

# Aladino

Un progetto per salvaguardare lo svago del bambino



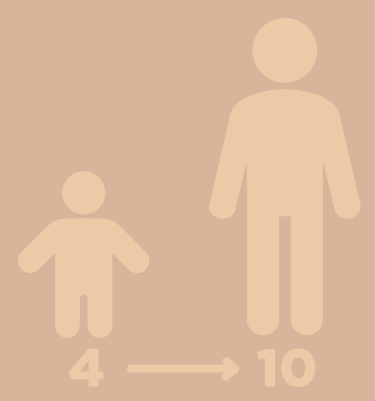
Evitare di stare troppo vicini allo schermo



Evitare di usare lo smartphone come monitor principale



Evitare di assumere una posizione scorretta



Bambini dai 4 ai 10 anni



Per un orario dato dai genitori



Durante il tempo libero



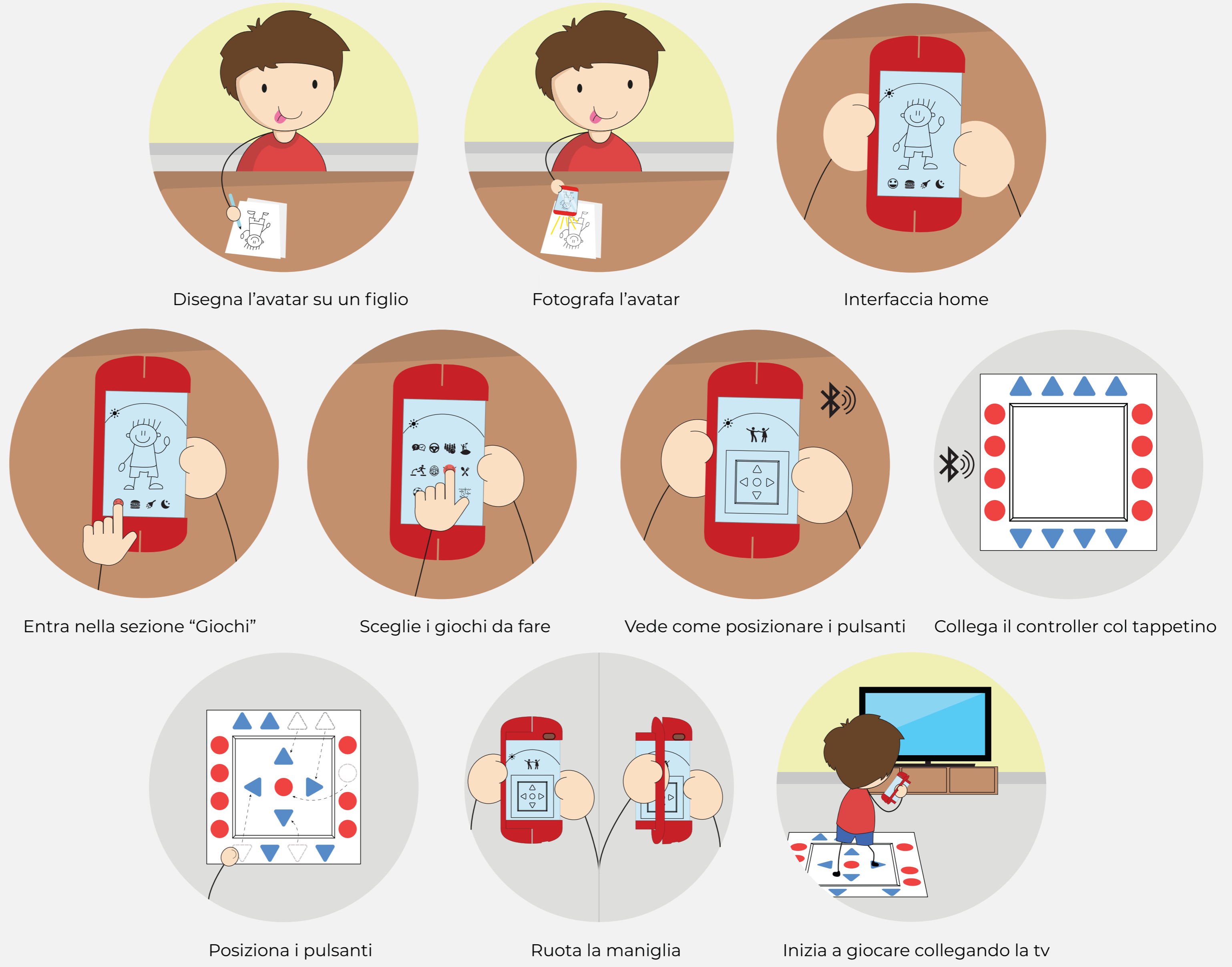
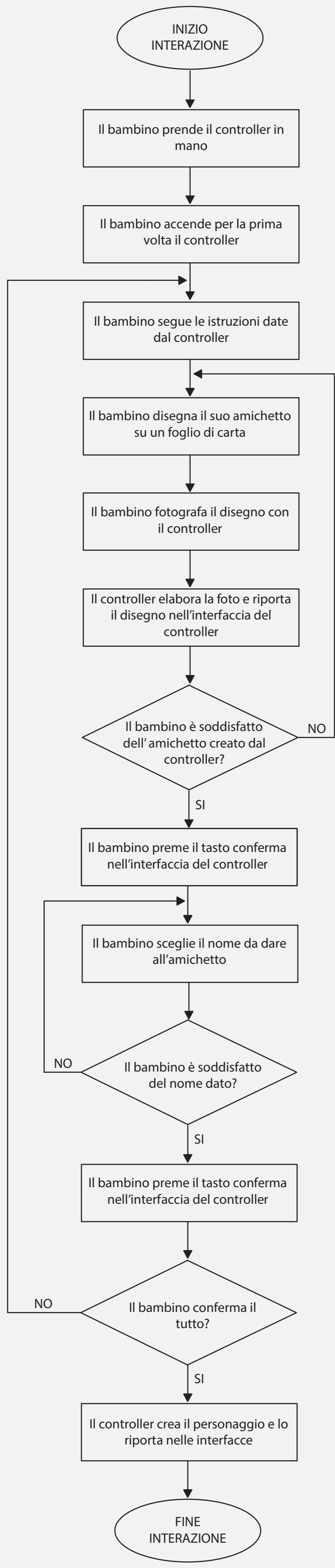
In casa



# INTERAZIONE

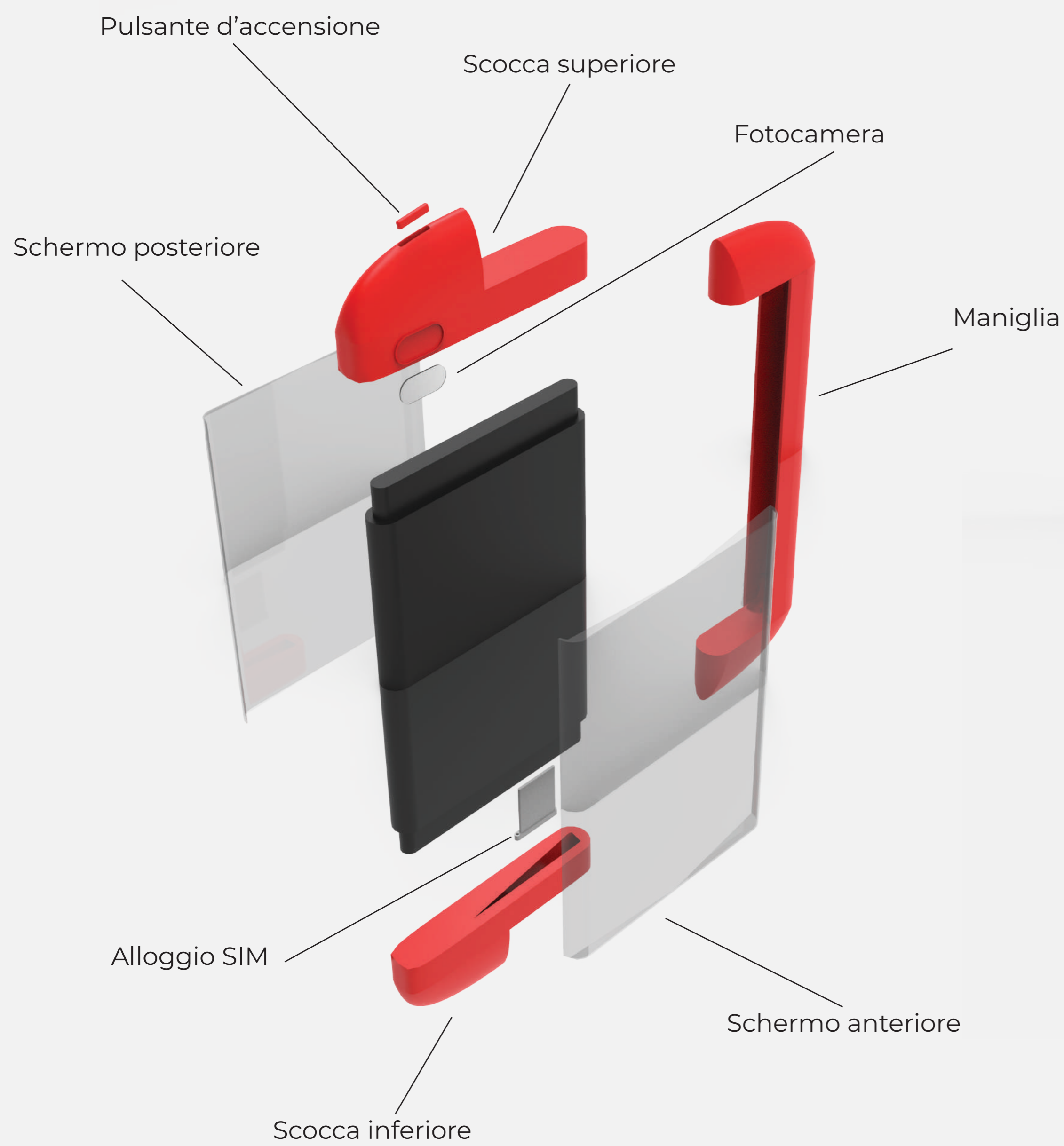
## DIAGRAMMA D'INTERAZIONE

## STORYBOARD

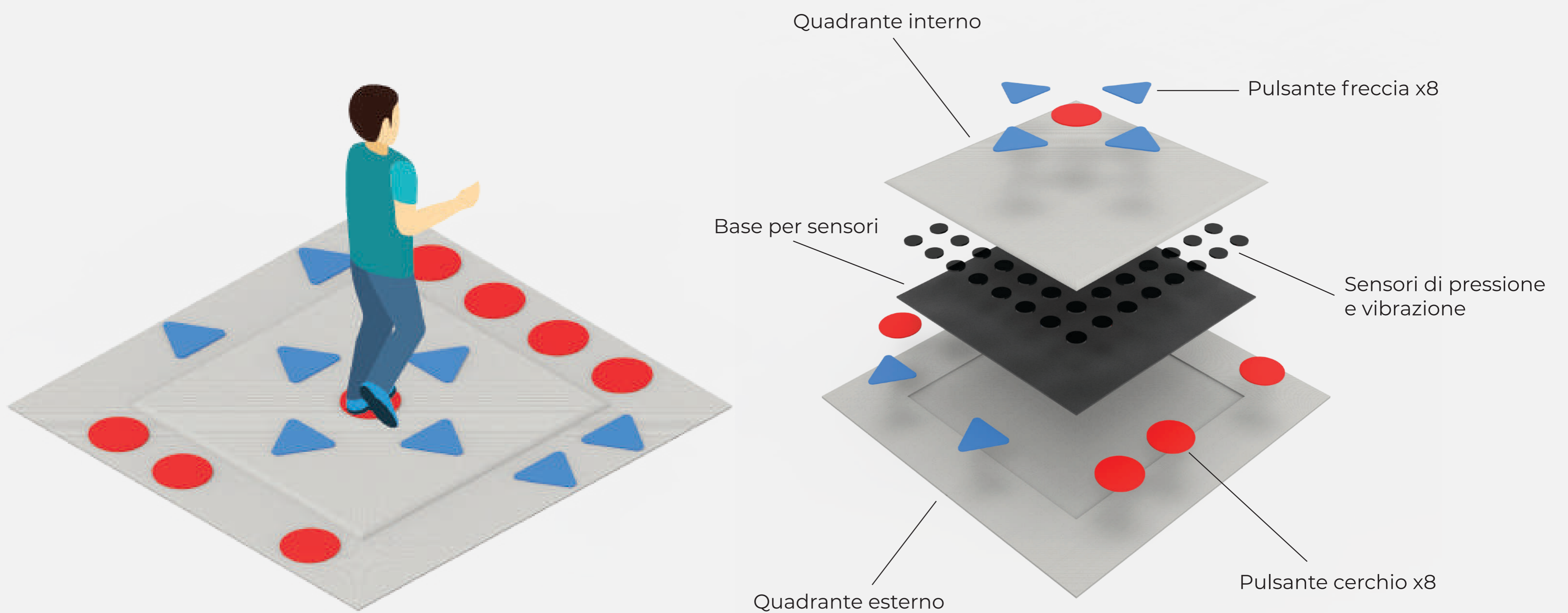


I genitori possono tenere traccia dei loro bambini grazie all'applicazione scaricata sullo smartphone. Questa gestisce: il tempo di gioco giornaliero, e i giochi ai quali il bambino può accedere. Inoltre il controller dell'utente è dotato di GPS e di chiamate SOS per far fronte ad ogni esigenza.

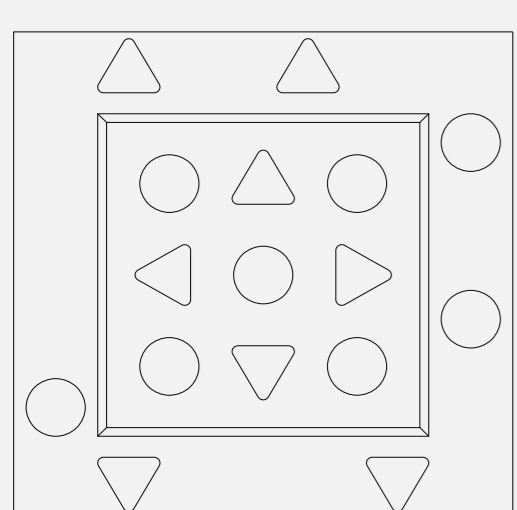
# CONTROLLER



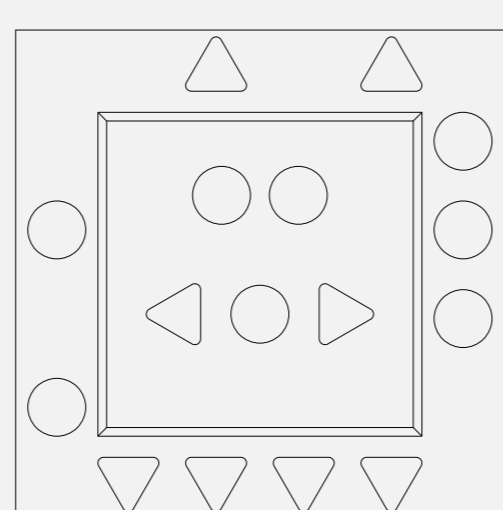
# TAPPETINO INTERATTIVO



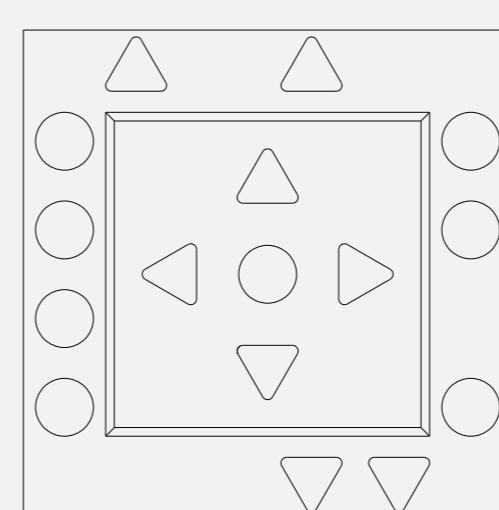
## VARIANTI DI CONFIGURAZIONE



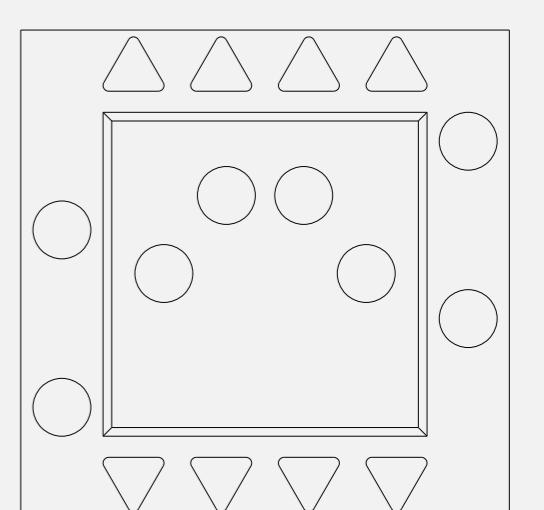
Gioco di ruolo



Gioco di macchine



Gioco di ballo



Gioco di quiz



Laureando:  
Davide Cippitelli

Università degli studi di Camerino  
Suola di Ateneo Architettura e Design Eduardo Vittoria-Ascoli Piceno  
Corso di Laurea in Disegno Industriale e Ambientale

Prova Finale  
A.A. 2018/2019  
Relatore: Prof. Carlo Vannicola  
Correlatore: Manuel Scortichini



# INDICE

## **Abstract**

Abstract . . . . .	04
--------------------	----

## **Capitolo 1 : Ricerca**

Introduzione . . . . .	12
Problematiche legate allo smartphone . . . . .	16
Conclusioni . . . . .	26

## **Capitolo 2: Analisi dello stato dell'arte**

App che limitano l'uso dello smartphone . . . . .	32
Oggetti che limitano l'uso dello smartphone . . . . .	41
Giochi tecnologici per bambini . . . . .	52
Giochi d'interazione . . . . .	58
Smartphone Rugged . . . . .	64
Avatar . . . . .	67

## **Capitolo 3 : Fasi Progettuali**

Fasi progettuali . . . . .	74
----------------------------	----

## **Capitolo 4: Aladino**

Obiettivi del progetto. . . . .	84
Controller . . . . .	90
Tappetino interattivo . . . . .	100
Interazione . . . . .	108

## **Capitolo 5: Bibliografia e Sitografia**

Bibliografia . . . . .	124
Sitografia . . . . .	125









## ABSTRACT

Il progetto è nato per evidenziare il problema legato all'abuso dello smartphone nei minori. Le principali conseguenze sono: di natura psicologica e fisiche. Per quanto riguarda il primo punto, gli ultimi studi hanno dimostrato la correlazione tra: l'uso dello smartphone e il mancato potenziamento di certe aree del cervello, soprattutto quelle preposte alla comprensione e alla produzione del linguaggio. I bambini che iniziano ad interagire con il cellulare precocemente (sotto i due anni) presentano dei ritardi significativi nell'apprendimento. Inoltre l'elevata esposizione alle luci blu emesse dagli schermi provocano un sovraccarico di dopamina nel cervello portando alla dipendenza. Invece le conseguenze fisiche date dall'abuso dello smartphone riguardano principalmente: la postura, la vista e la mutazione dei tessuti data dalle radiazioni. È facile capire come l'uso del cellulare porti alla sedentarietà e ad una postura errata durante l'utilizzo. Anche la vista diminuisce quando lo schermo è ad una distanza ravvicinata (10-20 cm) provocando un significativo calo del senso; la miopia nei minori è aumentata dell'80% rispetto al passato. Infine le radiazioni causano un surriscaldamento dei tessuti del corpo generando a lungo andare dei danni irreversibili, come la formazione di cellule tumorali. Un'ulteriore conseguenza data dalle radiazioni è la così detta "vibrazione fantasma", che colpisce il 90% dei soggetti. Questa anomalia provoca degli spasmi nell'apparato muscolare, determinando la sensazione di vibrazioni inesistenti.

L'analisi appena riportata ha determinato lo studio di un sistema di interazione tra tre oggetti: un controller, un tappetino interattivo e lo schermo o tv, che ha lo scopo di salvaguardare il tempo dedicato allo svago del bambino sotto il controllo diretto del genitore, tramite un'applicazione. Il sistema prende il nome di Aladino, è stato studiato per ovviare le seguenti problematiche: l'abuso degli oggetti tecnologici, la postura scorretta, e la distanza troppo ravvicinata ad uno schermo. La prima problematica è risolta grazie all'applicazione installata nello smartphone dei genitori, che controlla e gestisce il tipo di gioco e il tempo a disposizione. La postura scorretta può essere evitata grazie al tappetino che obbliga il bambino ad usare i piedi stimolando il movimento del corpo. Infine per non avere lo schermo troppo vicino si pone la tv ad una adeguata distanza.

Il primo oggetto, il controller, è dotato di: un doppio schermo touch-screen protetto da due scocche in gomma resistenti, una maniglia laterale che ruota a 200° progettata per essere impugnata facilmente da un bambino. Il controller è fornito di un processore prestante accompagnato da una RAM con molta memoria, questa combinazione fa sì che l'oggetto supporti un grande numero di applicazioni.

Il secondo oggetto, il tappetino, è costituito da due quadrati concentrici di velcro uniti tra di loro. Il quadrato più esterno, avente il velcro più potente e resistente, può contenere sedici pulsanti, otto cerchi ed otto triangoli, che

servono al bambino per creare le varie configurazioni di gioco. Il quadrato interno è invece formato da una matrice di sensori di pressione e di motorini a vibrazione che si attivano in base all'input dato dal controller. Il bambino sposterà i pulsanti dal quadrato esterno a quello interno in base alla configurazione dettata dal suo controller. Infine lo schermo o tv servirà per visualizzare tutti i movimenti di gioco. I tre oggetti in questione comunicheranno tra di loro via Bluetooth.





**CAPITOLO 1:**

RICERCA

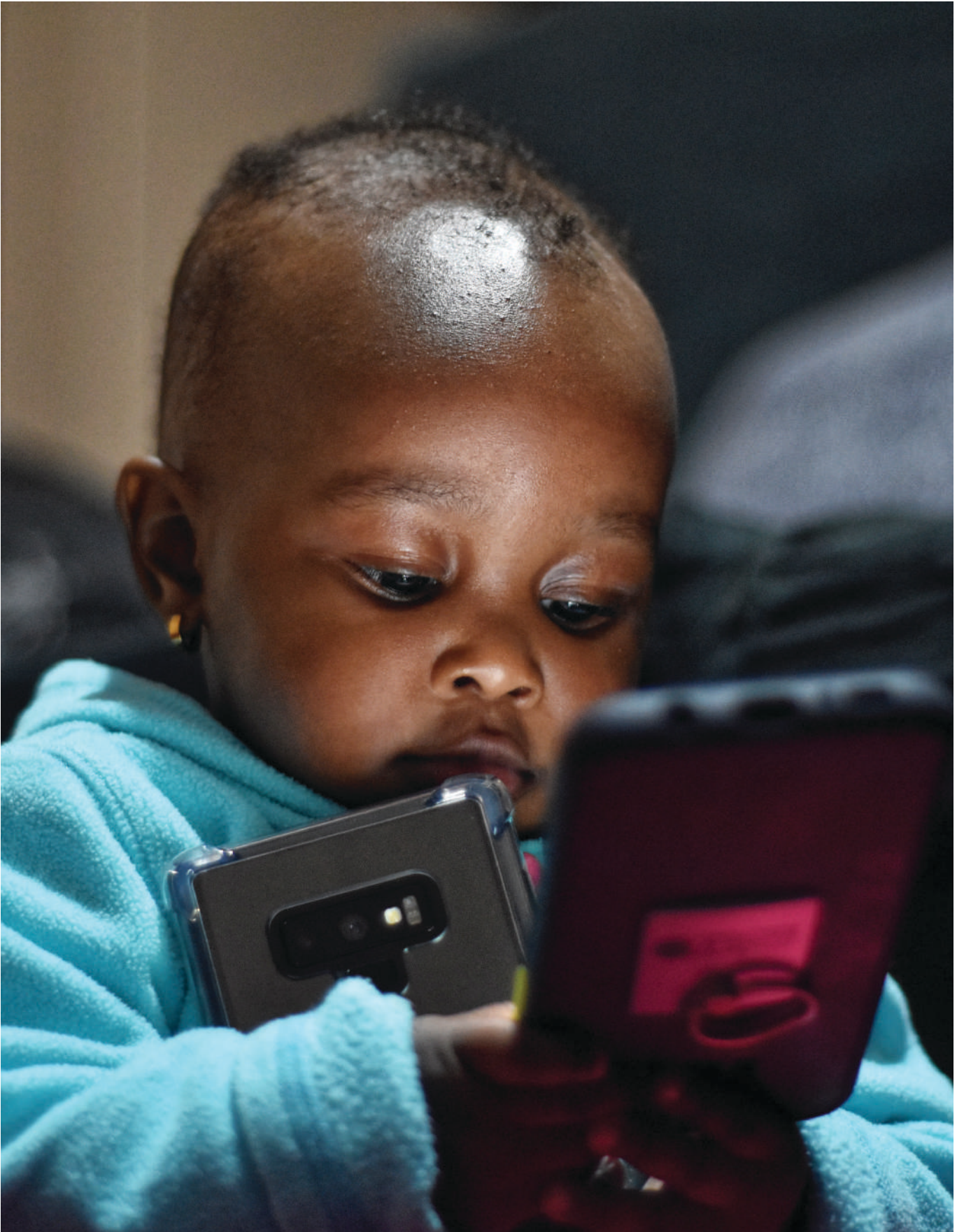
## INTRODUZIONE

I risultati dello studio dell'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) hanno dimostrato che l'uso dei dispositivi digitali dotati di schermo ha effetti negativi sulla salute dei bambini in età prescolare ed adolescenziale, infatti vi è una correlazione tra l'uso degli schermi e il mancato potenziamento di certe aree del cervello. Confermando la validità delle raccomandazioni tese a limitare il tempo passato davanti ad un schermo. I bambini devono svolgere attività fisica più volte durante l'arco della giornata in particolare giocando per almeno trenta minuti in più intervalli temporali. È impressionante che la sedentarietà sia più diffusa tra gli adolescenti (80%) che tra gli adulti (23%), segno che l'impigrimento tende a diffondersi tra i più giovani.

