


ad

TEMPLUM



28 giugno 2017

presentazione progetto AD TEMPLUM

Augmented Reality and Mobile Experience

2017 Davide Spallazzo, Ilaria Mariani

Beatrice Borghi

Ricardo Giovanetti

Federica Parravicini

Emanuele Vanossi

elementi dell'esperienza

OBIETTIVO

PERCORSO PRINCIPALE

PERCORSO SECONDARIO

ELEMENTI DELL'ESPERIENZA

obiettivo

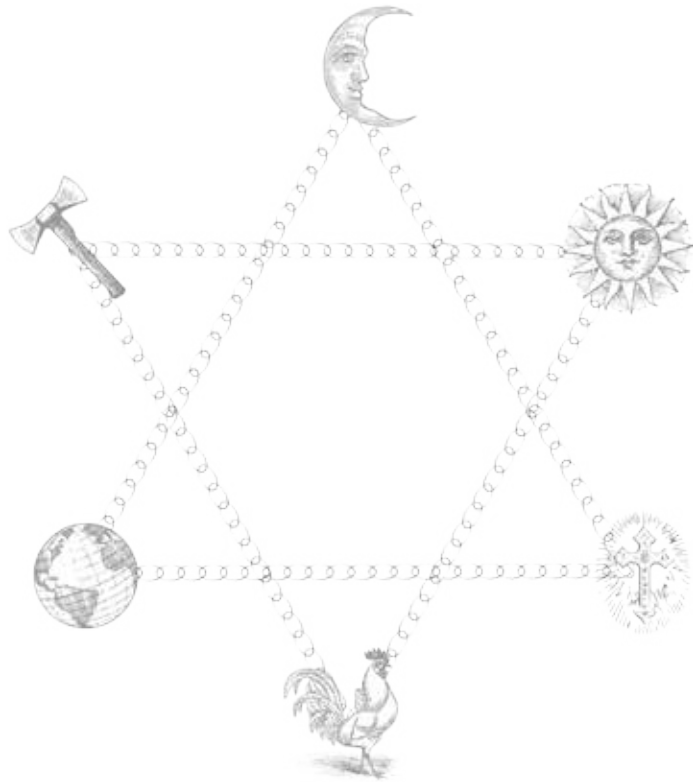


Leopoldo Martini è un amico del museo che chiede l'aiuto dei visitatori della casa per risolvere il segreto di un **percorso occultato nella casa** grazie a degli appunti ritrovati del suo bisnonno Bartolomeo e alle capacità dei dispositivi mobile.

I visitatori sono in contatto con Leopoldo tramite un'app che contiene una **chat privata con lui**.

ELEMENTI DELL'ESPERIENZA

percorso principale



Il percorso principale dell'esperienza è una caccia al tesoro tra le stanze del museo Bagatti Valsecchi. **Il visitatore è chiamato a ritrovare sei sigilli della carboneria nascosti su altrettanti oggetti della casa.** Per fare ciò è aiutato dal booklet cartaceo e dalla chat in app con Leopoldo Martini.

I sei sigilli vanno a posizionarsi su una stella dei carbonari presente nell'app. Una volta ritrovati tutti i simboli al centro della stella appare un simbolo presente nella casa. Giungendo alla posizione di questo simbolo e scansionandolo nell'ambiente si arriva alla fine della caccia al tesoro.

ELEMENTI DELL'ESPERIENZA

percorso principale



La narrazione porta il giocatore a credere che alla fine del percorso si trovi un tesoro materiale. **Quello che invece si trova è un semplice pezzo di carbone.**

Questa scelta è stata presa per convogliare un messaggio che unisse la storia dei fratelli Bagatti Valsecchi a quella della carboneria: una storia di **umiltà, lavoro e sudore della fronte che ha portato i fratelli infine ad acquisire il loro titolo nobile**. Il carbone non è che un simbolo che Bartolomeo nascose in casa per omaggiare la volontà dei fratelli di non dimenticare il loro passato di lavoratori.

percorso secondario

stanza 9

stanza 11

stanza 4

stanza 3

stanza 15

R'uano unera balci orro zgolbo mir zorami uma zcuolta.

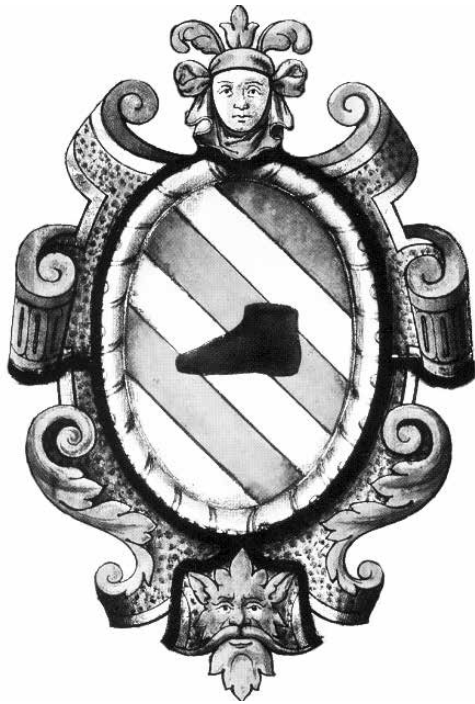
L'uomo umile porge alla scarpa nel salone uno sguardo.



Il visitatore deve prima ricavare il **cifrario** da una pagina del booklet che lo contiene. Nella cornice della pagina di destra è presente un **pangramma** in italiano, su quella di destra la stessa frase è cifrata con il codice carbonaro. Ricavato il cifrario il visitatore deve trovare nella casa, con l'ausilio del booklet gli **oggetti da scansionare** per trovare i pezzetti della frase soprastante.

ELEMENTI DELL'ESPERIENZA

percorso secondario



Stemmi antico della famiglia Bagatti Valsecchi che presenta la scarpa a richiamare la **professione del Bagatti, il calzolaio**, un lavoro umile che i fratelli non intendono dimenticare.

Si trova su una vetrata nel Salone della casa.

Posto alla fine del percorso secondario serve a rafforzare la tematica dell'**umiltà** dei fratelli Bagatti Valsecchi che viene comunicata alla fine del percorso principale.

estetica dell'esperienza

OBIETTIVO

TYPEFACES

PALETTE CROMATICA

ELEMENTI GRAFICI

obiettivo

Costruire un'**estetica moderna** ma con rimandi al periodo artistico a cui è legata l'ambientazione.

Capace di **coniugare un look più moderno** per l'applicazione e del materiale cartaceo dall'**aspetto volutamente antiquato**.

Facilmente **inseribile ed adattabile all'immagine della casa museo** ma allo stesso tempo **immediatamente distinguibile** grazie a forti contrasti con gli altri elementi visivi presenti.

ESTETICA DELL'ESPERIENZA

typefaces

Bodoni

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Bodoni è stato usato per le titolazioni del libretto e per le sezioni dell'app. È stato scelto per la sua **classicità** unita al **richiamo al mondo della moda** in cui il museo va ad inserirsi grazie alla sua posizione geografica.

Cezanne

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Cezanne è stato utilizzato per comporre le **scritte calligrafiche** degli appunti di Bartolomeo nel booklet. Nonostante non sia quindi vera calligrafia, garantisce un effetto comunque piuttosto realistico.

Minion Pro

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Minion Pro è stato utilizzato per i testi del booklet grazie alla sua **facilità di lettura unita all'estetica senza tempo**.

Dati i limiti tecnici dello sviluppo dell'app non è stato possibile scegliere specifici font per l'applicazione se non per elementi inseriti manualmente,

ESTETICA DELL'ESPERIENZA

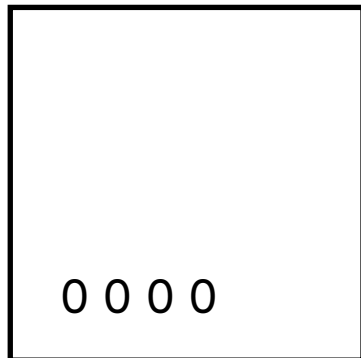
palette cromatica



Contrasto ed accordo con l'estetica generale della casa museo, ricca di colori.

Garantisce **riconoscibilità**.

È legata al **carbone** e ai carbonari.



Adattabile ai prodotti cartacei in stile volutamente antiquato.

Utilizzabile con **elementi grafici illustrati** nello stile dell'epoca della casa.

