

AUGMENTED REALITY AND MOBILE EXPERIENCE

Politecnico di Milano

Scuola del Design

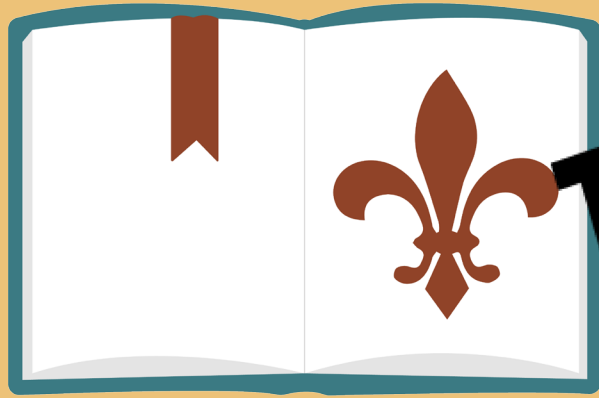
A.A. 2016/2017

Docente

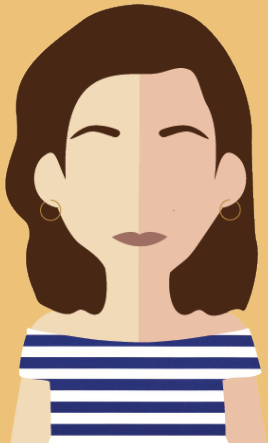
Davide Spallazzo

Cultore

Ilaria Mariani



TEXTURE IN FABULA



Serena Fanelli



Francesco Masini



Leonardo Matteini

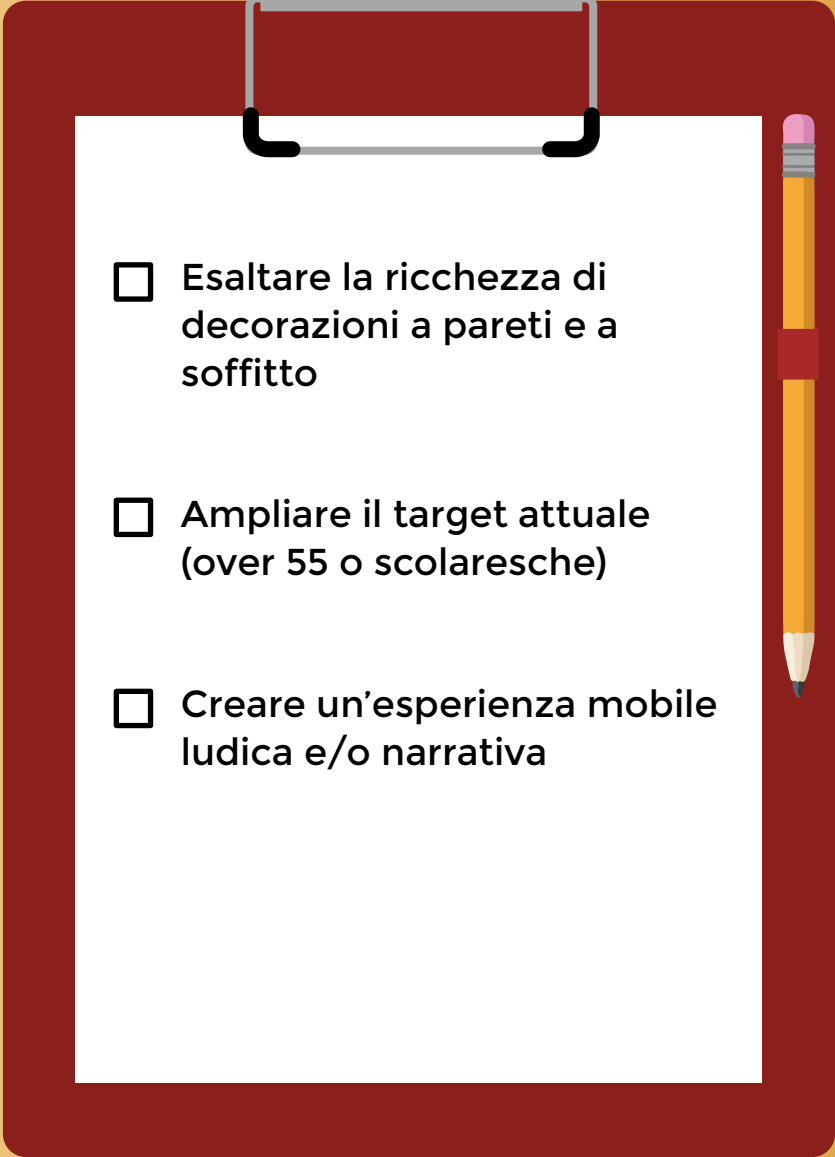


Alice Galli



TEAM 2

BRIEF

- 
- Esaltare la ricchezza di decorazioni a pareti e a soffitto
 - Ampliare il target attuale (over 55 o scolaresche)
 - Creare un'esperienza mobile ludica e/o narrativa

OBBIETTIVI



- **Mirare ad un target diverso: pubblico interessato all'arte e al design, esperti del settore (20-50 anni)**



OBBIETTIVI



- **Mirare ad un target diverso: pubblico interessato all'arte e al design, esperti del settore (20-50 anni)**
- **Mostrare la collezione museale da un punto di vista differente, ponendo attenzione ai colori e alle forme dei pattern**



OBIETTIVI



- Mirare ad un target diverso: pubblico interessato all'arte e al design, esperti del settore (20-50 anni)
- Mostrare la collezione museale da un punto di vista differente, ponendo attenzione ai colori e alle forme dei pattern
- Creare sinergia e network tra la realtà del Museo e il quartiere



CONCEPT

Creare un'esperienza narrativa tramite l'utilizzo di un'app e di mini totem in occasione di un evento

EVENTO AL
MUSEO



APP



**TEXTURE
IN FABULA**



MATERIALE
CARTACEO



EVENTO

BAVA MEETS



COSA

Un ciclo di eventi nato dalla collaborazione tra il Museo Bagatti Valsecchi e un brand di design o moda

COME

Uno o più designer di spicco del brand propongono una reinterpretazione di alcuni oggetti/ abiti iconici prendendo ispirazione dai pattern e dalle forme del Museo

QUANDO

Gli eventi si svolgono durante la Design Week o la Fashion Week

PER CHI

L'evento è riservato ad un massimo di 30 persone alle quali si richiede una precedente iscrizione



APP



ESPERIENZA NARRATIVA

Le texture della Casa prendono vita e si raccontano tramite una serie di personaggi, differientemente caratterizzati



ESPERIENZA CREATIVA

L'utente elabora nuove texture a partire da quelle collezionate durante il tour nel museo e personalizza gli oggetti del brand



APP

PERSONAGGI

La libreria di personaggi e scenari da scoprire e sbloccare attraverso la scansione dei QRCode presenti sui totem cartacei, in cui poter ascoltare le loro storie

CREAZIONI

La libreria in cui raccogliere le texture create durante la visita, da poter consultare e approfondire anche post-visita



ATELIER

La sezione in cui creare la propria texture a partire da quelle osservate e sbloccate durante la visita

BAVA MEETS

La sezione dedicata all'evento BaVa Meets in cui scoprire la storia della creazione degli oggetti esposti e personalizzarli con le texture create. Accesso al sito on-line con archivio delle precedenti edizioni, calendario e about



PERSONAGGI



SCANSIONA



SBLOCCA



SCOPRI



COLLEZIONA



PERSONAGGI



Lady Cardo



Sirenetta



Principe Sole



Fauno



Flaminia



Fenicia



Cavaliere del Drago



Saggio della Quercia



Fratelli Bagatti Valsecchi



Vulcano Etna



Laguna di Venezia



Oasi di Ninfee



Bosco di Magnolie



Fondale marino



Alpi

ASPETTO

Ogni personaggio o scenario è stato realizzato rispettando le caratteristiche formali e cromatiche delle texture a cui si ispira