Il cervello dei bambini è condizionato dall'ambiente in cui crescono e dallo stile di vita che conducono, di cui sono in gran parte responsabili i genitori, tuttavia secondo il dottor Hutton, direttore del Reading and Literacy Discovery Center dell'ospedale pediatrico nell'Ohio, non si devono demonizzare i genitori, ma si deve trasmettere loro questo messaggio: nei primi anni i genitori sono importantissimi, devono essere presenti, interagire coi bambini giocando, parlando, facendo domande e rispondendo.

Hutton sottolinea che lo studio condotto dal suo gruppo, è il primo che documenta una correlazione tra il tempo schermo da una parte e le strutture cerebrali e le loro funzionalità dall'altra. Inoltre se esiste una relazione di causa-effetto può darsi che essa abbia a che fare non tanto con gli schermi quanto con ciò di cui il tempo schermo prende il posto nella vita dei bambini. I tablet, sono così attraenti ed esclusivi che non dovrebbero finire nelle mani dei bambini in età infantile. Gli schermi non sono intrinsecamente deleteri, ma poichè un cervello in pieno sviluppo è strutturato dalle esperienze, è bene che i genitori scelgano le esperienze più utili e costruttive per i loro figli e per la loro vita futura.

Concludendo è necessario vigilare sui minori non abolendo gli schermi, ma utilizzandoli al meglio per una corretta crescita del bambino.





## TIMELINE SMARTPHONE

- 1973:** Ingegnere per la Motorola ha usato il primo prototipo di cellulare, pesava 1,1 kg di dimensioni 228x127x44.
- 1983:** Primo cellulare lanciato nel mercato (3000\$), è stato ridotto il peso e aveva 12 tasti.
- 1990:** La Nokia inventa mobira citymann900, pesava 800gr, i cellulari diventano una norma che un'eccezione. Nasce internet.
- 1997:** La Nokia lancia sul mercato il NOKIA 6110, più di 100 milioni di telefonini venduti, vengono aggiunte nuove funzionalità.
- 1997:** Nasce il primo cellulare a conchiglia, Clamshell Motorola; in contemporanea nasce Google.
- 1999:** Primo Blackberry in circolazione, il Blackberry 850, con tastiera completa, poteva inviare sms, e-mail, ed aveva l'antenna integrata.
- 2000:** La Nokia lancia sul mercato il NOKIA 3110, il cellulare più venduto e indistruttibile. La Sharp Corporation crea il primo cellulare con la fotocamera (0,1 megapixel).
- 2001:** Nasce il Siemens SL45, il primo cellulare con MP3 ed espansione della memoria.
- 2002:** Nasce il Samsung SGHJ100, il primo cellulare con schermo grande a colori (LCD).
- 2004:** Viene immesso nel mercato il Motorola Razr V3, il cellulare a conchiglia più venduto, il primo a avere il Bluetooth.
- 2005:** Nasce il Blackberry 7270, il primo cellulare col Wi-Fi, con questa nuova aggiunta nasce anche la dipendenza da cellulare.
- 2008:** Nasce iPhone 3G, con touchscreen.
- 2019:** Upgrade continuo prestazioni del cellulare (fotocamera, processore, RAM...)



## PROBLEMATICHE FISICHE

<b>Problematiche</b>	<b>Descrizione</b>
Pollice da smartphone	Problema nel tempo
Text neck	Problema nel tempo
Tendinite da polso	Problema nel tempo
Abbassamento della vista (luci blu)	Problema nel tempo, oggi ci sono 80% di miopi in più.
Surriscaldamento dei tessuti e distruzione delle cellule	Derivato dalle radiazioni emanate dallo smartphone, i bambini sono più a rischio, vista la pelle delicata.
Causa incidenti in auto	L'80% incidenti in auto è derivato dall'uso dello smartphone.
Gomito a 90°	Problema nel tempo
Vibrazione fantasma	Si crede che il cellulare stia vibrando ma in realtà sono solo spasmi, colpisce il 90% degli utenti.
Danno al DNA	La batteria e le radiazioni riscaldandosi rilascia energia che fa sbalzare gli elettroni dei nostri atomi creando fotoni che modificano il nostro DNA, i bambini sono più a rischio.
Abbassamento dell'udito	Derivato dalle radiazioni durante le chiamate.

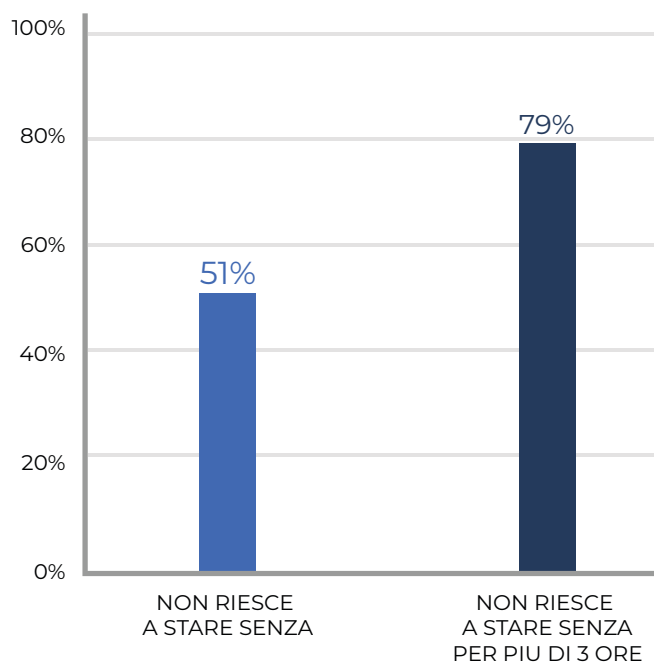
## PROBLEMATICHE PSICOLOGICHE

<b>Problematiche</b>	<b>Descrizione</b>
Ansia/Depressione	Data dalla produzione di dopamina da parte del cellulare, colpisce il 39% degli utenti
Senso di ineguatezza	Lo si prova quando non si usa lo smartphone
Cyberbullismo	Colpisce il 22% degli utenti
FOMO	Fear of Missing Out, la paura di rimanere fuori
Nomofobia/ Smartphone addiction	Il timore ossessivo di non essere raggiungibili al telefono cellulare. Il 70% lo usa appena svegli Il 63% lo usa prima di andare a dormire Il 68% lo controlla anche se non ci sono notifiche
Disturbo del sonno	Le luci blu dei display impediscono il rilascio di melatonina da parte del cervello che favorisce il sonno
Ansia da batteria scarica	Colpisce il 53% degli utenti

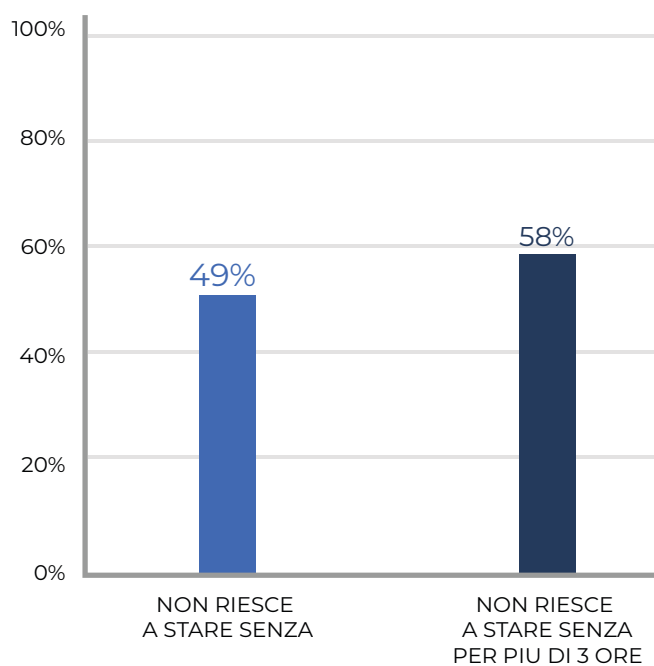
## DIPENDENZA DA SMARTPHONE

Il 50% degli utenti ne sono consapevoli

I ragazzi dai 15 ai 25 anni (lo guardano 75 volte al giorno)



I ragazzi sopra i 25 anni (lo guardano 43 volte al giorno)



## **ATTEGGIAMENTI SPIA DELLA DIPENDENZA DA SMARTPHONE**

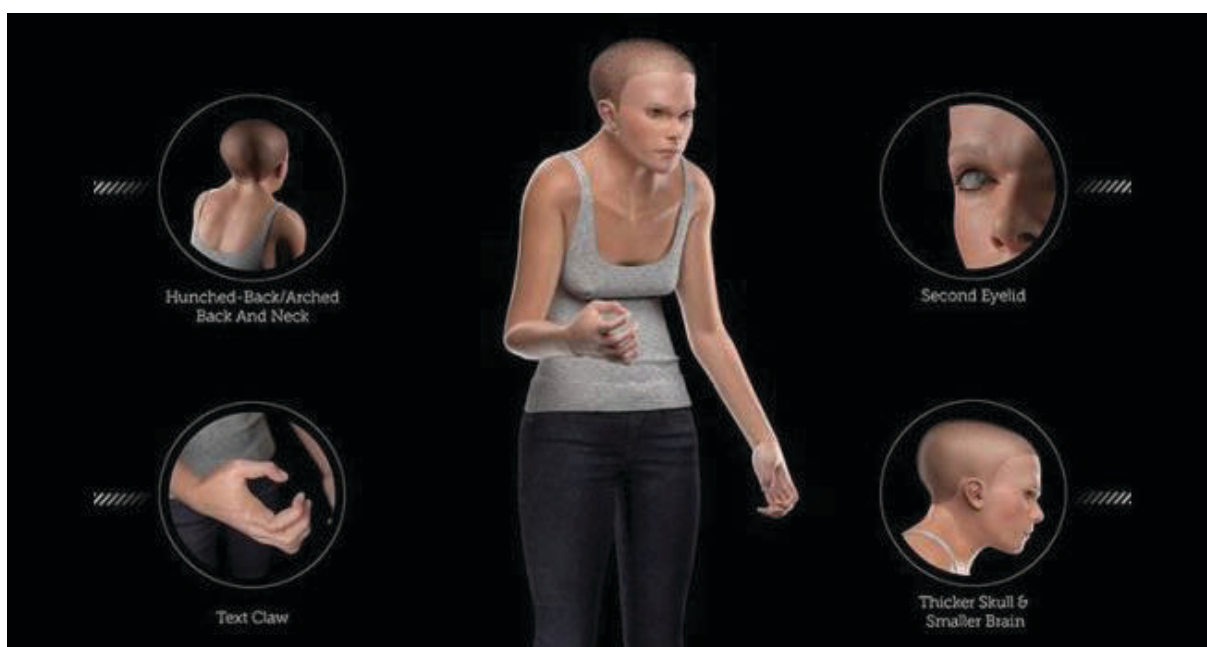
Lo smartphone in media lo si guarda 150 volte al giorno, una volta ogni 6 minuti. Si passa più di 6 ore online

- 1** - Si dedica la maggior parte del tempo all'uso dello smartphone
- 2** - Manifesta stordimento, mal di testa, vertigini, dolori al viso
- 3** - Manifesta un'estrema affettività verso lo smartphone
- 4** - C'è un uso non giustificato da necessità
- 5** - Crea ansia, panico se lo smartphone è scarico o non funziona
- 6** - Si usa lo smartphone come mezzo di protezione o intermediazione per entrare a contatto con gli altri
- 7** - È uno strumento di controllo nelle relazioni sentimentali e affettive
- 8** - Si presenta un'incapacità di staccarsi da esso usando, se necessario, alibi
- 9** - Si usa lo smartphone per tenere sotto controllo alcune paure o insicurezze
- 10** - Lo si tiene acceso di notte e/o ci si sveglia per controllare le notifiche

Se si hanno almeno 5 di questi 10 punti, si è dipendenti

## RAPPORTO BAMBINI SMARTPHONE

Lo studio, basato sui dati Auditel ricavati dalle interviste periodiche a 41mila italiani, analizza gli stili di vita delle famiglie del nostro Paese, dalle dotazioni tecnologiche (dal tostapane alla fibra ottica) fino alle interazioni sociali, i ruoli decisionali e i consumi mediatici. Dai risultati del rapporto emerge come i minori italiani siano “autentici precoci digitali”. Solamente considerando la fascia di età 4-10 anni, risulta che il 17,6% dei bambini usi regolarmente il cellulare, l’80% usa il cellulare, il 26% i bambini sotto a 2 anni lo usano per un’ora al giorno, il 36% dei bambini sotto a 4 anni lo usa per un’ora al giorno.

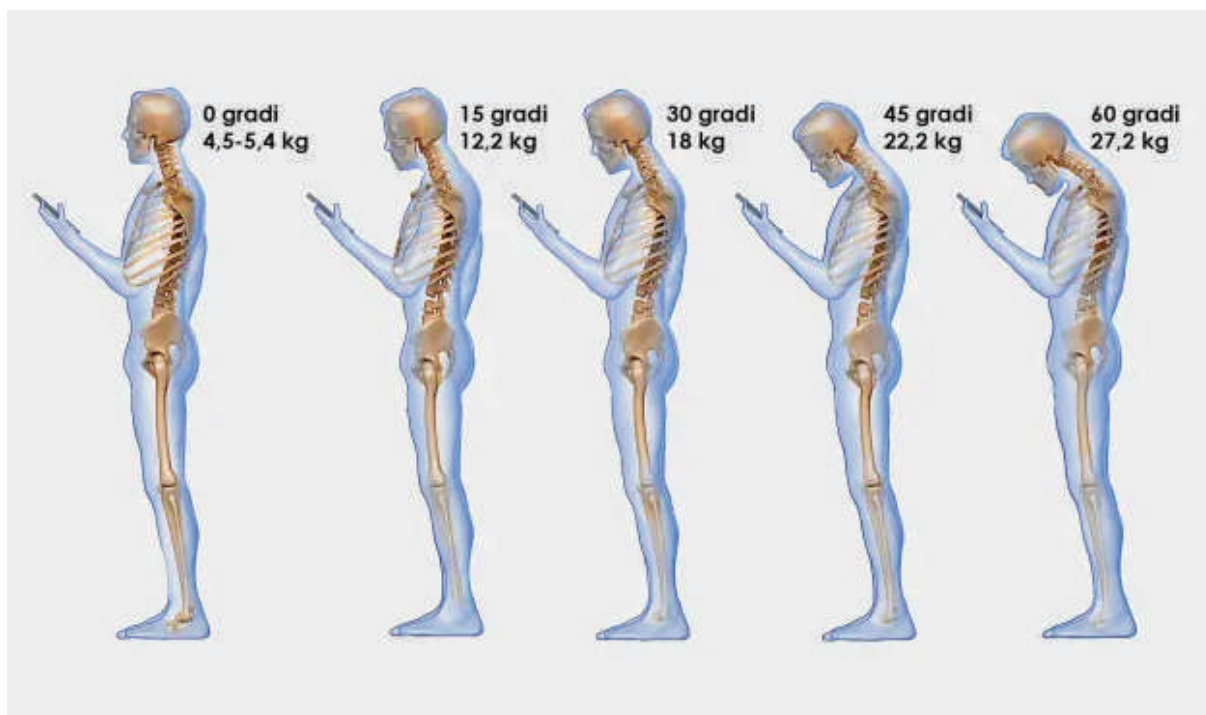


### Uomo tecnologia cambiamenti corpo | Modelli | Studio | Uomo 2100

Sulla base di alcuni studi, l'azienda Maple Holistics ha ideato dei modelli che rappresentano una possibile evoluzione fisica degli uomini causata dall'uso prolungato dei dispositivi tecnologici. Uno dei cambiamenti più evidenti è quello riguardante la nostra schiena. La nostra spina dorsale, infatti, si adegnerà e si incurverà. Un'altra trasformazione riguarda il collo, il quale si irrobustirà e potenzierà i suoi muscoli. Inoltre le mani si modificheranno ad uncino mentre le braccia si piegheranno a 90 gradi. Gli occhi, infine, per filtrare la luce eccessiva dei dispositivi elettronici svilupperanno una seconda palpebra oppure una lente dell'occhio capace di bloccare la luce blu.

## NOVE PROBLEMATICHE LEGATE ALL'ABUSO DEI BAMBINI DELLO SMARTPHONE

- 1 - Dipendenza ai videogiochi
- 2 - Sviluppo bambino a rischio: inizia a parlare più tardi
- 3 - Ritardi nell'apprendimento
- 4 - Cambiamenti nel cervello: l'effetto è simile a quello provocato dall'alcool e cocaina negli adulti
- 5 - Impatto negativo sulla salute: Obesità, ipertensione, disturbi del sonno, depressione
- 6 - Collo da sms
- 7 - Onde elettromagnetiche: le onde passano più facilmente nei tessuti dei bambini
- 8 - Allarme tumore
- 9 - Disturbo del sonno: causato dalle luci blu, oggi i bambini dormono 1,2 ore in meno



Carico in chili previsto in base alle diverse inclinazioni della testa



## PROBLEMATICHE LEGATE AI VIDEOTERMINALI

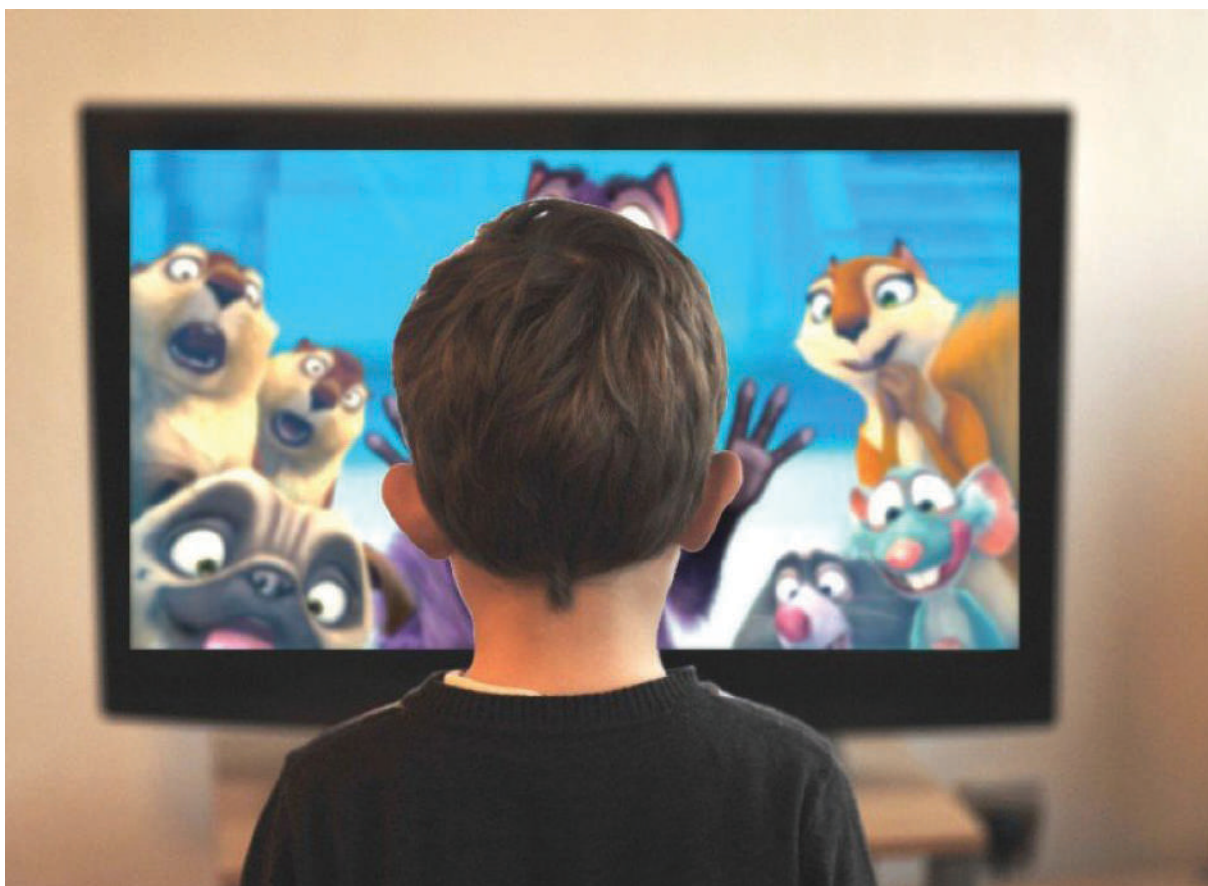
### - Miopia da schermo/ CVS:

Si presenta quando si trascorre troppo tempo davanti ad uno schermo  
Il 70% delle persone ha dichiarato di passare molto tempo davanti uno schermo

Sintomi: Bruciore agli occhi, affaticamento vista, dolori al collo, mal di testa, calo di concentrazione, disagio, ansia.

### - Trance ipnotico:

Il cervello umano è capace di elaborare in 1 secondo non più di 10 stimoli visivi. La tv emette segnali luminosi molto più rapidi creando nel cervello un'illusione di un'immagine pressochè reale e del movimento della stessa.



## **PROBLEMATICHE LEGATE AI VIDEOTERMINALI NEI BAMBINI**

Troppo esposizione ai videoterminali ad un bambino può creare problemi. Uno studio dell'università della Pennsylvania, Amsterdam e Iowa su 1400 bambini di età dagli 8 mesi a 8 anni, hanno visto che i bambini passano più di 4 ore al giorno davanti ai videoterminali.

**I bambini rischiano:**

- Repressioni delle emozioni,
- Rischio di depressione,
- Un scarso rendimento scolastico,
- Malattie cardiocircolatorie,
- Bullismo,
- ADHD (Sindrome da deficit di attenzione e iperattività).

**Le cause sono:**

- Esposizione eccessiva ai videoterminali,
- Troppi impulsi di immagini da parte dei videoterminali,
- Postura non corretta.

Secondo uno studio da parte dell'IRCSS- Fondazione "G. B. Bietti" per lo studio e ricerca oftalmologia ONULS, D.Lgs 81/2008 i rimedi per evitare le problematiche causate dai videoterminali sono:

- Distanza dallo schermo 50-70 cm,
- Il bordo superiore dello schermo deve stare all'altezza degli occhi,
- La luminosità dello schermo deve essere di poco superiore alla luce circostante,
- Ogni 20 minuti cambiare posizione e muoversi,
- Evitare i riflessi da luce naturale,
- Prendersi pause ogni 15 minuti ogni 2 ore.

## GIORNATA TIPO BAMBINI

### Giornata-tipo bambini 6 - 12 mesi

7.00 / 7.30	Sveglia e Colazione
7.30 - 10.30	<b>Gioco / Svago</b>
10.30 / 11.00	Merenda
11.00 - 12.30	<b>Gioco / Svago</b>
12.30 / 13.00	Pranzo
14.00 - 16.00	Riposo
16.00 / 16.30	Merenda
16.30 - 19.30	<b>Gioco / Svago</b>
19.30 / 20.00	Cena
20.00 - 21.00	<b>Gioco / Svago</b>
21.00 - 22.00	A dormire

Totale ore di Gioco / Svago **9 - 12 ore**

### Giornata-tipo bambini 1 - 3 anni

7.00 / 8.00	Sveglia e Colazione
8.00 - 12.30	<b>Gioco / Svago</b>
12.30 / 13.00	Pranzo
13.00 - 15.00	<b>Gioco / Svago</b>
15.00 - 17.00	Riposo
17.00 / 20.00	<b>Gioco / Svago</b>
20.00 / 20.30	Cena
21.00 - 22.00	A dormire

Totale ore di Gioco / Svago **8 - 10 ore**

### **Giornata-tipo bambini 3 - 6 anni**

7.00	Sveglia e Colazione
8.00 - 13.00	Asilo
13.00 / 13.30	Pranzo
14.30 - 17.00	Riposo
17.00 - 19.30	<b>Gioco / Svago</b>
19.30 / 20.00	Cena
20.30 - 21.30	<b>Gioco / Svago</b>
21.30 - 22.00	A dormire

Totale ore di Gioco / Svago **4 - 6 ore**

### **Giornata-tipo bambini 6 - 12 anni**

7.00	Sveglia e Colazione
8.00 - 13.00	Scuola
13.00 / 13.30	Pranzo
14.30 - 16.00	Riposo
16.00 - 18.00	Compiti
18.00 - 20.00	<b>Gioco / Svago</b>
20.00 / 20.30	Cena
20.30 - 21.30	<b>Gioco / Svago</b>
21.30 - 22.00	A dormire

Totale ore di Gioco / Svago **2 - 4 ore**

## **CONCLUSIONI E REQUISITI**

Al fine di tale ricerca, per ovviare a tutte le problematiche relative allo smartphone sono stati fatti degli usi corretti e dei consigli.

### **Usi corretti smartphone**

- I bambini di età inferiore a 2 anni non devono usare lo smartphone
- I bambini dai 4 ai 6 anni devono usare lo smartphone per massimo un'ora al giorno
- I bambini dai 7 anni in su possono usarlo senza abusarne
- Lo smartphone non va usato appena svegli, ma almeno dopo 1 ora.
- Lo smartphone non va usato prima di andare a dormire, si deve smettere di usarlo almeno 2 ore prima.
- Lo smartphone non va usato mentre si studia/lavora, perchè rallenta il rendimento.

### **Quattro consigli per disintossicarsi**

- 1** - Mai usarlo al mattino appena svegli, far passare minimo mezz'ora
- 2** - Cercare di creare ostacoli per non entrarci in contatto facilmente
- 3** - Non prendere decisioni drastiche eliminandolo, ma diminuire gradualmente
- 4** - Cercare di evitare contatti virtuali, favorendo quelli fisici

## **Digital Detox:**

Come aiutare i bambini e adolescenti a disintossicarsi dagli smartphone e dalla tecnologia.

- Organizzare il tempo,
- Ritagliare il tempo per gli hobby
- Apprezzare la noia,
- E' importante ascoltarsi,
- Restare concentrati su se stessi
- Ricordarsi di non essere soli,
- Rivolgersi ad un professionista,
- Porsi dei piccoli obiettivi,
- Disattivare tutte le notifiche delle app,
- Non avere fretta di rispondere,
- App specifiche,
- Eliminare il telefono a casa,
- Stop allo smartphone tra amici,
- Prendere le distanze.

