

IL MISFATTO



Gruppo 9

GIORGIO BANFI, MARGHERITA CHIODAROLI, SARA LAVAZZA,
ANNA QUECKE, MARTINA VINCENZI

TRAMA

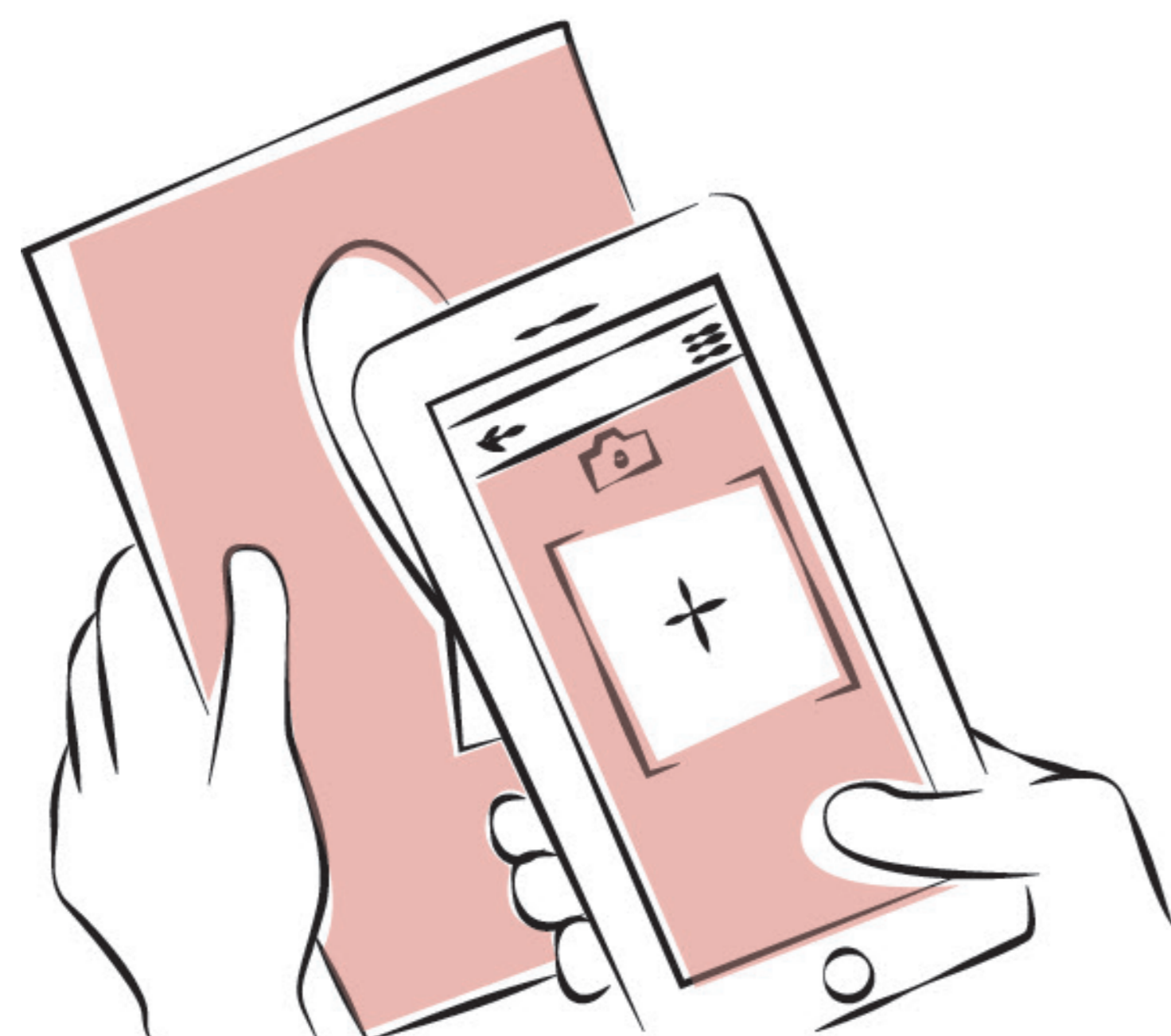
1 FURTO IRRISOLTO
6 FANTASMI DA INTERROGARE
18 STANZE DA ESPLORARE

**UNA SOLA POSSIBILITÀ
DI RISOLVERE IL CASO**

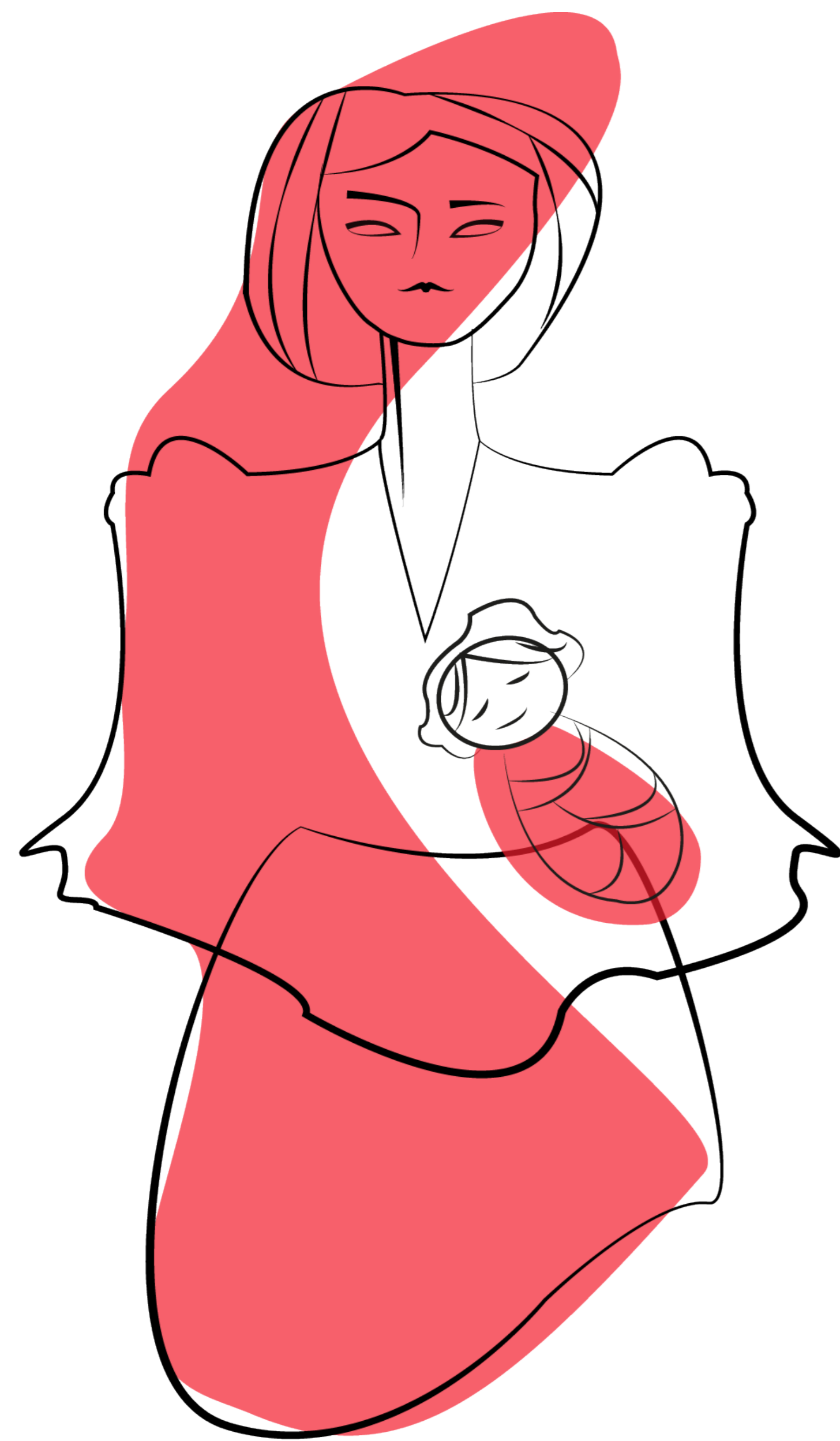
L'ESPERIENZA

L'applicazione per il museo BaVa è stata sviluppata cercando di sfruttare la tecnologia per favorire una maggiore esplorazione della casa, stimolando la curiosità dei visitatori tramite un gioco.

