



DELTA CON

"VALORI IN GIOCO"

« VALORI IN GIOCO »

Non un format didattico ma una attività strutturata sul modello dei Maker Campus dove vengono studiati percorsi educativi per la divulgazione tecnologica, utilizzando tecnologie innovative come la robotica, Arduino, il coding, la modellazione 3D, le tecnologie per la produzione di energia Green.....

Questo può essere sviluppato in collaborazione con Enti Pubblici, con Fondazioni o Aziende lungimiranti che vogliono lasciare sul territorio un'impronta reale alle generazioni future .

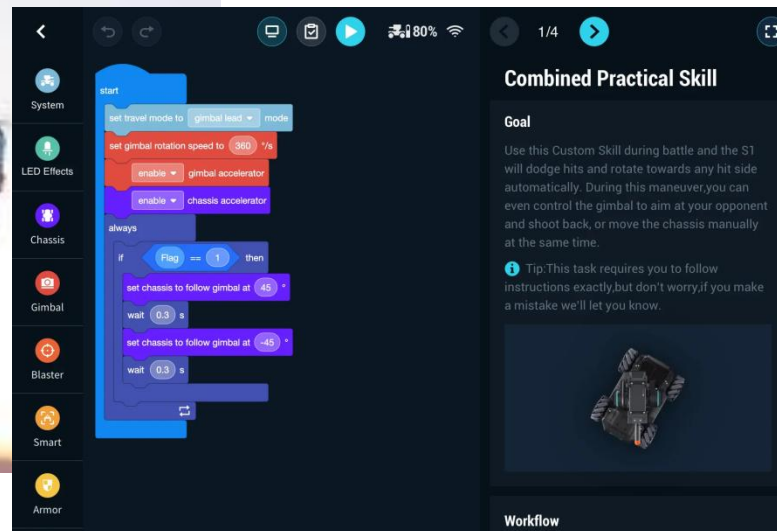
Ma vediamo chi è l'artefice del progetto e come verrà sviluppato

- > **Deltacon** sviluppa e distribuisce tecnologie per la didattica ed organizza corsi di formazione tecnica per tutte le età.
- > Gestisce il Centro di Ricerca & Sviluppo per l'innovazione tecnologica nella didattica; conducendo attività di ricerca sulle nuove tecnologie e creazione di prototipi;
- > In collaborazione con la scuola di robotica Officine Leonardo sviluppa e diffonde format educativi applicando le nuove tecnologie per la didattica e le conoscenze tecniche e scientifiche per promuovere la cultura dell'innovazione all'interno del sistema scolastico e imprenditoriale del territorio.

Spazio + attrezzature + persone = ...



Creare uno spazio **condiviso** è un'opportunità per gli appassionati di Droni e Robotica di avvicinarsi ed approfondire le proprie conoscenze in questo settore disponendo di uno **spazio attrezzato** all'interno del quale **imparare a programmare , pilotare e costruire in completa autonomia.**



Combined Practical Skill

Goal

Use this Custom Skill during battle and the S1 will dodge hits and rotate towards any hit side automatically. During this maneuver, you can even control the gimbal to aim at your opponent and shoot back, or move the chassis manually at the same time.

Tip: This task requires you to follow instructions exactly, but don't worry, if you make a mistake we'll let you know.

Workflow



Uno Spazio dove si è in grado di trasformare un semplice progetto virtuale in un oggetto vero e proprio, annullando tutti i costi tipici del prototipo.



Luogo di relazioni e codivisioni in grado di favorire la creatività dal basso e il DIY (Do It Yourself - fai da te).

Competenze: presenza di professionalità diverse tra cui avviene un continuo scambio di conoscenza e che collaborano allo sviluppo di nuovi prodotti (coworking).