## CONCLUSIONI E REQUISITI



Evitare di stare troppo vicini allo schermo  
(distanza corretta 50 - 70 cm)



Evitare di usare  
per un lungo  
monitor princ



lo smartphone  
periodo come  
cipale (visore)



Evitare di assumere  
una posizione scorretta





## **CAPITOLO 2:**

## ANALISI DELLO STATO DELL'ARTE

**Nome:** SAFETY SCREEN

**Azienda:** Samsung

**Anno:** 2019

## **Descrizione:**

I bambini passano sempre più tempo a guardare contenuti sui dispositivi elettronici. Anche se dispositivi come tablet e smartphone possono aiutare i più piccoli nell'apprendere nuove cose e sono utili per la loro esperienza di crescita, vi è un problema: i bambini guardano gli schermi di questi device troppo da vicino, cosa che potrebbe causare gravi danni per la vista. Samsung ha pertanto sviluppato SafetyScreen, una applicazione che aiuta i bambini a tenere il dispositivo ad una distanza di sicurezza ideale per i loro occhi. Una volta installata sul proprio smartphone o tablet, l'app utilizza quindi la tecnologia di riconoscimento facciale attraverso la fotocamera frontale sul dispositivo per calcolare la distanza ottimale tra viso e display e, quando gli occhi del bambino sono troppo vicini allo schermo, l'applicazione mostra una simpatica animazione al centro dello schermo con la quale consiglia al bambino di allontanare la testa dallo schermo.



**Nome:** 9SECONDS

**Sviluppata da:** Contamination Lab, Università di Salento

**Anno:** 2019

## Descrizione:

Sfida i tuoi amici e mettiti alla prova: chi riuscirà a stare più tempo senza usare lo smartphone? 9 seconds è l'app che ti premia per stare offline. "9 Seconds" è un'applicazione che si propone di raggiungere un ambizioso obiettivo: quello di cambiare il rapporto con il nostro cellulare e quindi le nostre abitudini di vita, sociali e lavorative. Essa nasce dalla voglia di risolvere un problema sempre più comune: la dipendenza da smartphone e tutto ciò che ne deriva. Attraverso un gioco basato su un meccanismo di "rinuncia-ricompensa" in grado di premiare i giocatori per il tempo passato senza il proprio cellulare.



**Nome:** SCREEN STOPWATCH

**Sviluppada da:** Digital Wellbeing Experiments, Google

**Anno:** 2019

### **Descrizione:**

Screen Stopwatch ti dice quanto tempo passi al telefono ogni giorno. Ogni volta che sblocchi il telefono, il cronometro continua a contare. Screen Stopwatch fa parte di Digital Wellbeing Experiments, una piattaforma per condividere idee e strumenti che aiutano le persone a trovare un migliore equilibrio con la tecnologia.



**Nome:** ACTIVITY BUBBLES

**Sviluppata da:** Digital Wellbeing Experiments, Google

**Anno:** 2019

**Descrizione:**

Activity Bubbles ti aiuta a scoprire come appare l'utilizzo del telefono in un giorno. Ogni sblocco crea una nuova bolla. Più a lungo rimani sul telefono, più grande diventa la bolla. Activity Bubbles fa parte di Digital Wellbeing Experiments, una piattaforma per condividere idee e strumenti che aiutano le persone a trovare un migliore equilibrio con la tecnologia.



**Nome:** UNLOCK CLOCK

**Sviluppata da:** Digital Wellbeing Experiments, Google

**Anno:** 2019

### **Descrizione:**

Unlock Clock ti aiuta a considerare l'utilizzo della tua tecnologia, contando e visualizzando il numero di volte che sblocchi il telefono in un giorno. Una volta scaricato, puoi trovarlo sotto Live Wallpapers nel tuo selettore di sfondi. Unlock Clock fa parte di Digital Wellbeing Experiments, una piattaforma per condividere idee e strumenti che aiutano le persone a trovare un migliore equilibrio con la tecnologia.



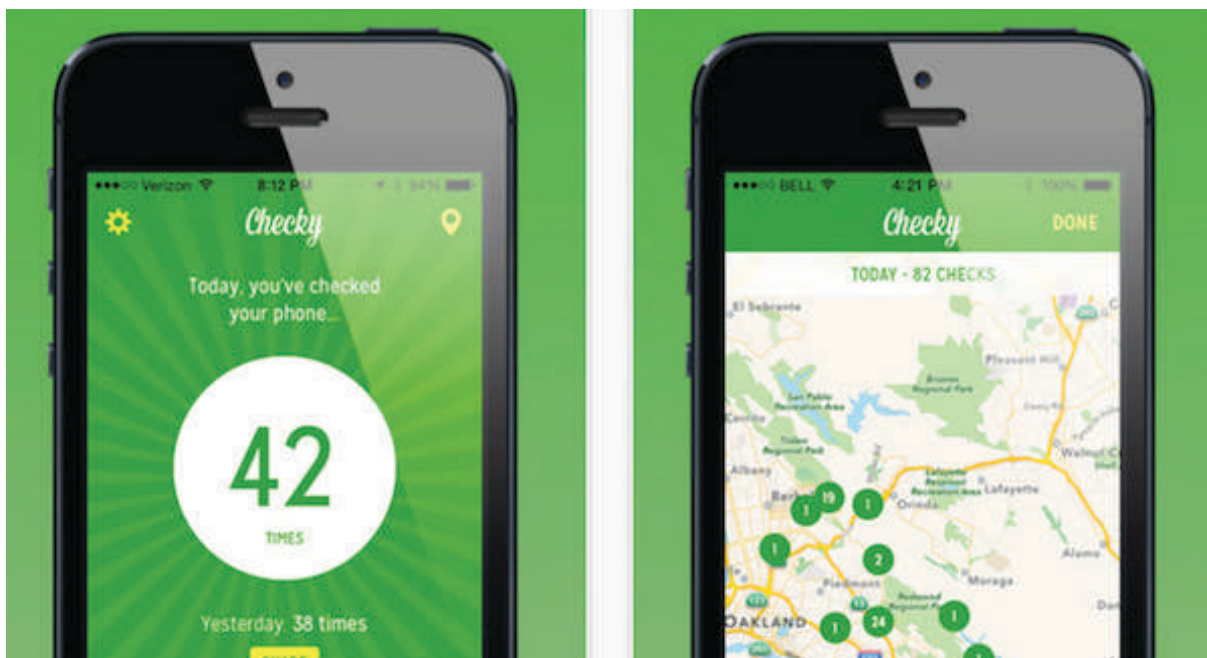
**Nome:** CHECKY

**Sviluppata da:** Calm.com

**Anno:** 2014

## Descrizione:

Checky traccia il vostro comportamento e indica, molto semplicemente, il numero esatto di volte in cui avete controllato lo smartphone nell'arco della giornata, oltre a delineare una mappa dei luoghi in cui lo avete usato. In effetti Checky, introducendo il concetto di dipendenza dalla tecnologia e inserendo un annuncio diretto a Calm in fondo allo schermo, funge anche da pubblicità per l'applicazione di punta. Checky indica precisamente il numero di volte che siete ricorsi al telefono. Il punto, infatti, è proprio questo: misurare il vostro impulso a controllare lo smartphone, aiutandovi ad avere una maggiore consapevolezza, e magari a sfidare voi stessi al ribasso. Senza contare che potrete confrontare il vostro punteggio con quello degli amici e vedere chi è il più ossessionato.





**Nome:** DESERT ISLAND

**Sviluppada da:** Digital Wellbeing Experiments, Google

**Anno:** 2019

### Descrizione:

Desert Island ti aiuta a trovare la concentrazione, sfidandoti a passare una giornata solo con le tue app essenziali. Scegli semplicemente le app più importanti per te, quindi provalo per 24 ore. Desert Island fa parte di Digital Wellbeing Experiments, una piattaforma per condividere idee e strumenti che aiutano le persone a trovare un migliore equilibrio con la tecnologia.



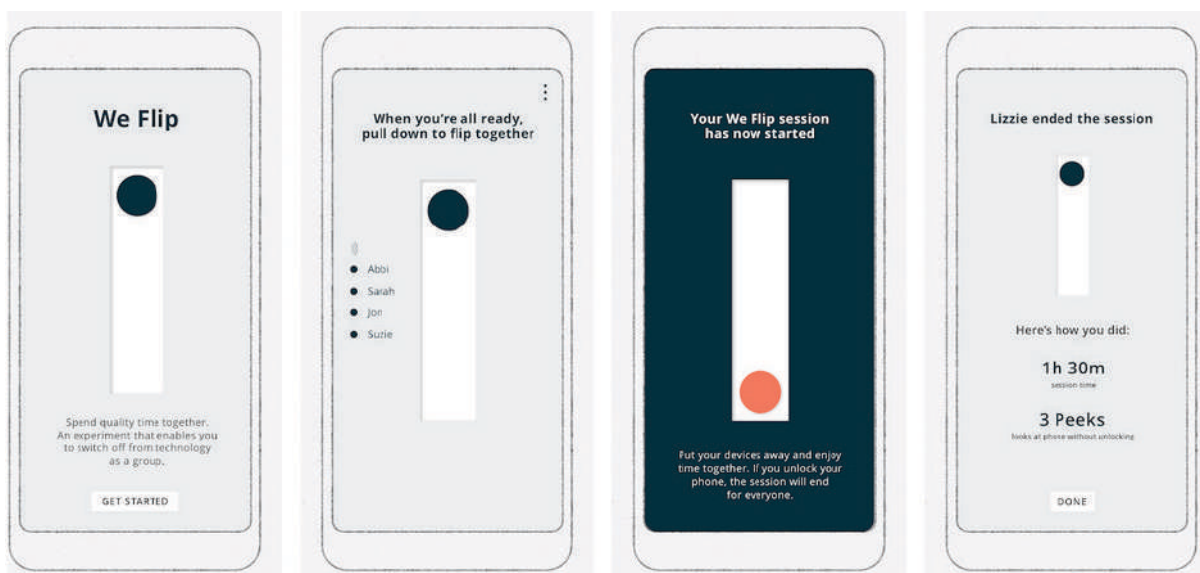
**Nome:** WE FLIP

**Sviluppata da:** Digital Wellbeing Experiments, Google

**Anno:** 2019

## Descrizione:

We Flip ti consente di abbandonare la tecnologia come gruppo, per trascorrere del tempo insieme. Aspetta semplicemente che tutti si uniscano, quindi sposta l'interruttore per iniziare la sessione. Se qualcuno nel gruppo si sblocca, la sessione terminerà e sarai in grado di vedere come hai fatto. We Flip fa parte di Digital Wellbeing Experiments, una piattaforma per condividere idee e strumenti che aiutano le persone a trovare un migliore equilibrio con la tecnologia.



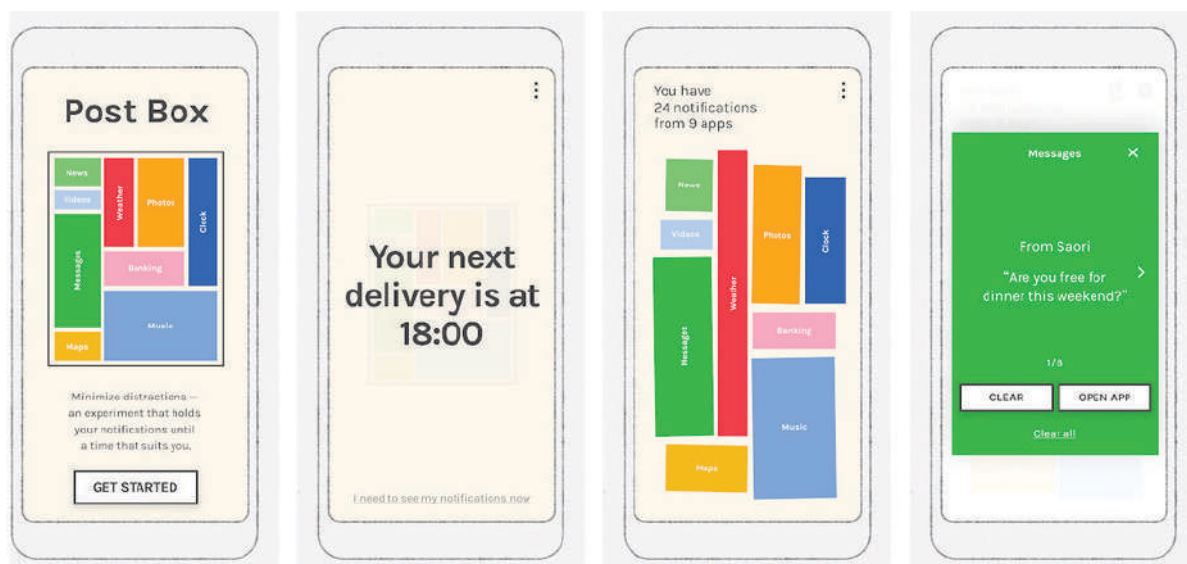
**Nome:** POST BOX

**Sviluppata da:** Digital Wellbeing Experiments, Google

**Anno:** 2019

## Descrizione:

Post Box ti aiuta a ridurre al minimo le distrazioni, mantenendo le tue notifiche fino a quando ti si addice. Scegli semplicemente la frequenza con cui desideri ricevere le notifiche. Quando arriveranno, saranno ben organizzati per farti passare. A seconda del modello del dispositivo, è possibile che vengano mantenute anche funzionalità quali chiamate telefoniche e allarmi. Post Box fa parte di Digital Wellbeing Experiments, una piattaforma per condividere idee e strumenti che aiutano le persone a trovare un migliore equilibrio con la tecnologia.



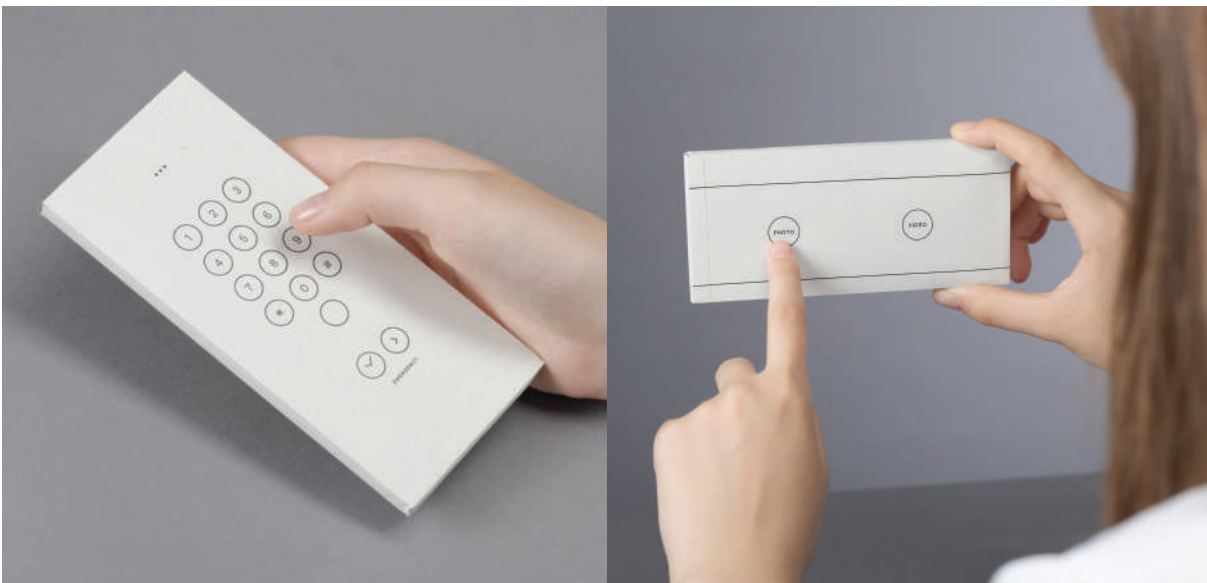
**Nome:** ENVELOP

**Sviluppata da:** Google

**Anno:** 2020

## **Descrizione:**

Un incarto da stampare che trasforma temporaneamente il telefono in un dispositivo più semplice e calmo, aiutandoci a staccarci dal mondo digitale. Envelope, una scatola che si realizza stampando un foglio di carta comune (il touch screen funziona lo stesso) e piegandolo secondo le istruzioni in cui rinchiudere lo smartphone. Grazie a un app, questo involucre fa da te trasforma il telefono in un dispositivo molto semplice. Ne esistono due tipi: uno che può solo effettuare e ricevere chiamate, e un altro che permette di usare la fotocamera per fare foto e video ma senza schermo, per aiutare a concentrarsi sul soggetto.



**Nome:** HEAD UP DISPLAY

**Azienda:** DigiLens

**Anno:** 2018

## **Descrizione:**

Si tratta di una lente a colori in HD per applicazioni di realtà aumentata in grado di interagire con il proprio smartphone, da piazzare davanti a un occhio per proiettare direttamente nel proprio campo visivo (e in tempo reale) informazioni di vario genere, a seconda delle esigenze, senza dover distogliere lo sguardo dalla strada. Oltre ai 'banali' dati relativi a velocità, cambi marcia, livelli carburante/olio etc, il sistema offre opzioni per la navigazione, alert per gli incidenti, possibilità di gestire i propri file musicali e molto altre ancora, tramite svariate app.



**Nome:** POPSOCKETS

**Designer:** David Barnett

**Anno:** 2010

### **Descrizione:**

Il PopSocket è un accessorio, simile esteticamente ad un grosso bottone, da attaccare sul retro del cellulare, dell'iPad e/o di qualsiasi mobile device. I siti di riferimento per l'acquisto di PopSockets sono principalmente Amazon e eBay. Il PopSocket non è un accessorio estetico, pur essendo disponibile in tante varianti di colore e grafiche, ma funzionale, in quanto risolve tre grandi "problematiche". Rende più stabile la presa del cellulare, soprattutto se di grosse dimensioni e/o se si scattano selfie; Funge da supporto per smartphone/tablet quando viene appoggiato su una superficie piana. Rende più piacevole l'esperienza di gioco/lettura/visione di video sul device. Inoltre, molti utilizzano il PopSocket per avvolgere il filo delle cuffiette.



**Nome:** CONVY

**Azienda:** -

**Anno:** 2016

**Descrizione:**

Convy è un portacellulare da collo che ti permette di non assumere posizioni scomode usando il cellulare e di avere le mani libere, tenendo lo smartphone a distanza.



**Nome:** MOBILE PHONE HD PROJECTION

**Azienda:** Baifeng

**Anno:** 2018

**Descrizione:**

Il mobile phone hd riduce il disagio e l'affaticamento visivo causato dalla messa a fuoco a lungo termine su schermi di piccole dimensioni; il supporto mantiene lo schermo ad una distanza adeguata dall'occhio, proteggendo la vista e il collo.





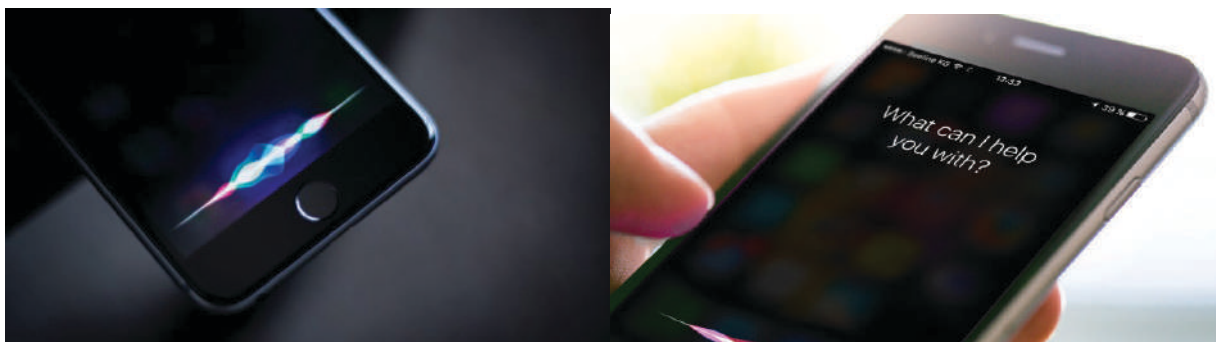
**Nome:** SIRI

**Azienda:** Apple

**Anno:** 2012

### **Descrizione:**

Un assistente virtuale è un software che interpreta il linguaggio naturale (Natural Language Processing) e, se opportunamente addestrato, può dialogare con degli interlocutori umani allo scopo di fornire informazioni o compiere determinate operazioni. L'assistente virtuale può essere usato in vari ambiti, come all'interno di siti Internet per facilitare la navigazione degli utenti o come assistente personale in dispositivi mobili. Il termine Assistente Virtuale o VA (dall'inglese Virtual Assistant) si riferisce anche a una persona che svolge le mansioni di una segretaria o assistente in forma remota, da casa o da un ufficio, ma che non è presente fisicamente nell'ufficio della persona a cui presta tali servizi.



**Nome:** GOGGLE HOME

**Azienda:** Google

**Anno:** 2016

### **Descrizione:**

Gli altoparlanti di Google Home consentono agli utenti di pronunciare comandi vocali per interagire con i servizi tramite l'assistente personale intelligente di Google chiamato Google Assistant. Un gran numero di servizi, sia interni a Google che di terze parti, sono integrati, consentendo agli utenti di ascoltare musica, controllare la riproduzione di video o foto oppure ricevere aggiornamenti di notizie. I dispositivi Google Home dispongono inoltre di un supporto integrato per l'automazione domestica, consentendo agli utenti di controllare elettrodomestici intelligenti con la loro voce. Più dispositivi Google Home possono essere collocati in stanze diverse di una casa per la riproduzione sincronizzata della musica.



**Nome:** AURICOLARI

**Azienda:** Varie

**Anno:** dal 1910

### **Descrizione:**

Gli auricolari e le cuffie sono dispositivi in grado di far ascoltare ad un singolo ascoltatore la fonte audio (radio, walkman, lettore CD ecc.) alla quale sono collegati. Inventato nel 1910 da Nathaniel Baldwin, questo dispositivo può essere monocassa o bicassa: in quest'ultimo caso permette l'ascolto stereofonico e su ogni cassa è impressa la lettera L (left, sinistra) o R (right, destra), ad indicare l'orecchio a cui va applicata.



**Nome:** AURICOLARI BLUETOOTH

**Azienda:** Varie

**Anno:** dal 1999

### **Descrizione:**

Il sistema è costituito da un trasmettitore collegato all'apparecchio riproduttore (televisore, Hi-fi, radio), il quale trasmette il segnale al ricevitore integrato nella cuffia. La necessità di alimentare sia il circuito di ricezione che gli auricolari (venendo a mancare il cavo) introduce il problema dell'autonomia limitata nel tempo, ed il conseguente bisogno di ricarica. Al vantaggio di non avere fili si contrappone tuttavia la resa sonora, inferiore alle migliori cuffie ad alta fedeltà cablate, dovuto ai problemi di trasmissione sia della quantità di informazioni che dai problemi d'interferenza con gli altri segnali; problemi che possono essere abbattuti anche quasi totalmente se vengono usate soluzioni sofisticate e di qualità, ma che portano ad un innalzamento del prezzo.



**Nome:** SMARTWATCH

**Azienda:** Varie

**Anno:** dal 1982

### **Descrizione:**

Uno smartwatch, smart watch o orologio intelligente, è un orologio con altre funzionalità oltre il semplice cronometraggio. Mentre i primi modelli erano in grado di eseguire solo operazioni di base, come ad esempio calcoli, traduzioni, e giochi, gli orologi intelligenti più moderni sono dei veri e propri computer indossabili. Molti orologi intelligenti eseguono applicazioni, mentre un numero minore di modelli hanno un sistema operativo per dispositivi mobili e funzionano come lettori multimediali portatili, offrendo riproduzione di radio FM, audio, e file video attraverso un auricolare Bluetooth. Alcuni orologi intelligenti, sono chiamati orologio-telefono, perché, come un cellulare, hanno piena capacità di rete e possono effettuare o rispondere alle chiamate.



**Nome:** PARROT MKi9100

**Azienda:** Parrot

**Anno:** 2016

## Descrizione:

Il sistema Parrot MKi9100 è un kit vivavoce con display OLED rimovibile e telecomando wireless. Il kit vi regala un'esperienza di guida davvero innovativa. Tutte le informazioni utili sono visualizzabili in un colpo d'occhio: rubrica, menù e impostazioni, stato del telefono o playlist semplificata, mentre tutte le altre funzionalità restano a portata di mano grazie al telecomando wireless.



**Nome:** CLEMPAD 16601 - CLEMPHONE 7

**Azienda:** Clementoni

**Anno:** 2017

## Descrizione:

Smartphone per bambini creato in Collaborazione con tim. Google play già installato per poter scaricare tanti contenuti divertenti come le app educative clementoni. Grazie alla collaborazione con tim attiva per tutto il 2020, è possibile usufruire dell'offerta tim young junior dedicata ai bambini: un mese di internet sicuro, minuti, sms e giochi e tim card con 5€ di traffico. All'interno di clemphone sono già installate clem tv, il primo canale youtube e le app sviluppate in collaborazione con il british institutes per apprendere l'inglese in modo semplice e divertente. La app family system, mette in comunicazione clemphone con qualunque tablet e smartphone e con clemchat il bambino condivide le giornate con le persone che ama. Specifiche tecniche: schermo 5" (hd ips 1280x720), sistema operativo android7, batteria al litio 2000 mAh, memoria 16 gb, wi-fi, 1 x GB di ram, doppia fotocamera, bluetooth integrato e cover.



**Nome:** MIO PHONE EVOLUTION HD

**Azienda:** Lisciani Giochi

**Anno:** 2017

## Descrizione:

Mio Phone 5" è il nuovo smartphone per ragazzi dai 6 ai 12 anni prodotto da Lisciani. E' un telefono fatto su misura per i più giovani che con il suo speciale mini sistema operativo offre un ambiente sicuro per giocare, navigare e guardare video e, come ogni cellulare per bambini che si rispetti, filtra le chiamate e i messaggi dai numeri sconosciuti e fa addirittura il tracciamento GPS del bambino! Tutto questo con un design molto curato, che richiama molto da vicino i modelli di smartphone degli adulti. Nella scatola troviamo un Mio Phone 5", con la cover in silicone trasparente già indossata e una pellicola di protezione sullo schermo, una batteria impacchettata in una scatoletta separata, gli auricolari bianchi, un caricabatterie da muro, un libretto di istruzioni, 24 cover in cartoncino capaci di accontentare tutti i gusti, un cavalletto e un minuscolo telecomando.