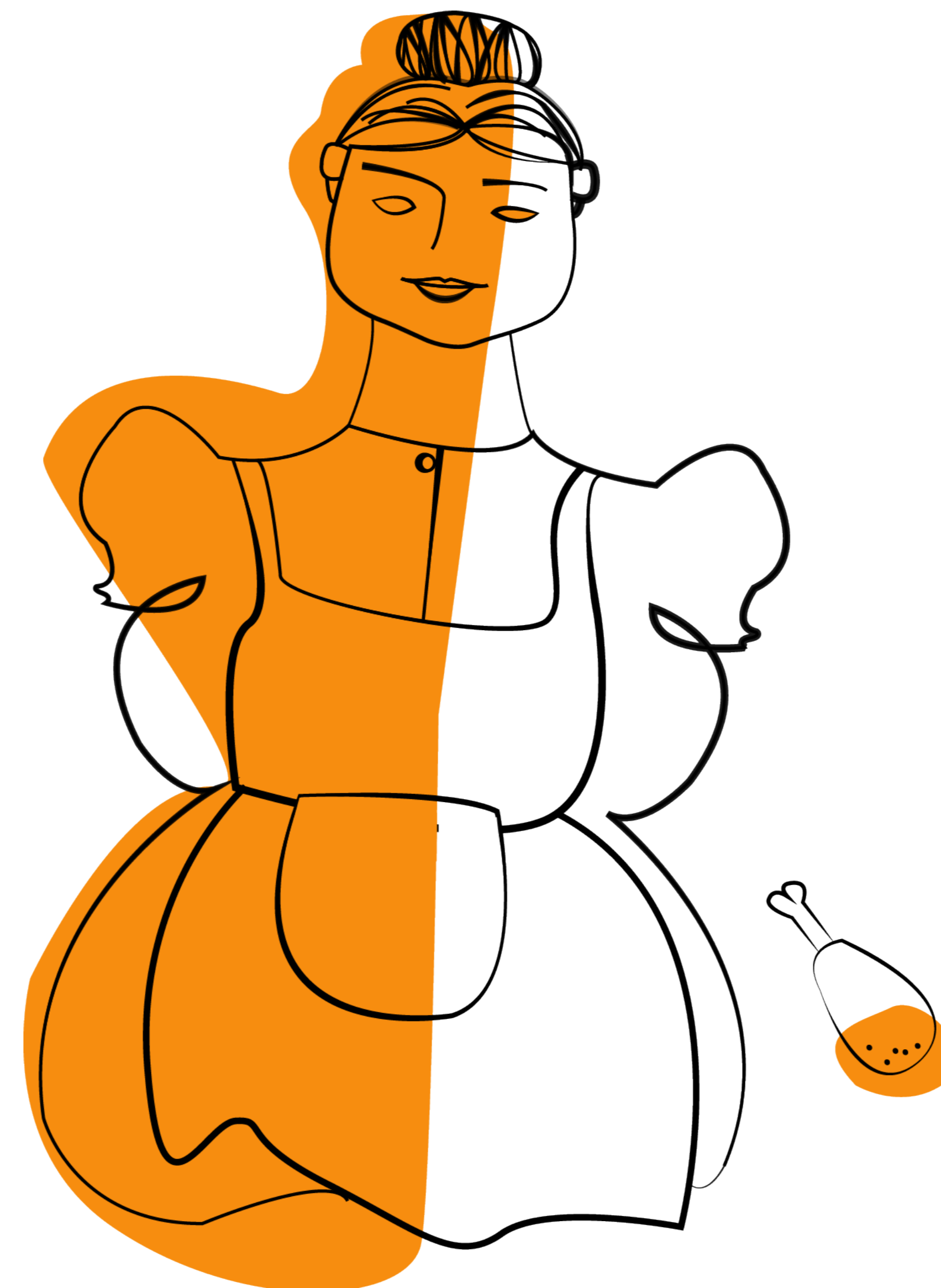
CERCA, SCOPRI, DIVERTITI



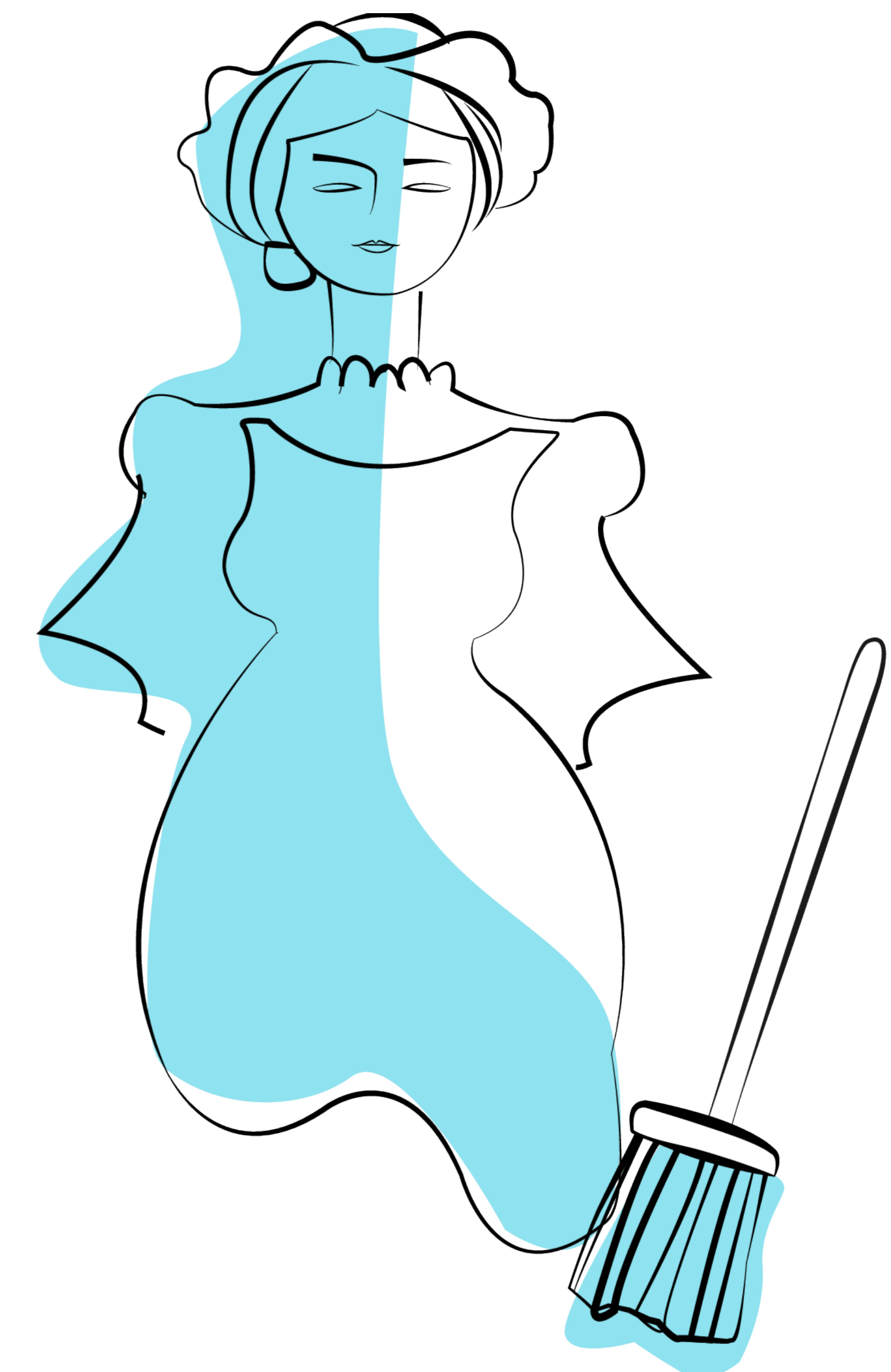
I SEI FANTASMI



BALIA

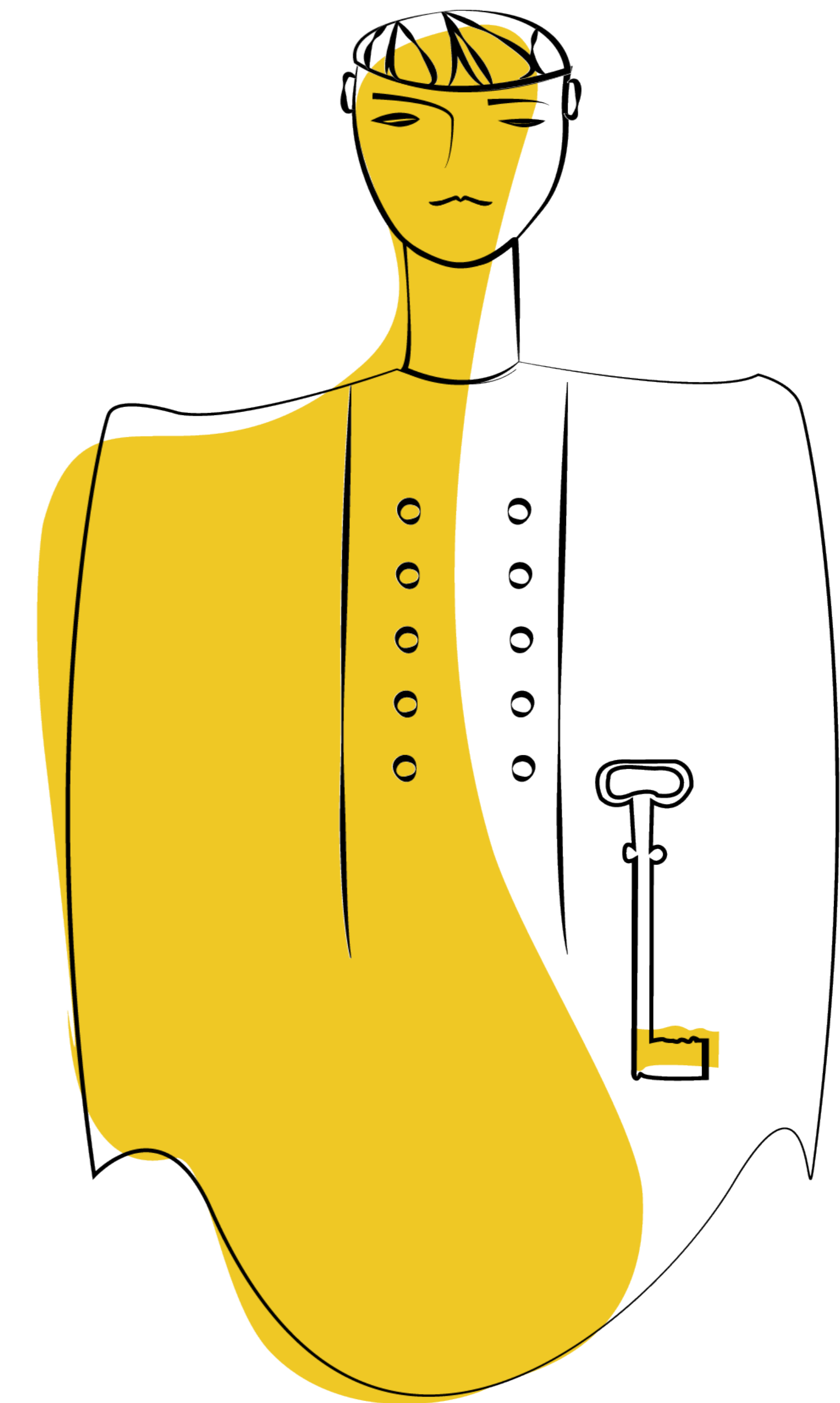


CUOCA



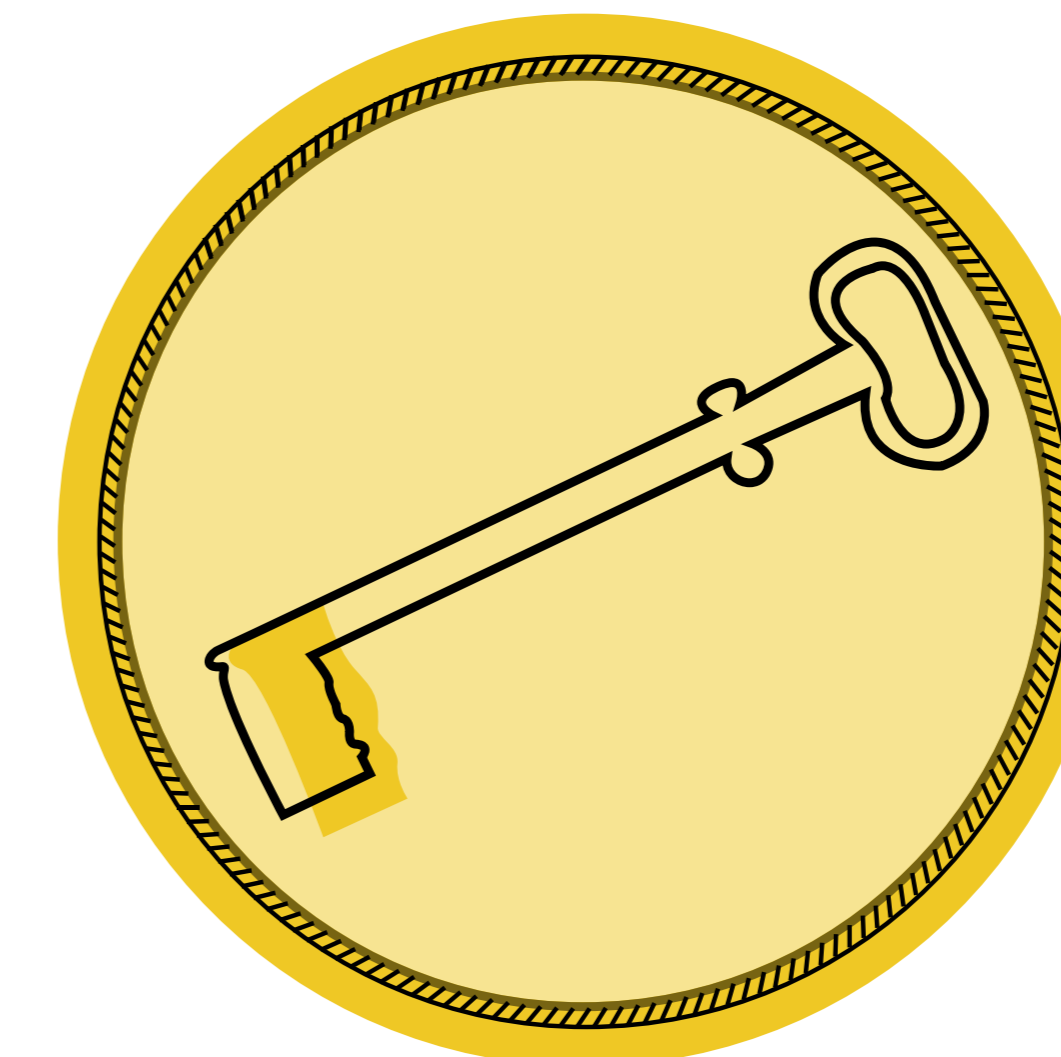
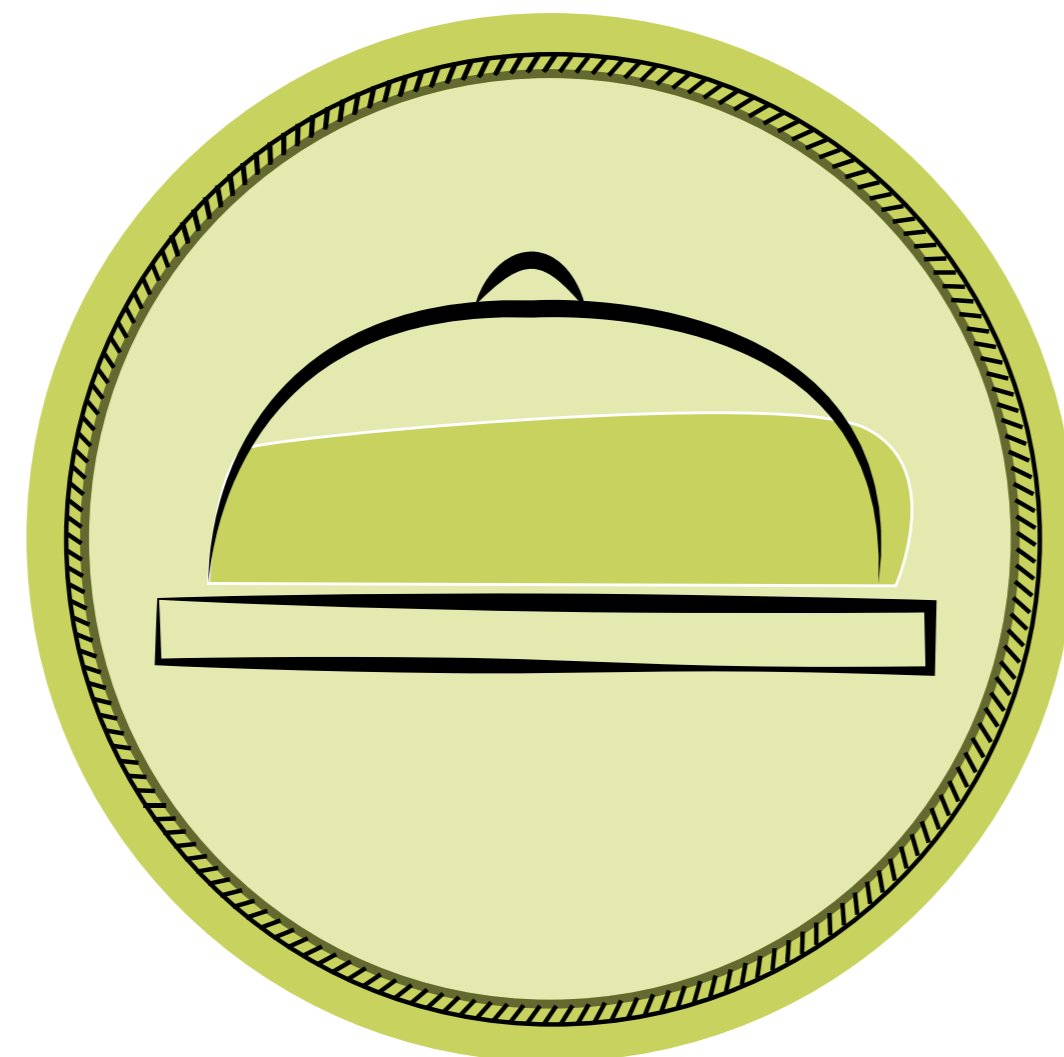