ESTETICA DELL'ESPERIENZA

elementi grafici

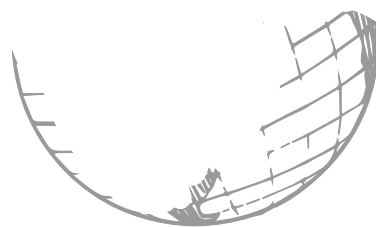
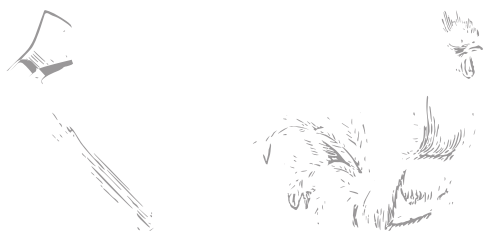
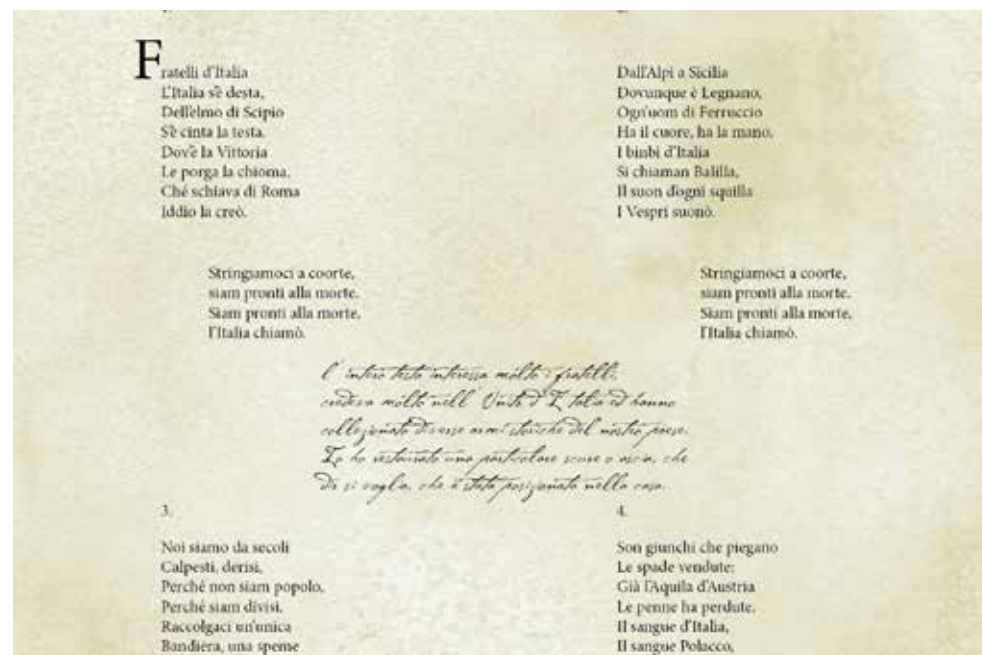
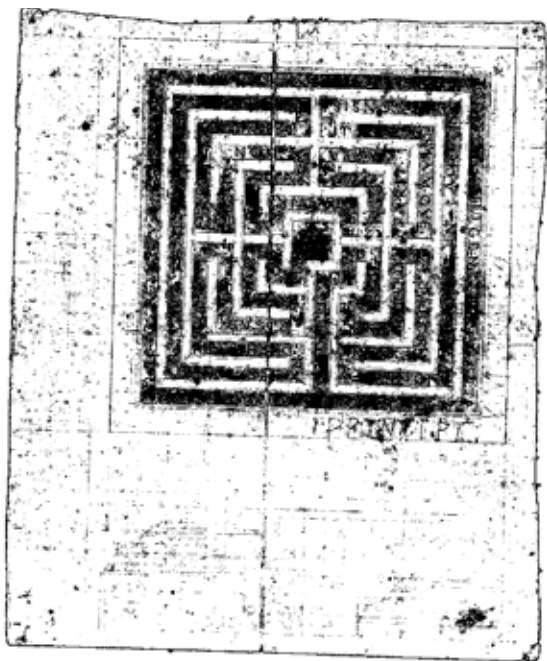


Illustrazione
schizzata.
Penna e matita.

Bianco e nero.
Stile antiquato.
Carta invecchiata.

sviluppo app

SOFTWARE DI SVILUPPO

WIREFRAME

SEZIONI DELL'APP

ICONA DELL'APP

SVILUPPO APP

software di sviluppo

VEDILS 1.4



vuforia™

Vedils è un tool sviluppato da un team dell'Università di Cadice basato su MIT App Inventor 2 che permette la creazione di applicazioni interattive per Android.

In aggiunta alle funzioni base di MIT App Inventor, Vedils permette la realizzazione di interazioni in Realtà Aumentata integrando funzionalità di **Qualcomm Vuforia**.

SVILUPPO APP

software di sviluppo

Realtà Aumentata *integrata* in app.

Utilizzare Vedils ha permesso di poter integrare le meccaniche in Realtà Aumentata direttamente all'interno dell'app prototipata senza dover utilizzare soluzioni più intricate per l'utente.

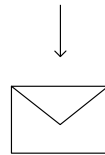
L'alternativa sarebbe stato utilizzare due applicativi diversi, come MIT e Aurasma, o Telegram e BlippAR, costringendo però l'utente a dover continuamente passare da un app all'altra.

Con Vedils invece la Realtà Aumentata in Vuforia è utilizzabile direttamente dentro l'app Ad Templum.