**Nome:** OSMO

**Azienda:** Tangible Play Inc

**Anno:** 2014

## **Descrizione:**

Osmo è un gioco a modo suo rivoluzionario. Grazie, infatti, a uno stand per iPad e a un componente che consente di indirizzare la fotocamera del tablet sulla zona di gioco del bambino, Osmo è in grado di influenzare il gameplay dell'iPad partendo dagli oggetti reali utilizzati dai bambini. A differenza, quindi, di quanto avviene normalmente, i bimbi interagiscono con il dispositivo ma rimanendo ben ancorati alla realtà fisica e i giochi reali, tangram, rebus di parole, numeri, forme, colori..., modificano quello che avviene sullo schermo. Le possibilità sono infinite. Si va, appunto, dalle sfide in matematica ai giochi di parole, dal Tangram ai disegni... Il gioco è pensato per bimbi dai 6 anni in su. Si trova su Amazon a un costo di 89\$ ed è venduto già con tutto il kit per giocare.



**Nome:** CANCELLED 3D PRINTER

**Azienda:** Thing Maker

**Anno:** 2016

### **Descrizione:**

Thing Maker, creatore di cose, costa 300\$, consente ai bimbi, attraverso una semplicissima eppure innovativa applicazione - ThingMaker Design -, di progettarsi in autonomia i giocattoli che poi potranno essere stampati in 3D grazie alla stampante.

Il procedimento è molto semplice: l'applicazione dispone di una vasta gamma di componenti che i piccoli possono divertirsi ad assemblare insieme, personalizzare e colorare come meglio credono. Le possibilità di gioco e creazione sono praticamente infinite e utilizzando le funzioni più avanzate dell'app non occorre nemmeno partire da modelli predefiniti e la progettazione può avvenire da zero. Inoltre, dal momento che ogni progetto può essere salvato e condiviso, il gioco può anche diventare un gioco di gruppo.



**Nome:** PEEK & BOOK

**Concorso:** Finalista Interaction awards

**Anno:** 2018

### **Descrizione:**

Oggi i bambini trascorrono molto tempo a casa senza uscire. I genitori ed educatori sono preoccupati che i bambini non stiano usando attivamente i loro sensi e non abbiano abbastanza possibilità di apprendimento. Le esperienze di gioco attuali invitano i bambini a guardare mondi nuovi e immaginari, il che li fa smettere di usare la loro immaginazione. Con questo progetto volevo chiedere, invece di fornire nuove cose che i bambini possano guardare, e se potessimo fornire ai bambini nuovi modi di vedere ed esplorare il mondo?



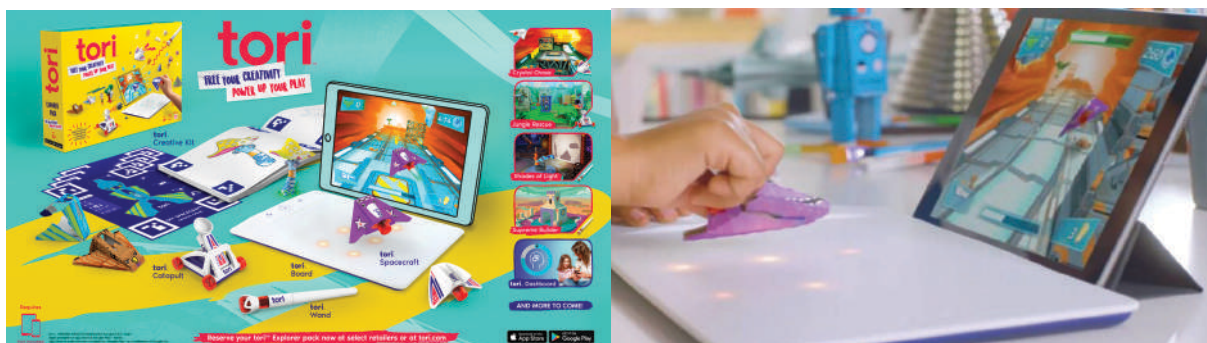
**Nome:** TORI

**Azienda:** Bandai

**Anno:** 2019

## **Descrizione:**

Un ecosistema creativo e fantasioso, che permette alle famiglie con bambini dai 6 ai 12 anni e oltre di divertirsi in maniera interattiva, incoraggiando in loro creatività, collaborazione e pensiero critico. Sfruttando l'innovativo Mirror Play, un sistema di interazione aumentata creato da ISKN grazie all'utilizzo di tecnologie all'avanguardia, tori farà sì che i giocattoli e le creazioni dei bambini prendano vita e che ogni movimento venga riflesso nelle applicazioni supportate. I bambini potranno abbattere le barriere che separano realtà e immaginazione per entrare in un mondo pieno di divertimento e creatività, potranno esprimere la loro personalità realizzando e personalizzando sia gli elementi digitali che i giochi reali attraverso il kit creativo e ritrovarli all'interno del loro mondo. Questo viaggio nella creatività permetterà un'esperienza equilibrata sia digitale che fisica (on and off-screen), come pensato da esperti nello sviluppo e nell'apprendimento dei bambini.



**Nome:** PLAY LINK!

**Azienda:** Playstation

**Anno:** 2018

## **Descrizione:**

Playlink è una tecnologia in grado di trasformare uno smartphone o un tablet in un controller interattivo per la PlayStation 4. Questo permetterà all'utente di vivere un'esperienza multigiocatore – in base ai giochi, può supportare fino a 8 utenti – senza utilizzare il classico controller DualShock.



**Nome:** INVIZIMALS

**Azienda:** Playstation

**Anno:** 2009

### **Descrizione:**

Invizimals è il primo gioco per PSP a sfruttare le possibilità offerte dalla tecnologia di augmented reality collegando la console alla telecamera Go!Cam. Si inquadra il mondo lo reale e lo scannerizza alla ricerca degli Invizimals gli animaletti invisibili protagonisti del gioco.



**Nome:** MOOVE

**Azienda:** Playstation

**Anno:** 2010

### **Descrizione:**

Il PlayStation Move (spesso abbreviato in PSMove o semplicemente Move) è un controller sensibile al movimento simile al Wiimote della Nintendo e al Microsoft Kinect della Microsoft. Fu presentato all'E3 2009, e in seguito al GDC 2010, dove è stato ufficializzato il nome, ma il progetto e lo sviluppo della periferica incominciarono già nel 2004, per l'allora PlayStation 2.



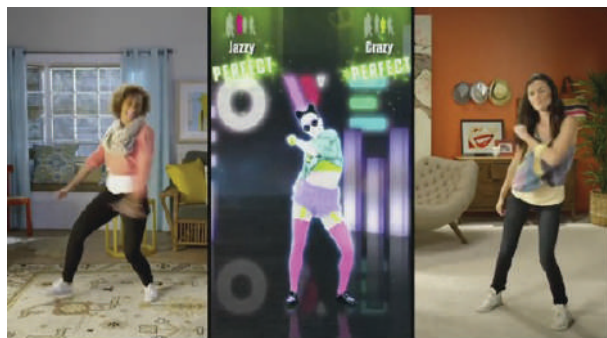
**Nome:** JUST DANCE

**Azienda:** NINTENDO

**Anno:** 2009

## **Descrizione:**

Just Dance è un videogioco musicale sviluppato dall'italiana Ubisoft Milano e pubblicato da Ubisoft per Wii. È stato messo in commercio il 17 novembre 2009 in Nord America, il 26 novembre in Australia e il 27 novembre in Europa. È simile al gioco Dance Dance Revolution con i ballerini che si muovono sullo schermo al fine di guadagnare punti ma la modalità di gioco è molto diversa. In Dance Dance Revolution i ballerini devono schiacciare con i piedi quattro frecce (su, giù, destra e sinistra) su una pedana per abbinare le frecce di scorrimento che appaiono su schermo. In Just Dance i giocatori usano solo il Wii Remote e devono tentare di imitare tutte le mosse del ballerino che appare sullo schermo. I giocatori guadagnano punti in base ai movimenti svolti e a come li si esegue.





**Nome:** BUZZ

**Azienda:** Playstation

**Anno:** 2010

## **Descrizione:**

Buzz! è una serie di videogiochi di quiz pensata da Sleepydog Ltd., sviluppata da Relentless Software e pubblicata da Sony Computer Entertainment Europe per le console PlayStation 2, PlayStation 3 e PlayStation Portable. La serie simula lo svolgimento di quiz televisivi il cui presentatore è il bizzarro Buzz (che dà il nome alla serie). In ogni gioco della serie, come nei quiz televisivi reali, vince il concorrente che ottiene il maggior numero di punti. Ogni giocatore (fino ad un massimo di 8) può rispondere prenotandosi oppure premendo il colore corrispondente sull'apposito controller (detto buzzer)



**Nome:** WII BALANCE

**Azienda:** NINTENDO

**Anno:** 2007

### **Descrizione:**

La Wii Balance Board è un accessorio per le console Wii e Wii U. Non oscilla ma traccia il centro di equilibrio dell'utente. La Wii Balance Board ha la forma di una bilancia, con un piano bianco e un fondo grigio chiaro. Funziona con quattro batterie AA come fonte di alimentazione, che può alimentare la scheda per circa 60 ore. La scheda utilizza la tecnologia Bluetooth e contiene quattro sensori di pressione che vengono utilizzati per misurare il centro di equilibrio dell'utente - la posizione dell'intersezione tra una linea immaginaria tracciata verticalmente attraverso il centro di pressione e la superficie della Balance Board - e il peso.



**Nome:** BLACKVIEW BV9600 PRO

**Azienda:** Blackview

**Anno:** 2018

### **Descrizione:**

Gli smartphone “rugged” sono una particolare categoria di cellulari pensata per resistere ad urti, cadute e al contatto con liquidi, polvere e sabbia. Prodotti che vantano una scocca rinforzata con parti in gomma, plastica e metallo ed in grado di sopportare anche lunghe immersioni in acqua. Smartphone che possono essere utilizzati a temperature estreme e dotati, in molti casi, di una generosa batteria che consente un'autonomia anche di 3-4 giorni. Prodotti sempre più apprezzati sul mercato e disponibili in moltissimi modelli per tutte le tasche. il Blackview BV9600 Pro; un completo smartphone dotato di un ampio schermo da 6,21 pollici Full HD+ con tecnologia AMOLED. Ampia anche la dotazione di memoria con 6 GB di Ram e 128 GB di storage. Non dimentichiamo il comparto fotografico con due sensori al posteriore da 16 + 8 MP ed uno per i selfie sempre da 8 MP. Infine citiamo il processore Helio P60 e la capiente batteria da 5580 mAh con ricarica wireless.“



**Nome:** ULEFONE ARMOR 6E

**Azienda:** ULEFONE

**Anno:** 2019

### **Descrizione:**

Ulefone Armor 6E; uno smartphone rugged con Android 9 che vanta un ampio schermo da 6,2 pollici Full HD+. Interessante anche il processore, un Mediatek Helio P70 affiancato da 4 GB di Ram e 64 GB di memoria. Elevata, inoltre, l'autonomia grazie alla batteria da 5.000mAh con ricarica wireless. Infine il comparto fotografico con due sensori al posteriore da 16 e 2 MP."



**Nome:** DOOGEE S70 LITE

**Azienda:** Doogee

**Anno:** 2018

### **Descrizione:**

Da Doogee arriva uno smartphone rugged pensato in particolare per gli appassionati di videogiochi con un tasto laterale che consente di migliorare le prestazioni nei videogames. Processore Helio P23 affiancato da 4 GB di Ram e 64 GB di memoria. Ricordiamo inoltre la batteria da 5500 mAh, lo schermo Full HD+ da 5,99 pollici e le fotocamere posteriori da 13 + 8 MP."



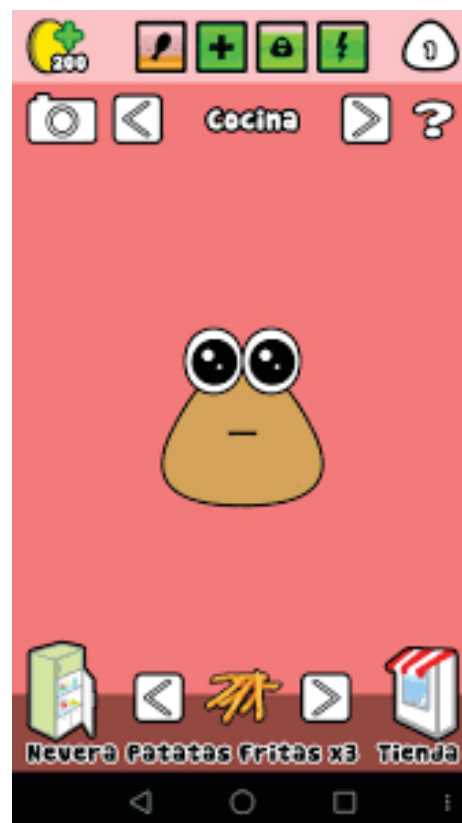
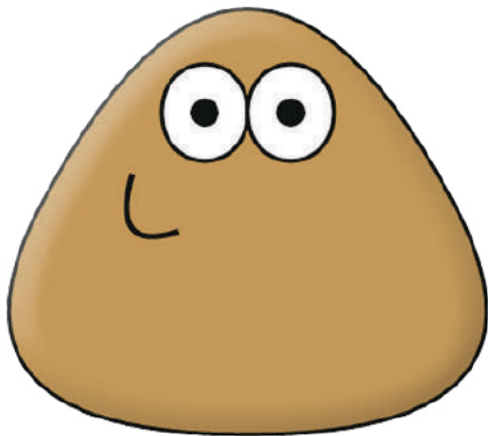
**Nome:** POU

**Sviluppata da:** Zakeh

**Anno:** 2012

### **Descrizione:**

Lo scopo del videogioco è di far crescere e accudire una creatura, chiamata "Pou", inizialmente di piccole dimensioni. Il giocatore ha a disposizione diversi ambienti: La cucina, la sala giochi, la stanza da letto, un bagno, il laboratorio, dove curare il Pou. Il giardino.



**Nome:** MY TALKING TOM

**Sviluppata da:** Outfit7

**Anno:** 2014

### **Descrizione:**

Il Mio Talking Tom è il miglior gioco con un animale virtuale adatto all'intera famiglia. I giocatori possono adottare Tom e prendersi cura di lui ogni giorno, assicurandosi che mangi e dorma a sufficienza, portandolo in bagno e facendo in modo che sia sempre felice e sorridente. Il gioco contiene una serie di mini giochi progettati per mettere alla prova abilità, riflessi e capacità di risolvere enigmi. Giochi d'azione, d'avventura, sportivi e rompicapi: ce n'è per tutti i gusti!



**Nome:** MII NINTENDO

**Azienda:** Nintendo

**Anno:** 2006

### **Descrizione:**

I Mii sono avatar usati nelle console: Wii, Wii U, Nintendo Switch, Nintendo DS, e console della famiglia Nintendo 3DS. Dopo averli creati nel Canale Mii del Wii o nel Centro di Creazione Mii del Wii U o del 3DS, possono essere usati come personaggi partecipanti in giochi pensati appositamente come Wii Sports, Wii Fit, Wii Play, Mario Kart Wii e Wii Party (per il Wii); Pilotwings Resort, Super Smash Bros For Nintendo 3DS e Wii U (con il nome di Lottatori Mii). I Mii sono personalizzabili e permettono all'utente di creare un sosia o una caricatura di se stesso, o creare un sosia di altri.





**Nome:** TAMAGOTCHI

**Azienda:** Tamagotchi

**Anno:** 1997

### **Descrizione:**

L'obiettivo del gioco è quello di prendersi cura sin dalla nascita di una specie aliena chiamata Tamagotchi e dargli il necessario per farlo crescere ed essere suo amico, inoltre bisogna farlo vivere il più a lungo possibile e curarlo in caso di malattia. Il giocatore, tramite tre tasti (A, B e C), interagisce con il Tamagotchi e può svolgere diverse attività



**Nome:** ANIMOJI IPHONE

**Azienda:** Apple

**Anno:** 2017

## **Descrizione:**

Apple descrive così le Animoji: “particolari emoji in movimento che riprendono le espressioni del volto”. Come funzionano? È sempre Apple a dircelo: “La fotocamera TrueDepth analizza oltre 50 movimenti dei muscoli facciali e replica le espressioni del tuo viso creando divertenti emoji animate”. Con fotocamera TrueDepth Apple intende tutto il sistema presente nella banda nera frontale, che include una fotocamera a infrarossi, un illuminatore flood, un sensore di prossimità ed uno di luce ambientale.





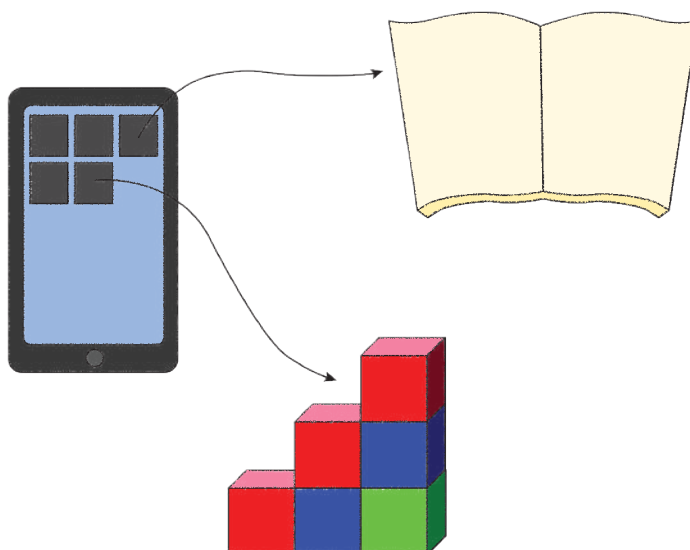
## **CAPITOLO 3:**

## FASI PROGETTUALI

# IDEA PROGETTUALE 1

## 1- PRESMARTPHONE

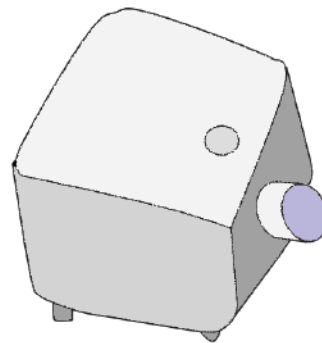
- Spiegazione: Il presmartphone consiste in uno smartphone per bambini, non dotato di display a luci blu, ma di un display apposito per bambini. Il presmartphone non ha tutte le funzionalità dello smartphone normale, ma solo quelle necessarie e adatte ai piccoli (chiamate, sms, GPS...). All'interno ci sono delle app collegate a un gioco reale, così che il bambino possa relazionarsi col mondo esterno (es. app collegata alle costruzioni, colorare...)
- Obiettivi: Il presmartphone ha come finalità: 1) evitare la dipendenza da smartphone, 2) portare il bambino a relazionarsi col mondo reale, 3) educare il bambino all'uso dello smartphone, 4) tenere sotto controllo il bambino.
- Requisiti: per far sì che il progetto si concretizzi c'è bisogno: 1) funzionalità base smartphone: geolocalizzazione, tasto SOS, rete per chiamare, sms, BLE.



## IDEA PROGETTUALE 2

### 2- SCHERMO SMARTPHONE SU TV

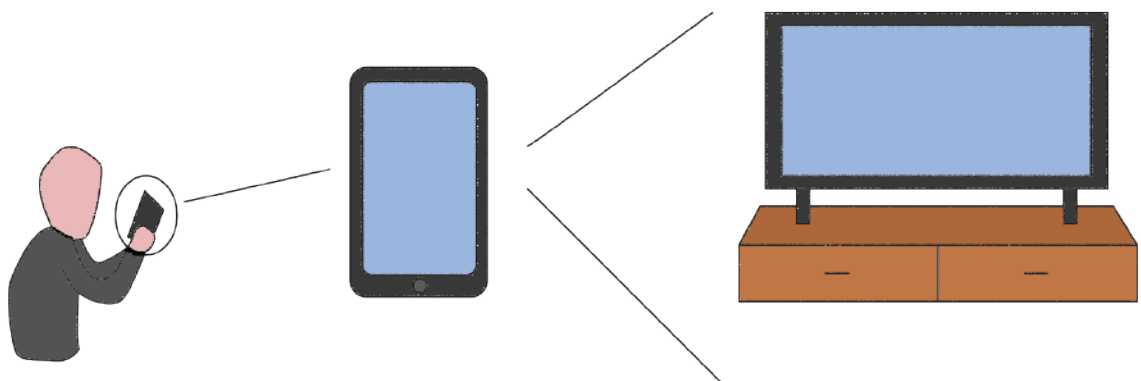
- Spiegazione: Lo smartphone dei genitori, attraverso il riconoscimento facciale, rileverà il volto del bambino e bloccherà il cellulare proiettando lo schermo sulla tv o altro. Il telefono farà da joypad e il bambino continuerà l'utilizzo via tv.
- Obiettivi: 1) evitare che il bambino assumi posizioni scomode e rischiose per la salute, 2) evitare le luci blu dello smartphone dirette agli occhi, 3) far sì che i genitori controllino quello che sta facendo il bambino.
- Requisiti per far sì che il concept si concretizzi c'è bisogno: 1) riconoscimento facciale, 2) funzionalità chromecast



## IDEA PROGETTUALE 3

### 3- ASSISTENTE PER BAMBINO

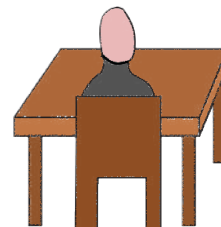
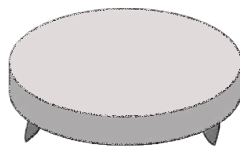
- Spiegazione: Si tratta di un oggetto simile ad “alexa” o “google home” collegata ai cellulari dei genitori. I genitori creano un programma giornaliero via smartphone per i loro bambini con : orari, attività ecc. L’oggetto riporterà/comunicherà via A.I. con il bambino facendogli da “assistente”
- Obiettivi: 1) Avere un programma che inviti il bambino a relazionarsi col mondo, 2) tenere sotto controllo il bambino.
- Requisiti: per far si che il progetto si concretizzi c’è bisogno: 1) funzionalità base smartphone, 2) A.I., 3) videocamera, 4)ologramma per unamaggiore interazione col bambino



## IDEA PROGETTUALE 4

### 4- EDUCATORE PER BAMBINO

- Spiegazione: Appena il bambino prende il cellulare dei genitori il volto viene riconosciuto e il cellulare si blocca facendo partire un oggetto che proietterà (schermo o ologramma) un programma in base all'orario in cui si attiva il prodotto .
- Obiettivi: 1) portare il bambino a relazionarsi col mondo, 2) non avere il controllo sullo smartphone, 3) evitare posizioni scorrette, 4) educazione del bambino per sfruttare al meglio la giornata.
- Requisiti: per far si che il concept si concretizzi c'è bisogno: 1) riconoscimento facciale, 2) funzionalità chromecast, 3) ologramma, 4) attivazione programma in base all'orario

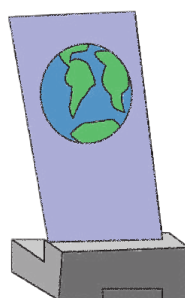




## IDEA PROGETTUALE 5

### 5- PRESMARTPHONE E ELEMENTO DI ARREDO OLOGRAMMA

- Spiegazione: Programma per una corretta educazione del bambino. Il programma prevede una serie di attività per il bambino decise dai genitori (imparare l'inglese, suonare uno strumento musicale, cartoni animati, giochi vari sempre a fine educativo). Quest'app viene programmata in base all'orario e al tempo di utilizzo. Il tutto è collegato al cellulare dei genitori. I genitori scelgono le attività da far fare al bambino. Il tutto viene proiettato olograficamente in un apparecchio che funge anche da arredo domestico, viste le dimensioni. Sarà dotato di una o più lastre inclinate e di una base che ospiterà il proiettore.



## IDEA PROGETTUALE 6

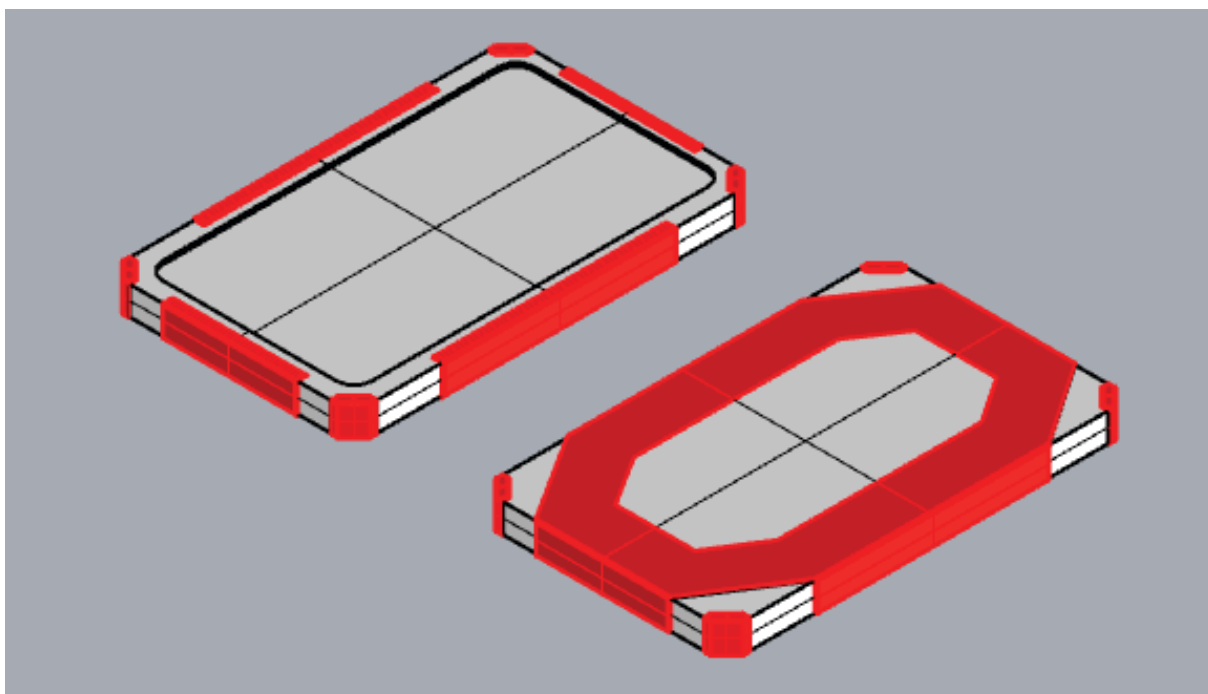
### 6- PRESMPARTPHONE E AMICO PERSONALE

- Spiegazione:
- Tutto ruota attorno ad un avatar interattivo di cui prendersi cura,
  - Questo sarà allegato ad una piattaforma che inserendo il precellulare ologrammerà l'avatar e il bambino potrà interagire con esso,
  - Il presmartphone sarà dotato di GPS e chiamate SOS così che portandolo con se i genitori possono tenere il bambino sotto controllo,
  - Gli avatar saranno di diversa natura, di piccole dimensioni e col tempo cresceranno, essi accompagneranno il bambino nella crescita,
  - L'avatar sarà un'assistente personale.