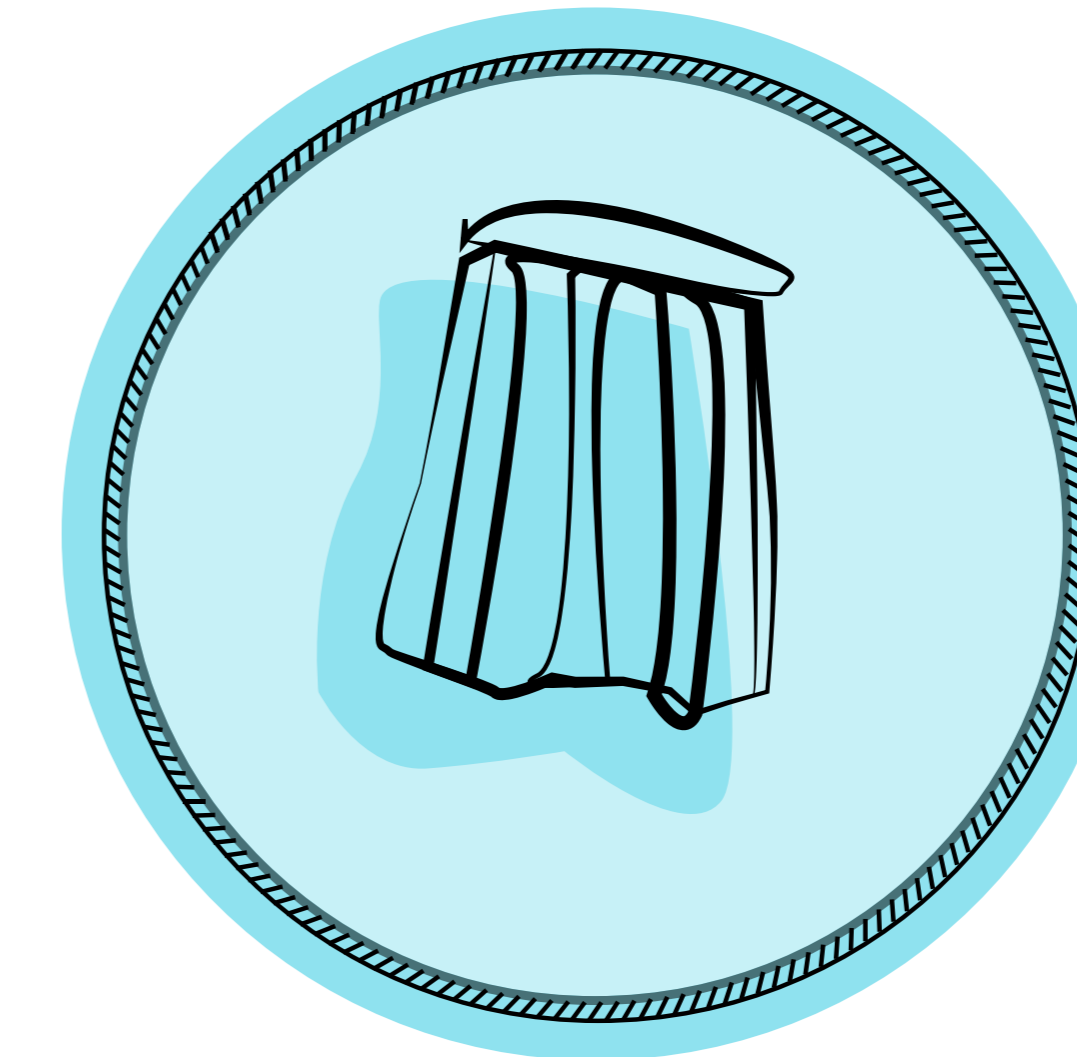
CAMERIERA

I sospettati del furto sono sei servitori della casa di Fausto e Giuseppe. Il dispositivo mobile permette di rievocare i loro fantasmi: l'utente è chiamato ad interrogarli per capire chi si trovava nella stanza dell'oggetto rubato al momento del misfatto.

