

**PRESENTAZIONE
PROGETTO
TEAM LCRK**

#NAOCHALLENGE2020

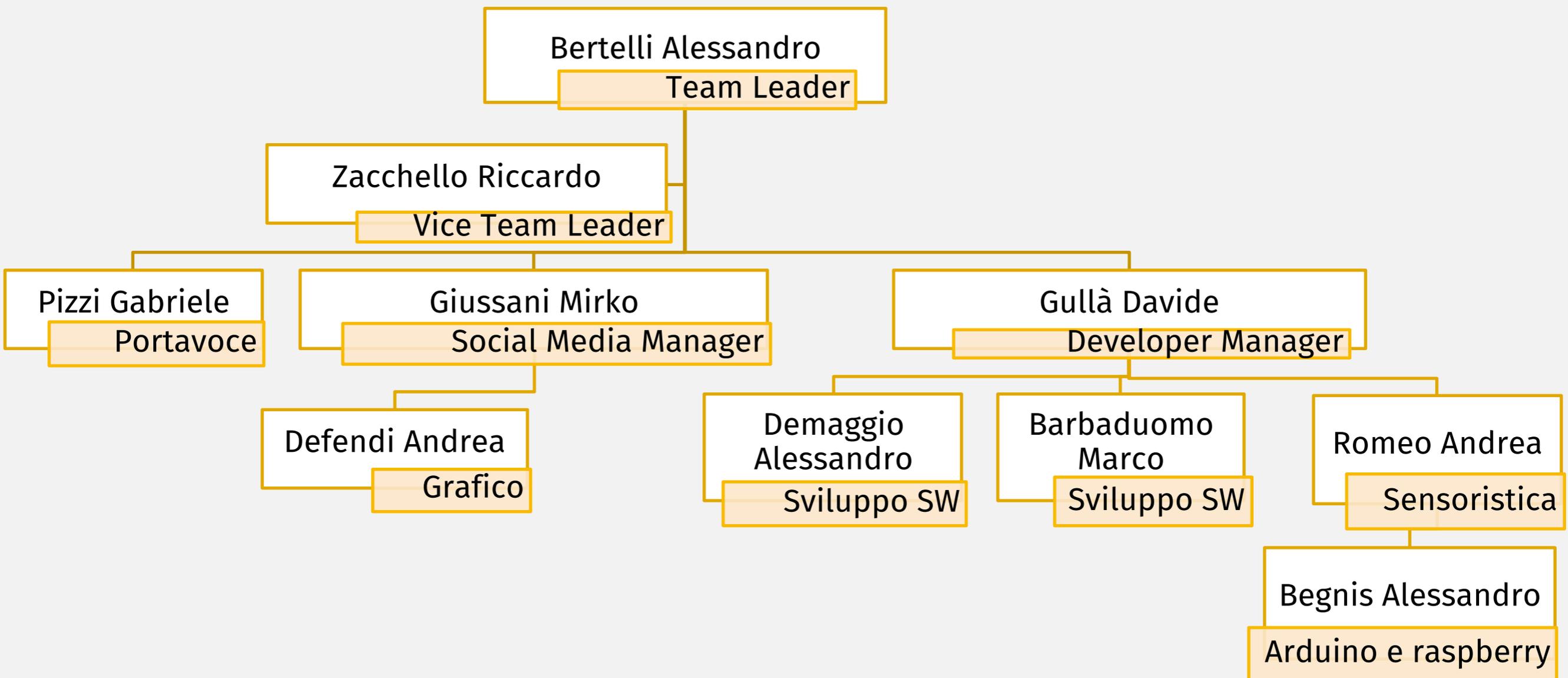
LA SCUOLA

La Scuola salesiana “**Ernesto Breda**” è una scuola paritaria che svolge una funzione pubblica. Si tratta di un istituto in cui si impara a vivere al passo con i tempi e attento al singolo, capace di orientare verso scelte libere e responsabili; una scuola che vive l’apprendimento come il frutto dell’esperienza maturata all’interno di una serie di occasioni formative abbracciando anche iniziative innovative come la NAO Challenge.



IL TEAM

Il team è composto da 10 studenti del IV anno delle superiori.



L'ENTE PARTNER

Inaugurato il 1° aprile 2011 **WOW SPAZIO FUMETTO** – Museo del Fumetto, dell'Illustrazione e dell'Immagine animata è la nuova casa del fumetto di Milano. La particolarità del suo stile lo rende una realtà unica di respiro internazionale, con uno sguardo attento a tutte le possibili contaminazioni tra media e generi diversi. WOW consente ad artisti, editori, appassionati e semplici curiosi di approfondire la conoscenza del fumetto anche nella sua produzione contemporanea, di confrontarsi su diversi temi a 360° in un'ottica di sviluppo e di crescita, puntando sulla didattica e sull'aggregazione attraverso la Nona Arte.

L'ENTE PARTNER

WOW Spazio Fumetto ospita esposizioni permanenti e temporanee, eventi culturali, aziendali o privati, proiezioni, laboratori interattivi. Offre al pubblico anche una biblioteca ad accesso libero di oltre 9.000 pezzi, una moderna caffetteria e un fornito bookshop specializzato.



IL PROBLEMA

Da subito il nostro ente partner, WOW Spazio Fumetto, ci ha segnalato una criticità nell'accoglienza.

Il museo si sviluppa in due piani suddivisi per aree: al piano inferiore vi è la biglietteria con il bookshop, una sala didattica e la biblioteca di libero uso; al piano superiore invece vengono esposte, per tempo variabile, mostre di autori e case fumettistiche.