SVILUPPO APP

flowchart

Splash screen



Hai un nuovo messaggio



Codici



Scan oggetti

Chat

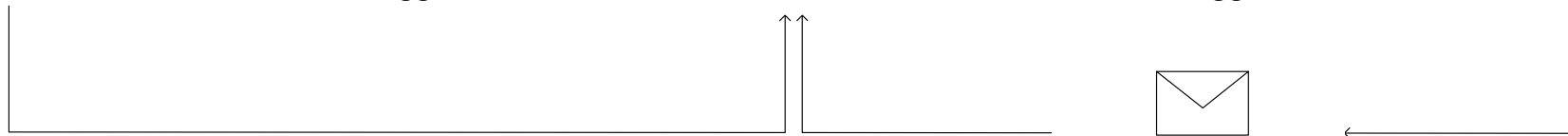


Scan oggetti

Sigilli



Hai un nuovo messaggio

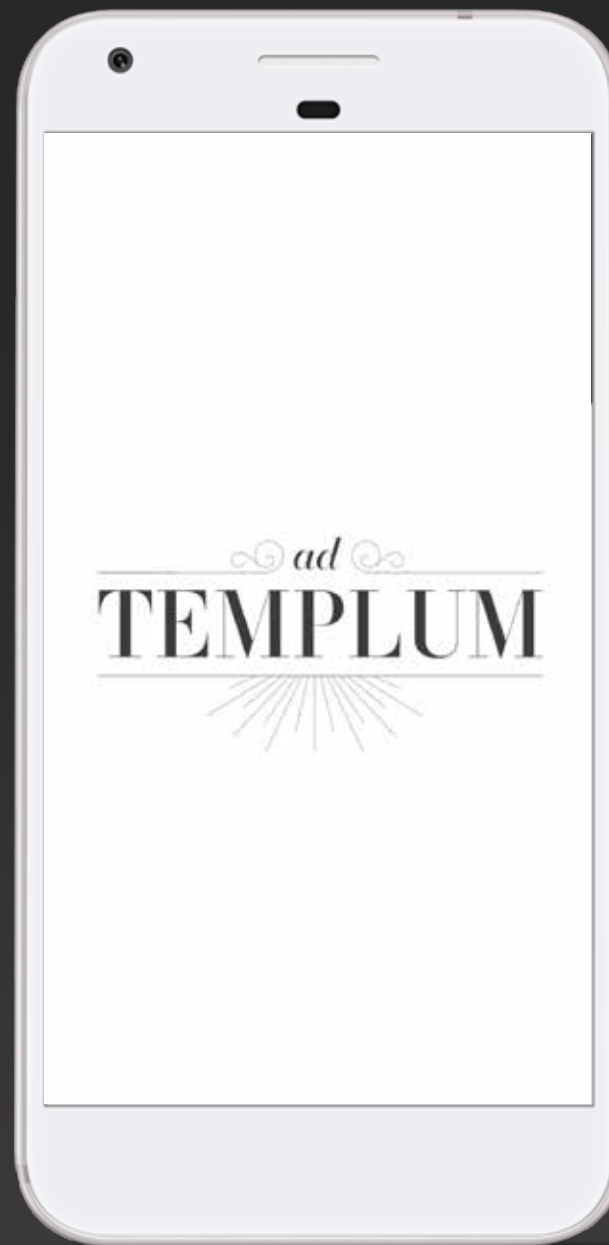


SVILUPPO APP

sezioni dell'app

Splash Screen

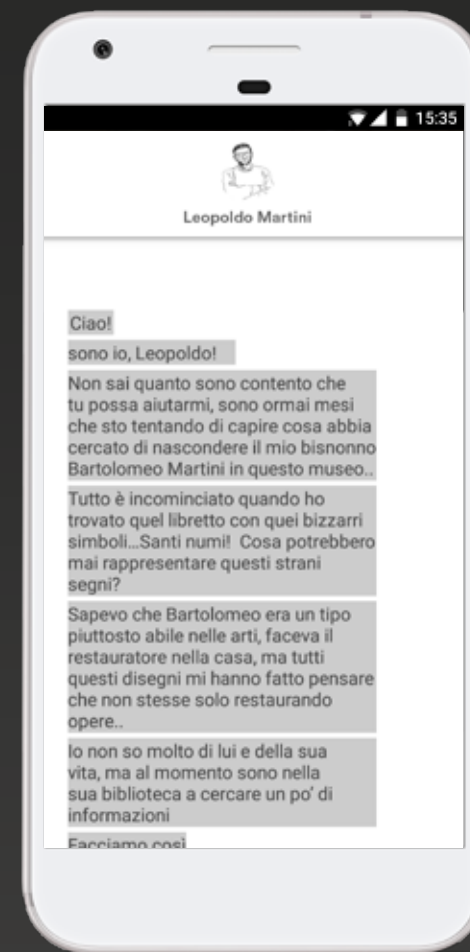
Schermata in cui viene presentato il logo dell'applicazione.



sezioni dell'app

Chat con Leopoldo

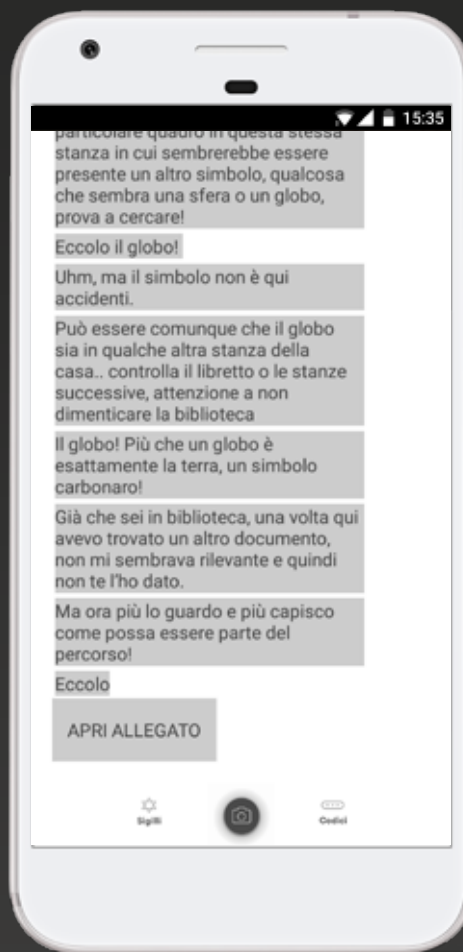
La sezione principale dell'applicazione, dove si ricevono i messaggi di Leopoldo che permettono di proseguire nella ricerca del percorso nella casa. Ad ogni nuovo simbolo ritrovato si viene riportati a questa schermata dalla notifica di nuovo messaggio.



sezioni dell'app

Chat con Leopoldo

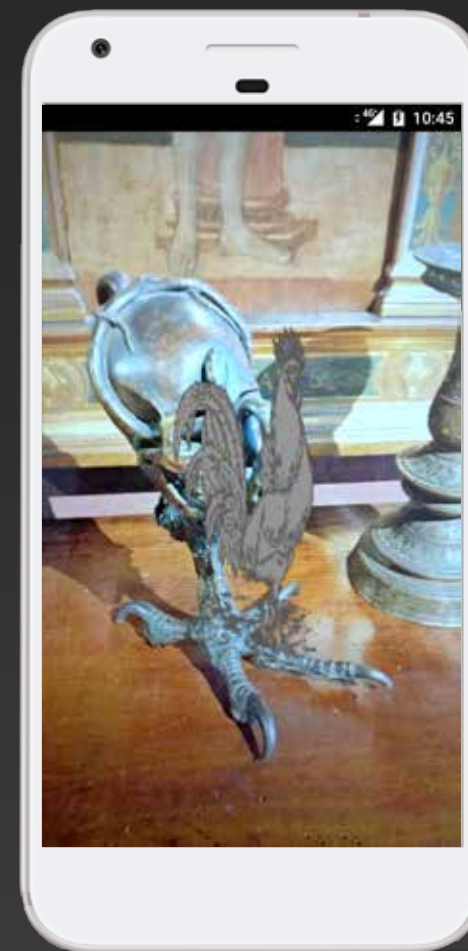
La sezione principale dell'applicazione, dove si ricevono i messaggi di Leopoldo che permettono di proseguire nella ricerca del percorso nella casa. Ad ogni nuovo simbolo ritrovato si viene riportati a questa schermata dalla notifica di nuovo messaggio.



sezioni dell'app

Scansione in AR

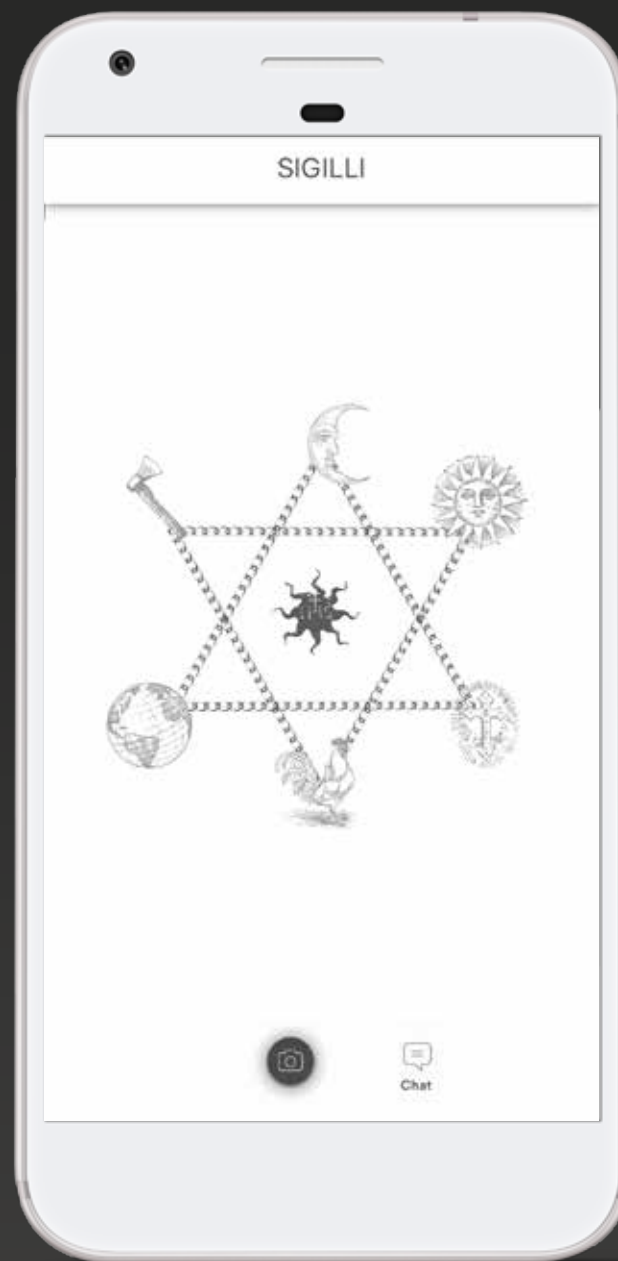
Tramite il pulsante centrale sul fondo della chat si accede alla scansione in Realtà Aumentata che permette di scoprire i sigilli e i codici carbonari nascosti nella casa.



sezioni dell'app

Stella dei sigilli

In questa schermata dell'app i sigilli vengono aggiunti alla stella mano a mano che vengono ritrovati all'interno della casa. Il simbolo centrale è quello che indica il luogo dove trovare la fine del percorso dell'esperienza.