**VALLETTO****INSEGNANTE****MAGGIORDOMO**

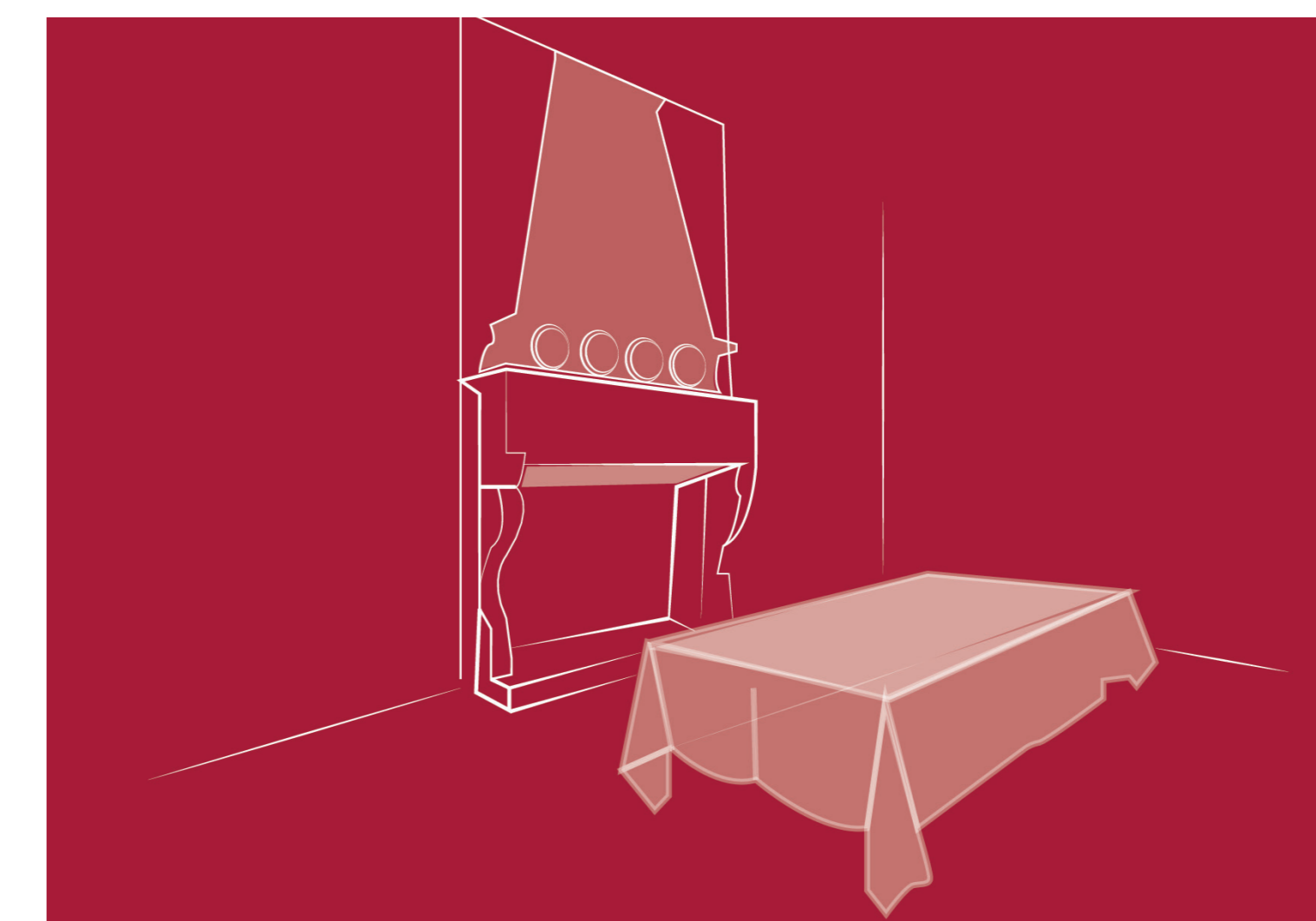
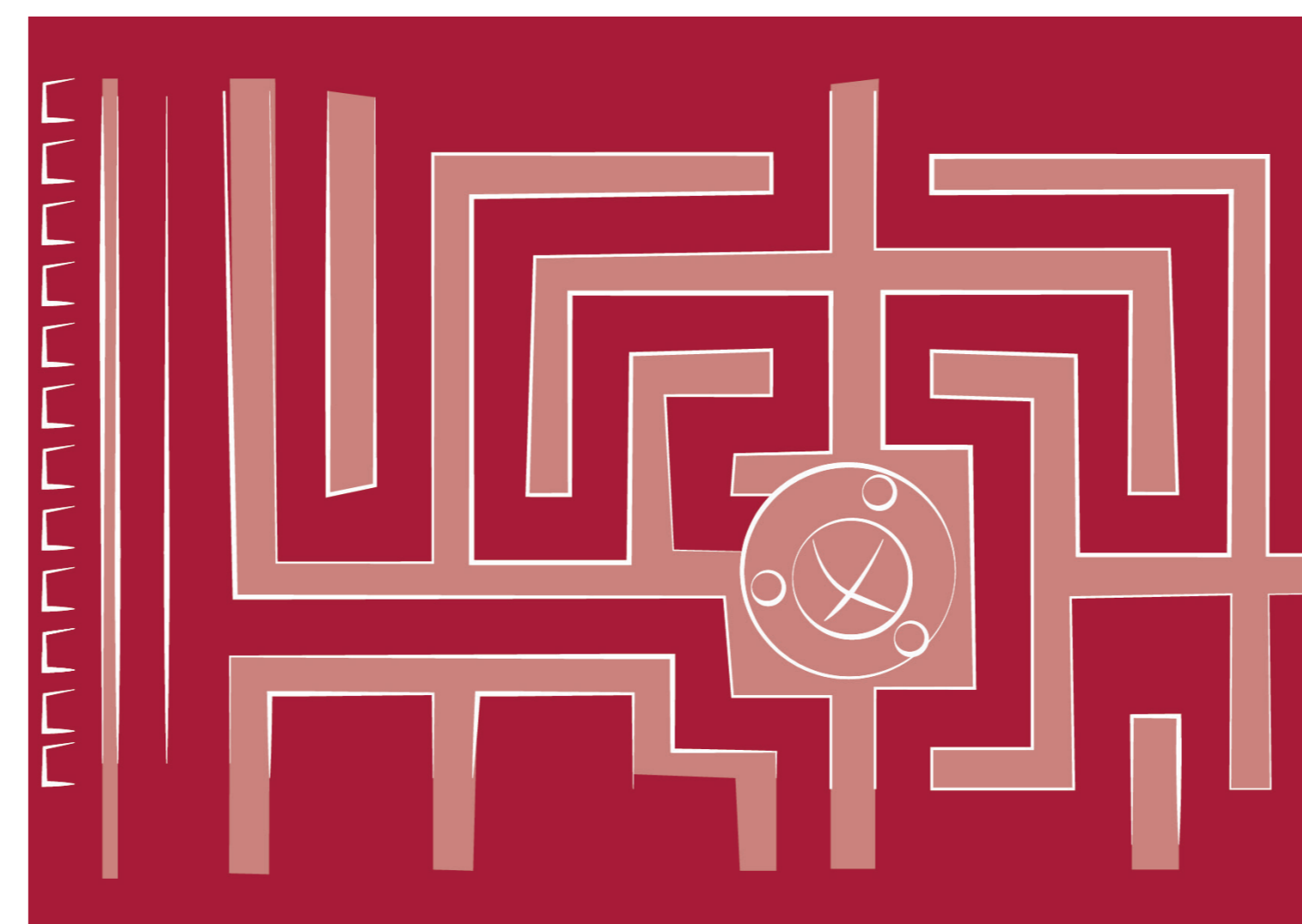
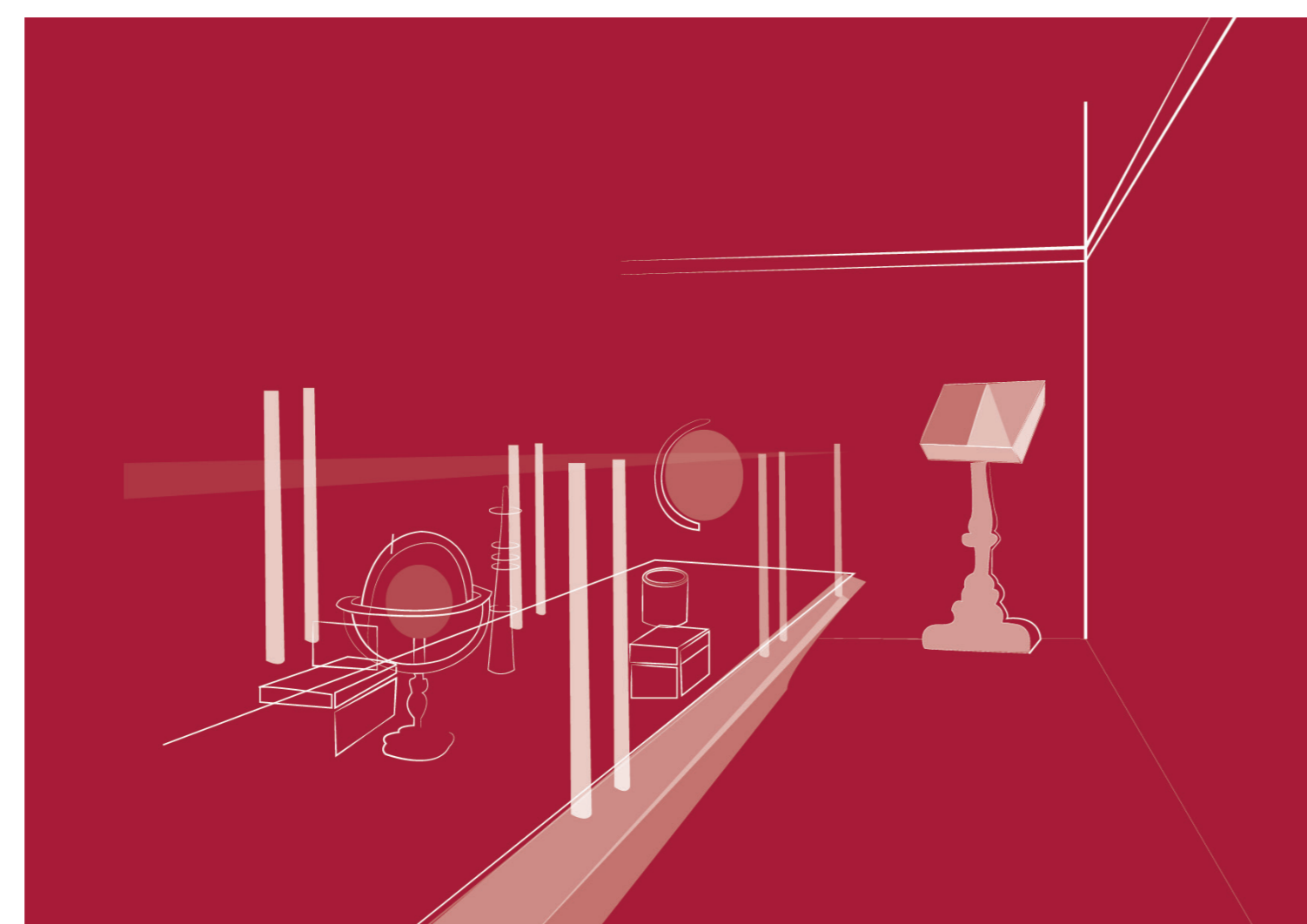
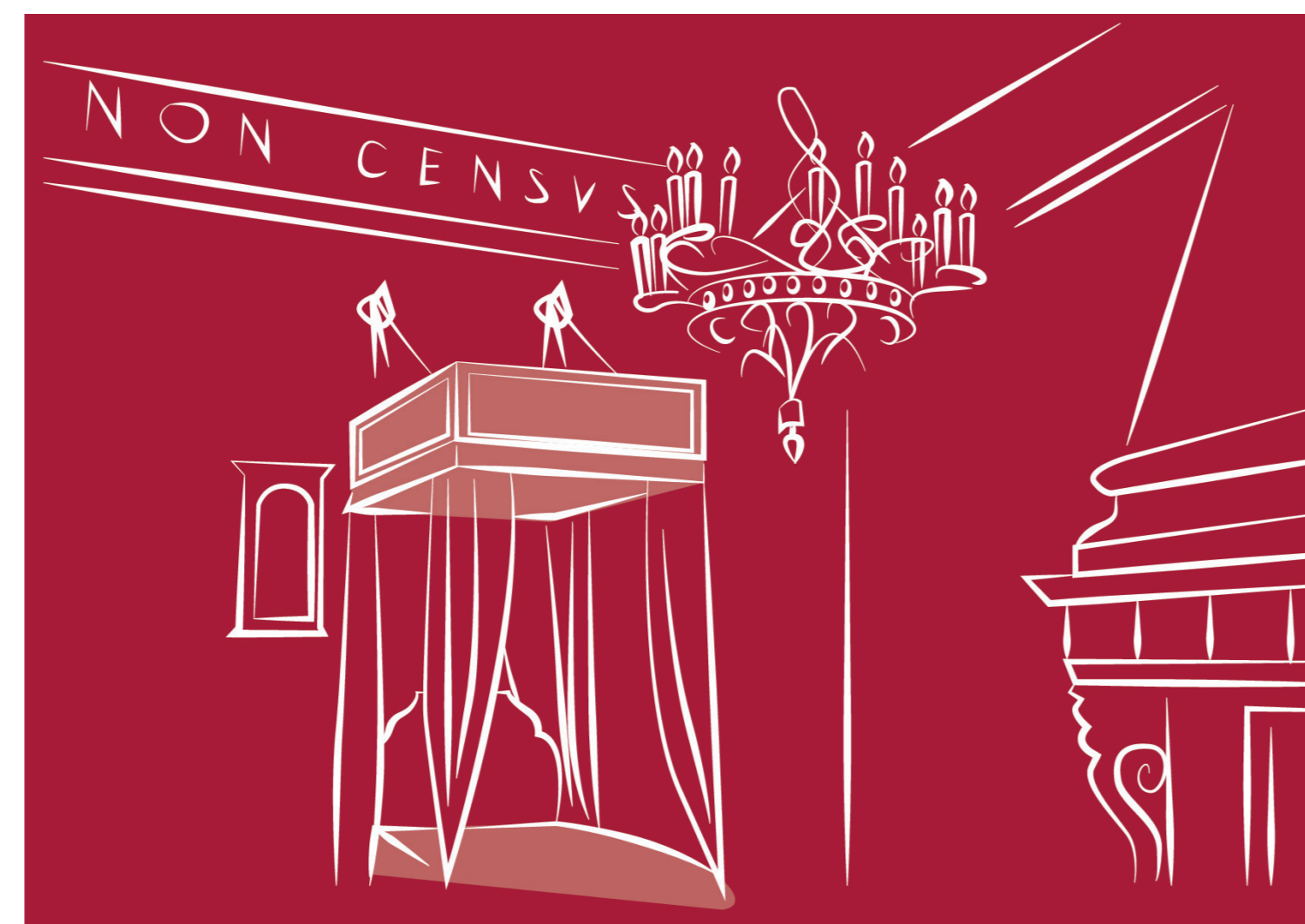
Ogni volta che viene risolto uno degli indovinelli formulati dai fantasmi, associando il personaggio alla sua stanza corrispondente, viene sbloccato un indizio riguardo l'identità dell'oggetto sostituito.

