essayer de mieux comprendre comment les gens peuvent utiliser leurs appareils portables pour découvrir des endroits familiers et inconnus, devenir des membres plus engagés dans leur communauté, et de se rapprocher de d'autres gens avoisinant. Afin d'atteindre ces buts, le Laboratoire d'expérience mobile de MIT a utilisé Open Locast sur plusieurs projets.

Les Traces de mémoire, par exemple, était un documentaire interactif créé en utilisant Open Locast qui ciblait des histoires sur l'immigration italienne à Boston. Chaque moule était un clip de vidéo d'une histoire racontée par un célèbre italien-américain vivant à Boston et qui était cartographiée par un endroit commun, tel un restaurant local, ou une maison d'enfance. De cette façon, les Traces de mémoire avait pour but de rendre la connexion claire entre la narrative personnelle et l'environnement urbain. Open Locast a aussi été utilisé dans un projet fait en collaboration avec l'UNICEF qui avait été créé pour introduire des jeunes gens à l'idée d'une cartographie civique. L'UNICEF a utilisé la plateforme de Open Locast pendant une série d'ateliers à Rio de Janeiro au Brésil dans laquelle la jeunesse locale avait été enseignée de l'utilisation d'un mobile et l'application web pour cartographier les problèmes dans leur communauté. Chaque moule était un rapport d'un problème spécifique complet avec des photos, des vidéos, ainsi qu'une description, et était catégorisé en ce basant sur le type de problème représenté tel que les problèmes sanitaires, les dangers de marche, et les risques d'effondrement des bâtiments. Bien que le projet de jeunesse de carte perceptuelle de l'UNICEF et les Traces de mémoire ont été construits sur Open Locast, ils avaient des objectifs bien différents, et ensemble ils aident à illustrer l'ampleur des chances disponibles pour utiliser ces plateformes médiatiques basées sur le lieu dans différents contextes.

Afin de promouvoir cette exploration de ces chances, le Laboratoire d'expérience mobile de MIT a fait des partenariats avec des groupes talentueux de plusieurs universités prestigieuses dans le monde. Ce partenariat, appelé les Universités de Open Locast (ou Open Locast U), a pour but de comprendre comment le média

basé sur le lieu peut évoluer notre interaction avec l'environnement urbain. Des équipes de chercheurs et d'étudiants de chaque université ont utilisé Open Locast comme une inspiration pour concevoir des plateformes digitales qui explorent le potentiel culturel et social de ces technologies émergentes. Par exemple, une équipe à Glasgow School of Art a créé une plateforme qui aura promu au tourisme à l'île de Eigg en Écosse. À Parsons School Design, les étudiants et les chercheurs ont imaginé des façons dont une plateforme de Open Locast aurait pu être utilisée pour encourager l'engagement communautaire dans un parc local. Et, à Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, une équipe a utilisé Open Locast pour cartographier les modes, ou les "styles de rues" de Porto Alegre.

Ces projets, et les autres qui ont été terminés comme faisant partie du partenariat avec Open Locast U, tous utilisent Open Locast comme point de départ et utilisent la technologie à travers des moyens différents. Bien que ces projets ont pu être finis grâce à l'aide du Laboratoire d'expérience mobile, Open Locast est disponible à tout le monde pour utiliser ou pour contribuer à: <https://github.com/mitmel/OpenLocast-Web>. Notre souhait est que les gens enthousiastes continue d'utiliser Open Locast d'une façon originale ce qui aiderait à améliorer notre connaissance de la façon dont les nouvelles technologies médiatiques peuvent transformer nos interactions avec les endroits où nous habitons et où nous voyageons.

## Refracted Cairo: Mapping Change on the Move, from Within

Antonella Contin  
Antonia M. A. Chiesa  
Paolo Patelli

Politecnico di Milano  
DASU (Dipartimento di Architettura e Studi Urbani)  
Milano, Italia

**Abstract:** This paper reports the current stage of an experimental project, Cairo Refracted, initiated within the Department of Architecture and Urban Studies at the Politecnico di Milano in 2011. The intent of the research is simultaneously descriptive, disseminative and strategic. It has been developed in the context of learning activities both in Milan and in Cairo, Egypt. The area of study is an informal development east of Giza, Egypt, known as Ard el-Lewa. The research aims to inform a representation of urban space as it is socially produced in peri-urban encroachments of Cairo, to reveal configurations of spatial practices, and finally to support a change of perspective in the way that informal cities are traditionally studied. The project adopts participatory counter-mapping as a research method and Open Locast (<http://locast.mit.edu/>) as its main tool. Students and voluntary local participants in Cairo used a web application and a mobile application, both built with Locast, as informational tools, for the production of interactive maps of geo-referenced user-generated content. The resulting map is a constellation of places and practices, where pieces of media (video and pictures) are attached to a



geographical map that is open to further expansion and exploration. Content is articulated in five themes and tagged accordingly. Empathic observation, participation and later on navigation across the map, confrontation and discussion, all served as starting points for an informed urban design exercise conducted by the students.

