

HORIZON
2020

Justinmind XR: The First Code-Free Rapid Prototyping Platform for eXtended Reality (VR/AR/MR) and Spatial Computing

Risultati in breve

Progettazione di applicazioni senza codice in ambienti immersivi

La progettazione di applicazioni senza capacità di sviluppo prevede il coinvolgimento di persone con profili molto diversi nel processo creativo e la distribuzione di prototipi in maniera rapida e semplice. Consentendo lo sviluppo senza codice per applicazioni di realtà estesa, la piattaforma Justinmind apre la strada alla massiccia adozione di queste tecnologie.



ECONOMIA
DIGITALE



© XR_SeventyFour, Shutterstock

Quanto siamo vicini a trasformare le applicazioni di realtà virtuale in strumenti di uso quotidiano utilizzati su larga scala per imparare, collaborare, giocare o ricevere assistenza sanitaria? Secondo il gruppo di [Justinmind](#), questa rivoluzione potrebbe essere imminente. La chiave? Applicazioni «killer», che guideranno l'adozione massiccia, e strumenti che ci permettono di coinvolgere una gamma molto più ampia di professionisti nel processo creativo che le fornirà.

Justinmind potrebbe fungere da trampolino in questo processo. La piattaforma di successo, che ha attualmente due milioni di utenti, offre strumenti di progettazione

dell'interfaccia utente (UI, User Interface) per la creazione di prototipi di applicazioni web e mobili senza alcuna capacità di codifica. Grazie al progetto [JUSTINMIND-XR](#)  (The First Code-Free Rapid Prototyping Platform for eXtended Reality (VR/AR/MR) and Spatial Computing), finanziato dall'UE, il gruppo sta facendo progredire ulteriormente questa idea nell'ambito della realtà estesa (XR, eXtended Reality), che comprende tecnologie di realtà virtuale, realtà aumentata e realtà mista.

«Con Justinmind XR, gli utenti saranno in grado di realizzare prototipi di applicazioni software che possono essere visualizzate e provate in un ambiente immersivo», spiega Xavier Renom, amministratore delegato e co-fondatore di Justinmind.

Mentre la realtà aumentata aggiunge elementi digitali ad ambienti fisici, la realtà virtuale crea un'esperienza completamente digitale a 360°. I progetti di sviluppo di applicazioni in entrambi i settori devono ancora affrontare diversi ostacoli: la mancanza di standardizzazione e requisiti di elevata conoscenza tecnica spesso rendono difficile portare le persone giuste a bordo.

Progettazione senza codice

Il gruppo di Justinmind si prefigge di risolvere questo problema, offrendo un software di progettazione di realtà aumentata e realtà virtuale accessibile a chiunque. «Il nostro obiettivo è quello di democratizzare la progettazione di qualsiasi tipo di applicazione per computer, rendendo più semplice realizzare prototipi e convalidare programmi complessi. Ecco perché la nostra piattaforma è completamente senza codice: non è necessario conoscere alcun linguaggio di programmazione per usarla», afferma Renom.

Per iniziare con Justinmind XR, gli utenti dovranno scaricare il programma. La realizzazione del prototipo che coinvolge vari profili e gruppi può quindi avvenire facilmente online grazie alle funzionalità di collaborazione a distanza degli strumenti che utilizzano i servizi cloud.

«Si può considerare Justinmind XR alla stregua di uno strumento di collaudo», aggiunge Renom. «Generalmente, il problema con il collaudo è che si effettua quando l'applicazione è già costruita: qualsiasi errore di progettazione scoperto ha enormi ripercussioni sul bilancio. Con il nostro approccio, è possibile verificare il progetto all'inizio, riducendo il rischio di costose rielaborazioni e il fallimento del progetto.»

Il team ha inoltre preso in considerazione il fattore di costo per quanto riguarda le attrezzature necessarie per sperimentare le simulazioni di realtà virtuale o realtà aumentata. Mentre i dispositivi di fascia alta sono supportati, gli auricolari

smartphone costituiscono un'alternativa accessibile, completamente funzionale abbassando ulteriormente la soglia per l'adozione su larga scala.

XRgonomica

Le aree di applicazione della realtà estesa coprono praticamente tutti i settori della società, dall'istruzione e dai servizi pubblici alla produzione e all'assistenza sanitaria.

Poiché i mondi fisico e virtuale sono sempre più intrecciati, gli sviluppatori di Justinmind credono che stia diventando sempre più importante creare strumenti e processi per collaudare le esperienze che attraversano il mondo fisico e quello digitale. Per soddisfare questa esigenza, hanno sviluppato il concetto di collaudo XRgonomics. «XRgonomics cattura insieme interazione fisica e digitale. Ad esempio, questo ha senso per applicazioni automobilistiche o dispositivi medici con una componente fisica e una digitale.»

Il lancio di Justinmind XR è previsto a ottobre 2021 sotto forma di un aggiornamento della piattaforma Justinmind esistente, poco prima della fine formale del progetto Justinmind-XR prevista per la fine di ottobre.

Parole chiave

[Justinmind-XR](#)

[realtà aumentata](#)

[realtà virtuale](#)

[interfaccia utente](#)

[UI](#)

[strumento di progettazione](#)

[software di progettazione di realtà virtuale](#)

[realtà aumentata](#)

[realtà estesa](#)

[prototipo](#)

Scopri altri articoli nello stesso settore di applicazione



[I megadati consentiranno di comprendere l'universo oscuro](#)

9 Aprile 2019





Mettere l'Europa in prima linea nella rivoluzione del supercalcolo

4 Maggio 2023 



Strumenti digitali intelligenti aiutano l'industria alimentare europea ad affrontare gli elevati costi energetici

31 Maggio 2022   



Migliore localizzazione degli oggetti negli ambienti industriali grazie all'intelligenza artificiale

25 Novembre 2022 

Informazioni relative al progetto

JUSTINMIND-XR

ID dell'accordo di sovvenzione: 873537

[Sito web del progetto](#) 

DOI

[10.3030/873537](https://doi.org/10.3030/873537) 

Progetto chiuso

Data della firma CE

17 Luglio 2019

Data di avvio

1 Settembre 2019

Data di completamento

31 Ottobre 2021

Finanziato da

INDUSTRIAL LEADERSHIP - Innovation In SMEs

Costo totale

€ 1 581 096,25

Contributo UE

€ 1 106 767,38

Coordinato da

JUSTINMIND SL



Spain

Questo progetto è apparso in...



Articoli correlati



PROGRESSI SCIENTIFICI

Padroneggiare l'arte della formazione nel campo della robotica per le fabbriche di domani



9 Aprile 2024

Ultimo aggiornamento: 28 Maggio 2021

Permalink: <https://cordis.europa.eu/article/id/430128-code-free-app-design-in-immersive-environments/it>

European Union, 2025