STORIA

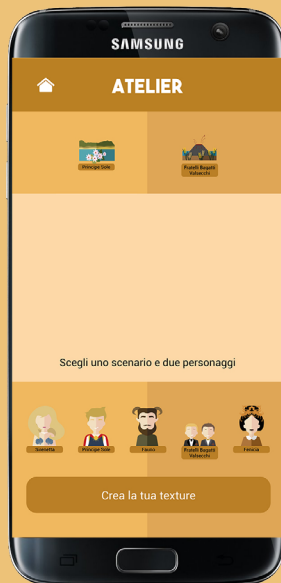
La storia narrata attinge ad elementi reali della storia della texture o dell'oggetto e aggiunge un substrato finzionale

VOCE

Ogni personaggio ha preso vita attraverso le voci di differenti interpreti che si sono immedesimati nelle loro storie e atteggiamenti



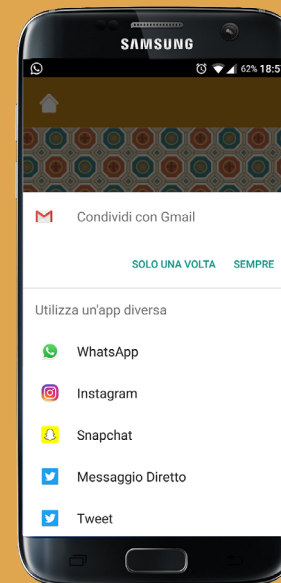
ATELIER



CREA



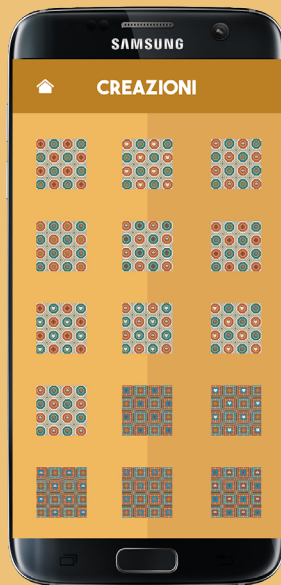
SCOPRI



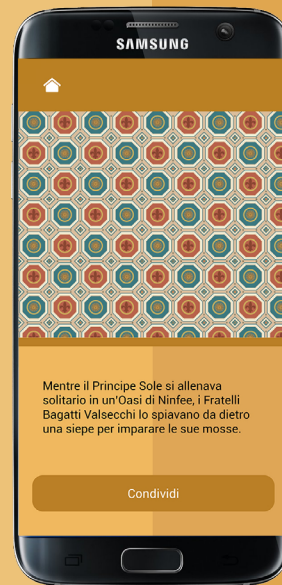
CONDIVIDI



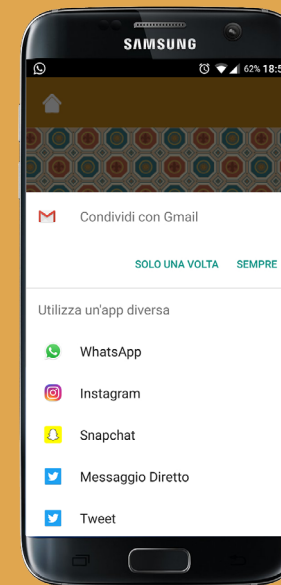
CREAZIONI



COLLEZIONA



RISCOPRI



CONDIVIDI



BAVA MEETS



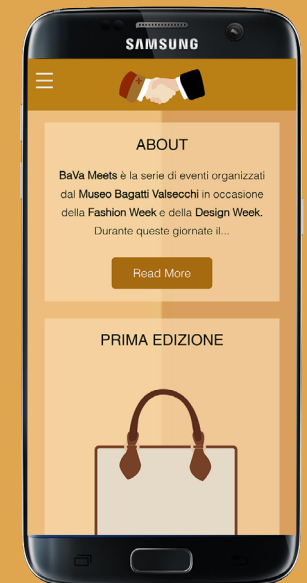
APPROFONDISCI



SCOPRI



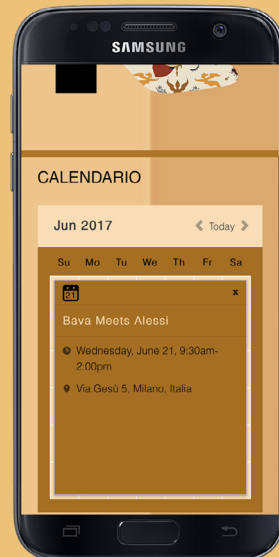
PERSONALIZZA



NAVIGA



WEBSITE



ABOUT

Presentazione del ciclo di eventi proposto dal Museo Bagatti Valsecchi in collaborazione con un brand di design