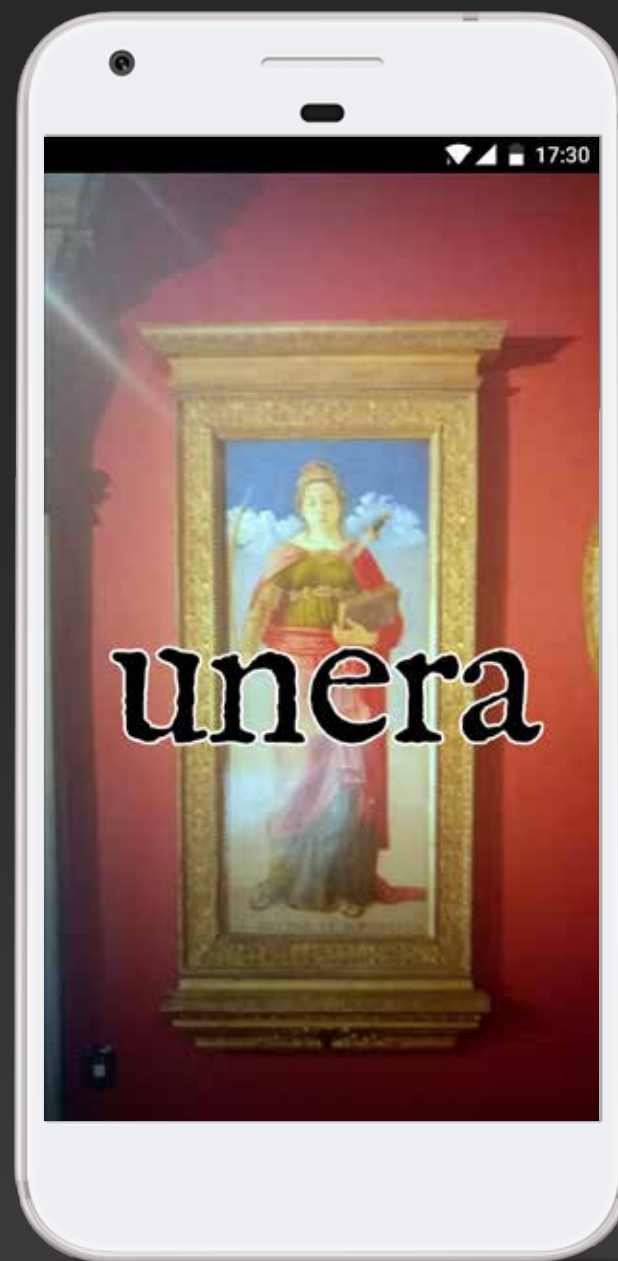


SVILUPPO APP

sezioni dell'app

Codici Cifrati

Tramite il pulsante centrale sul fondo della chat si accede alla scansione in Realtà Aumentata che permette di scoprire i sigilli e i codici carbonari nascosti nella casa.

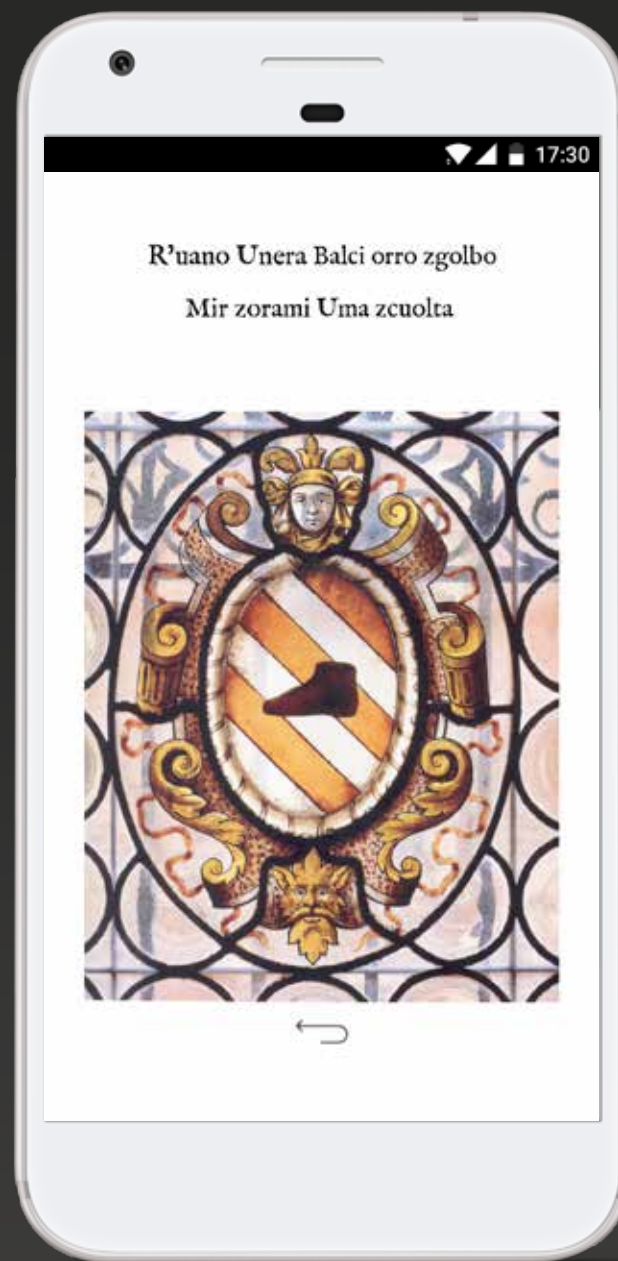


SVILUPPO APP

sezioni dell'app

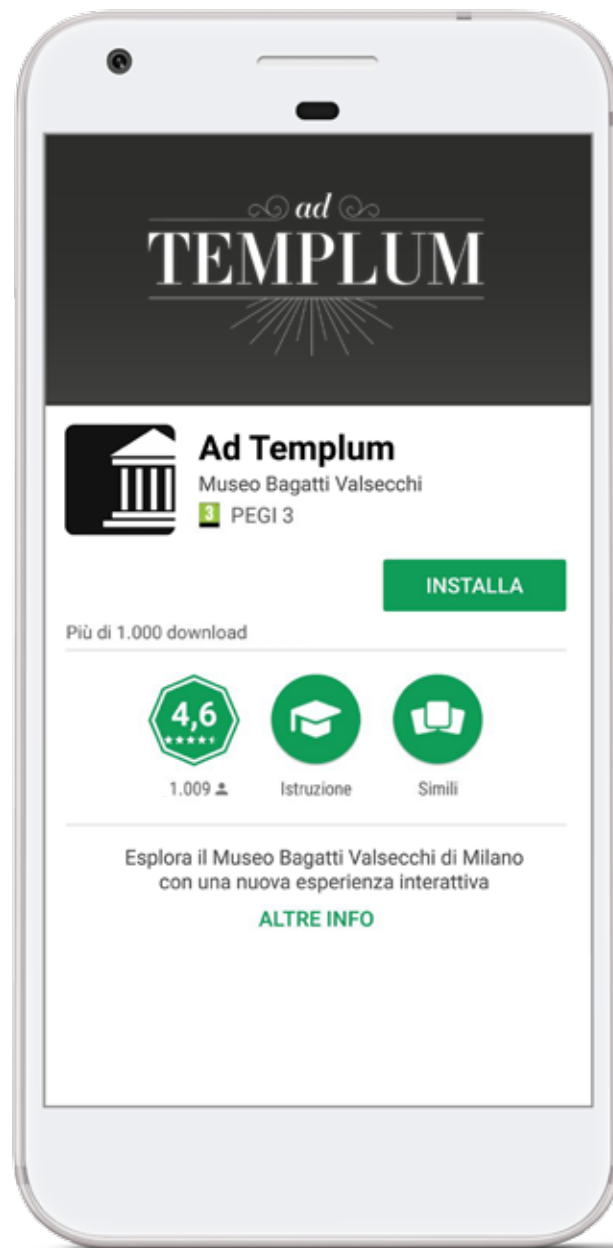
Codici Cifrati

Tramite il pulsante centrale sul fondo della chat si accede alla scansione in Realtà Aumentata che permette di scoprire i sigilli e i codici carbonari nascosti nella casa.



