



LEGO-CRAFT



The Brik Company

CHI SIAMO & IL NOSTRO OBIETTIVO

The Brik Company

Siamo un gruppo di quattro giovani ragazzi che si sono occupati nello sviluppo e nella creazione di un videogioco che potesse aiutare persone, che per differenti motivi si sono ritrovati a far uso di una protesi per la mano.

Il nostro obiettivo è conciliare la riabilitazione tramite protesi e il gioco per rendere le attività motorie di ripristino più divertenti e leggere.

IL TEAM

BOSTICARDO ANDREA

Manager and Developer

Oltre che manager del gruppo, si è occupato della creazione degli script per l'interfacciamento del LEAP con Unity per gestire le operazioni di input nell'ambiente 3D.

OLIVERO TOMMASO

Graphic Designer

Si è occupato della gestione e della creazione di tutte le parti grafiche del progetto come gli sfondi, la creazione del logo e delle opportune immagini utilizzate nel progetto e nella gestione della documentazione.

MOLINERI MICHELE

Developer

Si è occupato della creazione e implementazione degli script per il corretto funzionamento dei segnali di input sulle zone di lavoro 2D.

RISTORTO DAVIDE

3D Designer

Si è occupato della gestione della musica e per la creazione di alcuni script usati nel progetto e nella gestione dei pezzi LEGO.

LA NOSTRA IDEA

L'idea alla base del progetto è la creazione di un metodo alternativo e divertente per aiutare i ragazzi nella riabilitazione tramite la protesi per la mano.

Il processo di riabilitazione tramite protesi può essere molto lungo e noioso per un ragazzo e i metodi che spesso vengono usati sono ripetitivi, la nostra idea si basa sulla creazione di un nuovo metodo per rendere tale processo più divertente e creativo.

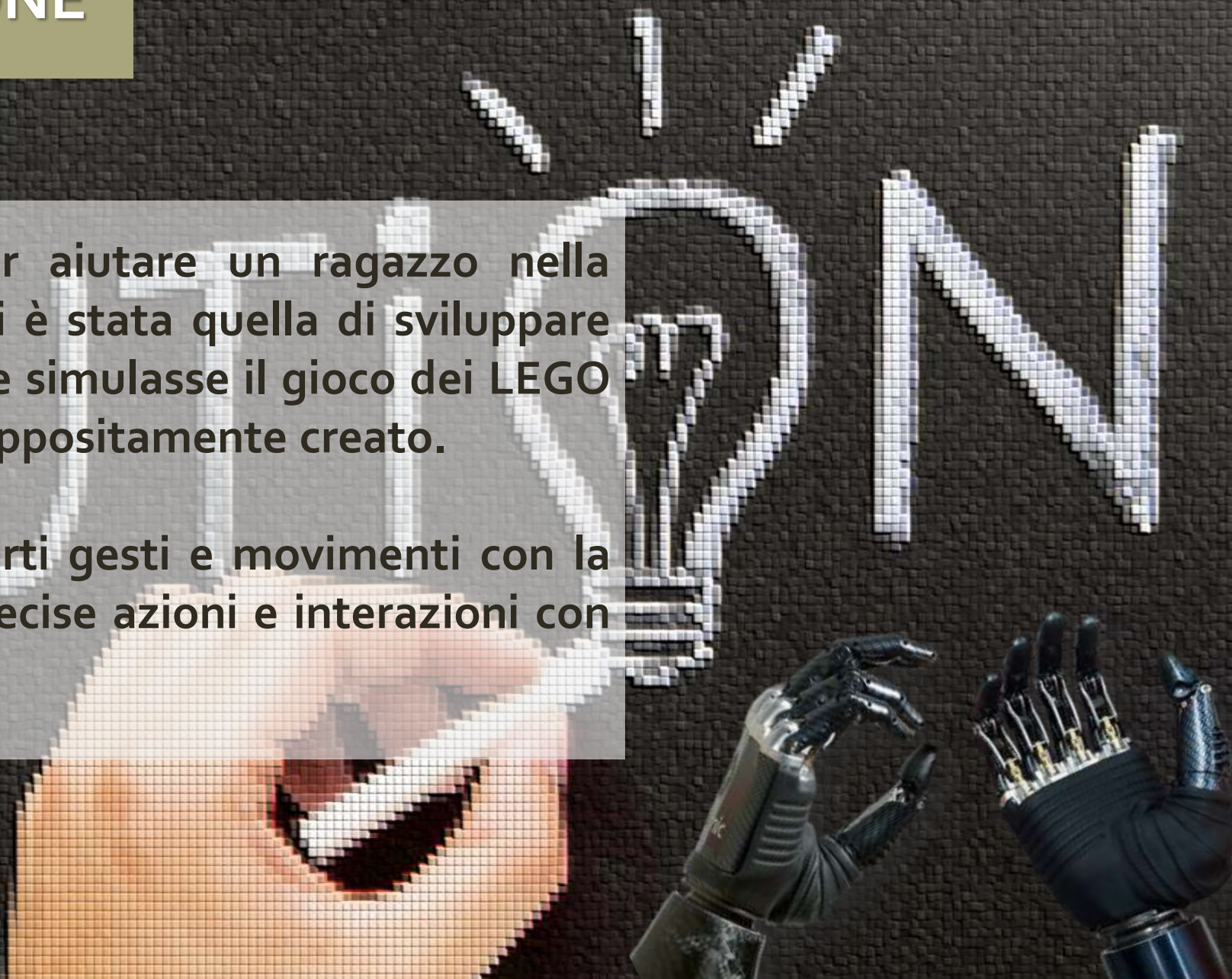
Tutto ciò è possibile grazie all'ausilio di un gioco appositamente creato e un dispositivo intelligente di input: il LEAP.



LA NOSTRA SOLUZIONE

La nostra soluzione per aiutare un ragazzo nella riabilitazione con protesi è stata quella di sviluppare un apposito software che simulasse il gioco dei LEGO in un ambiente virtuale appositamente creato.

Il ragazzo compiendo certi gesti e movimenti con la mano potrà compiere precise azioni e interazioni con gli oggetti nel gioco.



I SOFTWARE USATI



UNITY



ULTRALEAP



VISUAL STUDIO



BLENDER



PHOTOSHOP



PREMIERE PRO



LEOCAD



GOOGLE