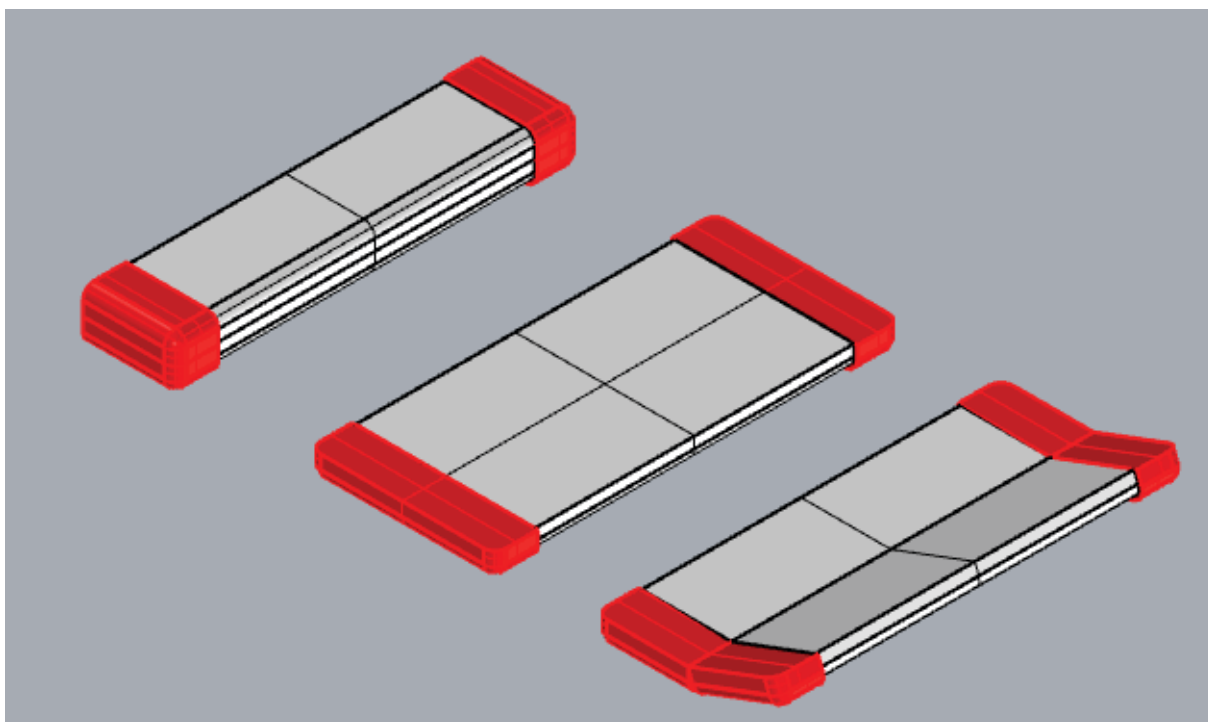


## FASI REALIZZAZIONE CONTROLLER

Fase 1: Ipotizzare uno smartphone resistente agli urti con grip in gomma

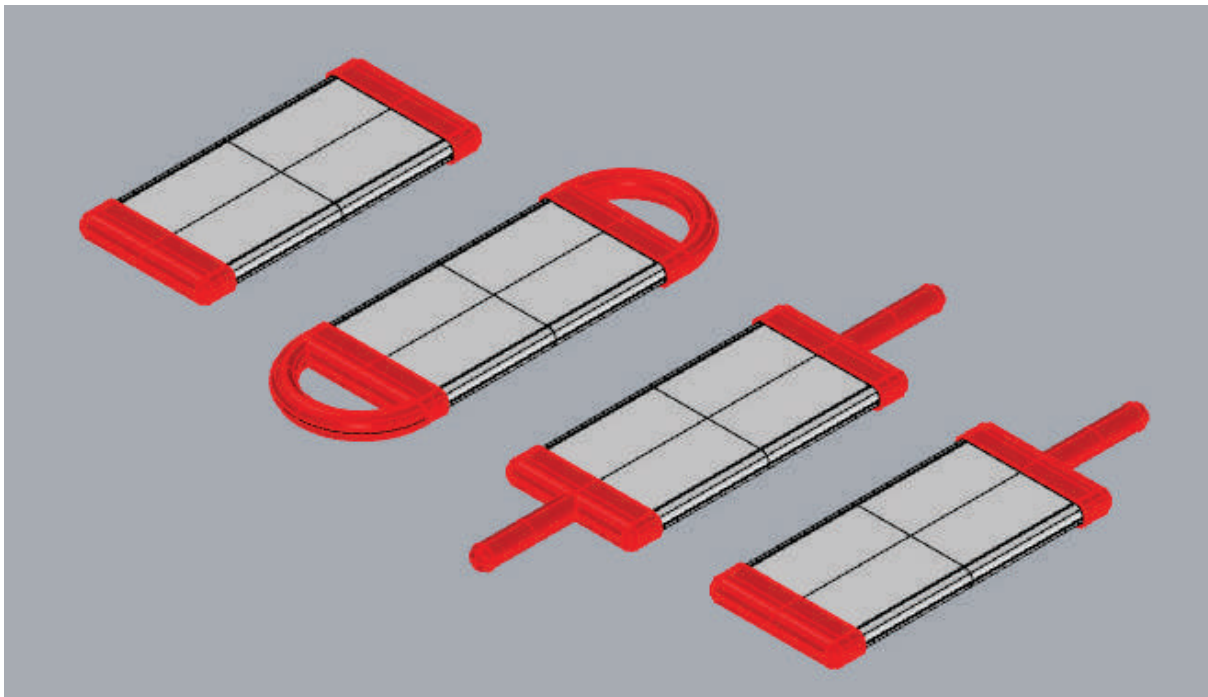


Fase 2: Ipotizzare un controller con le estremità in gomma e richiudibile

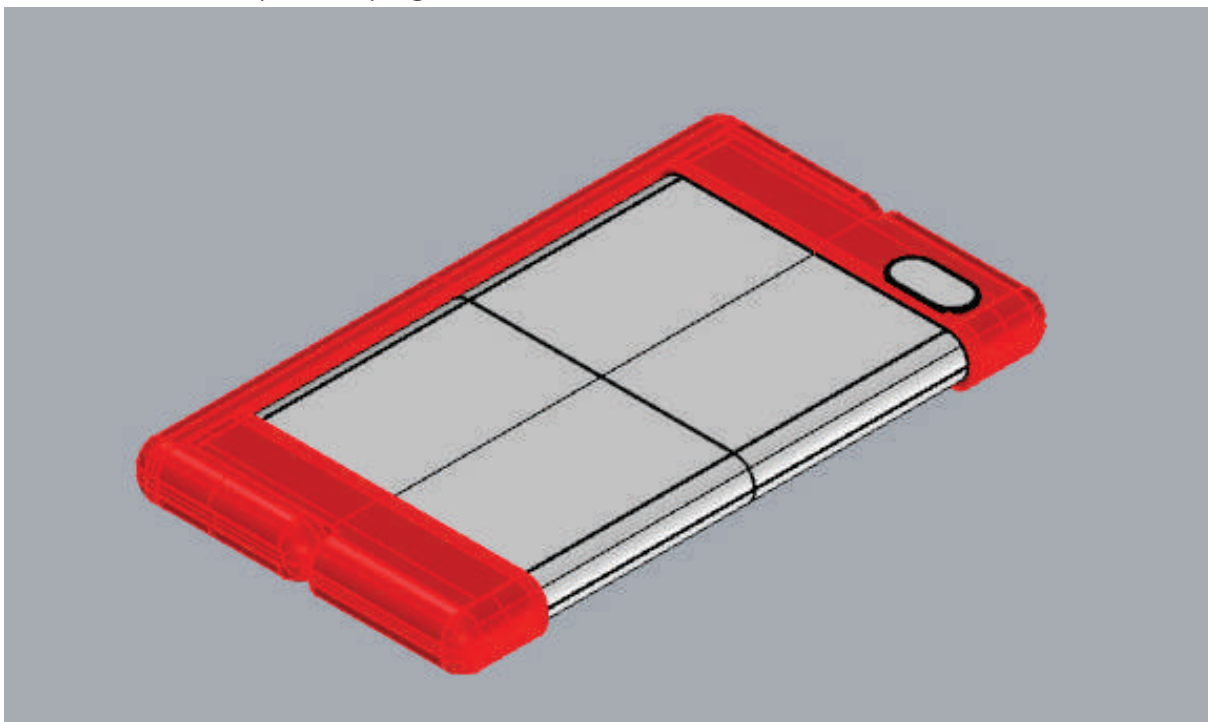


## FASI REALIZZAZIONE CONTROLLER

Fase 3: Ipotizzare un controller con le estremità intercambiabili con impugnature diverse



Fase 4: Ipotizzare un controller con le estremità in gomma con maniglia laterale per l'impugnatura





**CAPITOLO 4:**

PROGETTO: ALADINO

## OBIETTIVO DELLA RICERCA

Ritornare a interagire con lo spazio  
combinando i pregi di ques



GIOCHI DI MOVIMENTO  
NELLO SPAZIO

TELEV

### VANTAGGI

- Movimento
- Respirare aria pulita
- Relazionarsi
- Sviluppare la fantasia
- Abituarsi a condividere lo spazio con altri

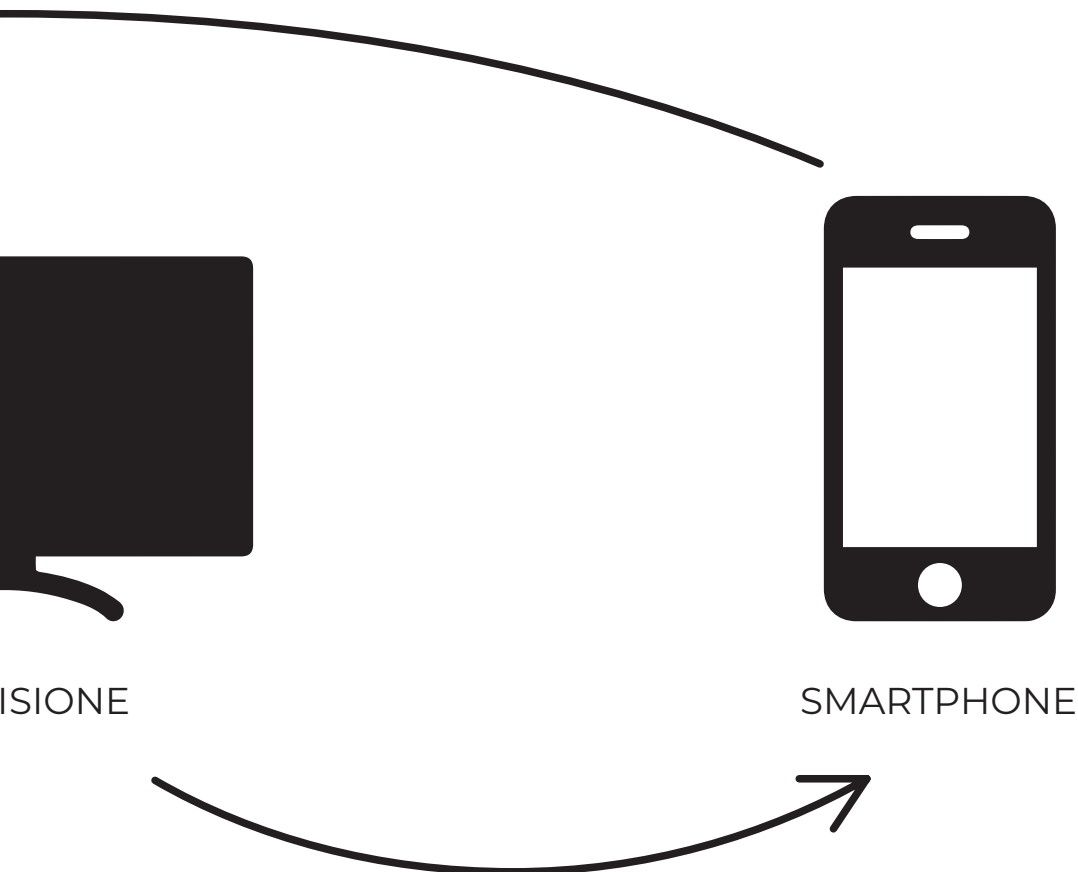
### SVANTAGGI

- Non avere un controllo diretto sul bambino
- Pericolo di farsi male attraverso giochi pericolosi
- Rischio di ammalarsi

### VANTAGGI

- Controllo diretto del bambino da parte di un adulto
- Scompare il rischio di farsi male attraverso giochi pericolosi
- Diminuisce il rischio di ammalarsi
- Conosci posti e luoghi lontani

mediante l'utilizzo dello smartphone,  
t'ultimo nello spazio aperto.



ISIONE

#### SVANTAGGI

- Il bambino diventa sedentario (sovrappeso)
- Non si relaziona
- Non viene stimolata la fantasia
- Non respira aria pulita
- ADHD (deficit di attenzione)
- Lo schermo sostituisce il libro

#### VANTAGGI

- Rende gli spazi di interazione ubiqui e liquidi
- L'ambiente creato stimola il bambino
- L'adulto può rintracciare il bambino in qualsiasi momento
- L'oggetto è multifunzionale
- L'oggetto è tascabile
- Approccio pull: le risorse e le attività vengono organizzate in modo flessibile

#### SVANTAGGI

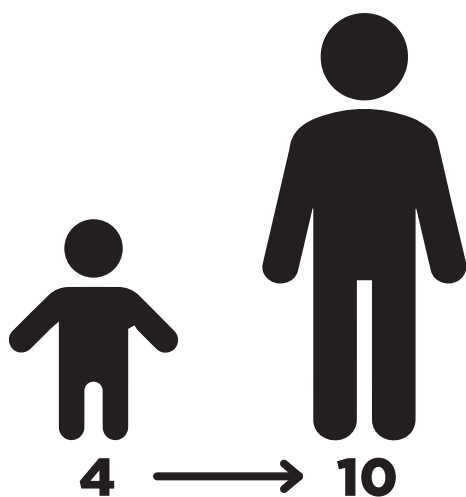
- Sviluppo scorretto del bambino
- Distanza troppo ravvicinata dallo schermo
- Disturbo del sonno
- Rischio di dipendenza
- Non esistono limiti di tempo di utilizzo
- Disturbi: alla vista, all'udito
- Il bambino si relaziona solo on-line







**CHI? DOVE? QUANDO? PER QUANTO?**



**CHI?**

Bambini dai 4 ai 10 anni



**DOVE?**

In casa



## **QUANDO?**

Durante il tempo libero



## **PER QUANTO?**

Un orario dato dai genitori

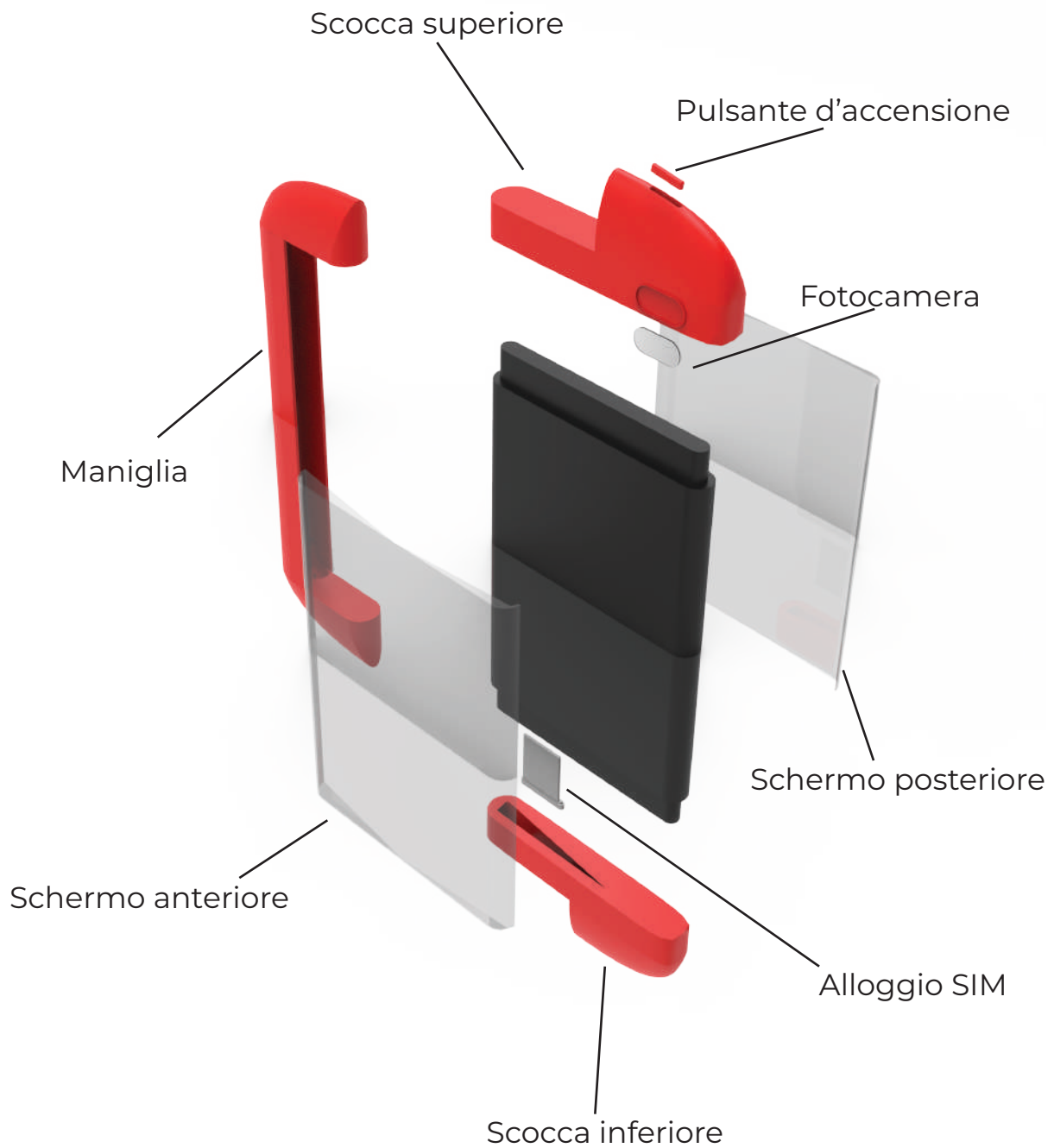
## CONTROLLER

Il controller, è dotato di: un doppio schermo touch-screen protetto da due scocche in gomma resistenti, una maniglia laterale che ruota a 200° progettata per essere impugnata facilmente da un bambino. Il controller è fornito di un processore prestante accompagnato da una RAM con molta memoria, questa combinazione fa sì che l'oggetto supporti un grande numero di applicazioni.



# CONTROLLER

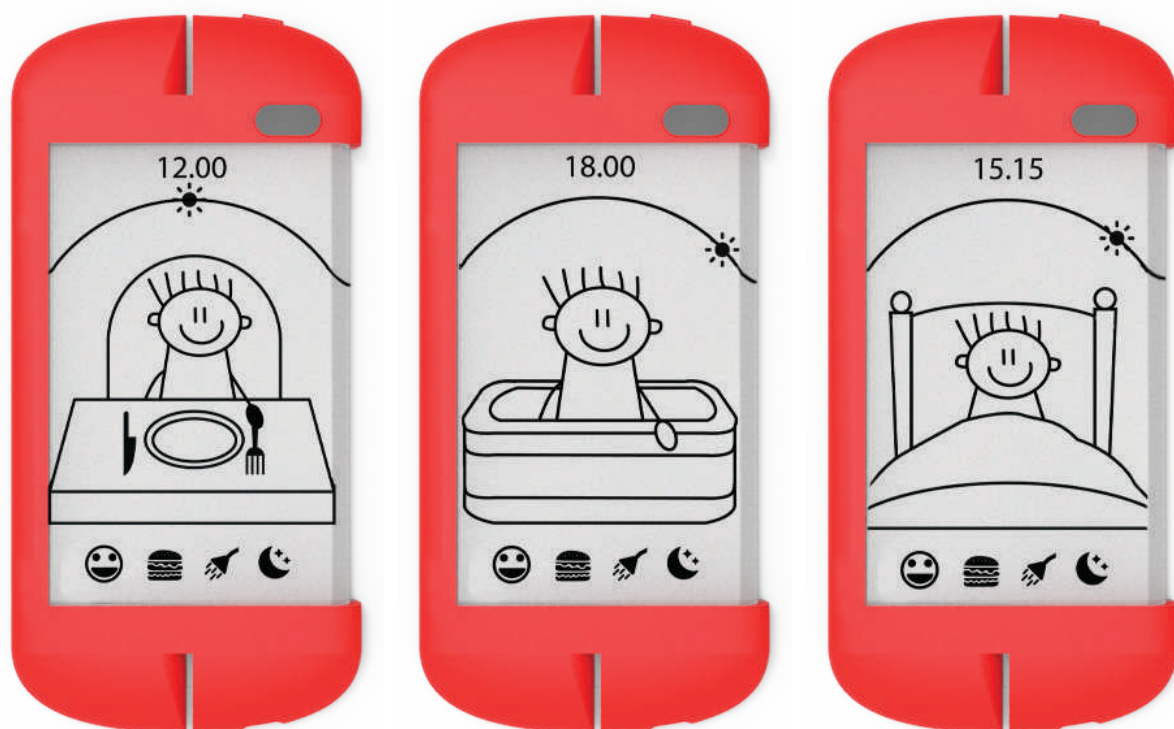
ESPLOSO DEI COMPONENTI



## CONTROLLER

Il controller, non è dotato di un sistema operativo android o IOS, ma di un sistema tutto suo studiato per i bambini. Nell'interfaccia troveremo sempre l'amichetto disegnato e fotografato dal bambino. Le varie interfacce saranno: la sala da pranzo, per far mangiare l'amichetto, il bagno, per lavarlo, La camera da letto, per madarlo a dormire, e l'area svago, dove potrà giocare. Si troverà anche l'interfaccia del telefono, delle mappe, della fotocamera e galleria.