ARCHIVIO EDIZIONI PASSATE

L'utente può consultare l'archivio delle precedenti edizioni e vedere i prodotti del brand riprogettati per l'occasione

PROSSIMA EDIZIONE

Breve preview dei contenuti che saranno esposti all'evento successivo

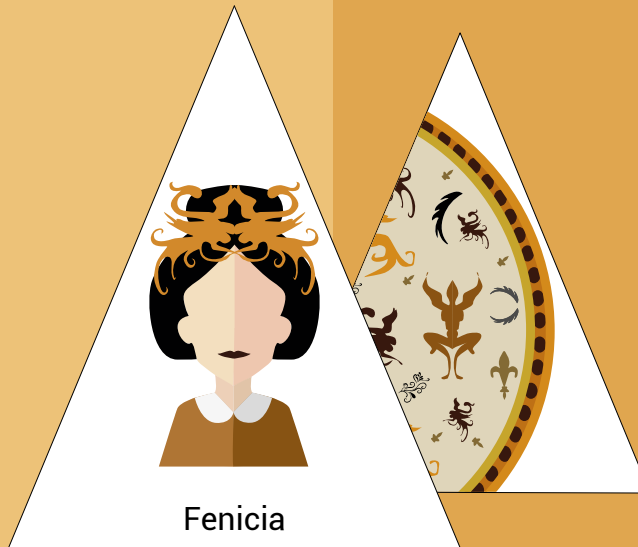
CALENDARIO

Il calendario permette all'utente di rimanere sempre aggiornato sugli eventi in programma

MATERIALE CARTACEO



LETTERA
D'INVITO



Fencia

TOTEM



ADESIVI



INVITO

PER CHI

L'invito è spedito per posta a coloro che hanno aderito all'evento tramite prenotazione online.

CONTENUTI

L'invito contiene le informazioni generali dell'evento (luogo, data, ora) e fornisce all'utente il QRCode per scaricare l'app precedentemente all'evento.



