



## CURIOSABILE...

### TUTTE LE NOVITÀ DAL MONDO DEGLI AUSILI A SERVIZIO DELL'HANDICAP

#### LIMITLESS DEVICE

**Alessio Sansò** ed **Emanuele Battista** sono i designer che hanno progettato e realizzato una carrozzina per disabili innovativa, di design e costruita con materiali sostenibili. Hanno racchiuso in un unico dispositivo tutti i desiderata delle persone con disabilità o ridotta funzionalità motoria, ovvero trasportabilità, verticalità, elettrico, cool e utilizzo indoor. Il design non è quello di un classico dispositivo medico ed è il frutto delle interviste condotte con i clienti target che hanno portato a preservare i vantaggi di una carrozzina manuale e quelli di una carrozzina elettrica. È stato sviluppato un prototipo il cui device sarà nel mercato nel 2024.

[<https://limitlessdevice.it>]



#### BUDD-e IL ROBOT CHE TI ACCOMPAGNA

Nel progetto BUDD-e verranno messe a frutto in modo sinergico le competenze multidisciplinari (ICT, automazione, design e architettura) dei membri del gruppo di lavoro.

Il progetto si articola in due sotto-obiettivi:

**realizzare**, progettare e personalizzare una nuova guida robotica autonoma, BUDD-e, per persone cieche e ipovedenti, utilizzando un sistema innovativo di interazione uomo-robot;

**rendere** spazi pubblici e servizi pienamente accessibili, funzionali e fruibili da soggetti ciechi o ipovedenti, identificando i percorsi più adatti per l'utente guidato dal robot a conduzione autonoma BUDD-e.

Gli scenari applicativi saranno spazi pubblici dove l'utente potrà prenotare BUDD-e e avere la possibilità di muoversi autonomamente all'interno di ambienti, quali ospedali, centri sportivi, centri commerciali, parchi e centri culturali.

[<https://budd-e.polimi.it/>]



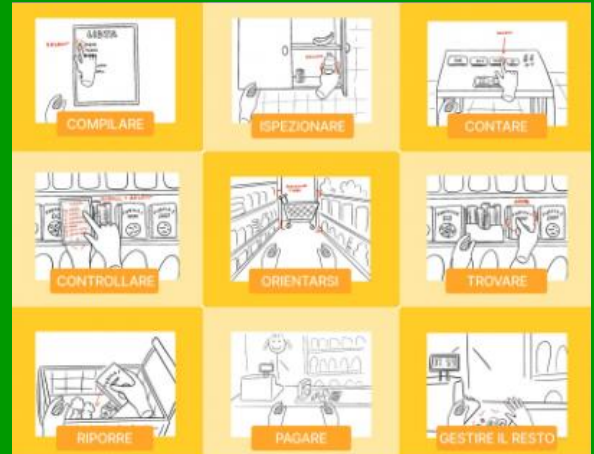


## FACCIAMO LA SPESA

Un serious game per potenziare le abilità. "Facciamo la spesa" è il primo di una serie di Serious Games sviluppati da We DoFabLab e creati ad hoc per il Centro Gaza Ladra. I *serious games* sono videogiochi progettati per fini educativi e/o terapeutici. In questo caso, si tratta di un ambiente che ricrea in realtà virtuale un supermercato la cui corsia principale può essere utilizzata come area di gioco direttamente all'interno di una delle stanze del Centro, permettendo così ai ragazzi con disabilità di proiettarsi in un contesto nuovo pur godendo della protezione di un ambiente familiare.

Lo scopo principale è quello di abituare i ragazzi a muoversi e interagire autonomamente in situazioni complesse, senza doverli spingere ad affrontarle subito nel mondo reale, ma adeguando la complessità poco per volta alle necessità di ciascuno in un ambiente controllato.

[<https://www.wedofablab.it/progetti/facciamo-la-spesa>]



## XANDER GLASSES GLI OCCHIALI INTELLIGENTI

Gli occhiali intelligenti mostrano i sottotitoli in tempo reale di ciò che dicono gli altri. Sono leggeri, comodi e danno una sensazione naturale. La visualizzazione dei sottotitoli è discreta e consente a chi lo indossa di seguire le conversazioni guardando direttamente chi parla e l'ambiente circostante.

Gli XanderGlasses consentono alle persone con problemi di udito di capire chiaramente chi sta parlando con loro, a casa, al lavoro o in un luogo pubblico rumoroso. [<https://www.xander.tech>]