ICONE



Ad ogni personaggio corrisponde un simbolo che è riportato su una monetina. Alla fine dell'esperienza serviranno per l'accusa. Individuato il colpevole, l'utente dovrà lanciare la monetina nella fontana davanti all'ingresso, scoprendo così se ha vinto o perso.

18 STANZE

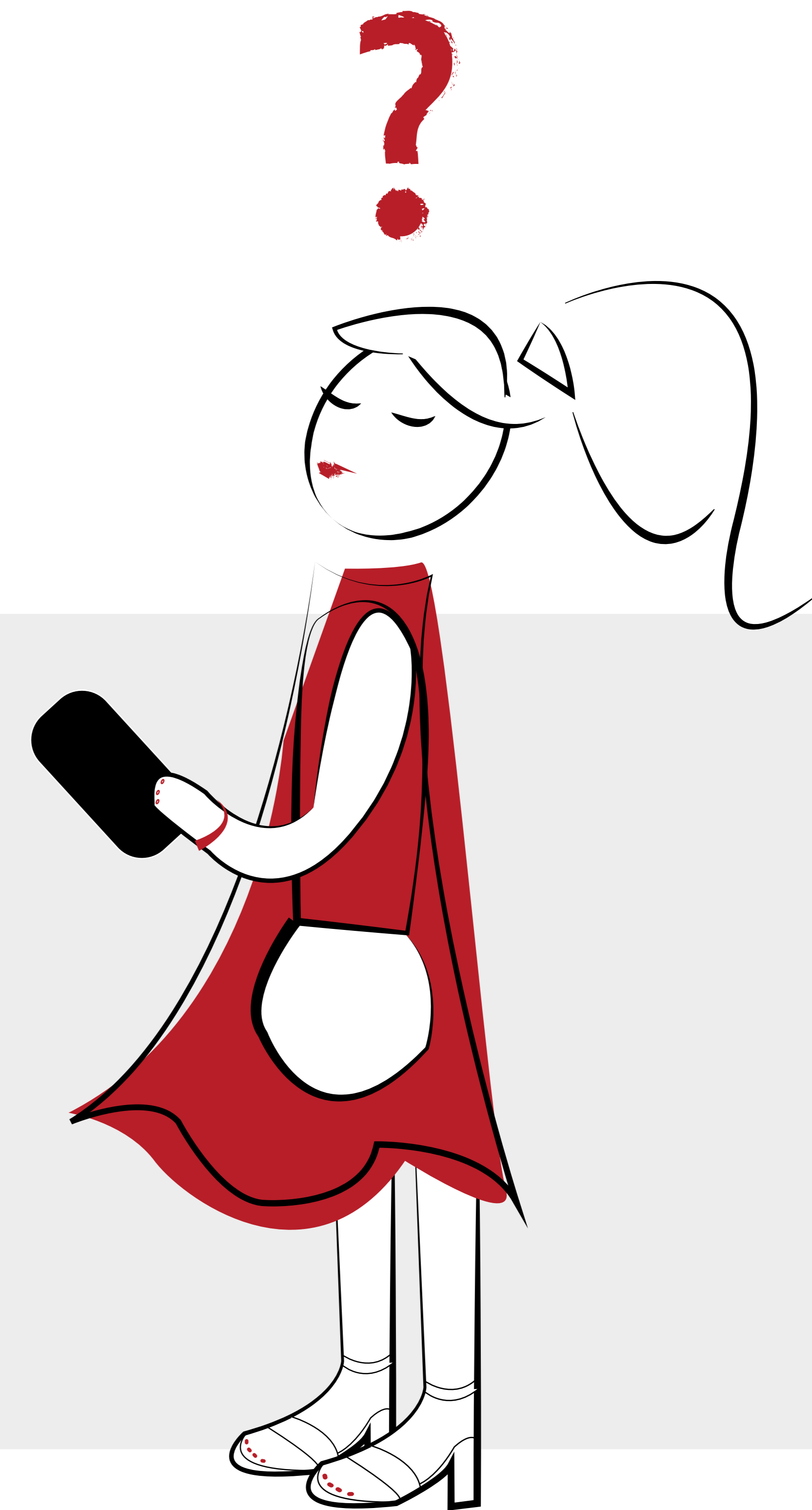


L'utente, cercando di risolvere gli indovinelli dei servitori, è spinto a visitare tutte le 18 stanze del museo e prestare attenzione ad alcuni degli oggetti e dei dettagli della casa.

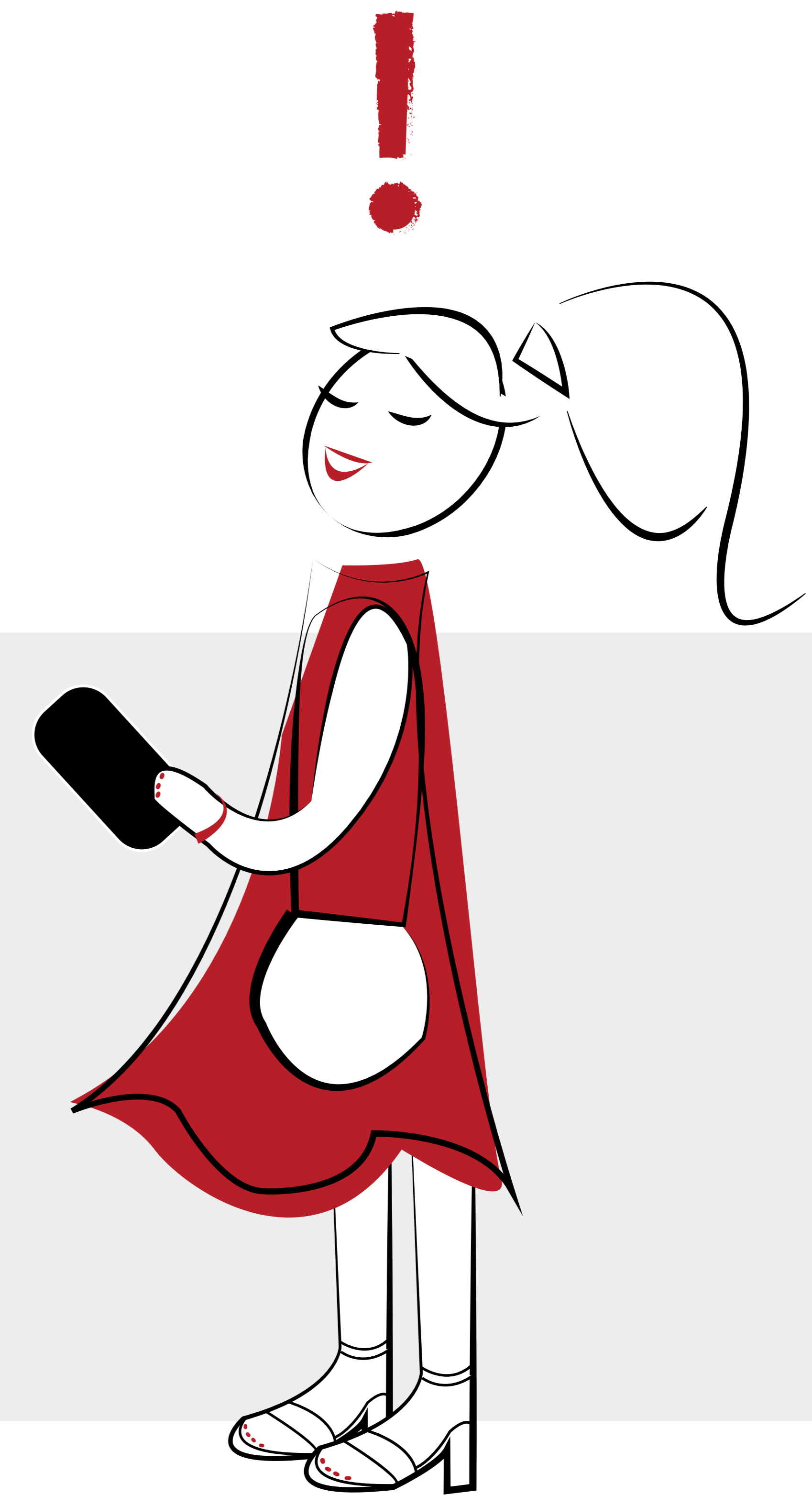
L'OGGETTO RUBATO

L'utente dovrà capire quale oggetto è stato rubato e sostituito con un falso.