**Le Caire réfracté. Le changement de la carte perceptuelle dans le mouvement, de l'intérieur** : Abrégé: Cet article donne un rapport sur la condition actuelle d'un projet expérimental, Le Caire réfracté, qui a été commencé dans le Département d'architecture et d'études urbaines au Politecnico di Milano en 2011. Le but de cette recherche est simultanément descriptif, promulguant et stratégique, et il a été développé dans le contexte des activités de connaissances à Milan et au Caire. Le lieu d'étude est un développement informel à l'est de Giza, Ard el-Lewa. La recherche vise à informer une représentation d'un espace urbain comme il est socialement réalisé dans un empiètement "peri-urban" du Caire, pour révéler des configurations de pratiques spatiales, pour finalement soutenir un changement de perspective dans la façon dont la ville informelle est traditionnellement étudiée. Ce projet adopte la carte perceptuelle réactionnaire comme méthode de recherche et Open Locast comme outil principal. Les étudiants et les participants volontaires locaux du Caire ont utilisé le web et une application mobile, construite avec Locast, comme outils informationnels, pour la création de cartes interactives de références géographiques du contenu généré par l'utilisateur. Les cartes produites sont une constellation d'endroits et de pratiques, où des composants du média (les vidéos et les photos) sont attachés à une carte géographique qui est ouverte & agrave; plus d'expansion et d'exploration. Le contenu est articulé en cinq thèmes et marqué par conséquent. L'observation emphatique, la participation et plus tard la navigation à travers la carte, la confrontation et la discussion servent comme point de départ pour un exercice informationnel de forme urbaine fait par les étudiants.

---

## **SMART.MAP: Smart Sensitive City. New Mapping for 21st Century Citizens**

**Antonella Contin  
Michela Delbosco  
Alessandro Frigerio**

**Politecnico di Milano  
DASU (Dipartimento di Architettura e Studi Urbani)  
Milano, Italia**

**Abstract:** SMART.MAP is a multidisciplinary research project developed within Alta Scuola Politecnica, Politecnico di Milano and Politecnico di Torino in cooperation with Expo Milano 2015 and the MSLab, Department of Architecture and Urban Studies. Working on innovative "senseable" metropolitan patterns, the focus of the project is trying to enhance the accessibility of the territory at various scales and to gather proactive feedbacks as a profitable resource and legacy of the event. Setting

new mental maps at the metropolitan scale of the city, the meta-networking operation triggers spatial transformations and awareness. The project promotes the engagement of local stakeholders through different involvement policies, from formal to informal, working on public administration, associations, companies as well as on bottom-up participation and sharing-economy processes. In an informational ecology perspective, the project aims at proposing a sensitive network of reactive nodes through the definition of mapping interactive tools, thanks to embedded technologies, fast tracking systems, augmented reality, field and immersive maps available through 2.0 smart-devices. The research opens possibilities for further plug-in implementations to relate the mapping experience with local economy's support and enhancement. The Locast media platform offers a suitable open-source platform as starting point to access an interactive mapping process. The paper underlines the main theoretical premises regarding the relationships among urban space, mental maps and ICT tools and then presents a case-study focused on the Expo Waterways project in the west area of Milan: a critical neglected area requiring the combined effort of digital and physical design for regeneration.