SVILUPPO APP

icona app



kit di gioco

LETTERA DI LEOPOLDO

BOOKLET

MAPPA DEL MUSEO

STELLA DEI CARBONARI

KIT DI GIOCO

kit completo

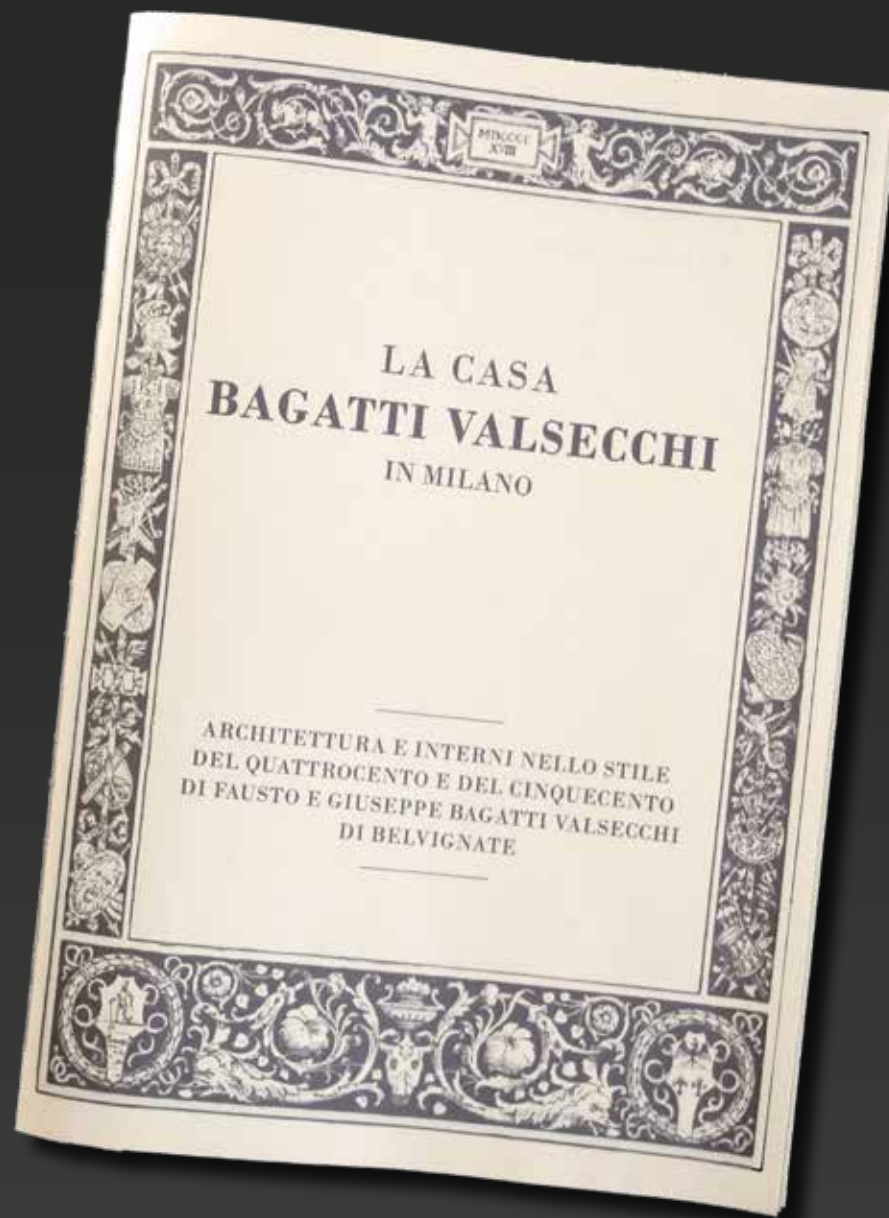


KIT DI GIOCO

booklet

Libretto contenente tutto il **contenuto nozionistico** relativo alla collezione del museo. Oltre a questo sono presenti gli **indizi** per risolvere la caccia al tesoro sottoforma di appunti, piccoli disegni e codici cifrati nascosti nella cornice delle pagine interne.

Formato A5 stampato su carta a modulo continuo invecchiata 70gr.





Regalerò questa croce a
Giuseppe dopo che avrà finito
di restaurarla, al momento
ci sto ancora lavorando.
Qui appunto un disegno del
risultato, la sua immagine
è già in grado di svelare
qualcosa.

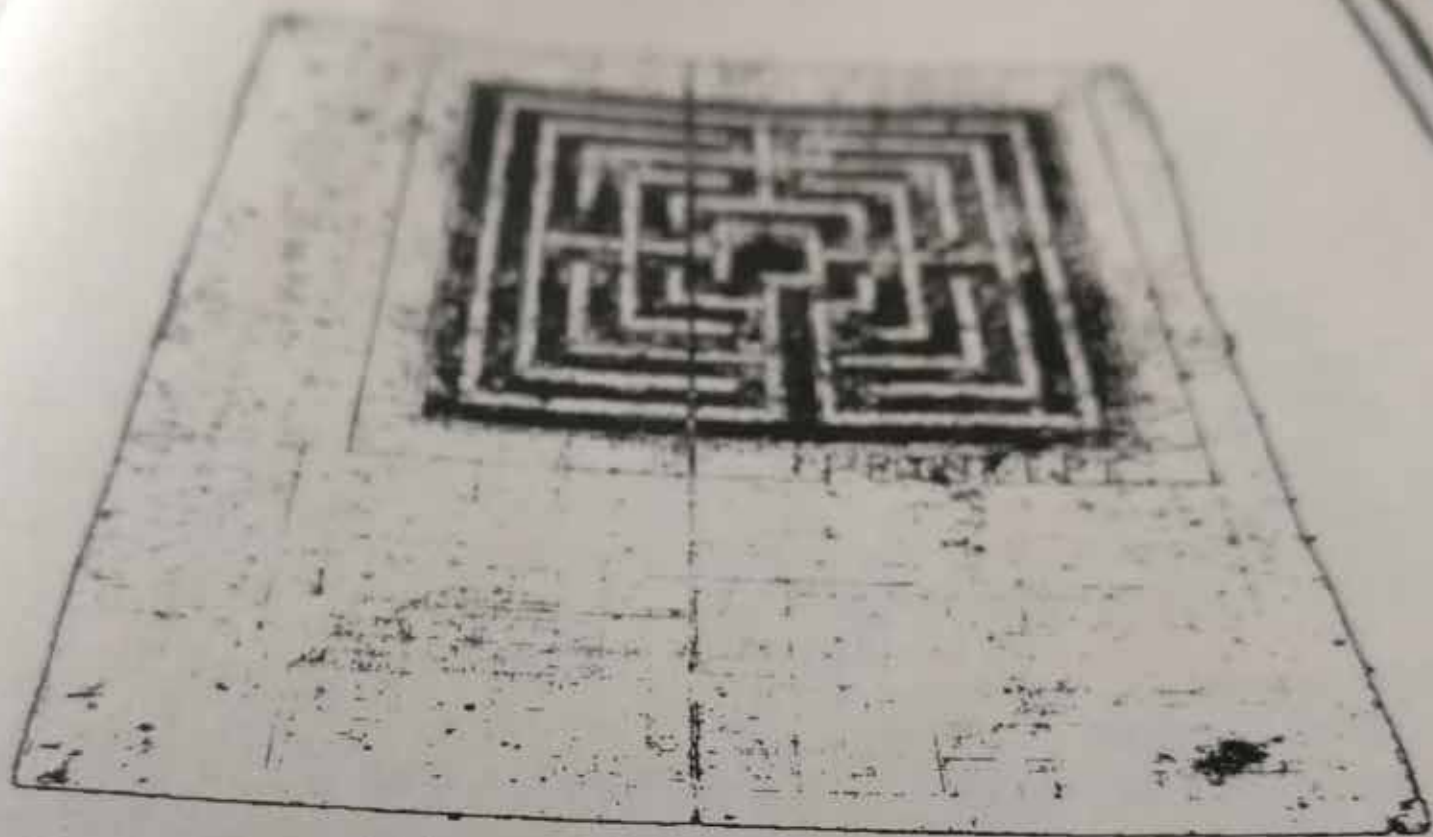
GALLERIA DELLA CUPOLA

...funge da raccordo tra l'appartamento di Fausto e quella della moglie Carolina Borromeo. Anche qui ritorna la decorazioni rinascimentali e interventi in stile: gli affreschi sulle lesene sono stati realizzati alla fine dell'Ottocento a imitazione di quelli cinquecenteschi nei sottarchi, a chiesa di San Vincenzino a Milano.