### Varianti Interfaccia

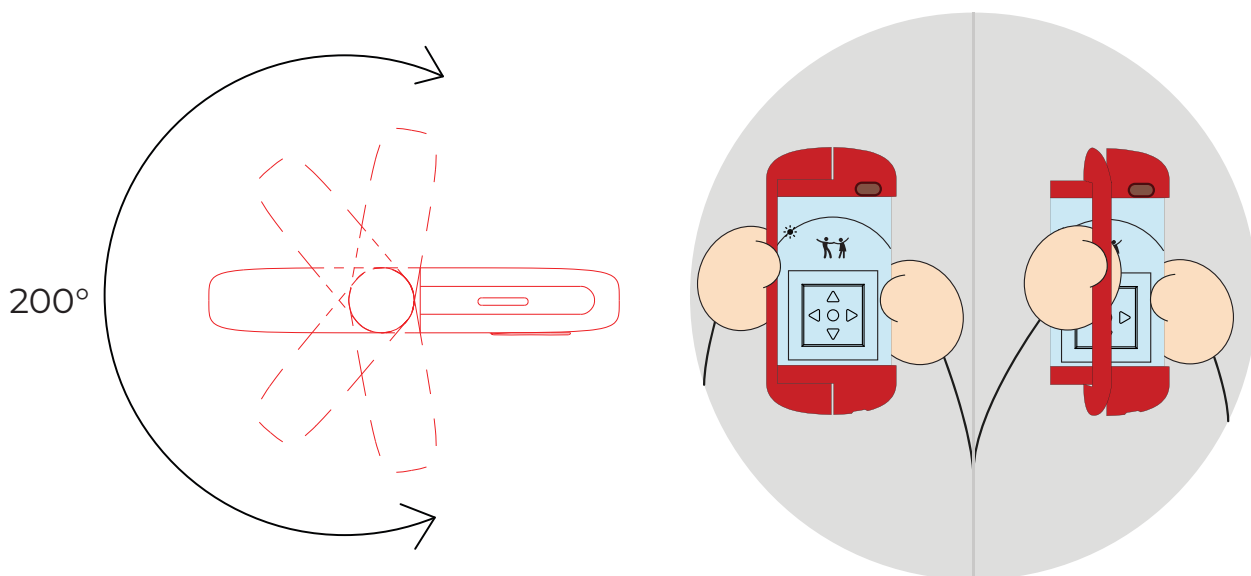


# CONTROLLER

Analisi Ergonomica



Funzionamento maniglia





## CONTROLLER

Varianti cromatiche



Blu



Verde



Arancione



Giallo

# CONTROLLER

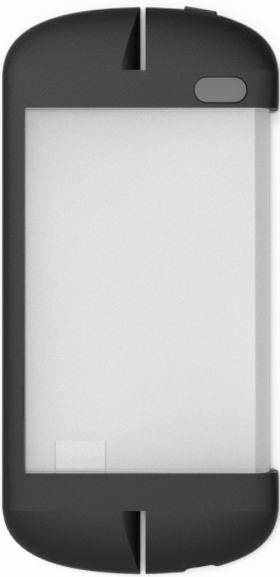
Varianti cromatiche



Rosso



Grigio



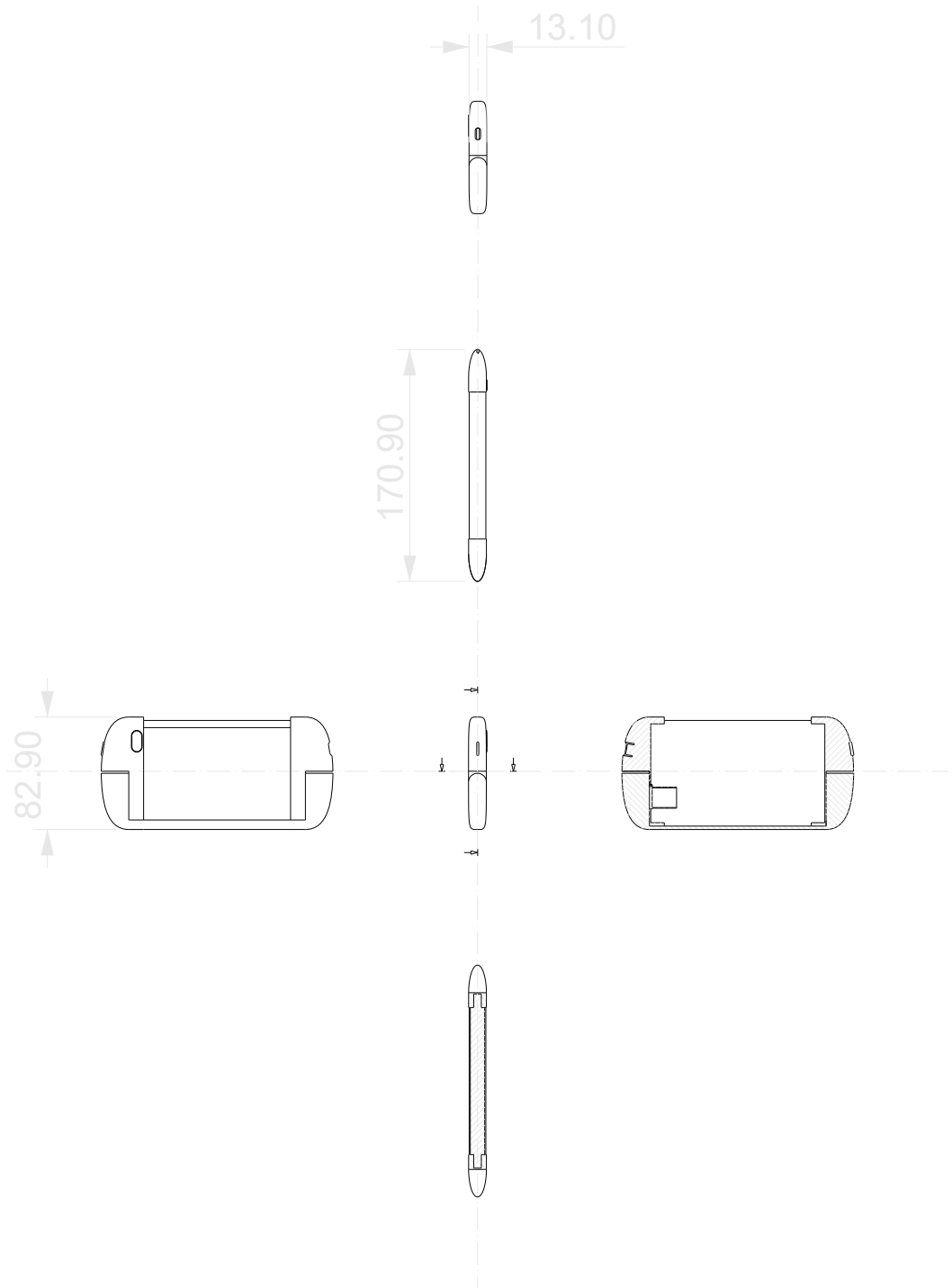
Nero



Bianco

# CONTROLLER

Tavola assieme controller



# CONTROLLER

Tavola maniglia

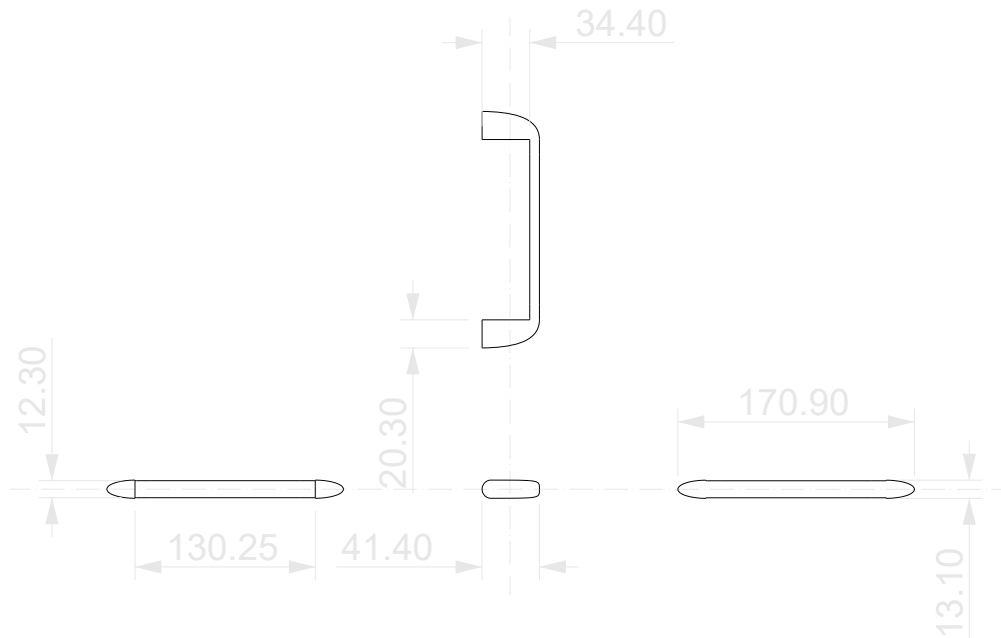
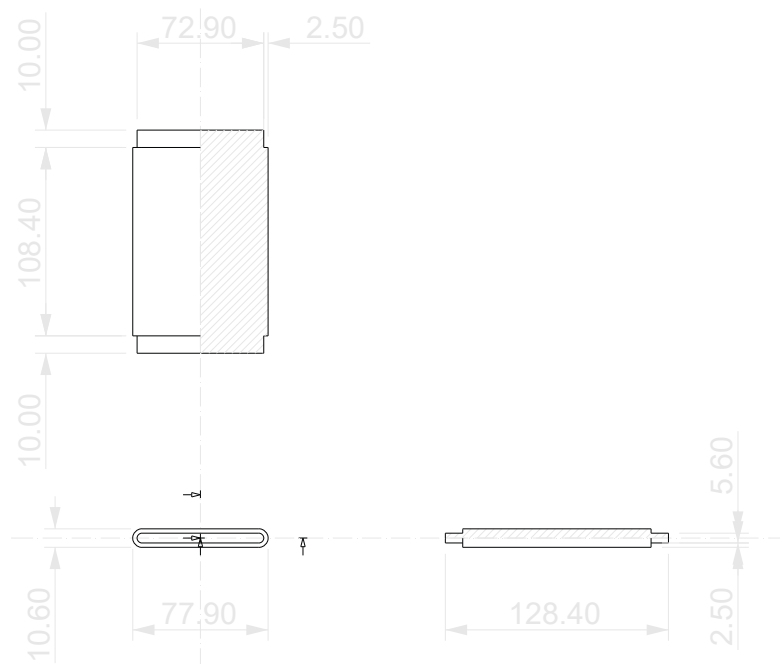


Tavola schermo



# CONTROLLER

Tavola scocca superiore

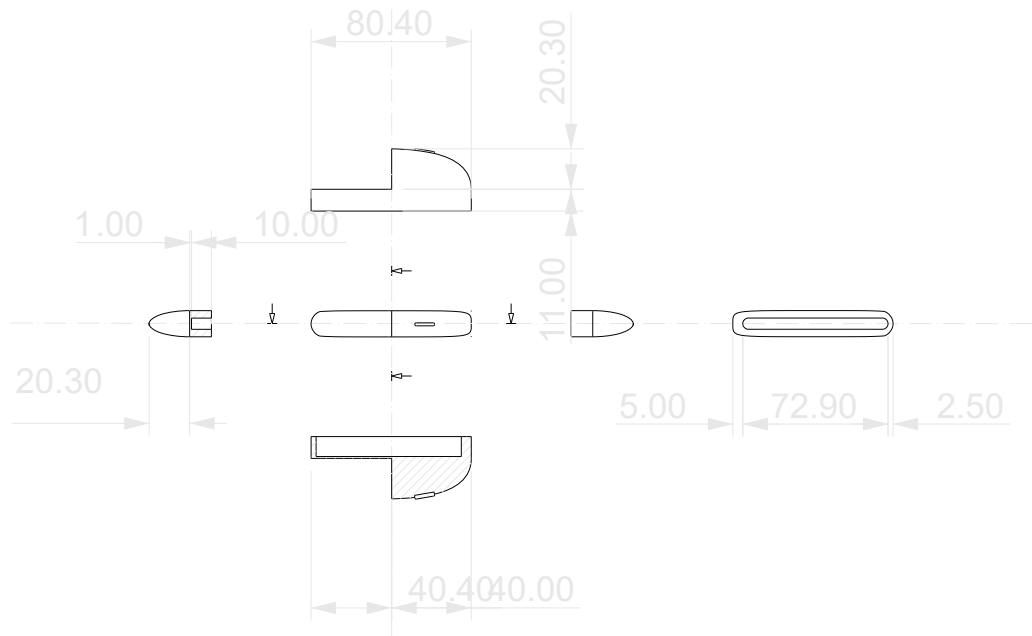
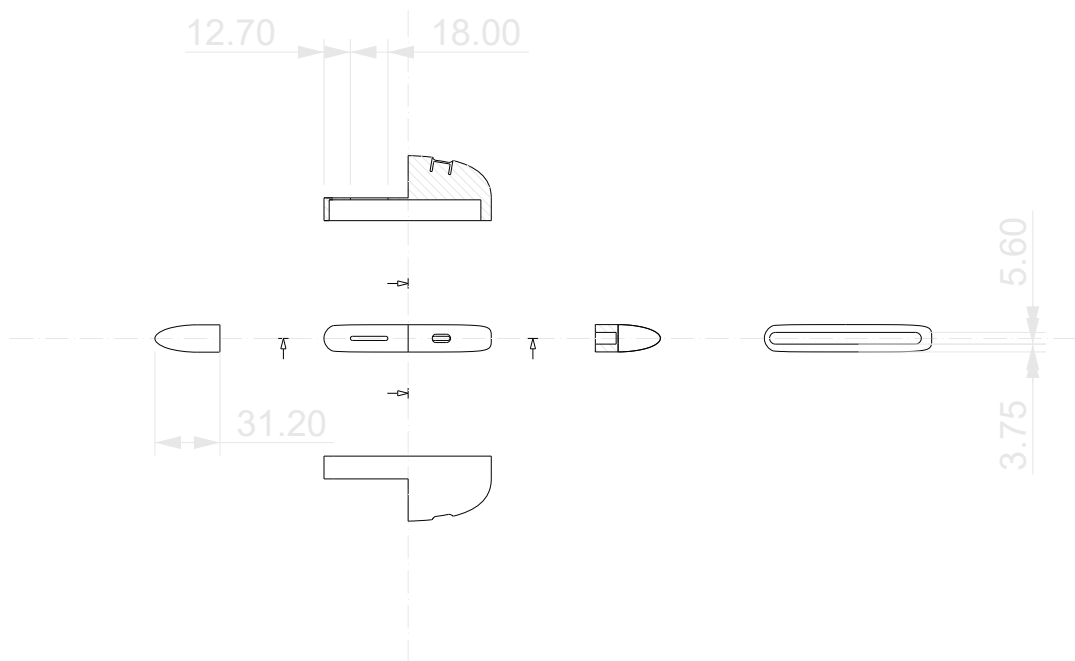


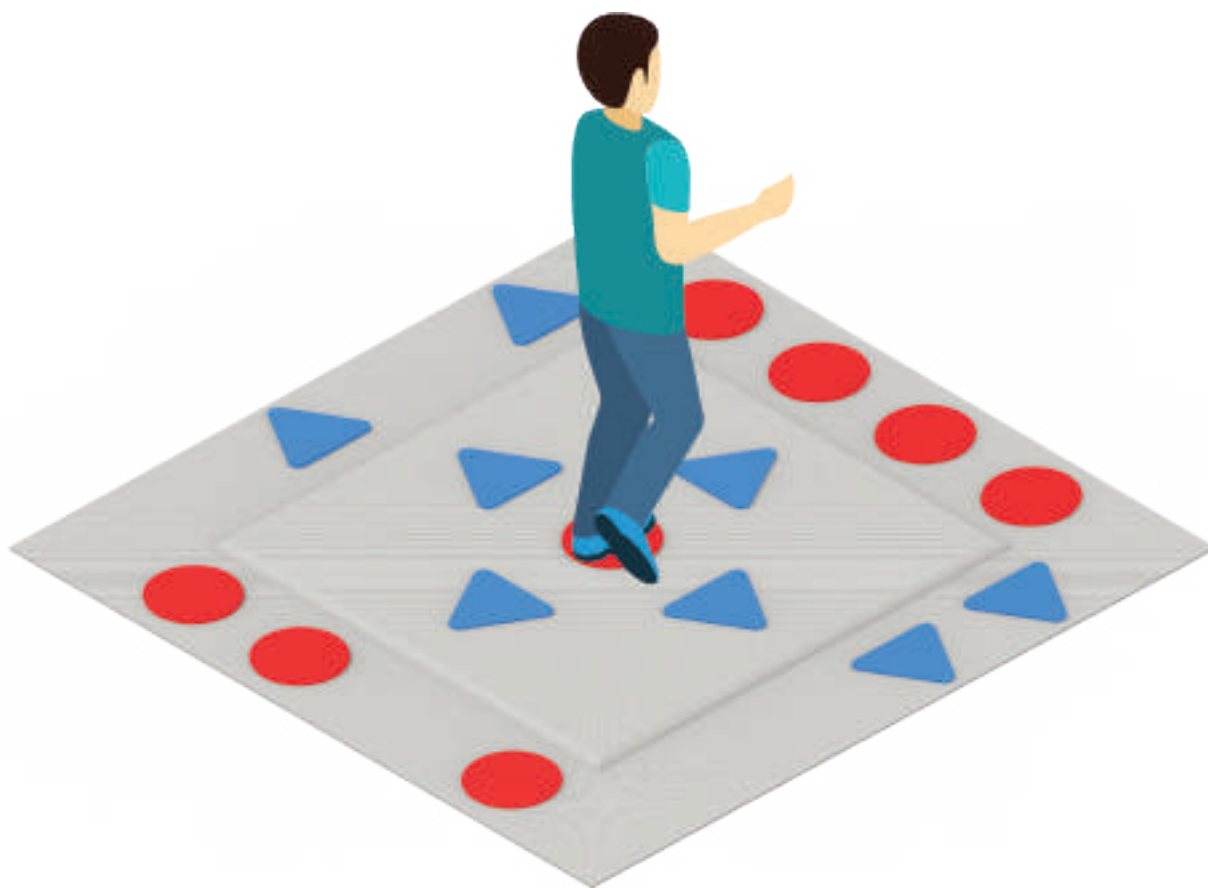
Tavola scocca inferiore





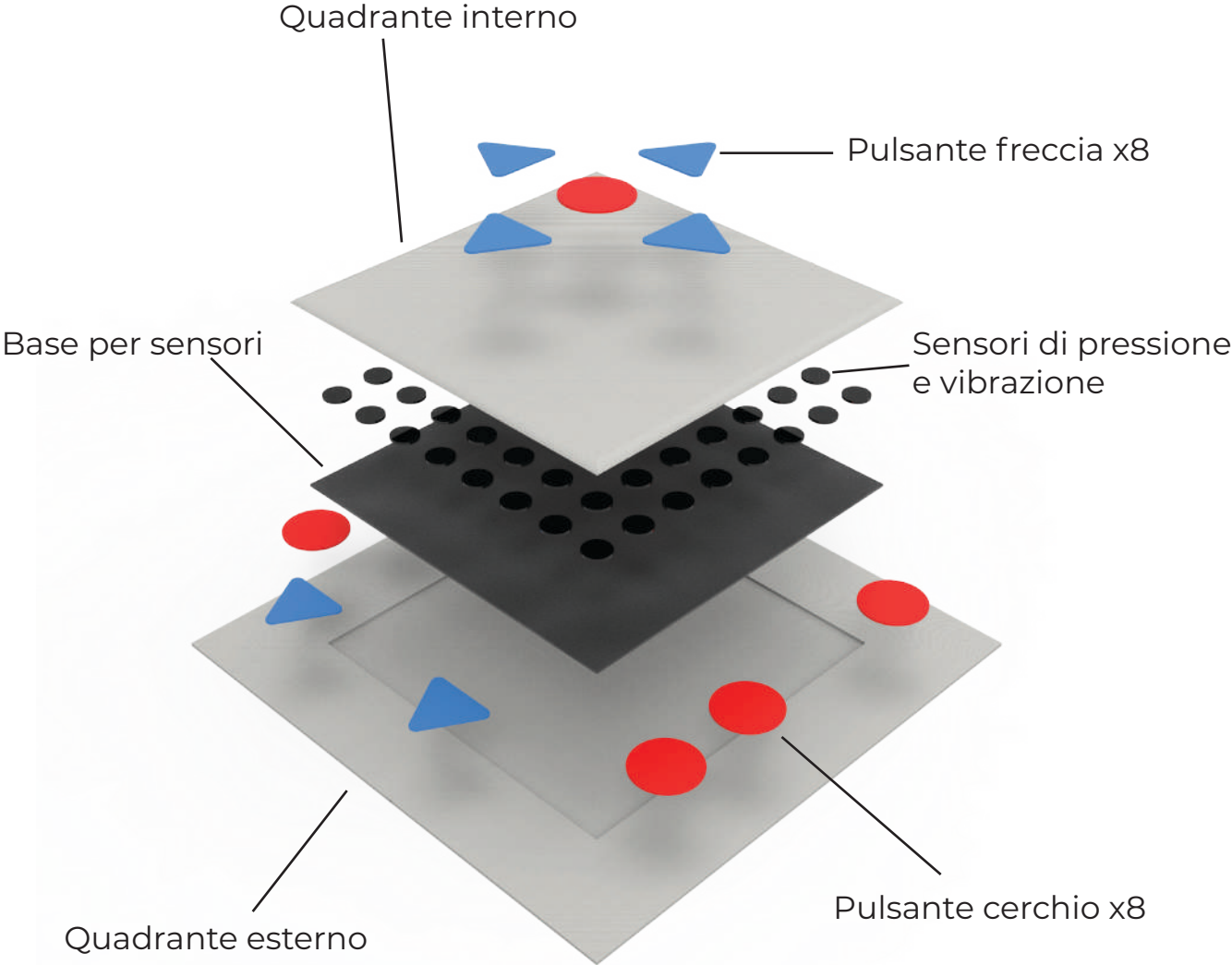
## TAPPETINO INTERATTIVO

Il tappetino, è costituito da due quadrati concentrici di velcro uniti tra di loro. Il quadrato più esterno, avente il velcro più potente e resistente, può contenere sedici pulsanti, otto cerchi ed otto triangoli, che servono al bambino per creare le varie configurazioni di gioco. Il quadrato interno è invece formato da una matrice di sensori di pressione e di motorini a vibrazione che si attivano in base all'input dato dal controller. Il bambino sposterà i pulsanti dal quadrato esterno a quello interno in base alla configurazione dettata dal suo controller.



