



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<https://gjc.it>)

[Home](#) > Game For Blind

Game For Blind

Tipologia dell'ente/Kind of organization: Istituto Tecnico Superiore

Nome dell'ente che lo ha realizzato/Organization-institute presenting the project: ISIS "C.Facchini"

Regione/Region: Lombardia

Paese/ Country: Italia

Città/City: Castellanza

Descrizione del progetto/Describe the project : Il progetto nasce dall'idea di far fare scienze motorie covid-19 (quindi evitando il contatto fisico) L'idea quindi è di una corsa a ostacoli , corsa 100m velocità e tiro di un rigo. Il progetto potrebbe essere delle piccole olimpiadi tra scuole, dove possono partecipare tutti, basta che siano bendati. Il prodotto da noi ideato e costruito è un gioco con un'applicazione Unity, un minipc una fotocamera collegata a una rete con un database per poter segnare e condividere i risultati. Come funziona: La fotocamera 3d rileva una linea da seguire e quando la colpisce ed invia in wifi allo smartphone le coordinate x,y,z. Lo smartphone abbiamo utilizzato il protocollo UDP. Lo smartphone con un'applicazione costruita inserisce l'oggetto in un mondo virtuale a tre dimensioni immersivo a 360° riuscendo così a far percepire la posizione all'utente non vedente. I tempi ed i risultati vengono poi salvati sul database e sono visionabile. L'idea è stata seguita ed alimentata dal team leader del progetto responsabile per l'unione ciechi della regione Lombardia. Il progetto è diviso in compiti ognuno seguendo un personaggio aziendale. È uno spettacolo, poi ognuno di loro ha potuto sfruttare il loro talento e la loro maturità alimentando le proprie curiosità e competenze. Il progetto è l'elaborato di maturità del team leader del gruppo che ha presentato il progetto.

Link al video di presentazione/Link to the presentation video: <https://drive.google.com/file/d/15JCA>

Categoria del progetto/Project category : Educazione fino ai 18 anni/Up to 18 years

Uso delle tecnologie / Use of technologies: Utilizza le moderne tecnologie quali la computer vision ed il machine learning per permettere ad un non vedente di praticare alcuni sport in modo autonomo e sicuro, vero e quindi creando l'inclusione tra studenti attraverso il gioco. Le tecnologie usate sono: Computer Vision e Intelligenza Artificiale Such as: Unity, Database e Reti Protocolli di comunicazione Fotocamera

Indicare gli elementi di innovazione del progetto / What are the innovative aspects of the project?: Attualmente non c'è un gioco di questo tipo che sia superamento

fisica, normalmente questo genere di progetti vengono sviluppati in modo solo virtuale, gli studenti hanno osato e rischiato parecchio, sono contento dei risultati ottenuti fino ad ora.

Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact with? : Attualmente g
e supporta ("I
l'idea dopo i t

Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project use?: Attualmen
un'aziend
learning ti
applicazio

Il progetto è già stato replicato? /Has the project already been replicated? : Non ancora, siamo nel
insieme all'azienda rep

Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?: L'idea è quella di organizzare una
scuole con studenti vedenti e non
questo dovremo replicare il prodot
prodotto realmente costoso è la fo

Allegati/Attachments:  [galliano_andrea_-_elaborato_esame_di_stato.pdf](#) ^[1]

Durata progetto/project duration: 2 Anni

Risultati ottenuti/Results: Attualmente il progetto tecnologicamente funziona in tutte le sue parti, lo ha
studenti, l'estate ci ha rallentato e quindi aspettiamo l'avvio della scuola per
nostri partner per fare i test finali. Un risultato interessante è stato vedere le
ragazzi migliorare giorno dopo giorni, soprattutto quelle di cittadinanza, il lav
autonomia e la spinta personale che questi ragazzi mettono di fronte alle sfi

Cognome del coordinatore del progetto/project coordinator surname : Pagani

Nome del coordinatore del progetto/project coordinator name : Loris

Il Progetto ha contribuito ad affrontare la pandemia da Covid-19? / Has the project helped facing the emergency of Covid-19? : Si perché i rag
nel contempo h
dividendosi il la
ognuno di loro
recitato la loro
utilizzato la do

Fondazione Mondo Digitale
Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482
del 26/04/2007.

[Privacy Policy](#)

Source URL: <https://gjc.it/en/content/game-blind>

Links

[1] https://gjc.it/en/system/files/galliano_andrea_-_elaborato_esame_di_stato.pdf