A causa della carenza di personale, l'addetto alla cassa doveva spesso muoversi per accompagnare i visitatori nei vari ambienti del museo lasciando così scoperta la sua posizione sensibile in biglietteria.



SVILUPPO E FATTIBILITÀ

Abbiamo subito pensato alle molte applicazioni che la robotica umanoide potesse avere per risolvere questo tipo di problematica. Sono emerse diverse soluzioni che abbiamo analizzato singolarmente per verificarne la fattibilità e l'efficienza. Avevamo molte possibilità sul tavolo ma abbiamo constatato che non tutte erano attuabili: alcune perché non erano compatibili con il tipo di museo (essendo un museo con opere variabili), altre per l'impossibilità d'acquisto di componenti e sensori economicamente impegnativi...

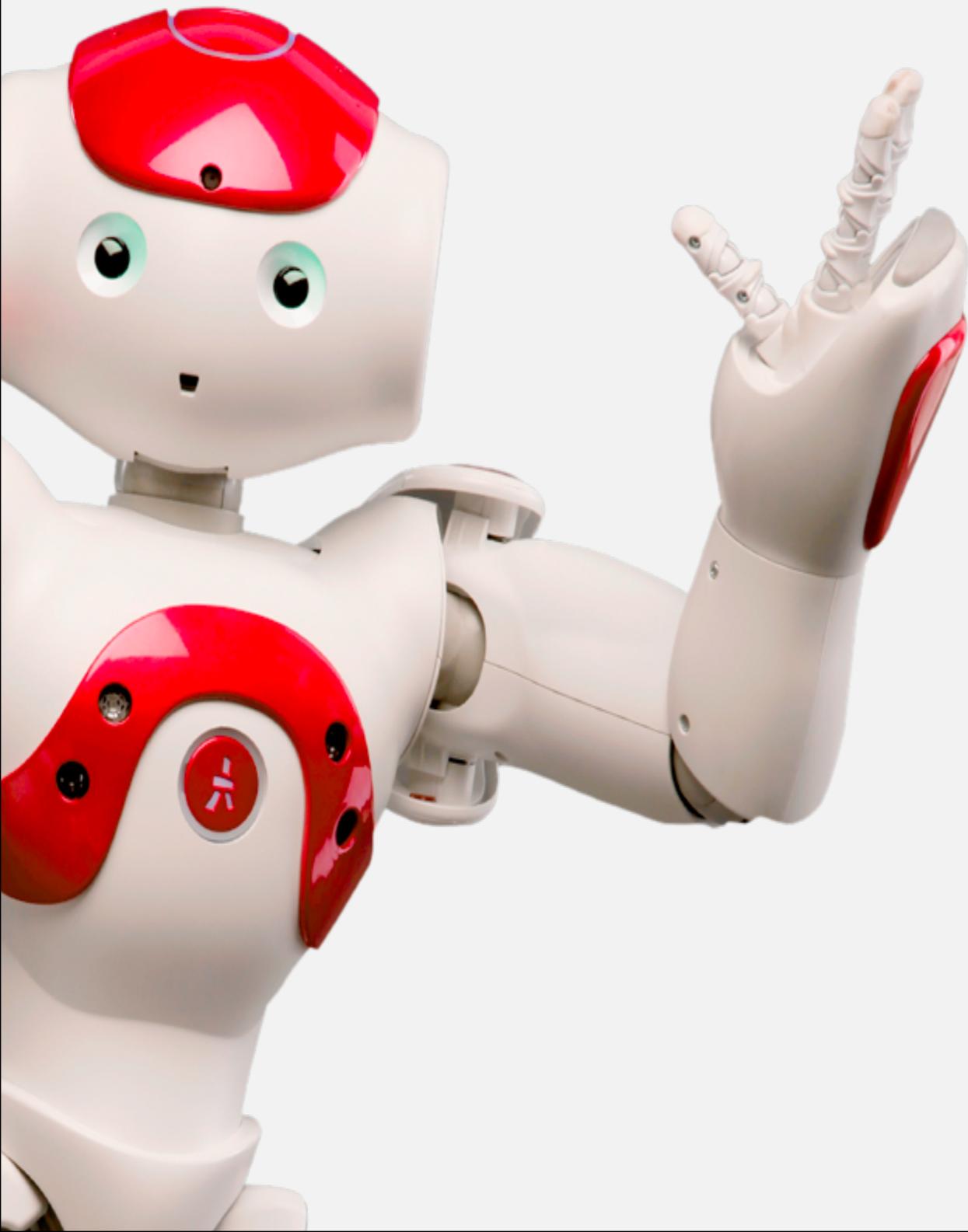
L'IDEA

Il progetto più fattibile ed utile per le esigenze del nostro Ente era quindi quello di occupare il robot NAO nella gestione dell'accoglienza dei visitatori e nell'accompagnamento degli stessi nelle aree museali.

All'ingresso dell'ospite, che viene captato tramite un sensore, NAO si «sveglia» e dopo una breve introduzione chiede al visitatore di che cosa ha bisogno (biglietti per mostra, bookshop, biblioteca, etc...). Dopo una interlocuzione tra ospite e cassiere, in base all'indicazione di quest'ultimo, NAO accompagna nell'ambiente richiesto il visitatore.



GLI OBIETTIVI



Il robot lavorando in questo modo dà la possibilità all'addetto della biglietteria di non abbandonare la zona della cassa.

Infatti, come già detto, sarà NAO a accompagnare i visitatori e dare una breve descrizione dello spazio dove si trovano.

Facendo così si evitano molti disagi che in caso contrario si sarebbero verificati.

TEAM LCRK

#NAOCHALLENGE2020