Relazioni: Una **comunità locale** di persone interessate alla fabbricazione digitale **comunità globale** in grado di favorire lo scambio di informazioni e di collaborazioni

Gli Utenti

Professionisti

Cittadini

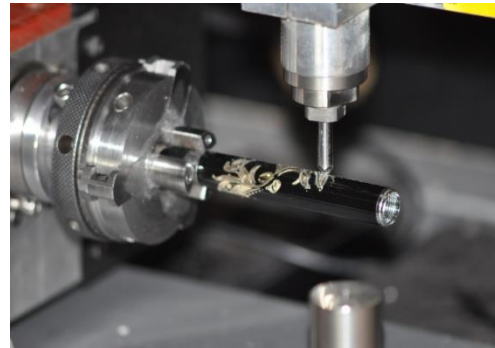


Scuole

Imprese

Le Attività

Laboratori di coding/robotica



Digital Manufacturing



Laboratori di Modellazione

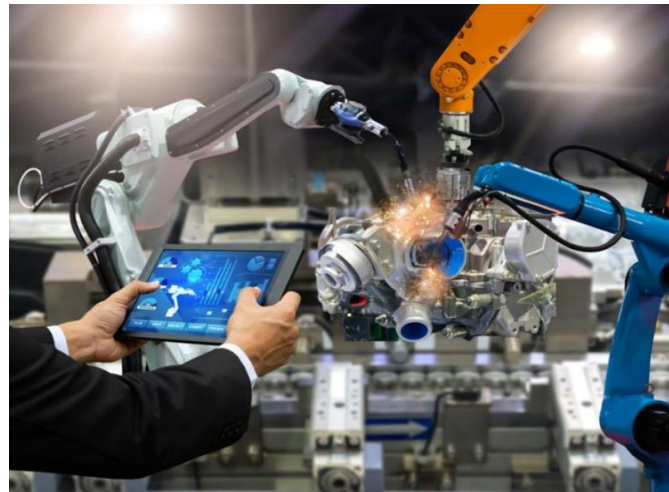


e Stampa 3D

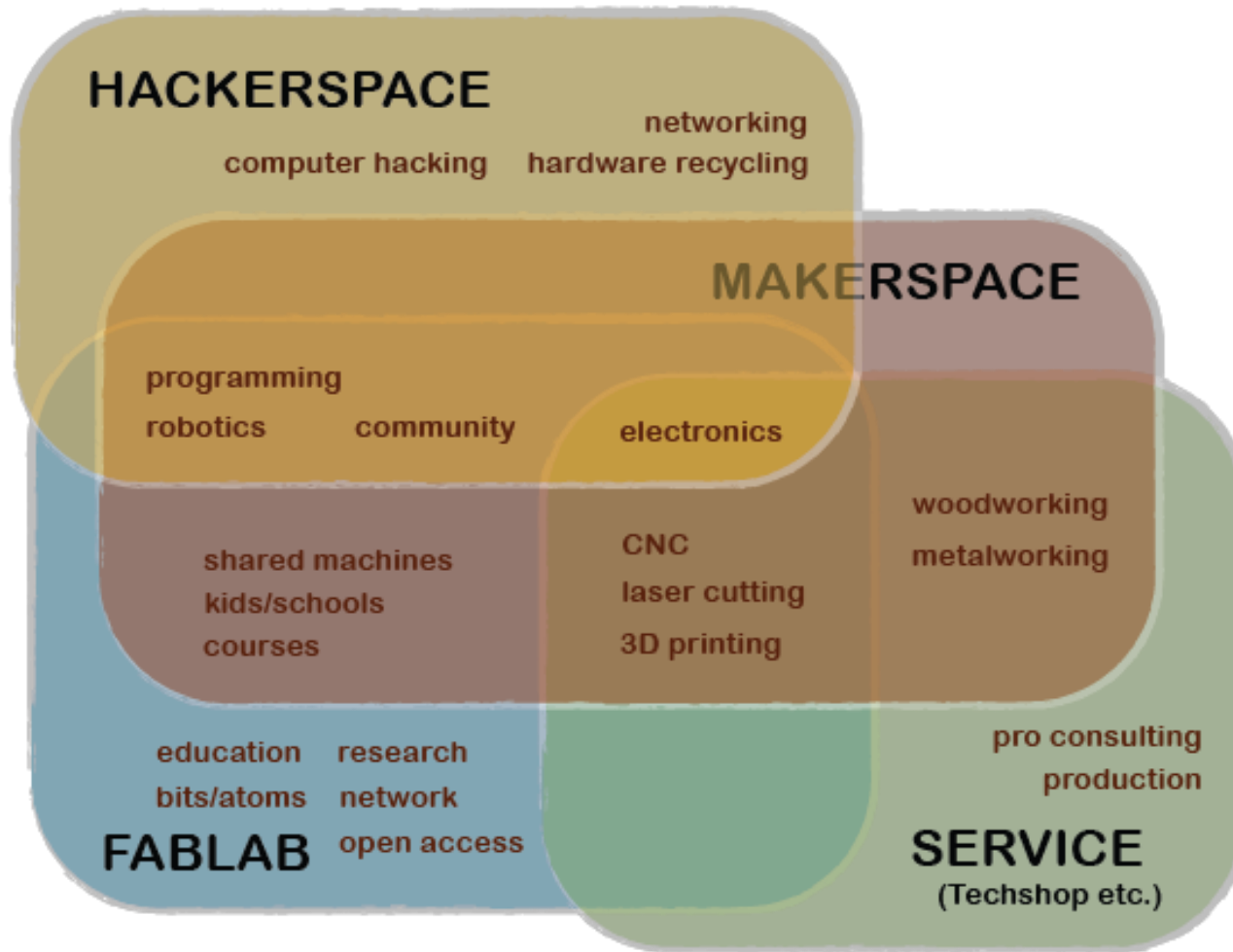
Dare valore alle proprie idee

«Provando e riprovando...» (cit. Galileo Galilei)

- > Questo è l'atteggiamento che deve avere chi entra in questi spazi perché chi tenta di realizzare qualcosa di unico, di innovativo, di mai tentato prima, sta percorrendo una strada nuova e inesplorata e apprende dai propri errori.
- > I nostri Tutor saranno a disposizione per seguire la crescita nei vari settori: dalla pilotaggio Droni alla Robotica e, dalla realtà Aumentata alla Gamification.



Hackerspace & Makerspace



Alessandro Ranellucci - makerblog.it - makeinitaly.foundation - CC-BY-SA

Hackerspace

Gli **hackerspace** sono molto legati all'informatica, alla telematica, all'open source e al digitale. Con il tempo gli hackerspace hanno fatto proprie anche le tecnologie CNC e si sono avvicinati agli oggetti fisici; tuttavia le attività hardware di un hackerspace sono storicamente legate al riciclo di vecchi computer o apparecchi elettronici o alla realizzazione di circuiti elettronici è infatti proprio **l'elettronica il principale elemento in comune con il movimento maker** .



Makerspace

Il nostro spazio è una categoria speciale di makerspace, di questi ultimi condividono tutti gli aspetti, dallo spazio alle attività attrezzature ma si privilegiano le **tecnologie digitali**



Ci sono inoltre laboratori che offrono **servizi di prototipazione** per conto degli utenti



Un TechShop attrezzato con macchinari di alto livello e staff in grado di seguire gli utenti nella realizzazione del progetto.

Makerspace

Il **makerspace** è uno spazio più orientato alla creazione di oggetti (make) e non solo alla loro modifica (hack) e che, soprattutto, accoglie anche tecnologie non necessariamente elettroniche o informatiche: il makerspace è un'officina condivisa, dotata di spazi di lavoro, attrezzature, macchine digitali e non.