Indovinando le stanze in cui si trovavano i fantasmi, vengono sbloccati indizi che permettono di comprendere l'identità dell'oggetto e la stanza in cui si trova.



- RAPPRESENTA UN SANTO
- È IN CAMERA DA LETTO
- HA IN MANO UN LIBRO
- PORTA UNA CROCE
- È UN DIPINTO
- È IN UNA STANZA CON IL SOFFITTO A CASSETTONI





APP MOBILE

L'app ha un menù composto da 4 sezioni (+ Home) sempre in vista durante la navigazione.

1.HOME



2.SCAN



3.STANZE



4.INDIZI OGGETTO



5.ACCUSA IL COLPEVOLE





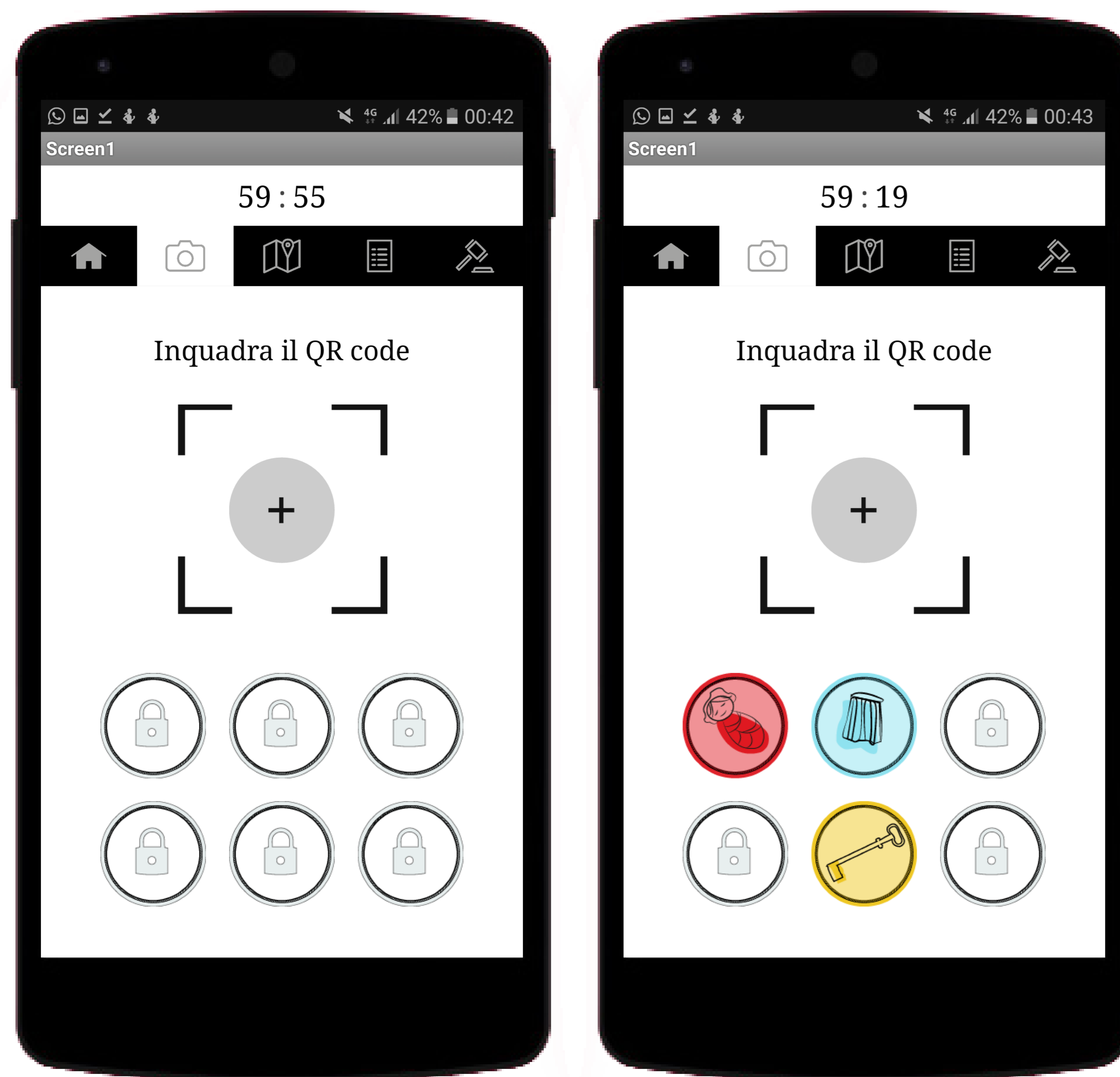
LANDING PAGE e HOME



Per dare il via al gioco, l'utente deve scansionare il Qr-code di inizio sul libricino. In questo modo la sua attenzione è portata all'introduzione narrativa e alle istruzioni, posizionate vicino al Qr-code.