BAVA meets **ALESSI**

invita

Team 3

A PARTECIPARE ALL' ESPOSIZIONE DI PRODOTTI ALESSI RIVISITATI
PRENDENDO ISPIRAZIONE DALLA CASA MUSEO BAGATTI VALSECCHI

INGRESSO ORE 09.30
MERCOLEDÌ 21 GIUGNO 2017
CASA MUSEO BAGATTI VALSECCHI - VIA GESÙ 5 - MILANO



ESEGUI IL DOWNLOAD DELL'APP TRAMITE IL QR CODE
PER ACCEDERE AI CONTENUTI VIRTUALI DURANTE L'EVENTO



TOTEM E ADESIVI

PERSONAGGIO



ADESIVI DA
COLLEZIONARE

MAPPA CON INDIZIO PER
TROVARE LA TEXTURE



QR CODE DA
SCANSIONARE



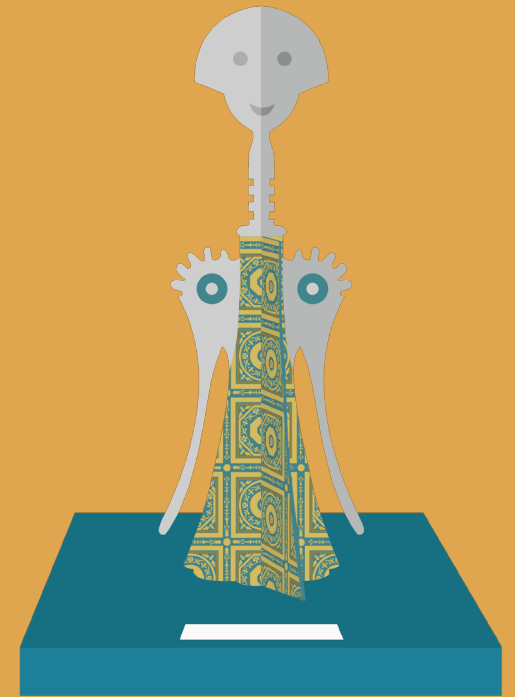
PLACE HOLDER



JUICY SALIF



LA CONICA

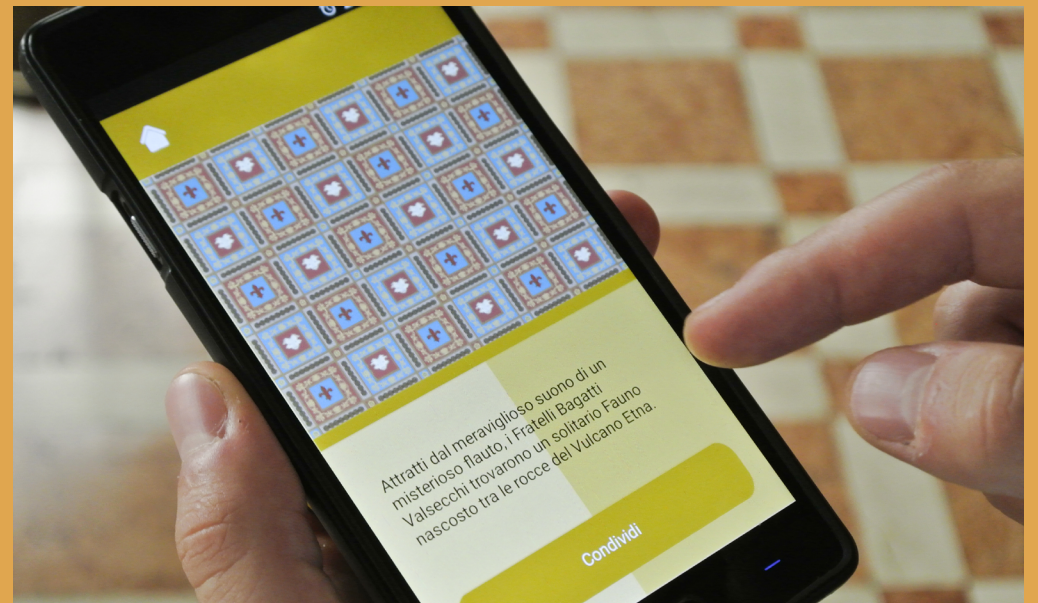
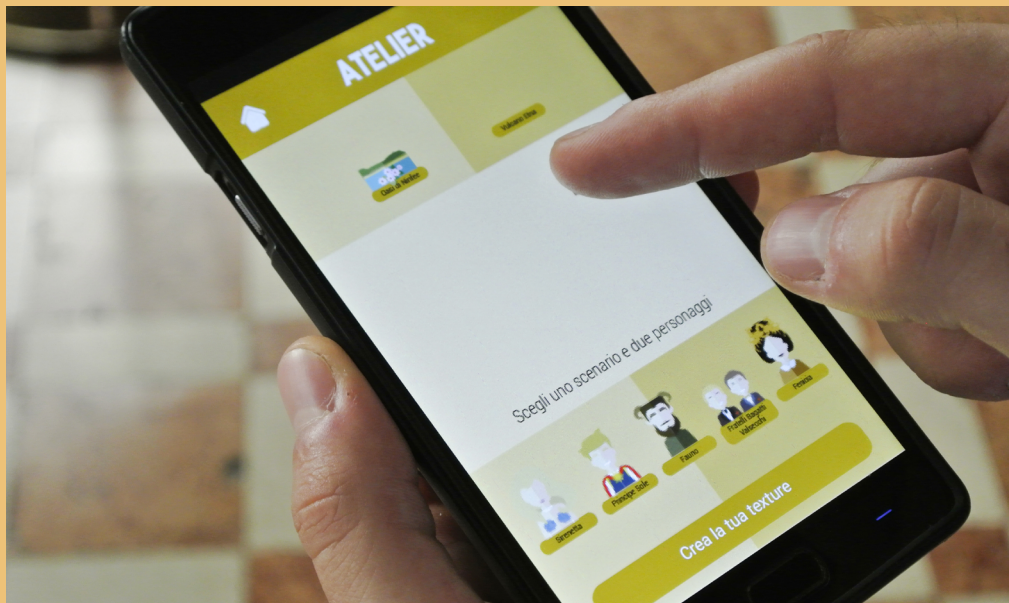
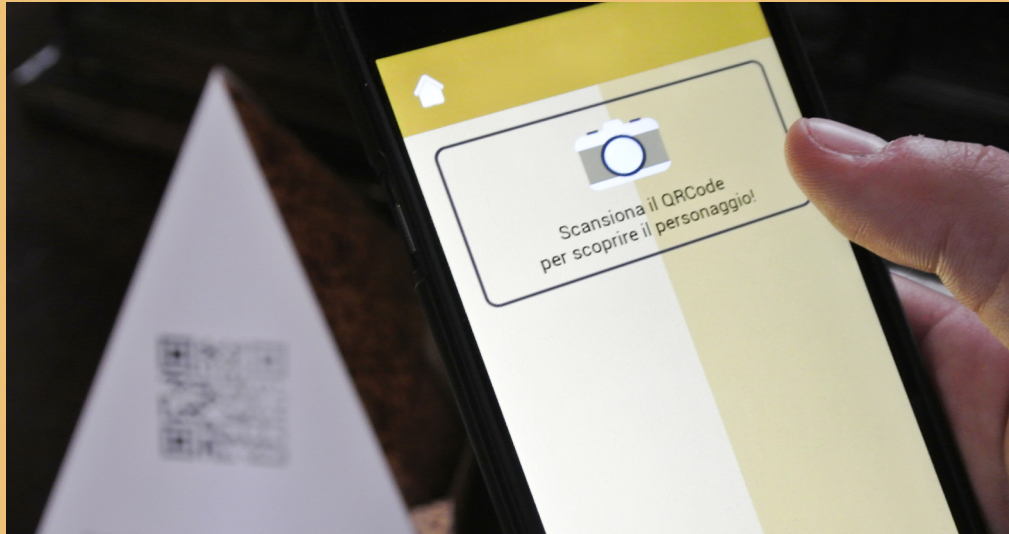