Il Nostro piano delle attività

- Corsi di formazione in 3D design e Stampa 3d
- Corsi di Coding e Robotica educativa ;
- Laboratori ricreativi di digital fabrication;
- Laboratori di Robotica di servizio;
- Eventi e Seminari nell'ambito dell'innovazione tecnologica e dell'uso consapevole della tecnologia in collaborazione con enti, associazioni ed Aziende tra cui :



Le Attività in programmazione

- Energia



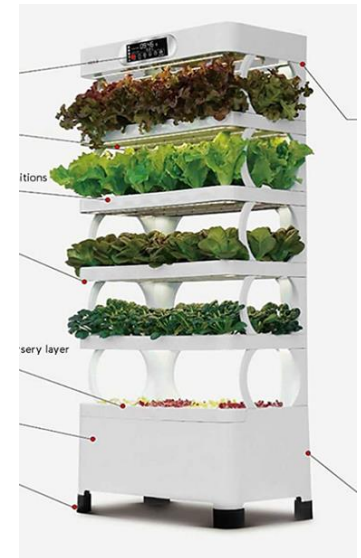
- Costruzione del Mezzo



- Laboratorio di produzioni musicali digitali



- Alimentazione e sostenibilità



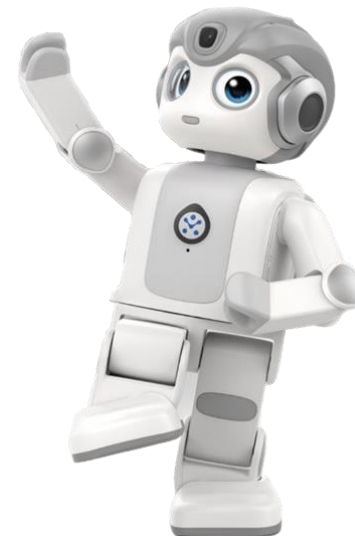
- Robotica industriale



- Agro Alimentare



- Dal coding alla robotica



Le Attività in programmazione

2° semestre 20.... e Summer Camp

Laboratori di coding/robotica

- Corso di base in disegno digitale (età 8-14 anni)
- Corso di base in creazione di Video Game (età 8-14 anni)
- Corso di 2° livello coding per i robot (età 8-12 anni)

Laboratori di Digital Manufacturing

- Corso di base Modellazione 3D e Stampa (età 12-18 anni)
- Corso di costruzione e programmazione di Robot (età 12-18 anni)
- Corso di Video Making con i Droni (età 12-18 anni)
- Corso di Pilota APR e manutenzione Drone (età 14-18 anni)

Gli utenti : i cittadini

- > **Le scuole,** possono trovare un servizio per sviluppare e costruire idee, per accrescere le competenze digitali e per valorizzare la cultura del «saper fare»
- > **Le aziende :** siamo una risorsa creativa per le imprese oltre che un utilizzatore finale con cui confrontarsi nel processo di sviluppo di un nuovo prodotto.
- > **Maker:** vogliamo mettere la nostra esperienza a disposizione dei creativi di chi sogna la soluzione che possa un essere un'idea per una nuova professione, un svago creativo o lo spunto per una nuova idea imprenditoriale .

Come partecipare alle attività



- > **Tutti i seminari** saranno aperti al pubblico e gratuiti;
- > **Tutti gli eventi e workshop** organizzati con partner o associazioni saranno aperti al pubblico e gratuiti o con contributo volontario ;
- > **I corsi in programmazione**
Saranno gratuiti o agevolati per gli associati. Altri avranno un costo variabile a secondo della tipologia di corso
- > **Chi può usare gli spazi e le attrezzature ?**
Gli spazi sono disponibili come risorsa comunitaria offrendo sia accesso per specifiche iniziative libero ai singoli individui sia accesso programmato gratuito, con donazione ed a pagamento

Come funziona in 5 passi



1. ISCRIVITI: per avere accesso

2. IMPARA: ti insegniamo a utilizzare le macchine e i software (soprattutto quelli open source/free). Organizziamo corsi di formazione base e avanzati, ma impari soprattutto facendo

3. IMMAGINA: le idee le devi mettere tu oppure puoi scaricare dalla rete i progetti degli altri makers

4. CREA: Una volta abilitato ad usare le singole macchine vi puoi accedere e utilizzarle in completa autonomia

5. CONDIVIDI: Puoi **scambiare** le tue **competenze** con gli altri utenti, **creare** sinergie, mettere a disposizione della Comunità i tuoi progetti

Gli eventi in programmazione

•Eurobotics week

•La Settimana europea della robotica si svolgerà dal 14 al 25 novembre in tutta Europa per dimostrare l'educazione alla robotica a tutti i livelli. Molti insegnanti qualificati e entusiasti organizzatori locali hanno raccolto questa sfida, con circa 1.200 eventi che si sono svolti in tutte le regioni d'Europa l'anno scorso.