**La ville intelligente et sensible. Des nouvelles cartes pour les citoyens du 21ème siècle :** Abrégé: SMART.MAP est une multi-discipline de projets de recherches développé à Alta Scuola Politecnica, Politecnico di Milano et Politecnico di Torino avec la coopération d'Expo Milano 2015 et de MSLab, Département d'architecture et d'études urbaines. En travaillant sur des modèles innovateurs métropolitains "senseable", l'intérêt du projet est d'essayer d'améliorer l'accessibilité du territoire sur des échelles variées et de cueillir des remarques préventives comme une ressource et un héritage profitable de cet événement. En mettant de nouvelles cartes mentales à la taille métropolitaine de la ville, les réseaux de connaissances déclenchent des transformations et des connaissances spatiales. Le projet encourage les engagements des parties intéressées locaux à travers différents civismes politiques, du formel à l'informel, du travail dans les administrations publiques, les associations, les compagnies ainsi que les ascendants et le partage des initiatives économiques fostering short-circuits et les initiatives CROSS dynamiques. Dans une perspective informationnelle écologique, le projet a pour but de proposer un réseau sensible de noeuds réactifs à travers la définition des outils cartographiques interactifs grâce aux technologies intégrées, aux systèmes suivis rapides, la réalité accrue, les domaines et les cartes immergés disponibles dans les appareils intelligents de 2.0. La recherche offre la possibilité d'autres mise en oeuvre à brancher afin de relier l'expérience de carte perceptuelle avec l'amélioration et l'aide de l'économie locale. La plateforme médiatique de Locast offre une plateforme open source appropriée comme point de départ pour accéder à un processus de cartographie interactif. Cette étude souligne les hypothèses théoriques principales de la relation entre l'espace urbain, les cartes mentales et les outils ICT et offre ensuite un cas d'étude ciblé sur le projet d'Expo Waterways dans la région ouest de Milan: un lieu critique négligé qui demande un effort combiné d'intention numérique et physique de régénération.

# Locast Platform in Brazil: Geolocalizing News and Culture using Connected Citizens

Mágda R. Cunha  
André F. Pase  
Eduardo C. Pellanda

Pontifical University of Rio Grande do Sul  
Porto Alegre, RS, Brazil

**Abstract:** This article summarizes two experiences with the Locast platform in Porto Alegre, Brazil. The gap between both initiatives is short, but helps us to understand how the idea of placing virtual information evolved. While the first experience had help from professional journalists, the second one was developed with post-graduate students. This fact shows how different groups use new systems and explore features. After a post-mortem of the two deployments this research aims to understand not only the importance of geolocalized information, but how it can help to improve how citizens use their city.

**La plateforme Locast au Brésil, les nouvelles et la culture de localisation géographique en utilisant les citoyens connectés** : Abrégé: Cette article offre en sommaire deux expériences avec la plateforme de Locast à Porto Alegre au Brésil. L'intervalle entre les deux initiatives est courte mais nous aide à faire comprendre comment l'idée de placer l'information virtuelle a évoluer. Bien que la première expérience a eu de l'aide des journalistes professionnels, la deuxième a été développé par des étudiants de troisième cycle. Cette étude montre comment ces groupes différents utilisent ces nouveaux systèmes et explorent ces caractéristiques. Après un examen post-mortem de ces deux déploiements en se souvenant des phases de ces deux périodes, cette recherche a pour but de comprendre non seulement l'importance de l'information de localisation géographique, mais comment elle peut nous aider à améliorer la façon dont les citoyens utilisent leur ville.

---

## Amplify Soundview: Reflecting on the Use of Digital Tools for Promoting Community Engagement & Stewardship in the Development and Care of the Soundview Park in New York City

Dr. Lara Penin  
Assistant Professor

**Parsons New School for Design  
New York, NY, USA**

**Dr. Eduardo Staszowski  
Director, Parsons DESIS LAB  
Parsons New School for Design  
New York, NY, USA**

**Dr. Harriet Harriss  
Visiting Scholar, Parsons DESIS Lab  
Parsons New School for Design  
New York, NY, USA**

**Abstract:** In this paper we describe a project whose principle aim was to “amplify” the engagement and stewardship of local residents in the development and care of Soundview Park, in New York City. The project Amplify Soundview was conducted as a core studio course within Parsons Transdisciplinary Design MFA Program in Fall 2012 in collaboration with New York City’s Partnerships for Parks. The project integrated the Open Locast U platform (created by the MIT Mobile Experience Lab) into four proposals for Soundview Park, developed by Parsons students’ teams. Through the narratives of our students and project partners this paper will describe and reflect upon both analogue and digital tools for civic engagement. In particular, these narratives consider how digital tools such as Locast have the potential to engage the public in a process of asset realization and articulation within an otherwise disadvantaged urban context.

**Amplify Soundview: un reflet sur l’utilisation d’outils numériques pour promouvoir l’engagement et l’intendance communautaire dans le développement et les soins du parc de Soundview à New York :** Abrégé: Dans cette étude nous décrivons un projet dont le but principal est “d’amplifier” l’engagement et l’intendance de résidents locaux dans le développement et les soins du parc de Soundview à New York. Le projet Amplify Soundview a été mené comme un cours de studio central à travers le programme MFA de Parsons Transdisciplinary Design qui a eu lieu en automne 2012 en collaboration avec Partnership for Parks de la ville de New York. Le projet a intégré la plateforme de Open Locast U (créé par le Laboratoire d’expérience mobile de MIT) en offrant quatre propositions pour le parc de Soundview qui ont été développées par les équipes d’étudiants de Parsons. À travers les récits de nos étudiants et de nos partenaires, cette étude va décrire et refléter sur les outils numériques et analogues pour l’engagement civique. En particulier, ces récits considèrent comment les outils numériques tel que Locast ont le potentiel d’engager le public dans un processus de réalisation et d’articulation d’atouts dans un contexte urbain défavorisé.