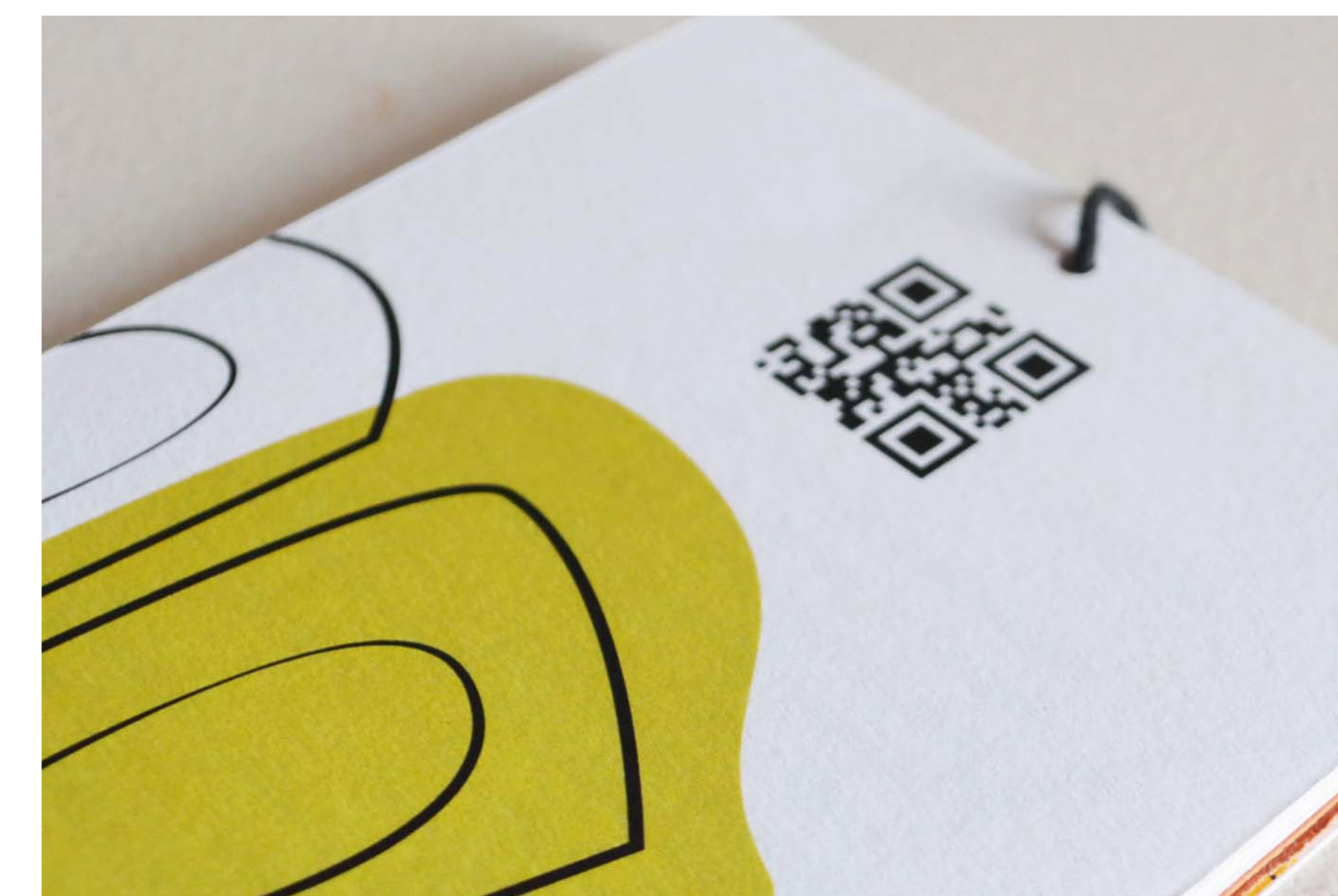


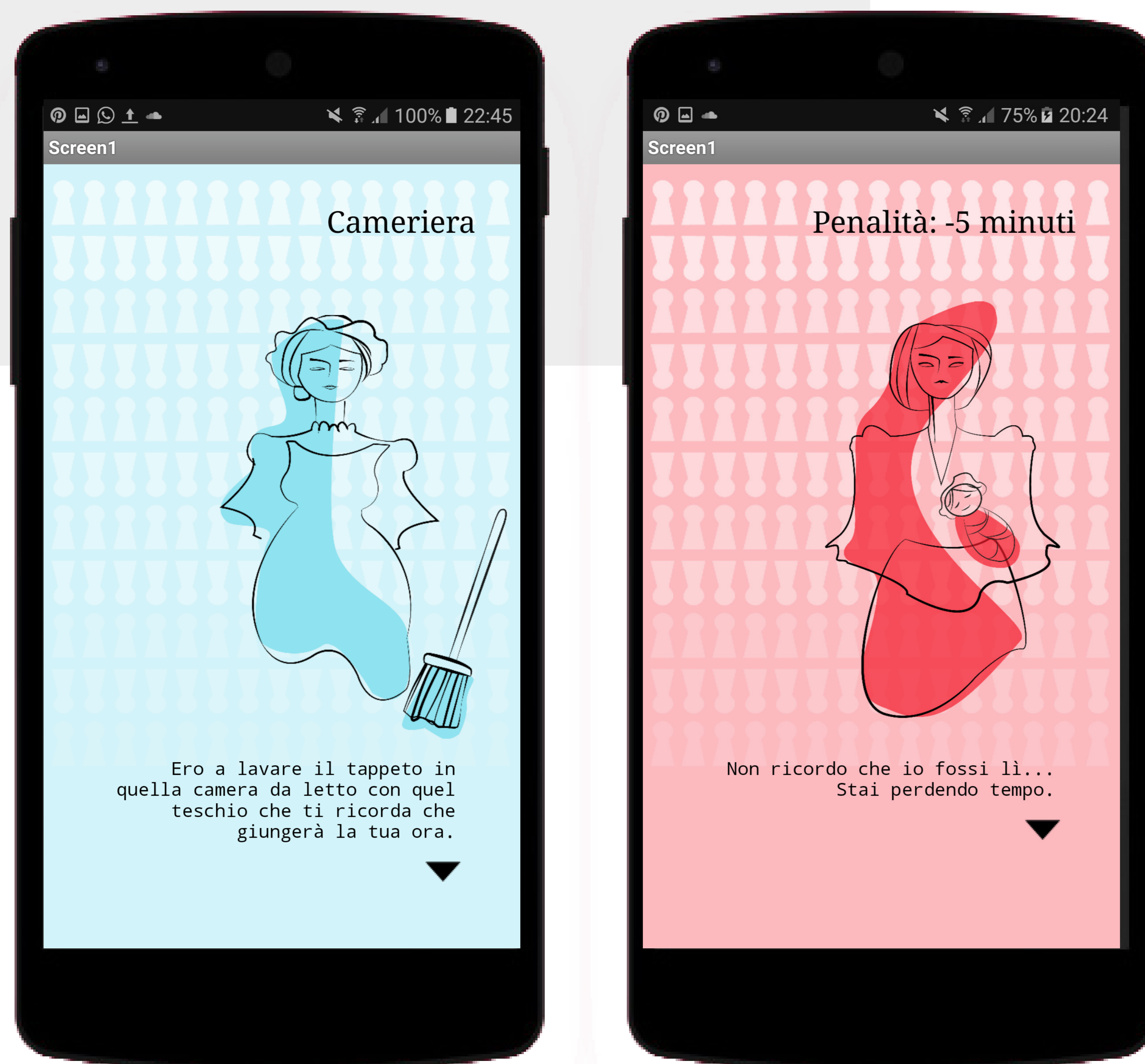
SCAN



La sezione dello scan permette di ottenere gli indovinelli dei fantasmi presentati sul libro.

Questa funzionalità è permessa grazie all'impiego di Qr-code





Ogni servitore propone un indovinello diverso per far identificare all'utente la stanza in cui si trovava al momento del misfatto.

L'utente può sbagliare ad abbinare la stanza al fantasma, ma gli verrà inflitta una piccola penalità: qualche minuto in meno a disposizione per risolvere il gioco.



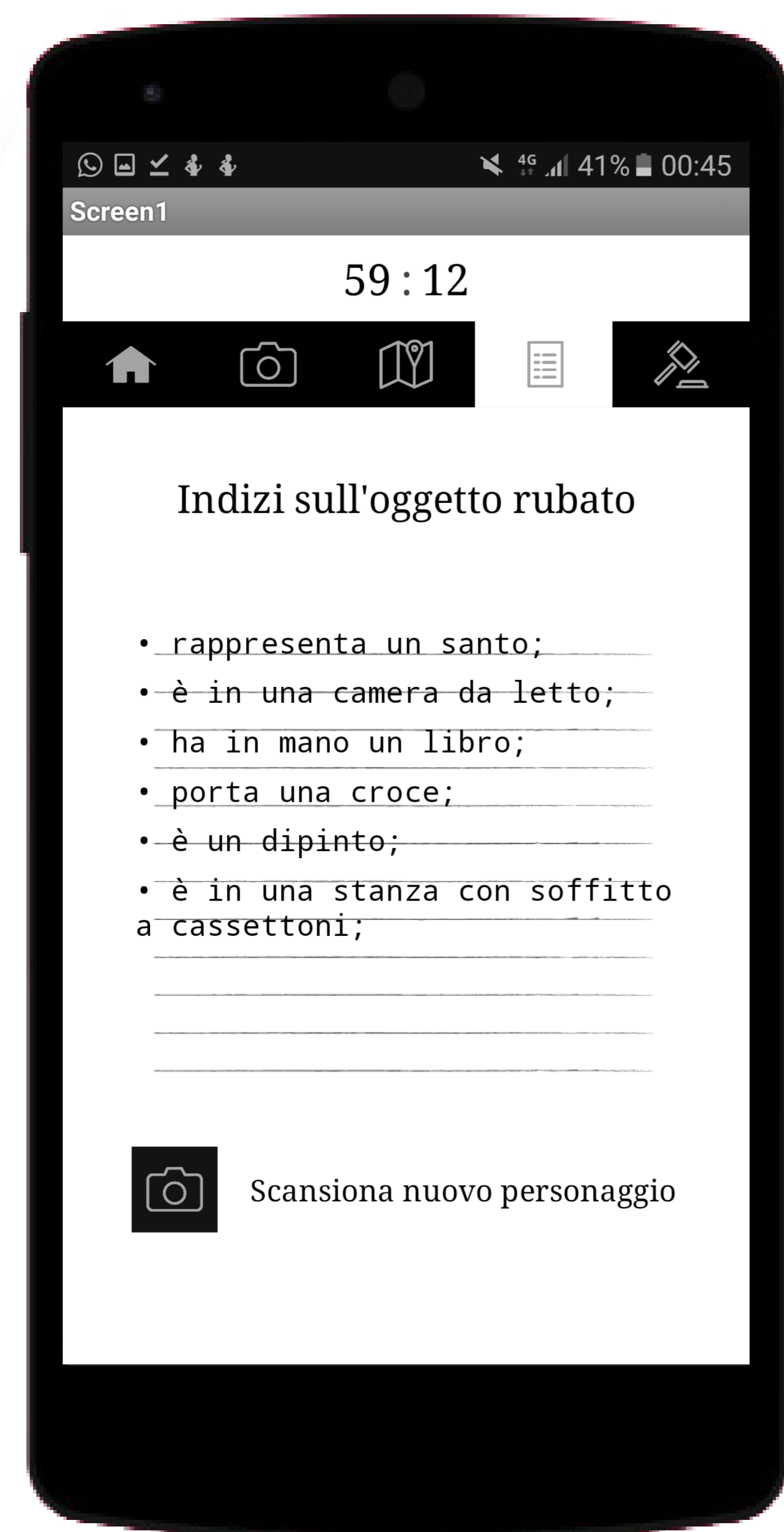
STANZE



Una volta scoperta la stanza in cui si trovava il fantasma nel momento del misfatto, l'utente la seleziona da un elenco illustrato



INDIZI OGGETTO



Abbinare correttamente le sei stanze ai 6 servitori, l'utente ottiene sei indizi necessari a scoprire l'identità dell'oggetto rubato.



ACCUSA IL COLPEVOLE



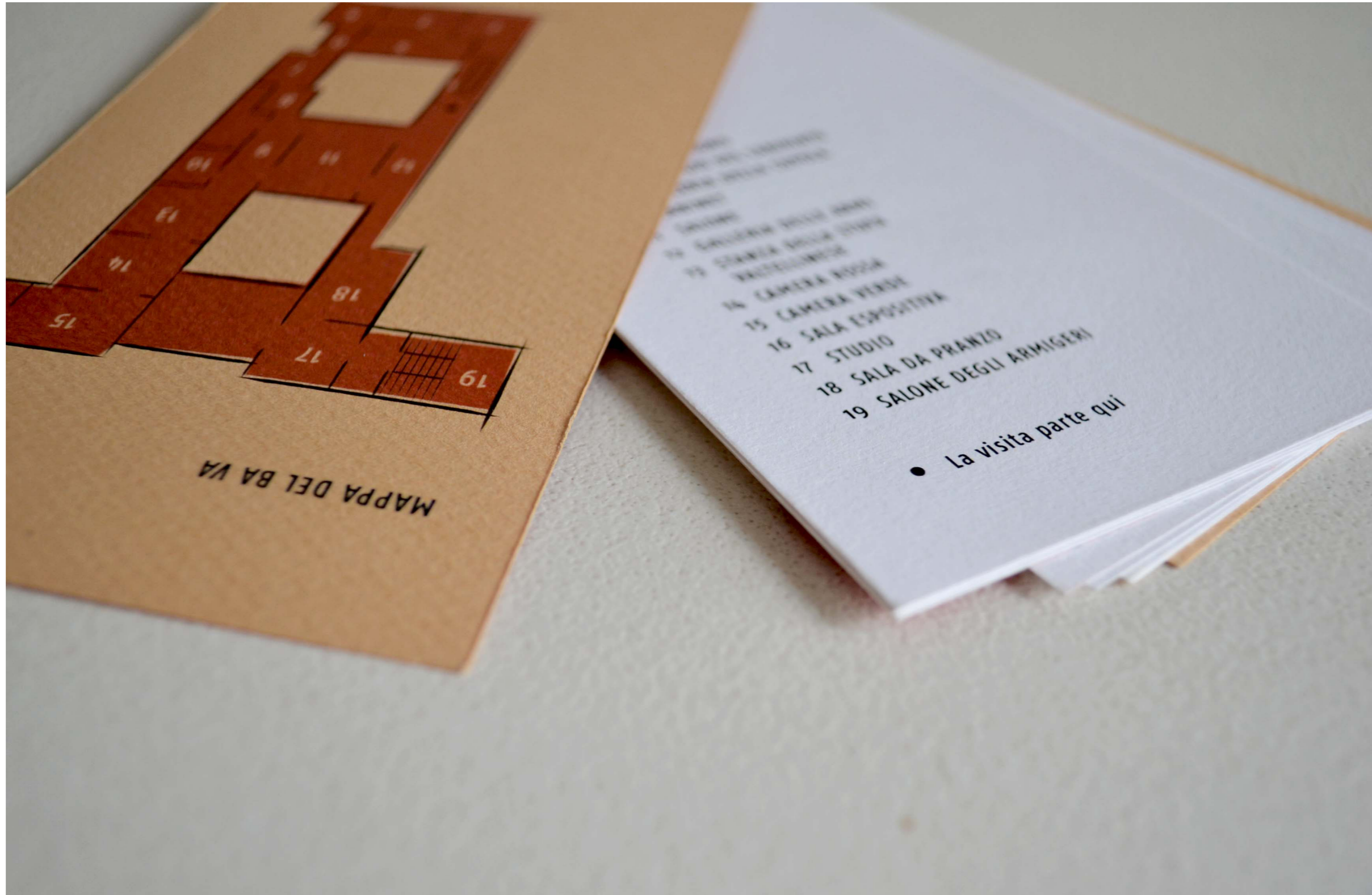
La stanza dove è stato rubato l'oggetto e quella in cui si trovava il ladro coincidono. Risolto il misfatto, l'utente si reca alla fontana e lancia la monetina del personaggio che crede essere colpevole.