ANNA G

IMMAGINI DEL KIT



FOTOGRAFIE DEL TEST



FOTOGRAFIE DEL TEST



FEEDBACK

Perchè non avete potenziato l'aspetto ludico?

Le modalità di gioco tra una stanza e l'altra non cambiano



Abbiamo volutamente scelto un'esperienza narrativa, in relazione al target e alla tipologia di evento.

Cambiare le interazioni stanza per stanza è un ottimo spunto!



FEEDBACK

Avreste potuto implementare contenuti di realtà aumentata..



Hai ragione! Avremmo potuto integrare la realtà aumentata durante la visita.. tuttavia avevamo previsto la possibilità di proiettare in realtà aumentata le texture sugli oggetti



FEEDBACK

All'inizio dell'esperienza risulta poco comprensibile come iniziare ad utilizzare l'app e come interagire con le texture..



Abbiamo inserito all'apertura dell'app un pop up che spiegava cosa fare!
Adesso anche all'interno di altre schermate abbiamo aggiunto ulteriori indicazioni



FEEDBACK

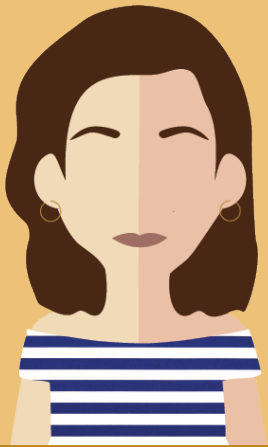
Manca la relazione
tra le narrazioni
dei personaggi e la
storia del museo..



Tutte le storie dei
personaggi e degli scenari
raccontano ciò che abbiamo
scoperto sul museo e
sulle texture. Abbiamo
poi aggiunto un substrato
narrativo fittizio per rendere
le storie più coinvolgenti!



GRAZIE!



Serena Fanelli



Francesco Masini



Leonardo Matteini



Alice Galli