# TAPPETINO INTERATTIVO

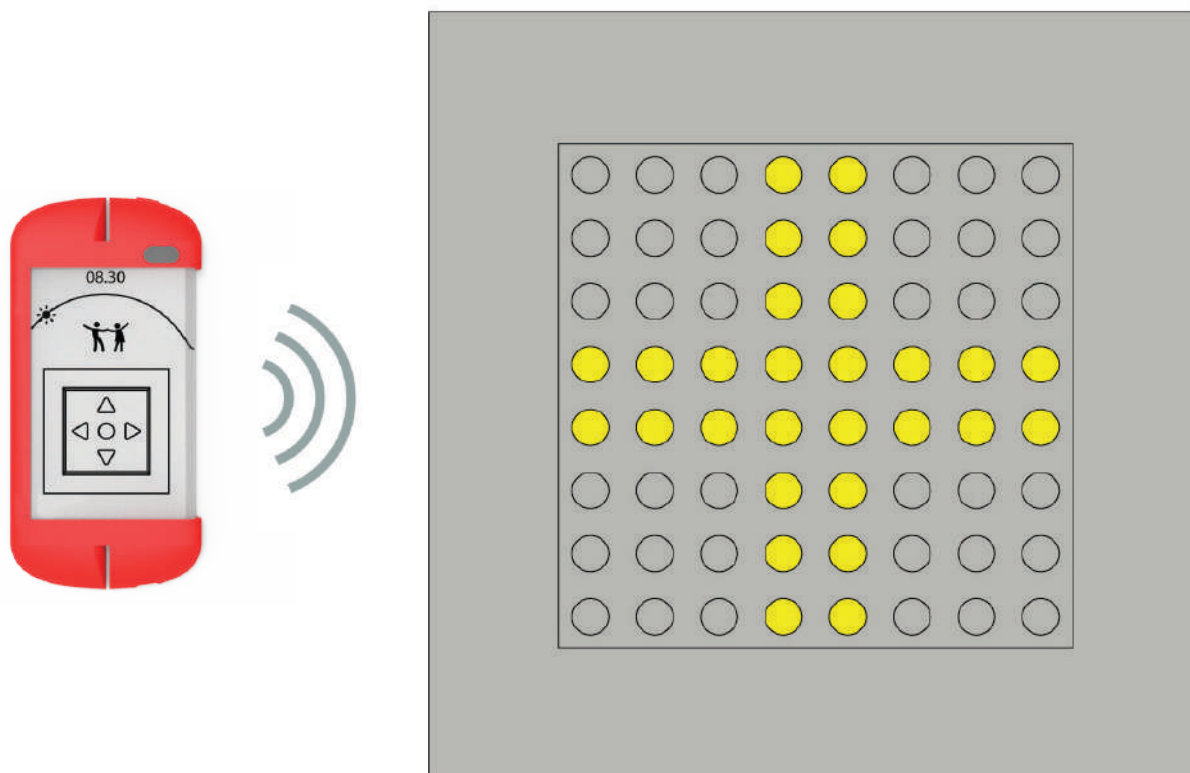
ESPLOSO DEI COMPONENTI



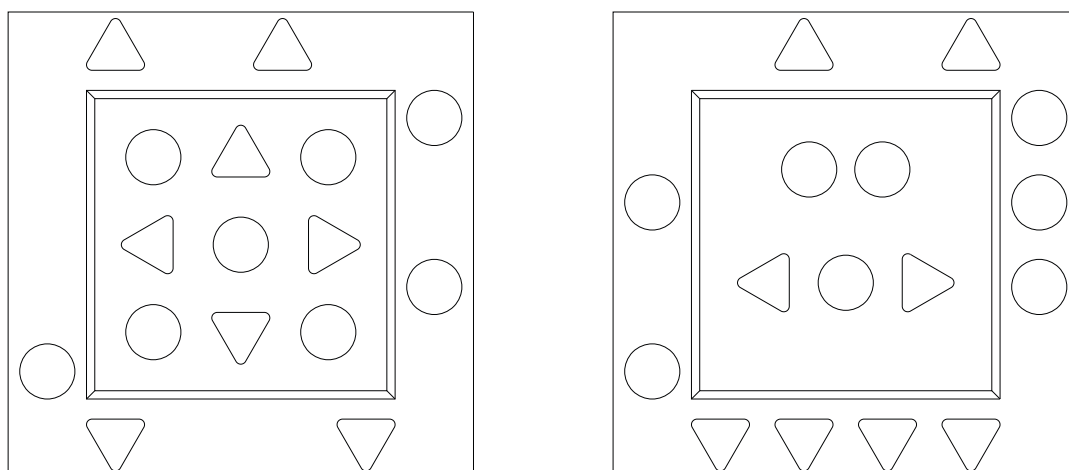


# TEPPETINO INTERATTIVO

Sistema di attivazione dei sensori

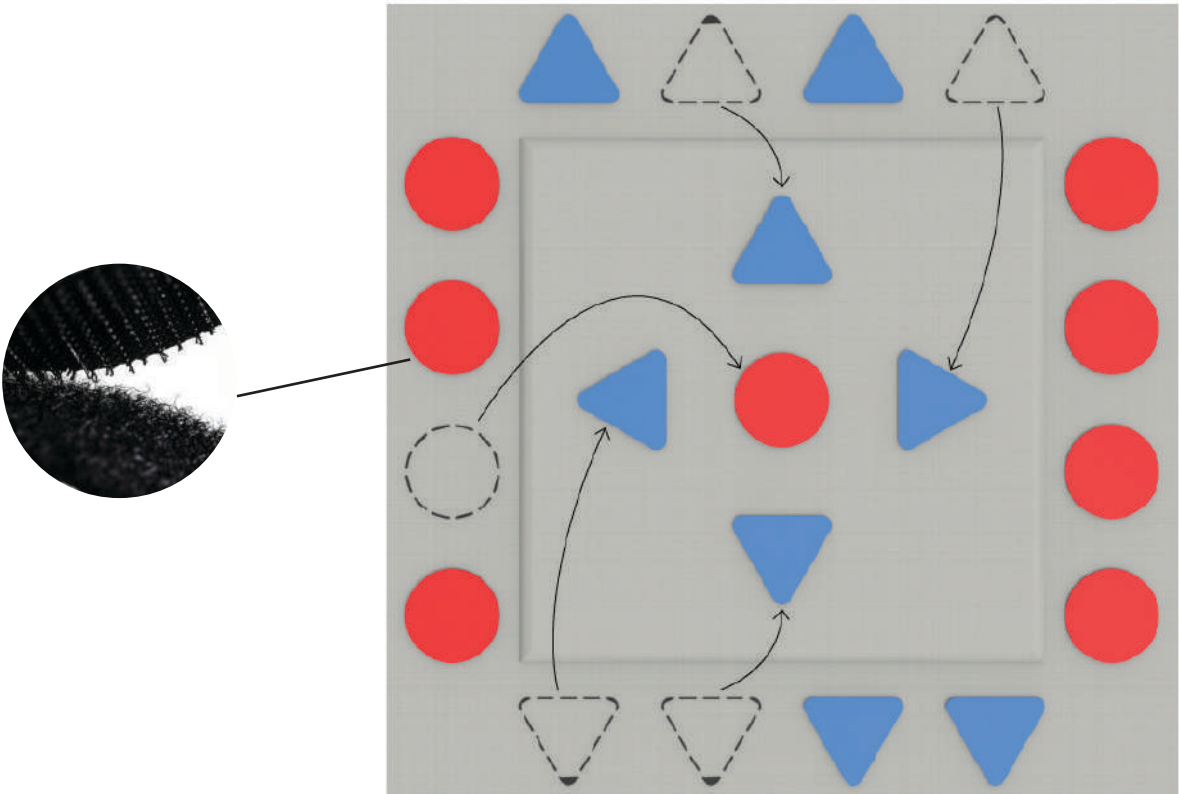


Varie configurazioni

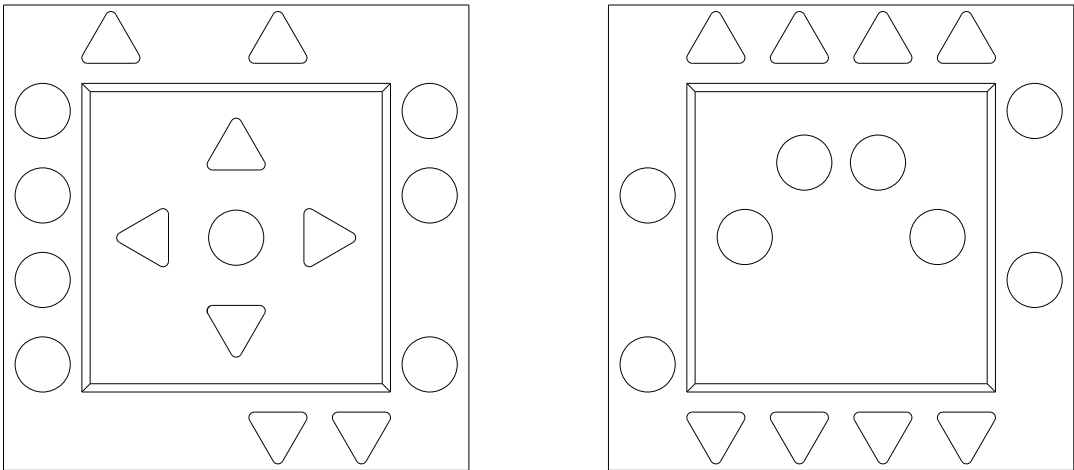


# TAPPETINO INTERATTIVO

Configurazione tappetino



Varie configurazioni



# TEPPETINO INTERATTIVO

Tavola assieme tappetino

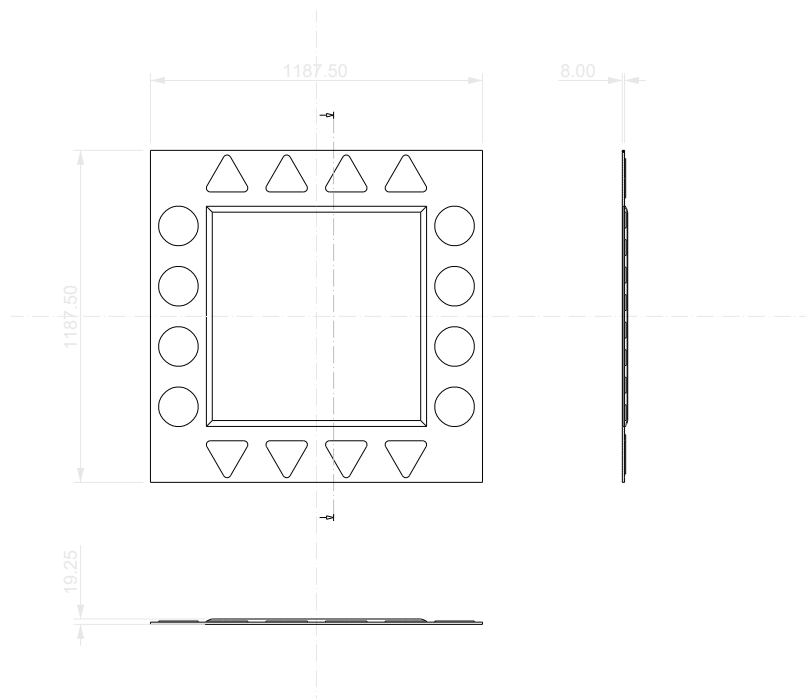
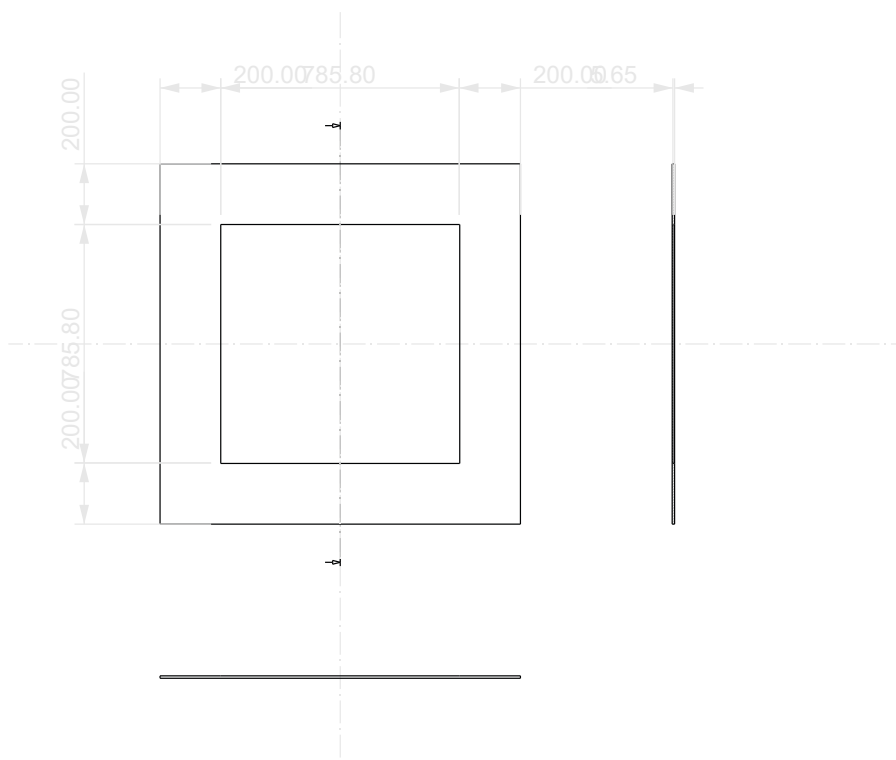


Tavola quadrante esterno



# TEPPETINO INTERATTIVO

Tavola quadrante interno

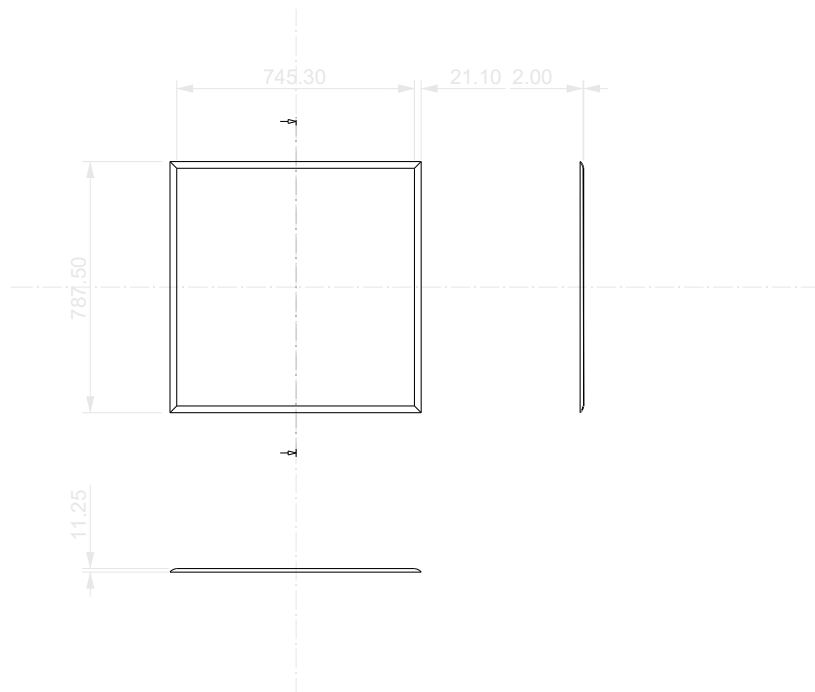
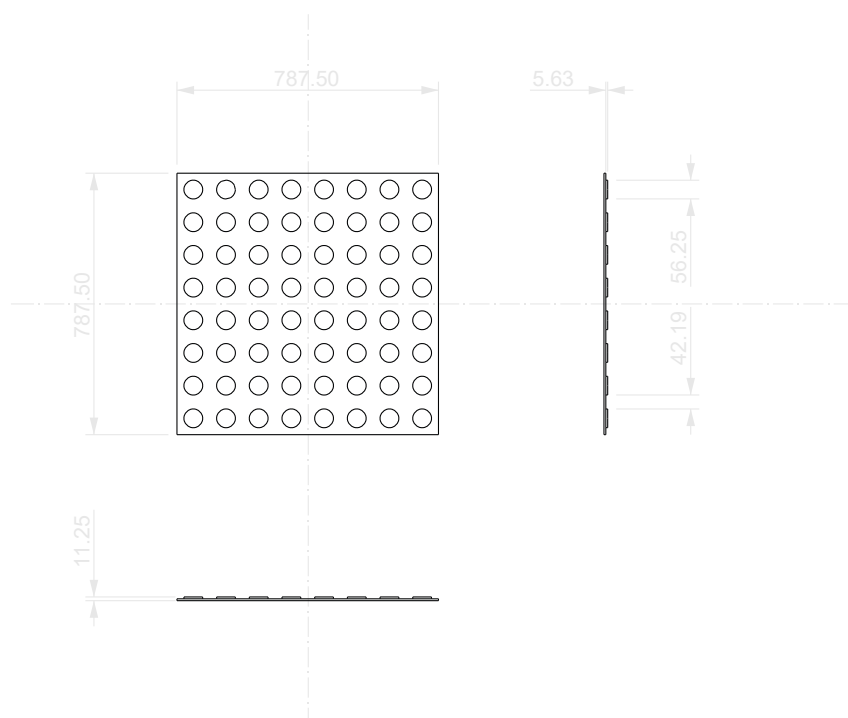


Tavola matrice sensori



# TEPPETINO INTERATTIVO

Tavola pulsante triangolo

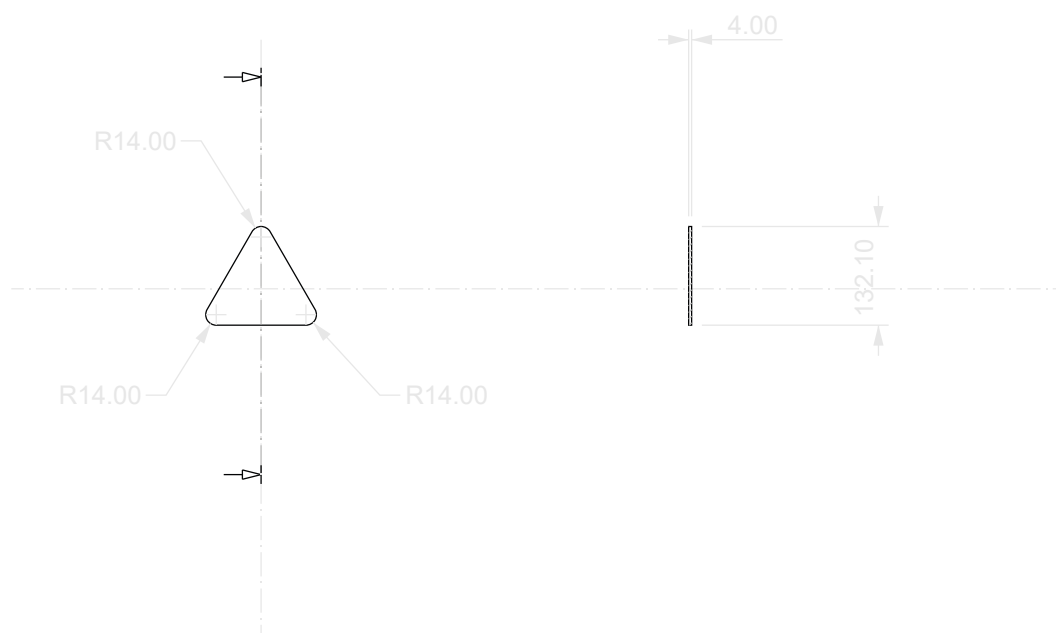
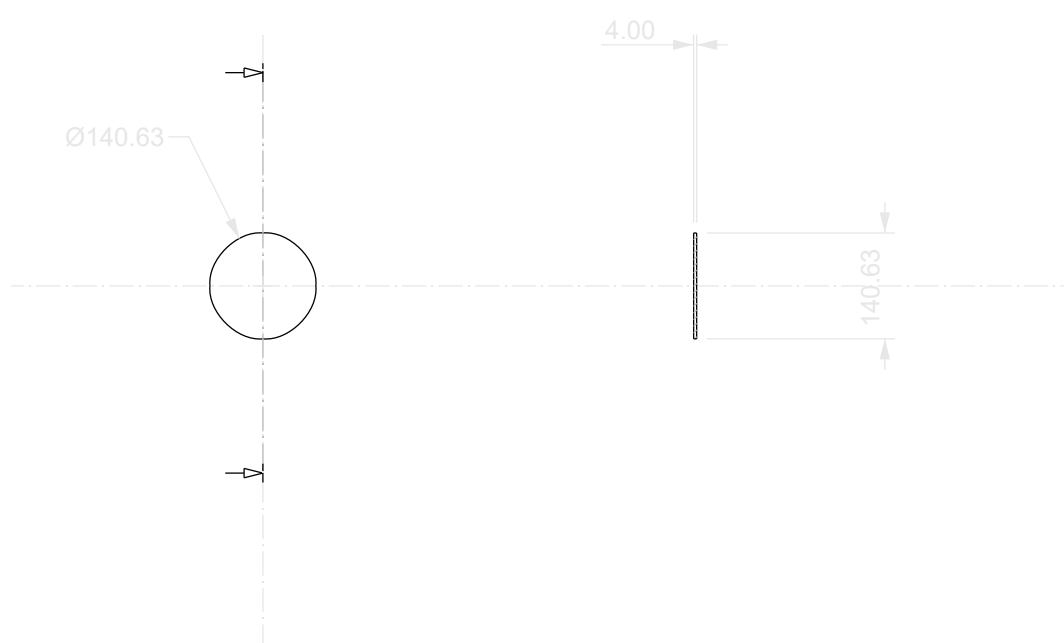


Tavola pulsante cerchio

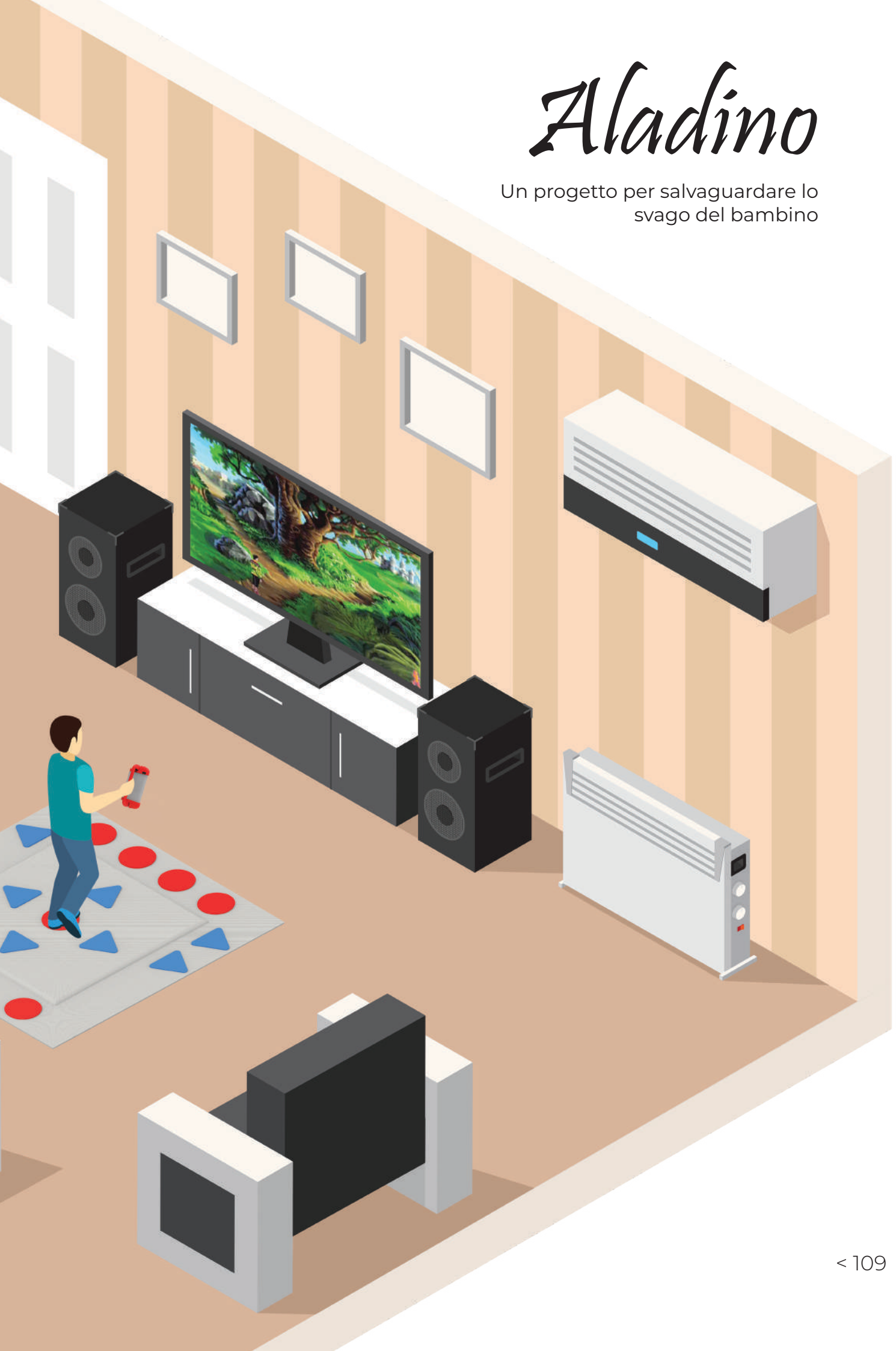






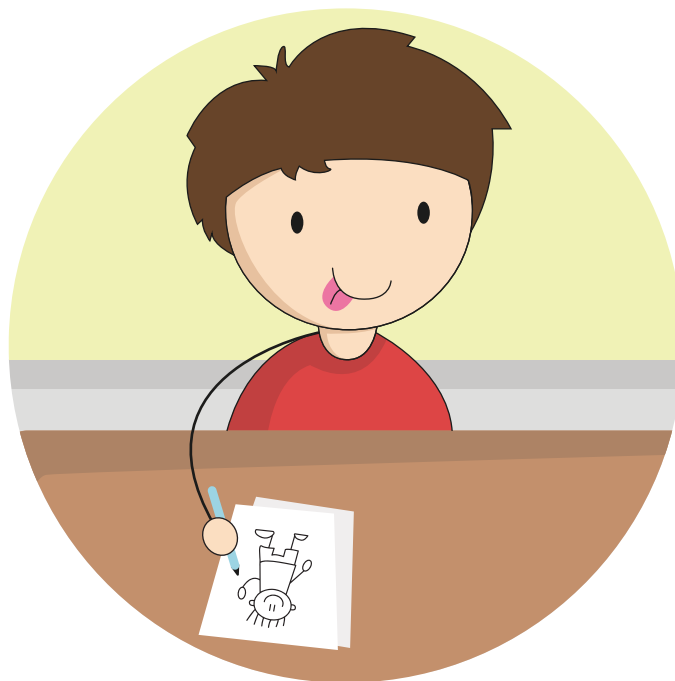
# Aladino

Un progetto per salvaguardare lo  
svago del bambino





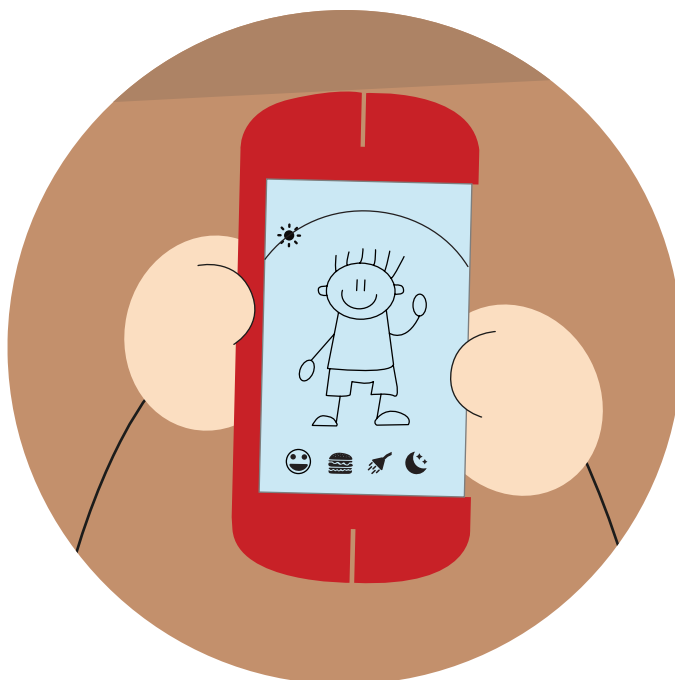
## STORYBOARD



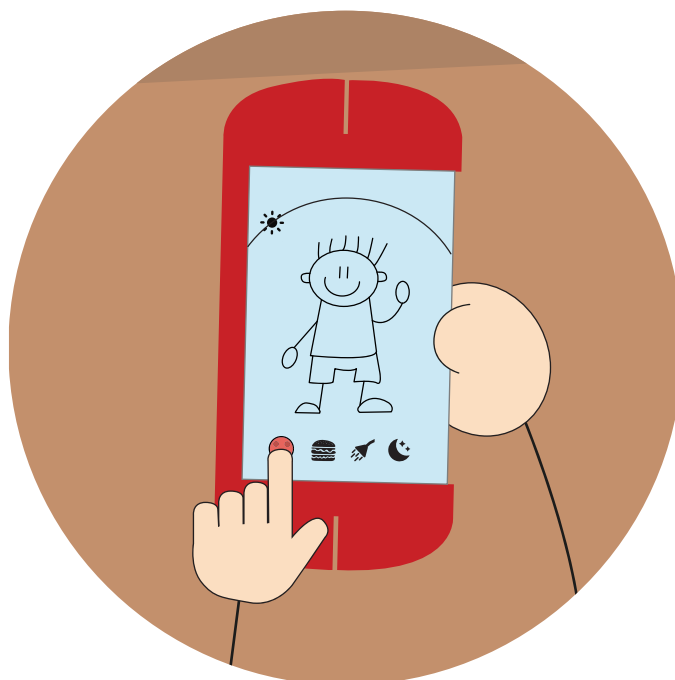
Il bambino disegna l'avatar su un foglio di carta



Il bambino fotografa il disegno col suo controller

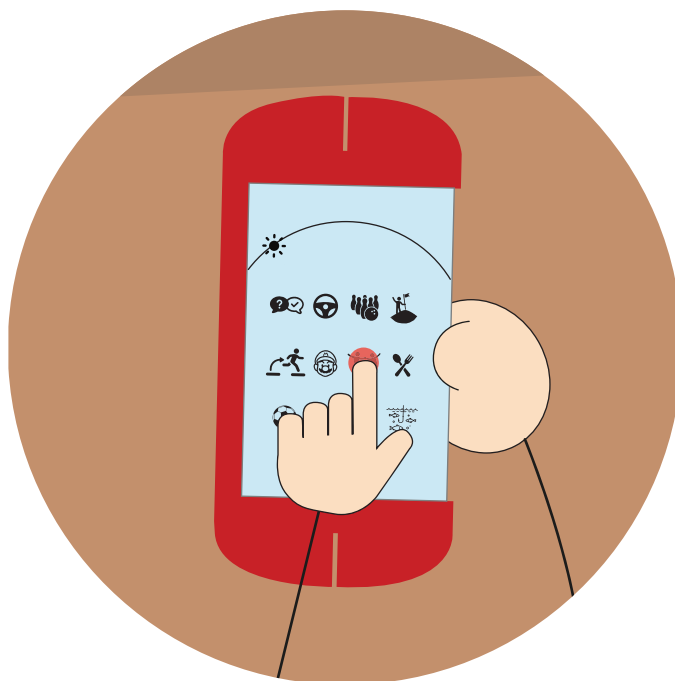


Il controller elabora il disegno e lo riporta nelle interfacce del controller

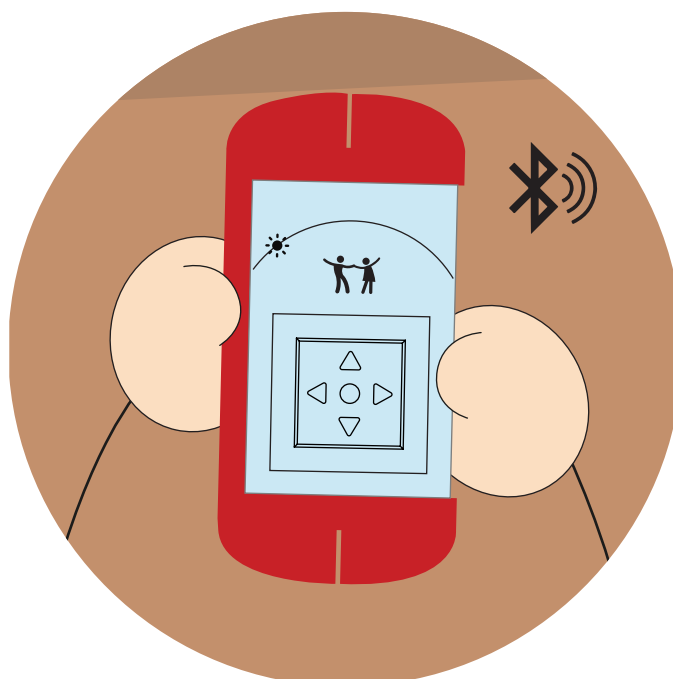


Il bambino clicca sulla sezione "Giochi"

