

LEGO CRAFT

developed by The Brik Company

CHI SIAMO & IL NOSTRO OBIETTIVO

Siamo un gruppo di quattro giovani ragazzi che si sono occupati nello sviluppo e nella creazione di un videogioco il quale potesse aiutare persone, che si sono ritrovati ad utilizzare nella vita di tutti i giorni una protesi per la mano.

Il nostro obiettivo è quello di migliorare l'esperienza di riabilitazione del paziente, tramite un gioco per rendere le attività motorie di ripristino più divertenti. Questo progetto è stato ideato per bambini dato che la riabilitazione, potrebbe risultare noiosa per loro.

Quindi per risolvere tale dilemma abbiamo cercato di ricreare i lego in 3d e in un ambiente virtuale gestito da un dispositivo chiamato Leap.

IL TEAM

BOSTICARDO ANDREA *Developer*

Oltre ad essere il manager del gruppo, si è occupato della creazione di tutti gli script per l'interfacciamento del LEAP con Unity e per poter gestire le operazioni di movimento e interazione con i singoli pezzi ad esempio la fisica e la hitbox.

MOLINERI MICHELE *Developer*

Ha assistito Bosticardo nella creazione degli script, implementandoli per ottenere un corretto funzionamento dei segnali di input sulle zone di lavoro 2D.

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.

RISTORTO DAVIDE *3D Designer*

Si è occupato della gestione della musica e della creazione dei pezzi lego in 3D. Inoltre ha gestito la hitbox dei singoli pezzi.

LA NOSTRA IDEA

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

IL gioco da noi replicato sono Lego, piccoli mattoncini che si possono incastrare tra di loro per formare diverse costruzioni. Grazie al Leap abbiamo potuto riconoscere la mano nel soggetto lesionato, con semplici comandi possiamo far spostare il giocare in un'area 3D designata e farlo giocare con i mattoncini.

Il giocatore dovrà impegnarsi nell'usare la propria protesi per poter afferrare i pezzi e per spostarsi nell'area. Questo implica molta concentrazione e aiuta il soggetto nell'apprendere diversi movimenti per gestire al meglio la protesi.