



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Publicata su *Global Junior Challenge* (<http://2017.gjc.it>)

[Home](#) > UDOO coffee

Paese, Città/Regione

Paese:

Italy

Città:

Siena/Toscana

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione:

Laboratorio di Interaction design

Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto:

University

Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali

Acconsenti al trattamento dei dati personali?:

Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati personali.

Tipo di progetto

Educazione fino ai 18 anni

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

Trasformare una macchina del tradizionale in un oggetto connesso alla rete tramite Android.

Project Summary (max. 2000 characters):

L'embedded computing, più prosaicamente definito IoT (Internet of Things) trasforma e sta trasformando il nostro modo di interagire con le tecnologie. Così come l'avvento del Web e di Internet ha modificato il nostro modo di fruire e interagire con l'informazione, allo stesso modo

o più, IoT, Physical Computing e tecnologie embedded modificheranno il nostro modo di concepire e vivere l'informazione, portando ad una vera e propria rivoluzione.

In questo progetto si vuole trasformare un oggetto non progettato con caratteristiche digitali e non connesso alla rete in un dispositivo in grado di comunicare con altri oggetti e sfruttare le capacità del sistema operativo android nell'ambito del Internet of things.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2014-08-30 22:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

Prima ancora di porsi obiettivi tecnologici occorre porne alcuni didattici e concettuali. La rivoluzione che porta con sé l'Internet of Things può avvenire soltanto fornendo tecnologie efficienti e allo stesso tempo con strumenti che permettano di utilizzarle con estrema semplicità. Parte di questa innovazione ha una matrice fortemente italiana con Arduino prima e, nel nostro piccolo, con la piattaforma UD00 poi. Ancora più importante però è fornire le competenze, non intese come semplici nozioni bensì come modo di pensare e approcciare questo nuovo modo di interazione con il mondo fisico/digitale.

Obiettivi del progetto sono di riuscire ad impiegare il più alto numero possibile di componenti android per immergere l'oggetto in questione in una realtà non più soltanto fisica modificando radicalmente le sue modalità di interazione: voice control, text to speech, news feed, presence detection, physical interaction.

Risultati

Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters):

Anche se trovandosi ancora in fase di sviluppo gli studenti coinvolti nel progetto comprendono a pieno il concetto di smart objects e Internet of things. Ancora prima di una fase di definizione di specifiche occorre imparare a pensare in modo totalmente diverso l'utilizzo e le modalità di interazione con un oggetto. Apparentemente questo risulta il passo più complesso per chi si avvicina a questo nuovo ambito di sviluppo. Per poter valutare questi sviluppi è possibile osservare come gli studenti riescano a distaccarsi da premesse e preconcetti di utilizzo di un oggetto, non limitandosi a conoscenze già acquisite e ricercare a fondo tutte le possibilità di fruizione fornite da un oggetto.

How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters):

Il progetto è tutt'ora in fase di sviluppo e non accessibile al pubblico. Nelle fiere in cui è stato esposto si supera comunque le migliaia

Sostenibilità

What is the full duration of your project (from beginning to end)?:

Meno di 1 anno

What is the approximate total budget for your project (in Euro)?:

Meno di 10.000 Euro

What is the source of funding for your project?:

Finanziamenti pubblici o privati

Il progetto è economicamente autosufficiente?:

No

Since when?:

2015-08-30 22:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?:

No

What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):

La realizzazione di un progetto non è legata unicamente alle potenzialità tecnologiche che offre in se, bensì dalla sua interazione con esse. Una tecnologia deve essere sempre considerata in relazione alla sua interazione con l'utente

Are you available to help others to start or work on similar projects?:

Sì

Informazioni aggiuntive

internet of things [1] UDOO [2] android [3] macchina del caffè [4] comandi vocali [5]

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

URL di origine: <http://2017.gjc.it/it/progetti/udoo-coffee>

Collegamenti

[1] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/internet-things>

[2] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/udoo>

[3] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/android>

[4] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/macchina-del-caffe>

[5] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/comandi-vocali>