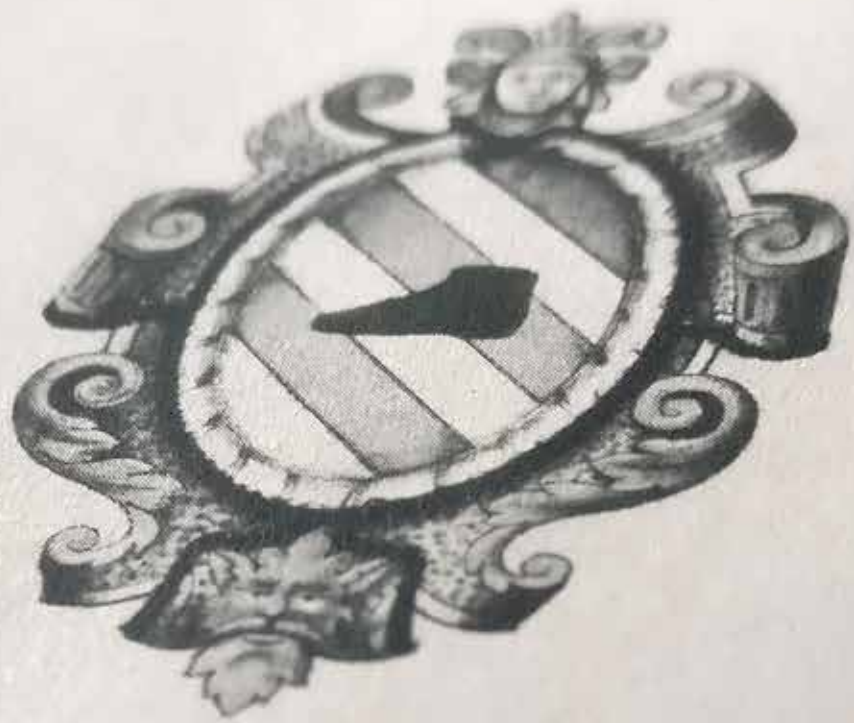
...telnuovo Scrivia, La Natività con i Santi Sebastiano e ...

Ippolito Rombolani, 17...
XVII secolo
Su questo vaso...
chioni e della...
ni dipinti...
come...
di...

...proviene dall'Oratorio di San Rocco a Ca...
...nei pressi di Alessandria. Vi compare...
...e con la gamba piagata; gli sta...
...due Santi erano entrambi...
...San' Ignazio della...
...nità, orig...



uno schizzo preliminare dell'opera, quale
simbolo più iconico per il mio percorso se
non un labirinto?

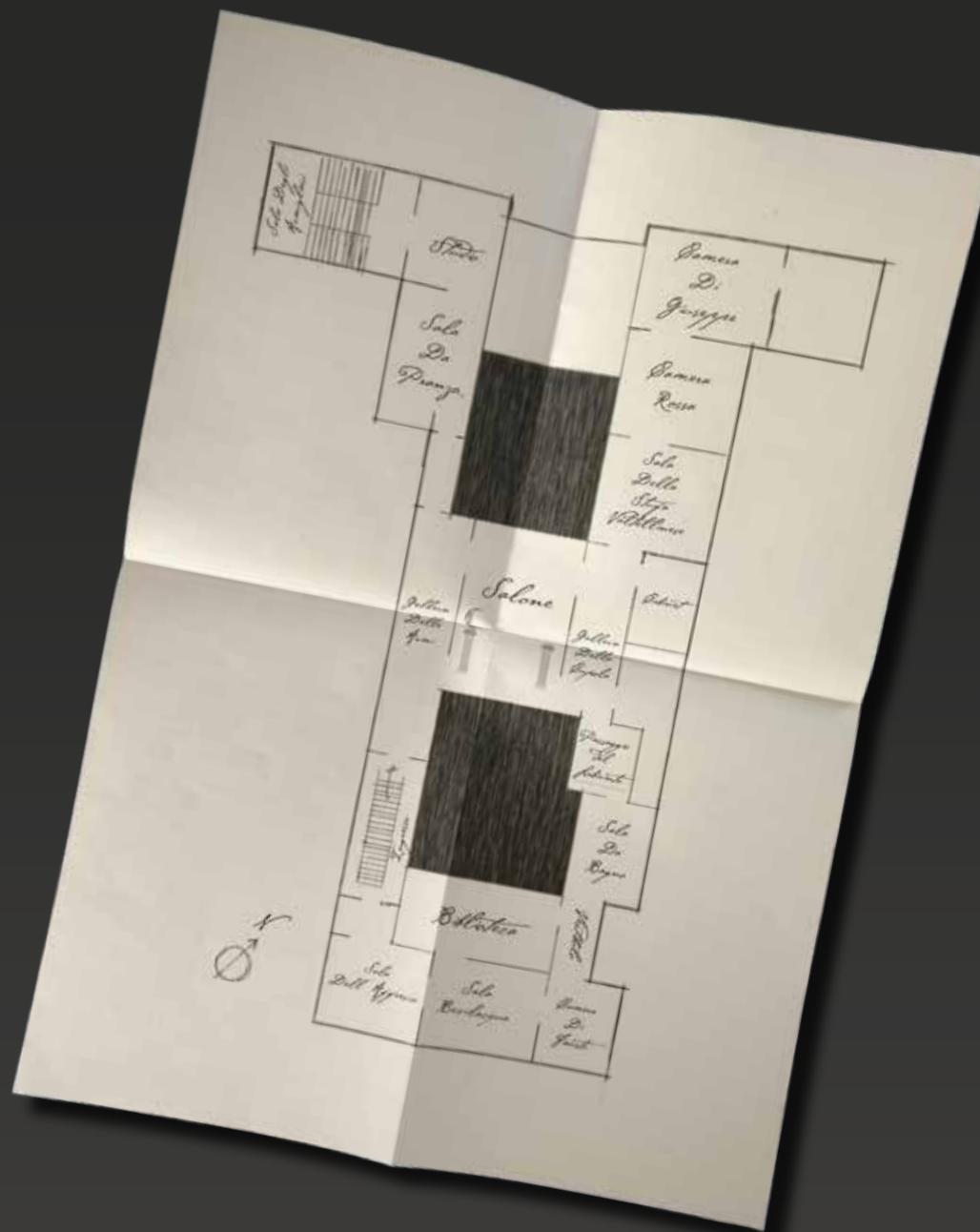


KIT DI GIOCO

mappa del museo

Mappa della casa museo che riporta i nomi delle stanze, necessari per alcuni enigmi. È un foglio separato inserito nel booklet.

Formato A4 ripiegato in A6, stampato su carta a modulo continuo invecchiata 70gr.