•Arduino Day

È un evento della durata di 24 ore – organizzato direttamente dalla community o dai fondatori di Arduino - che riunisce le persone per condividere le loro esperienze

•Campus Party

Campus Party è la più grande esperienza d'innovazione e creatività al mondo. Parteciperemo con un nostro Stand

•DJI RoboMaster Italian League

•Ispirato a DJI RoboMaster, la competizione di robotica più avvincente del mondo, S1 ti farà mettere in pratica nozioni di scienze, matematica, fisica e programmazione attraverso l'uso di giochi divertenti e funzionalità intelligenti.

CREDITS



A fine 2018 il Financial Times ha pubblicato una lista dei 100 campioni digitali europei che stanno usando bene la tecnologia. 11 sono italiani. Sono stati selezionati in base alla trasformazione digitale in atto, alle nuove tecnologie utilizzate, ai nuovi modelli di business, alla formazione sulla tecnologia, all'attenzione verso gli aspetti sociali dell'uso della tecnologia.

Le aziende sono:

- La bottega del calzolaio che, grazie alle vendite on-line ha aumentato il fatturato del 600% negli ultimi due anni ed assunto 10 persone solo per le vendite via web;
- Botta che si occupa di imballaggi ed usa non solo robot per la produzione e chat virtuali sul web;
- Di Sciaccio, studio tecnico che utilizza tecnologie software all'avanguardia per la progettazione 3D;
- Enel che sta investendo 4,7 miliardi di Euro entro il 2020 per digitalizzare la rete elettrica;
- FarmaRegno, da una farmacia ad un negozio on-line che fornisce in tutto il mondo;
- Gucci che sta sperimentando robot e progettazione 3D;
- Associazione Officine Leonardo impegnata nella formazione in robotica e automazione dei processi produttivi;
- HelPeople, una fondazione che utilizza Internet per fornire assistenza materiale ai bambini e agli adolescenti in difficoltà;
- World's Advanced Saving Project, azienda che progetta e produce stampanti 3D con materiali eco-compatibili.
- Estra che nella vendita di gas naturale e di energia elettrica;
- Treadom un sito che consente di fare una donazione affinché in qualche parte del mondo venga piantato un albero.

<https://www.ft.com/content/6d68a236-e153-11e8-8e70-5e22a430c1ad>

Eventi ricreativi



Per gli eventi passati si ringraziano: Luca Abete , Alessandro Cecchi Paone e Pia Montalcini

Congratulations!

Officine Leonardo

Featured on the Financial Times 'Europe's Road to Growth' list
as one of 100 digital champions recognised for digital
leadership and technological innovation.



Dicono di Noi



Partecipiamo al programma



Regional Partner Sud Italia per la gara di robotica internazionale LEGO



Ambasciatori per la MAKER FAIRE DI ROMA

IN ANTEPRIMA NAZIONALE



World Robot Olympiad™ (WRO™)
 Competizione internazionale di robotica che mira a suscitare, nei bambini e nei giovani, interesse per la scienza e la tecnologia per la prima volta in Campania.