---

## **Digital Futures in Rural Scotland**

Iain Reid  
The Glasgow School of Art  
Glasgow, Scotland

**Abstract:** This study explores opportunities for meaningful citizen engagement, interaction and communication through location-based media platforms to share unique resident experiences and information in the Highlands and Islands of Scotland.

**Les futurs digitaux dans l'Écosse rural :** Abrégé: Cette étude explore les occasions possibles pour avoir des engagements sérieux des citoyens, une interaction et une communication à travers des plateformes médiatiques basées sur le lieu pour partager des expériences uniques des habitants et des informations sur les îles et les Highlands d'Écosse.

---

## Spatial Annotation for the Improvement of Urban Space: A Learning-by-Doing Approach

Matteo Tarantino  
Simone Tosoni

ARC – Centre for the Anthropology of Religion and Cultural Change  
Catholic University of Milan  
Milan, Italy

**Abstract:** Since 2012, the authors have been structuring two social sciences courses at the Catholic University of Milan around the practice of building software based on MIT Experience Lab's OpenLOCAST mapping engine. During those courses, social phenomena and theories are discussed and analyzed (and often discovered) as they became pertinent in the process of assembling an application intended to enable users to indicate to the Milan municipality malfunctioning parts of the city. Business plans, demos and prototypes are usually the final product of the course. Drawing upon this experience, the paper first introduces some reflections on the potentialities of the practice of software building as a tool for social research, and the benefits of the support of middleware such as OpenLOCAST. It proceeds to illustrate three key issues pertaining to software-based civic engagement, as they emerged from the course experience: extension and intension of the object of engagement; networking strategy; user base segmentation and expansion. In its final paragraph, the paper discusses the theoretical implications of these issues for broader processes of socio-spatial production..

**L'annotation spatiale pour l'amélioration de l'espace urbain: Une approche d'apprentissage pratique :** Abrégé: Depuis 2012, les auteurs ont structurer deux cours d'études sociales à l'Université Catholique de Milan autour de la répétition de construire du logiciel basé sur la base de carte perceptuelle du Laboratoire



d'expérience mobile de MIT sur OpenLocast. Pendant ces cours, les phénomènes sociaux et théoriques sont discutés et analysés (et souvent découverts) comme ils deviennent pertinent dans le processus de mettre ensemble une application ayant pour but de permettre aux utilisateurs d'indiquer à la municipalité de Milan les endroits de dysfonctionnement de la ville. Les plans de développement, les démonstrations, et les prototypes sont souvent le produit final d'un cours. En ce basant sur cette expérience, cette étude introduit premièrement des réflexions sur les potentiels de cette pratique de construire du logiciel comme outil de recherche social, et les bénéfices du support tel que celui de OpenLocast. Cela procède à illustrer trois problèmes concernant l'engagement civique basé sur le logiciel de la façon dont ils sont sortis de l'expérience du cours: l'extension et l'intention du but de l'engagement; les stratégies des réseaux sociaux; la segmentation et l'expansion basées sur l'utilisateur. Dans le dernier paragraphe, cette étude discute des implications théoriques de ces problèmes pour une production de processus socio-spatial plus importante.

---

## Mapping *Moby-Dick* in Locast

Pelin Arslan  
Amar Boghani  
Wyn Kelley

Massachusetts Institute of Technology  
Cambridge, MA, USA

**Abstract:** This paper describes the use of Locast, a mapping program built in the MIT's Mobile Experience Lab, as an innovative tool for pedagogy and research based on Herman Melville's *Moby-Dick*.

**La cartographie de Moby-Dick dans Locast :** Abrégé: Cette étude propose d'utiliser Locast, un programme cartographique construit dans le Laboratoire d'expérience mobile de MIT, qui est un outil innovateur pour la pédagogie et la recherche basé sur l'oeuvre d'Herman Melville, *Moby-Dick*.

---

Copyright 2014 Communication Institute for Online Scholarship, Inc.

This file may not be publicly distributed or reproduced without written permission of the Communication Institute for Online Scholarship,  
P.O. Box 57, Rotterdam Jct., NY 12150 USA (phone: 518-887-2443).

---