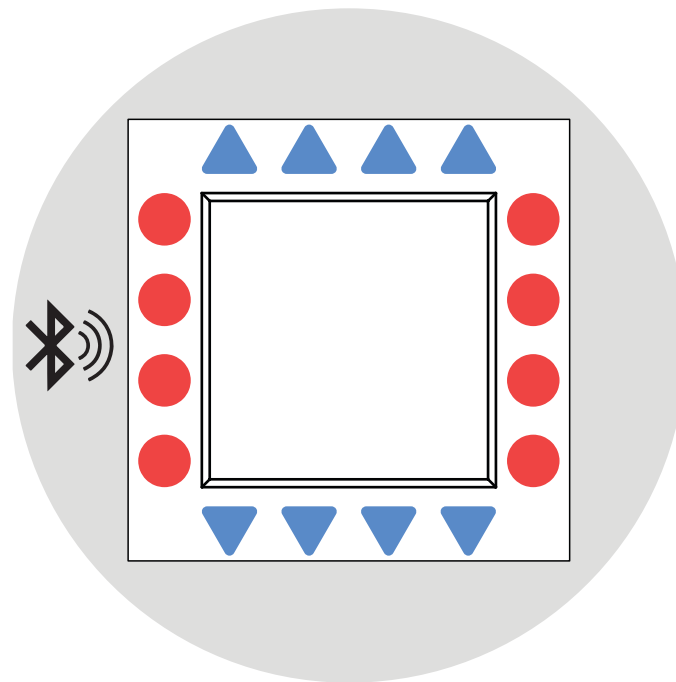
## STORYBOARD



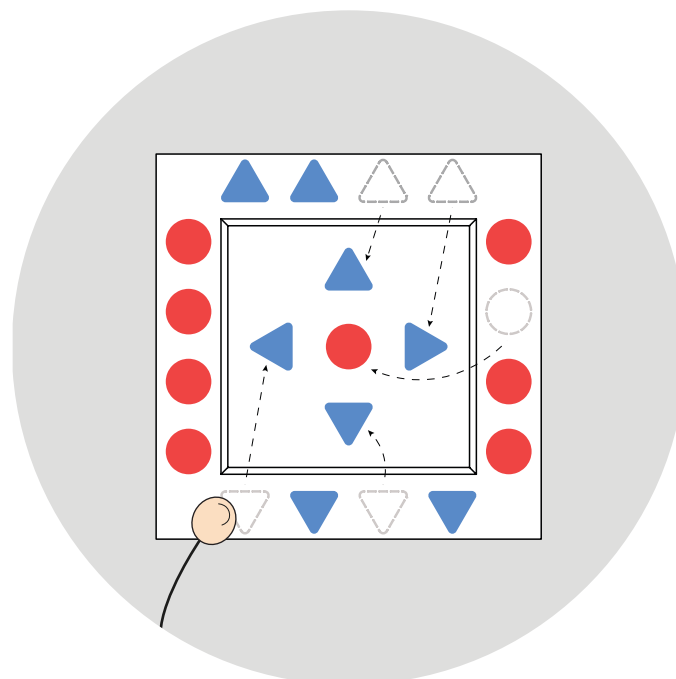
Il bambino sceglie il gioco da fare



Nell'interfaccia del controller comparirà la disposizione dei pulsanti da mettere sul tappetino. Si attiva la connessione Bluetooth

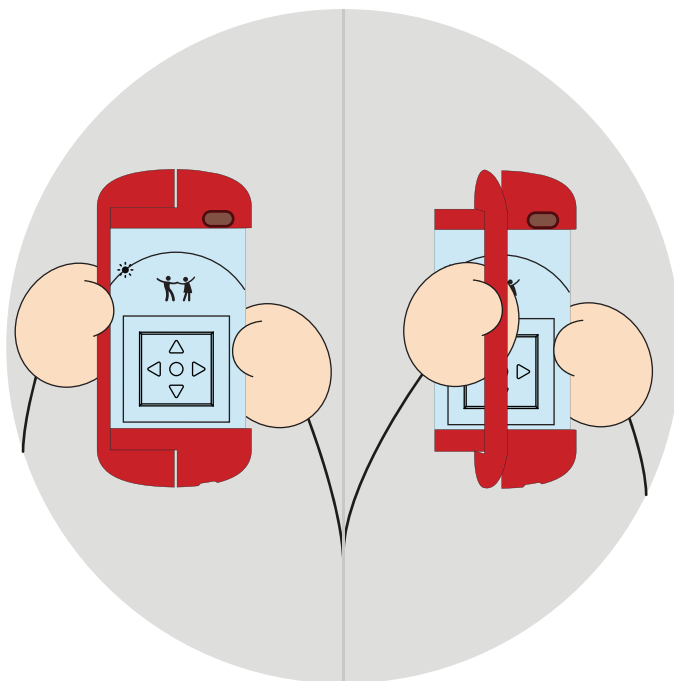


Il controller si connette al tappetino e si attivano i sensori di pressione e di vibrazione



Il bambino posiziona i pulsanti nel tappetino in base alle indicazioni dettate dal controller

## STORYBOARD



Il bambino, se una il controller con una mano, ruota la maniglia e la impugna

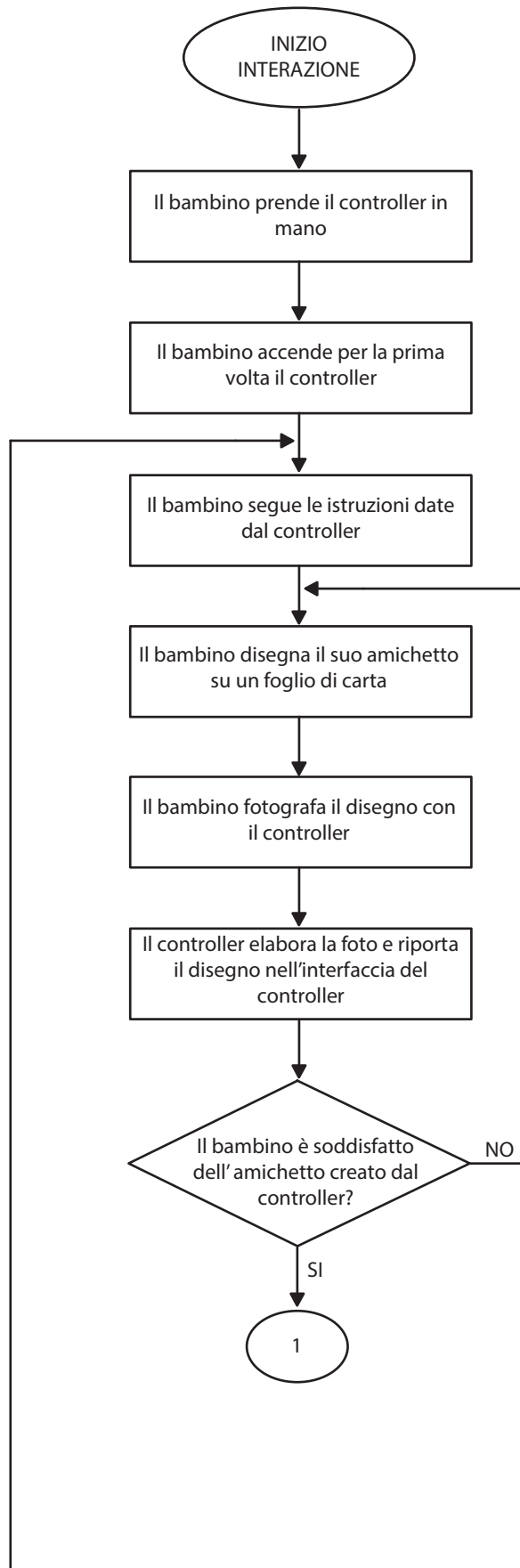


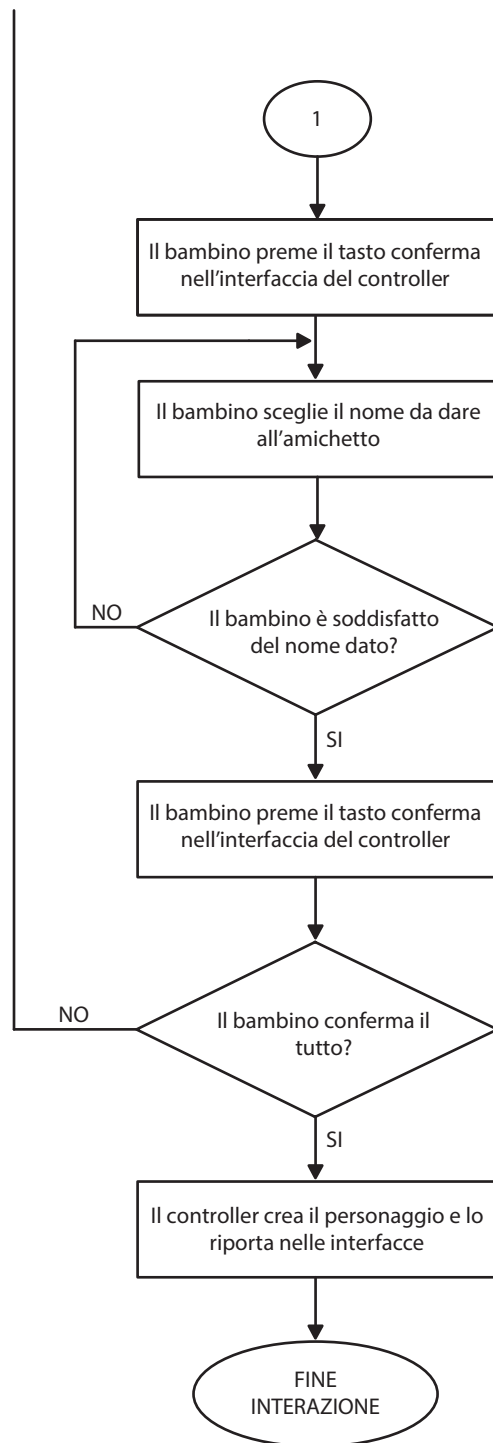
Il bambino si posiziona sul tappetino che collegandosi con la tv inizia a giocare.



# DIAGRAMMA DI INTERAZIONE

Iniziazione al controller

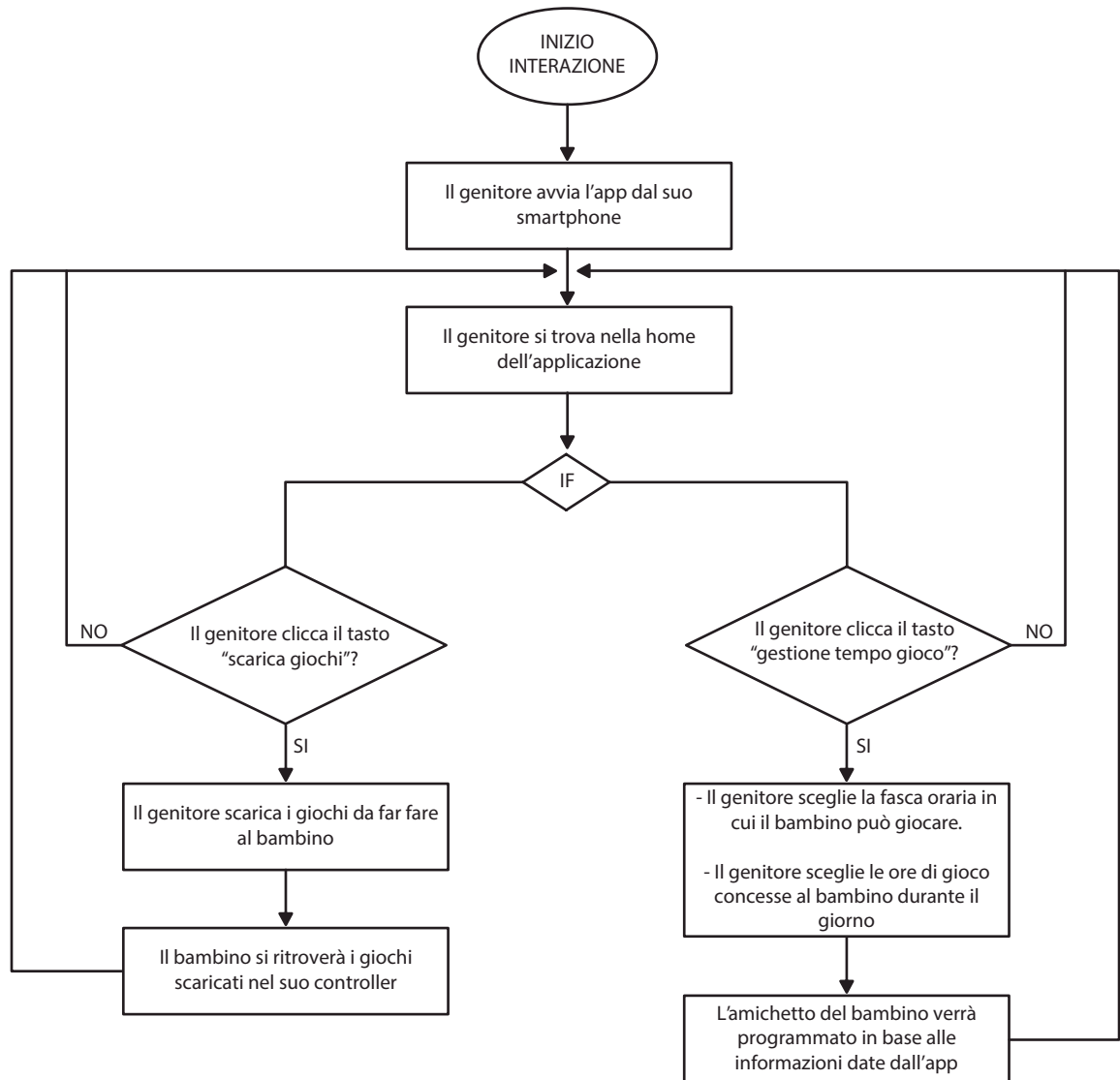






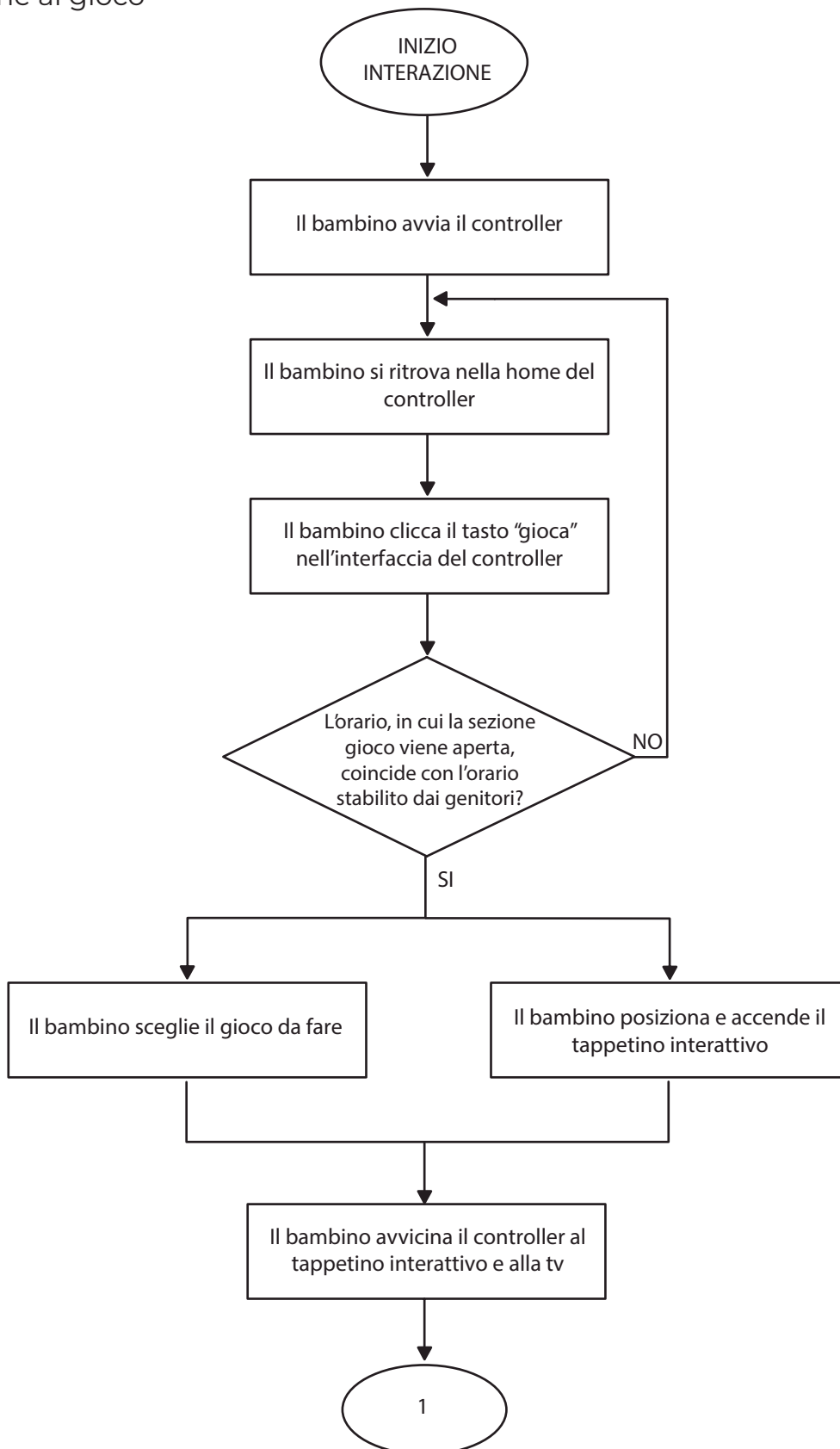
# DIAGRAMMA DI INTERAZIONE

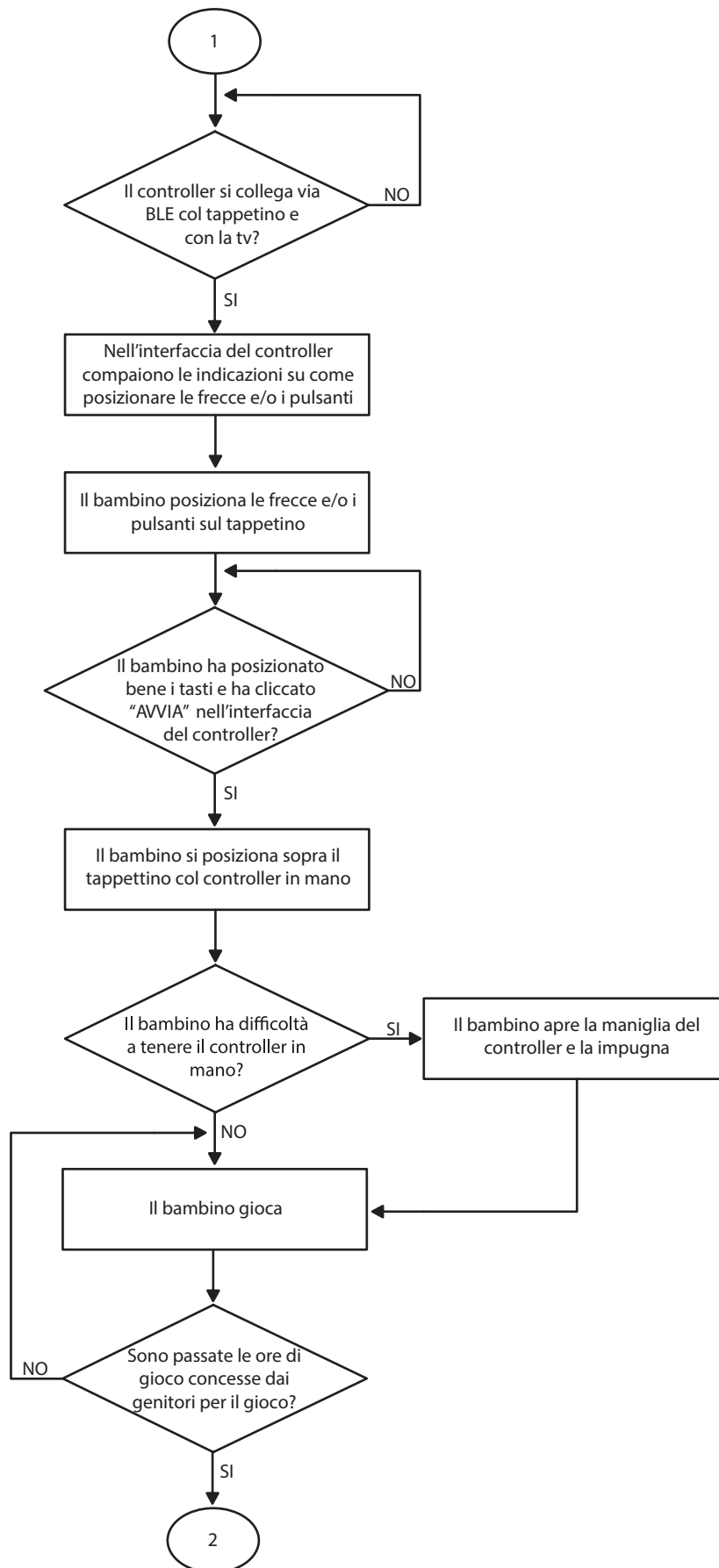
Interazione app nello smrtphone dei genitori

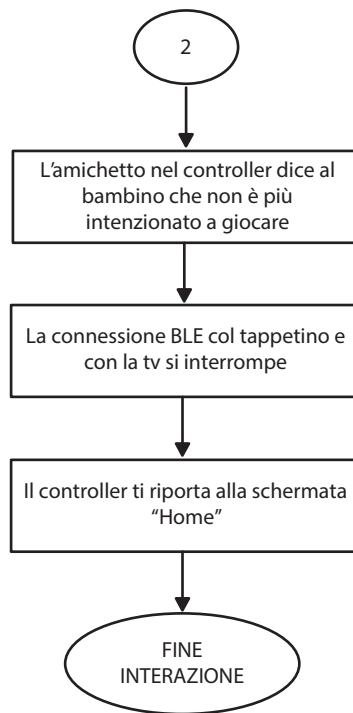


# DIAGRAMMA DI INTERAZIONE

Interazione al gioco









**CAPITOLO 5:**

BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA

## BIBLIOGRAFIA

- Yuval Noah Harari, 21 Lezioni per il XXI Secolo, Bompani, 2018
- Rivetti V. & Iannizzotto S. & Baricco A., The Game Unplugged, Einaudi, 2019
- Baricco A., The Game, Einaudi, 2018
- Carciofi A., Digital Detox, Hoepli, 2017
- Piaget Jean, La formazione del simbolo nel bambino. Imitazione, gioco e sogno. Immagine e rappresentazione, La Nuova Italia, 1972.
- Fedeli Laura, Social Media e didattica. Opportunità, criticità e prospettive, Pensa Multimedia, 2012

## SITOGRAFIA

- <https://www.stelladoradus.it/la-storia-dei-telefoni-cellulari/>
- <https://www.sanitainformazione.it/giovani/ansia-depressione-salute-uso-eccessivo-smartphone/>
- [https://www.repubblica.it/salute/ricerca/2017/12/19/news/cervello\\_squilibrio\\_nella\\_chimica\\_in\\_adolescenti\\_dipendenti\\_da\\_smartphone\\_e\\_internet-183233984/](https://www.repubblica.it/salute/ricerca/2017/12/19/news/cervello_squilibrio_nella_chimica_in_adolescenti_dipendenti_da_smartphone_e_internet-183233984/)
- <https://viverepiusani.it/quali-problemi-causa-luso-del-cellulare/>
- <https://www.stateofmind.it/2018/07/smartphone-ansia/>
- <https://tg24.sky.it/cronaca/2018/09/25/rapporto-censis-bambini-cellulari.html>
- <https://www.ilsole24ore.com/art/attenzione-bambini-lo-smartphone-ACvRXev>
- <https://www.iwatson.com/dipendenza-cellulare-un-fenomeno-subdolo-complesso/>
- <https://www.anfos.it/wp-content/uploads/2016/09/anfos-2013-opuscolo-il-rischio-da-videoterminale.pdf>
- <http://www.vallauri.edu/public/ita/img/documenti/Sicurezza/7%20-%20VDT%202010.pdf>
- <http://bambini.corriere.it/2013/05/06/bambini-davanti-a-computer-e-tablet-quali-rischi-per-gli-occhi/>
- <https://www.androidgalaxys.net/migliori-app-android/samsung-safety-screen/>
- <https://www.eppela.com/it/projects/22814-9seconds-l-app-che-combatte-la-dipendenza-da-smartphone>
- <https://wellbeing.google/>
- <http://www.checkyapp.com/>
- [https://www.corriere.it/tecnologia/20\\_gennaio\\_24/envelope-app-google-che-imbusta-smartphone-7aef2ce0-3e95-11ea-aa9c-97ca6bb6718f.shtml](https://www.corriere.it/tecnologia/20_gennaio_24/envelope-app-google-che-imbusta-smartphone-7aef2ce0-3e95-11ea-aa9c-97ca6bb6718f.shtml)
- <https://www.digilens.com/>
- [https://www.popsockets.it/home?lang=it\\_](https://www.popsockets.it/home?lang=it_)
- <https://www.apple.com/it/siri/>
- [https://store.google.com/it/product/google\\_home](https://store.google.com/it/product/google_home)



## SITOGRAFIA

- <https://lecuffielacomunicazioneaportatadiorecchie.wordpress.com/2018/11/25/la-storia-e-lo-sviluppo-delle-cuffie/>
- <https://www.mobileworld.it/miglior-smartwatch/>
- <https://www.parrot.com/it/>
- <http://www.tabletperbambini.it/clempad-clemphone-7/>
- <https://www.liscianigroup.com/mio-phone-5-4g-lte/scheda/24464>
- <https://www.playosmo.com/it/>
- <https://www.eurogamer.it/articles/2019-07-24-news-videogiochi-bandai-namco-svela-tori-l-ecosistema-che-porta-il-divertimento-pensato-per-i-bambini>
- <https://awards.ixda.org/entry/2018/peek-book/>
- <https://www.playstation.com/it-it/explore/ps4/games/playlink/>
- <https://www.playstation.com/it-it/games/invizimals-psp/>
- <https://www.playstation.com/it-it/explore/accessories/playstation-move-motion-controller/>
- <https://www.ubisoft.com/it-it/game/just-dance-2020>
- <https://it.wikipedia.org/wiki/Buzz!>
- <https://www.nintendo.it/Servizio-al-consumatore/Wii/Usa/Wii-Balance-Board/Installazione-dell-accessorio-Wii-Balance-Board/Installazione-dell-accessorio-Wii-Balance-Board-240188.html>
- <http://www.today.it/best/tecnologia/telefonia-e-wearable/smartphone-indistruttibile.html>
- <http://www.pou.me/>
- <https://outfit7.com/apps/my-talking-tom/>
- <https://it.wikipedia.org/wiki/Tamagotchi>
- <https://www.nintendo.it/Famiglia-Nintendo-3DS/Software-subito-disponibili/Centro-di-creazione-Mii/Centro-di-creazione-Mii-115540.html>
- <https://support.apple.com/it-it/HT208190>