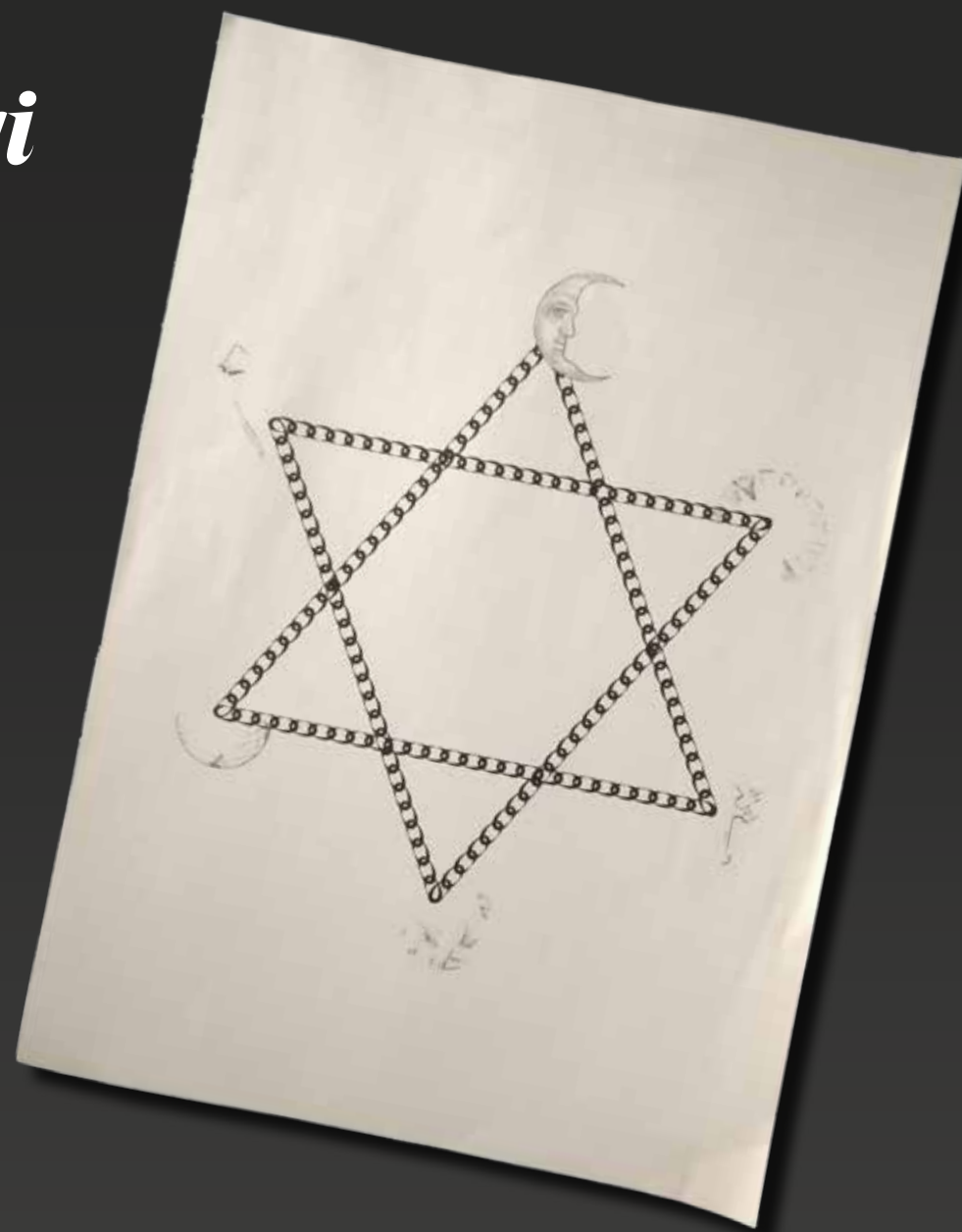


KIT DI GIOCO

stella dei carbonari

Foglio che riporta la stella dei carbonari con i suoi simboli appena schizzati. Scansionando in con l'app la stella si fa partire il primo enigma della caccia al tesoro.

Formato A5 stampato su carta a modulo continuo invecchiata 70gr.



promozione

ROLL UP PER ESTERNI

A4 PER INTERNI

PROMOZIONE

roll up per esterni



PROMOZIONE

A4 per interni

ad
TEMPLUM



BAGATTI VALSECCHI
MUSEO BAGATTI VALSECCHI

Una nuova esperienza
interattiva al Museo
Bagatti Valsecchi.