FIRST LEGO LEAGUE 2014
" VILLAGGIO DEI RAGAZZI DI MADDALONI "



LABORATORIO LEGO 2012



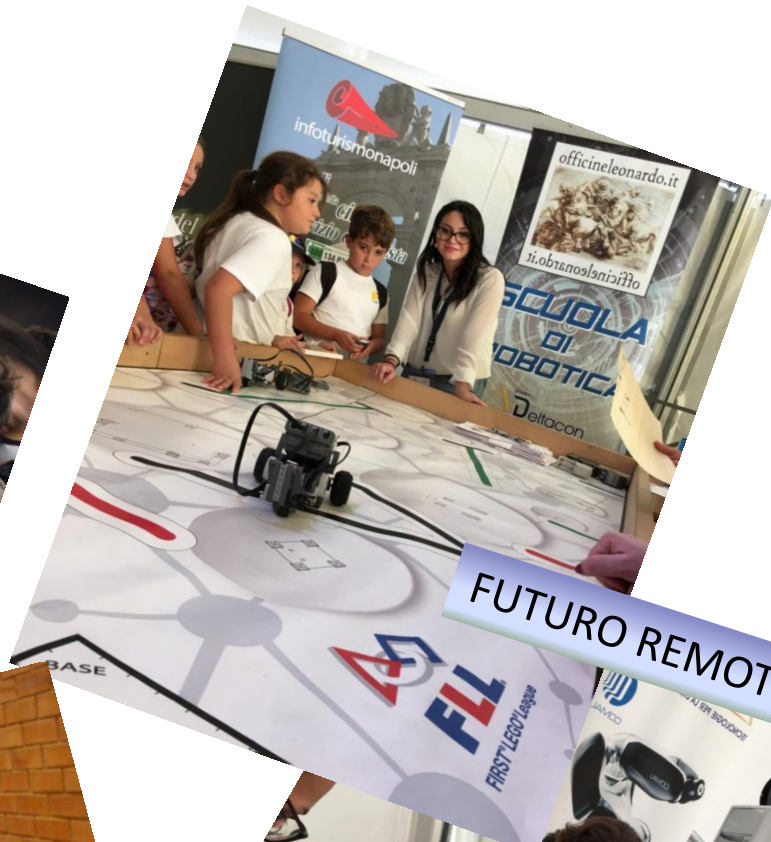


**STAGE DOMOTICA E STAMPA 3D ISTITUTO
TECNICO "M. CURIE" CERCOLA 2016**





FUTURO REMOTO 2013



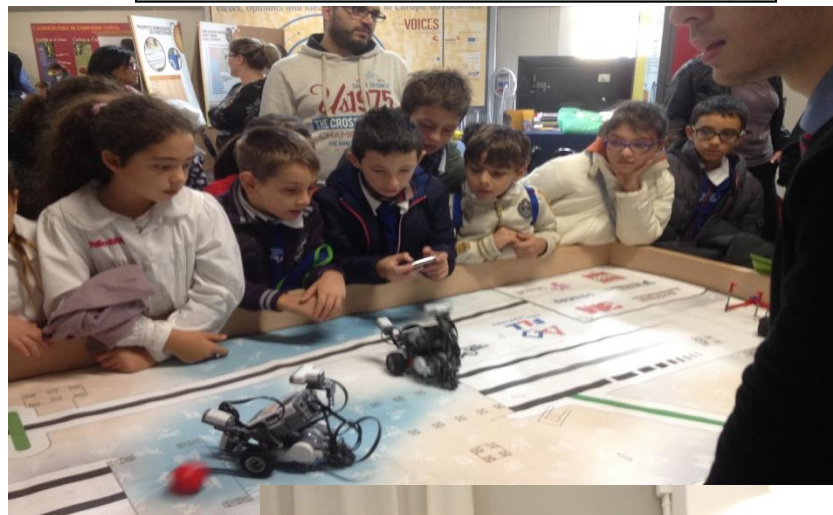
FUTURO REMOTO 2014



FIERA DELLA ROBOTICA 2012 MILANO



EUROBOTICSWEEK 2014



Contatti e Social



www.deltacon.it



@DeltaconS.r.l.



info@deltacon.it

Deltacon@pec.it



@DeltaconS.r.l.



@DeltaconS.r.l.



0814619381

0698355105



@Deltacon