*Aiuta Leopoldo Martini
a ricostruire un percorso
segreto nella casa.*



fase di testing

TEST AL MUSEO

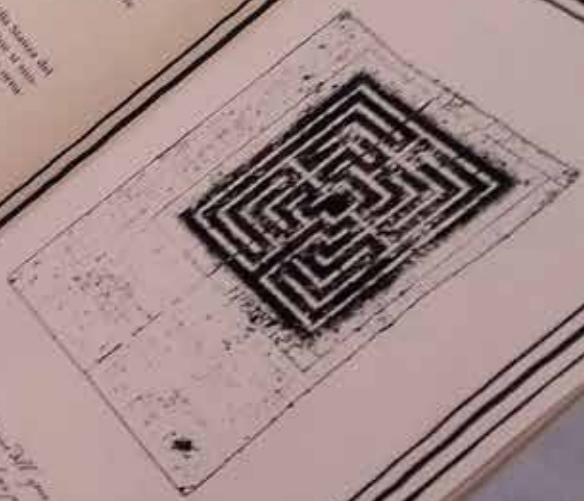
FEEDBACK RICEVUTI

POSSIBILI MIGLIORAMENTI

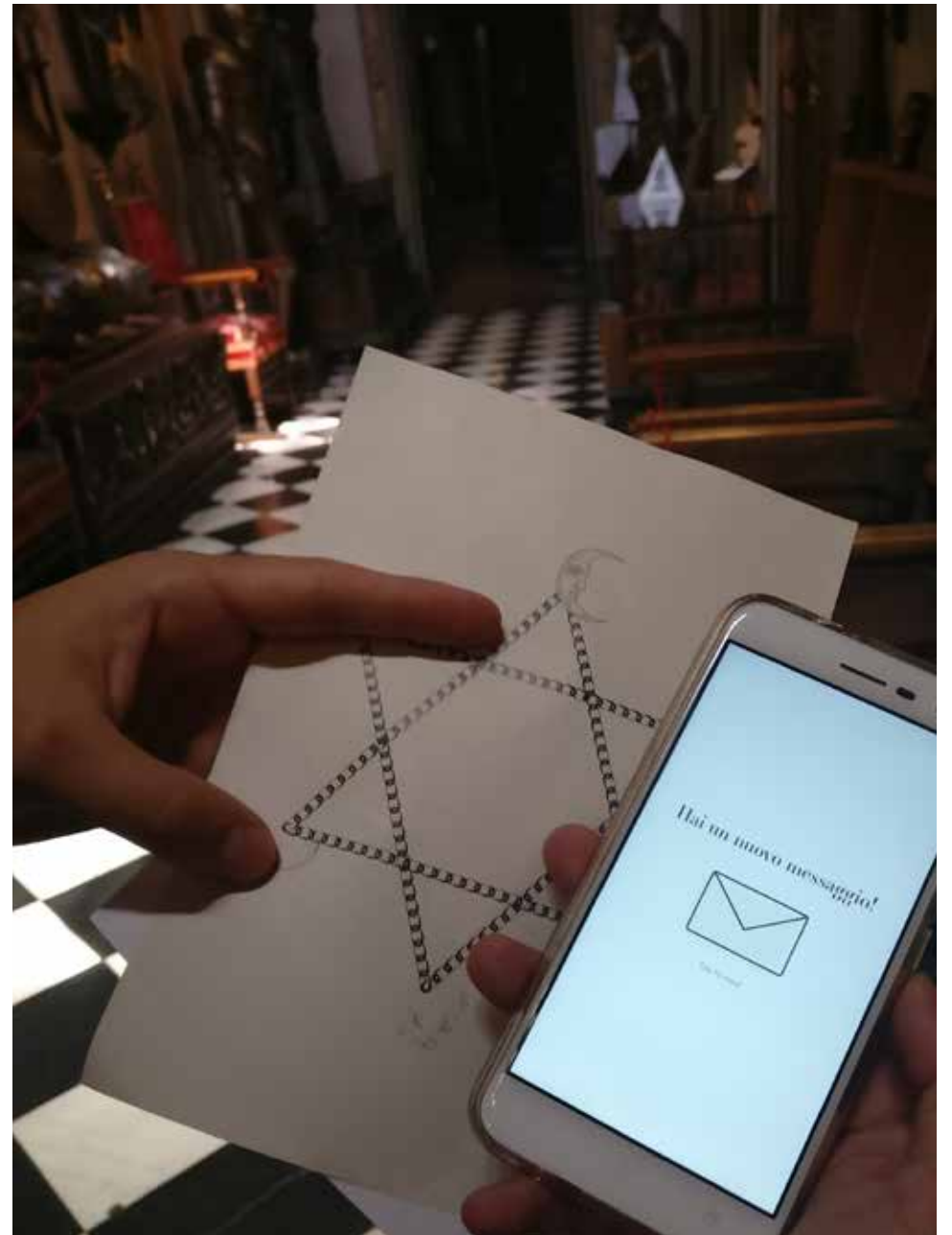
MAI DEL LABIRINTO

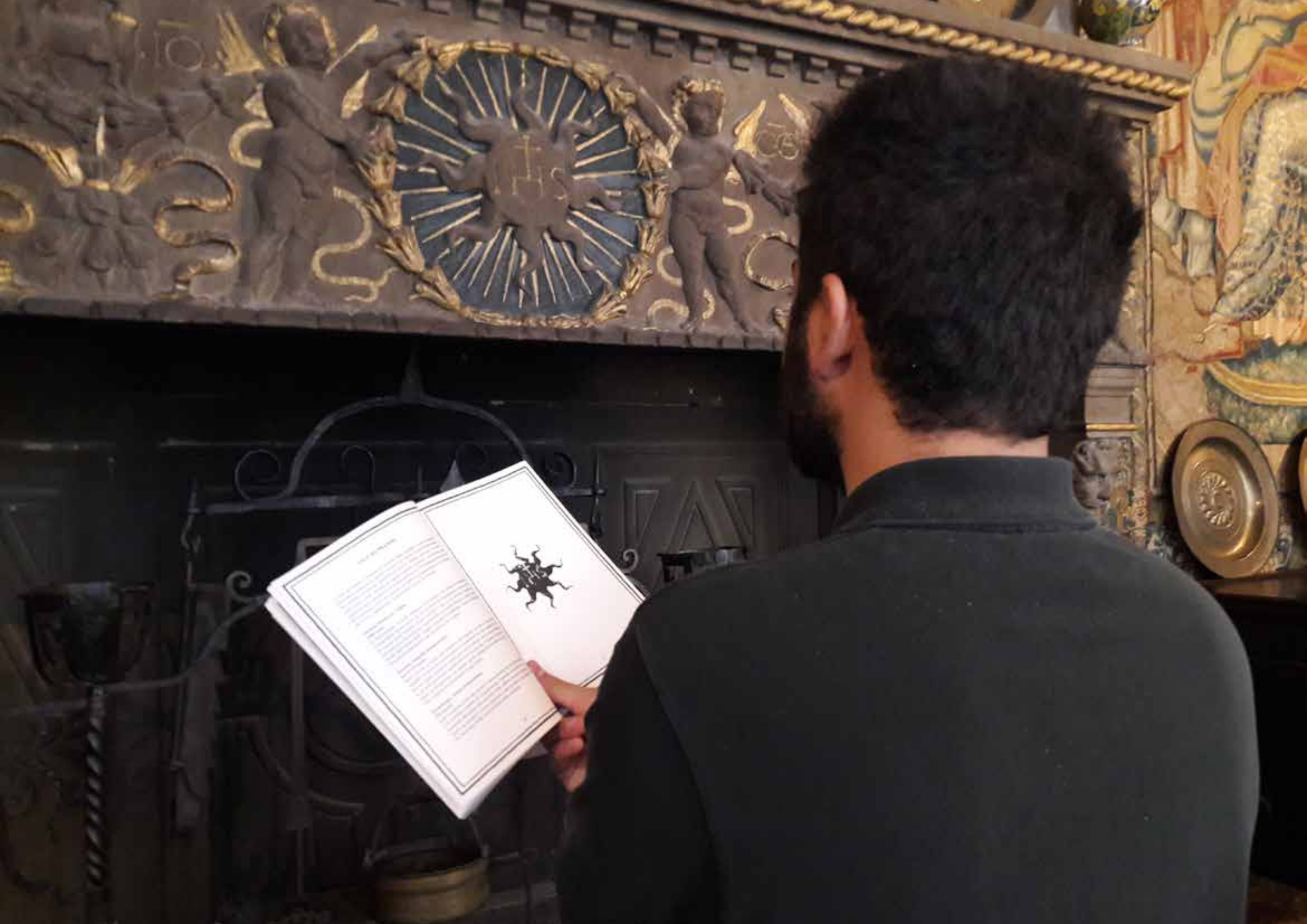
Questo labirinto rappresenta il mondo che il nostro uomo delle
1811
1812
1813
1814
1815
1816
1817
1818
1819
1820
1821
1822
1823
1824
1825
1826
1827
1828
1829
1830
1831
1832
1833
1834
1835
1836
1837
1838
1839
1840
1841
1842
1843
1844
1845
1846
1847
1848
1849
1850
1851
1852
1853
1854
1855
1856
1857
1858
1859
1860
1861
1862
1863
1864
1865
1866
1867
1868
1869
1870
1871
1872
1873
1874
1875
1876
1877
1878
1879
1880
1881
1882
1883
1884
1885
1886
1887
1888
1889
1890
1891
1892
1893
1894
1895
1896
1897
1898
1899
1900

Labirinto di Francesco de' Medici
1811
1812
1813
1814
1815
1816
1817
1818
1819
1820
1821
1822
1823
1824
1825
1826
1827
1828
1829
1830
1831
1832
1833
1834
1835
1836
1837
1838
1839
1840
1841
1842
1843
1844
1845
1846
1847
1848
1849
1850
1851
1852
1853
1854
1855
1856
1857
1858
1859
1860
1861
1862
1863
1864
1865
1866
1867
1868
1869
1870
1871
1872
1873
1874
1875
1876
1877
1878
1879
1880
1881
1882
1883
1884
1885
1886
1887
1888
1889
1890
1891
1892
1893
1894
1895
1896
1897
1898
1899
1900



Labirinto di Francesco de' Medici
1811
1812
1813
1814
1815
1816
1817
1818
1819
1820
1821
1822
1823
1824
1825
1826
1827
1828
1829
1830
1831
1832
1833
1834
1835
1836
1837
1838
1839
1840
1841
1842
1843
1844
1845
1846
1847
1848
1849
1850
1851
1852
1853
1854
1855
1856
1857
1858
1859
1860
1861
1862
1863
1864
1865
1866
1867
1868
1869
1870
1871
1872
1873
1874
1875
1876
1877
1878
1879
1880
1881
1882
1883
1884
1885
1886
1887
1888
1889
1890
1891
1892
1893
1894
1895
1896
1897
1898
1899
1900





feedback ricevuti

6.1

voto medio

18) Vuoi aggiungere qualcosa?

L'ESPERIENZA È STATA COINVOLGENTE, MA C'ERANO DELLE DIFFICOLTÀ. LA PARTE INIZIALE È STATA DIFFICILE A CAUSA DELLE INDICAZIONI POCO CHIARE. NELLA PARTE CENTRALE, UNA VOLTA APPRESI I MECCANISMI, L'ESPERIENZA ERA ABBASTANZA SORPREVILE, ANCHE SE ALCUNI PUNTI RISULTAVANO COMUNQUE POCO CHIARI (LE INDICAZIONI SUL LIBRETTO CREAVANO ~~ANCHE~~ CONFUSIONE). UNA VOLTA GIUNTI AL TERMINE MANCAVA L'EFFETTO SORPRESA, AD CHE IL GIOCO HA CREATO GRANDE ASPETTATIVA NEL FINALE, COMUNQUE ~~LA~~ LA STORIA INVOGLIAVA A PROSEGUIRE.

18) Vuoi aggiungere qualcosa?

LA PARTI SAREBBE UTILIZZARE MEGLIO I MESSAGGI, SCORRENDO IN PASSO FORSE LA RILEVAZIONE CON LA FOTO LA MISURA È UN PÒ DIFFICILE COLTOSA - SONO MOLTI I MATERIALI DA TEMPERE IN MARCHI DURANTE L'ESPERIENZA

feedback ricevuti

6.1

voto medio

18) Vuoi aggiungere qualcosa?

I tanti materiali cartacei sono un po' ingombranti per
m'esperienza individuale, alcuni passaggi sono
poco comprensibili, la storia è ben fatta
e strutturata ma manca l'effetto "sorpresa"
finale.

a perché MACCHINOSA
alcuni punti troppo difficile

artefatti fisici (se previsti) NON PREVISTI

feedback ricevuti



cosa è piaciuto

mondo narrativo
impianto grafico e estetico
kit di gioco efficace
progressione e sorpresa



cosa non è piaciuto

frustrazione e smarrimento iniziale
crash e malfunzionamenti dell'app
kit di gioco ingombrante
livello di difficoltà troppo alto

feedback ricevuti

Principali problemi rilevati:

1

Nessuno dei due gruppi è riuscito a risolvere in autonomia il percorso secondario relativo al codice cifrato nascosto nel museo.

Perchè:

Probabilmente non è adeguatamente spiegato nel booklet e nell'app come cominciarlo (la decrittazione del cifrario).

2

Entrambi i gruppi hanno faticato a comprendere il primo enigma da cui parte poi tutto il resto dell'esperienza.

Perchè:

Probabilmente la lettera iniziale (che descrive come svolgere l'enigma) non è chiara o forse troppo lunga da leggere.

feedback ricevuti

Come cercare di risolvere:

1

Evidenziare di più la presenza di un percorso secondario fin dall'inizio, non solo accennandolo dalla lettera ma anche esplicitandolo nell'app tramite i messaggi o evidenziando maggiormente la sezione relativa.

2

La lettera iniziale è caduta nella sindrome del **TL;DR.**, quindi alleggerirla, diminuendone la lunghezza e **sintetizzando le informazioni essenziali** ne aumenterebbe l'efficacia.

feedback ricevuti

Risoluzione dei problemi non specifici

frustrazione e smarrimento iniziale

semplificare l'arrivo al primo indizio con maggiori indicazioni nella chat in app.

kit di gioco ingombrante

integrare i fogli volanti dentro il booklet.

livello di difficoltà troppo alto


introdurre un sistema di supporto al giocatore che permette l'invio di messaggi di aiuto da Leopoldo allo shake del dispositivo.

crash e malfunzionamenti dell'app

prototipare con Vedils ha permesso di integrare la AR al costo di alcuni bug e crash.

ad

TEMPLUM



grazie