LIBRICINO



Il libro introduce la storia e le macchaniche agli utenti. Contiene i Qr-code da scansionare per iniziare la sfida e sbloccare gli indovinelli dall'app, aggiunge informazioni storiche sulla vita della servitù, da poter leggere tranquillamente anche a casa dopo la visita.

Mappa del museo



Istruzioni del gioco



Informazioni storiche sulla servitù



Qr-code per sbloccare gli indovinelli

TEST



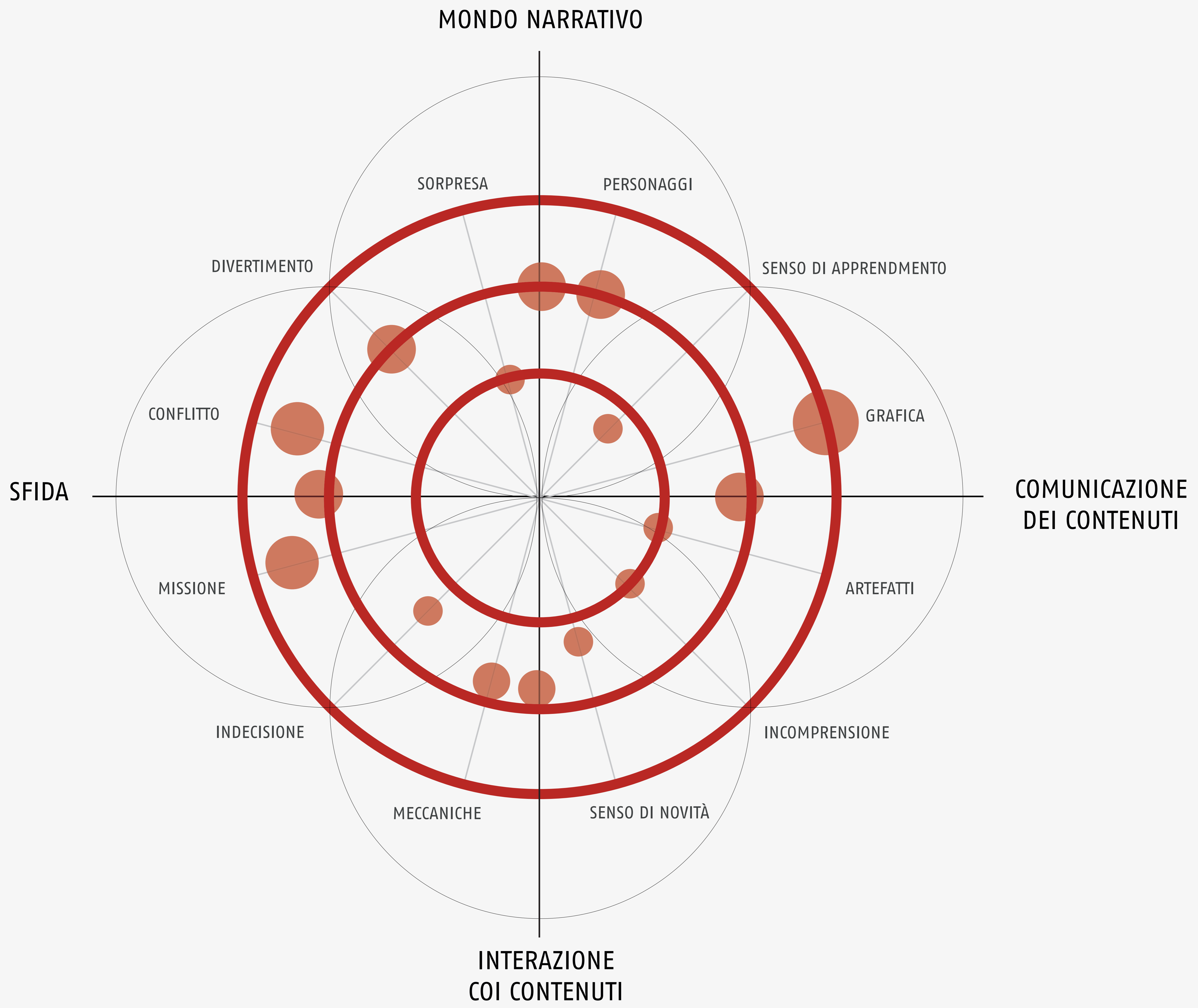
1 Gli utenti scansionano il QR-Code



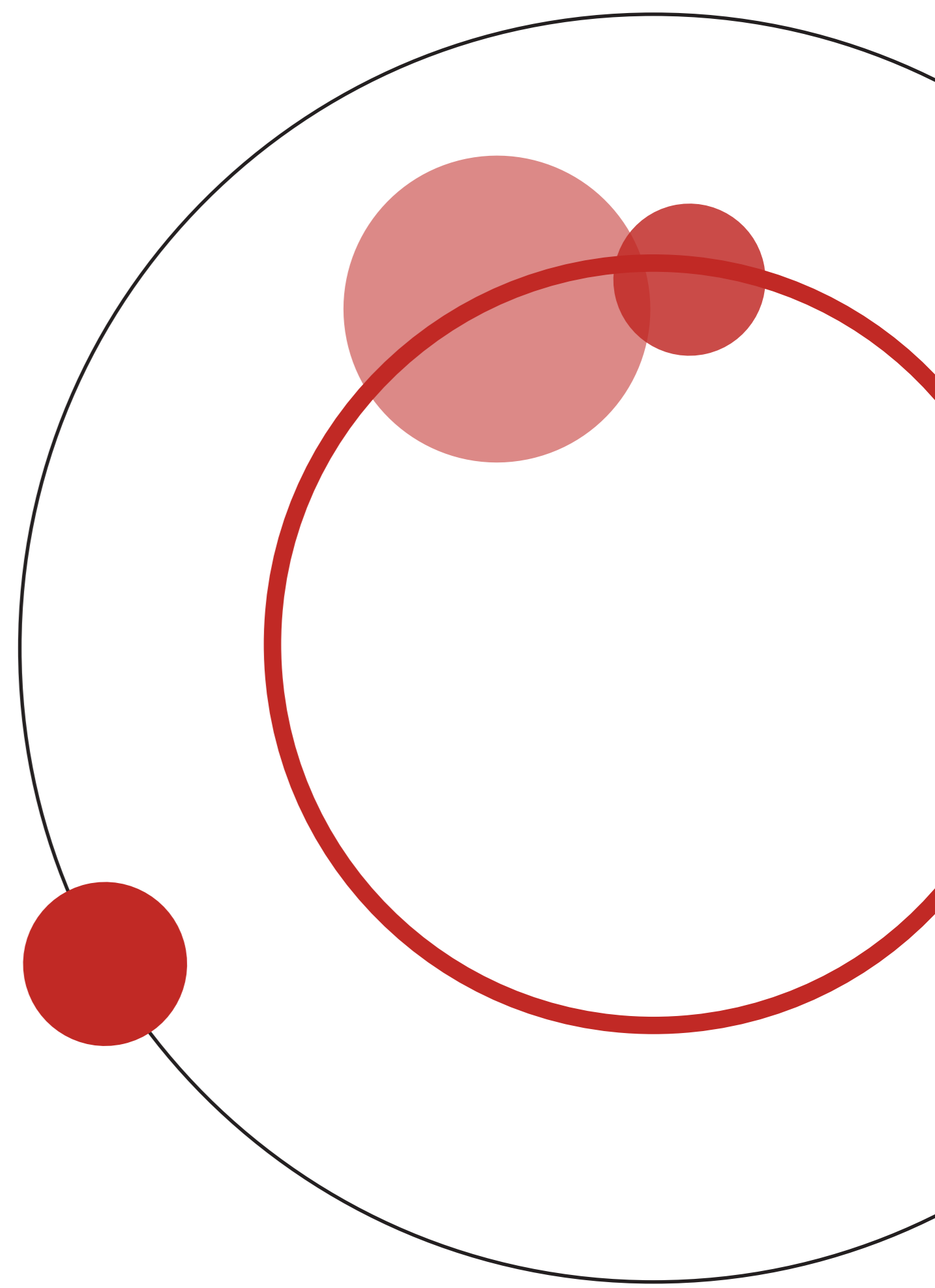
2 si confrontano prima di stabilire il verdetto



3 hanno trovato l'oggetto del misfatto



SI EVINCE:



POSITIVE

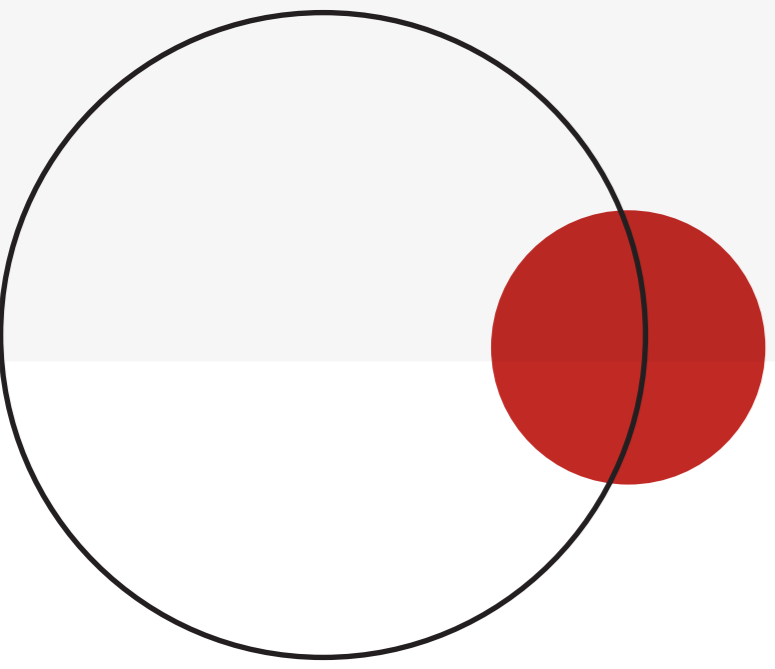
NEGATIVE

GRAFICA
 SENSO DI SFIDA
 MONDO NARRATIVO
 TARGET 18-25

APPRENDIMENTO
 POCA CHIAREZZA
 CHE PROVOCA
 INCOMPRESIONE
 E INDECISIONE

ALTRE CONSIDERAZIONI

FORSE TEMPO ECCESSIVO



IDEE DI MIGLIORAMENTO:

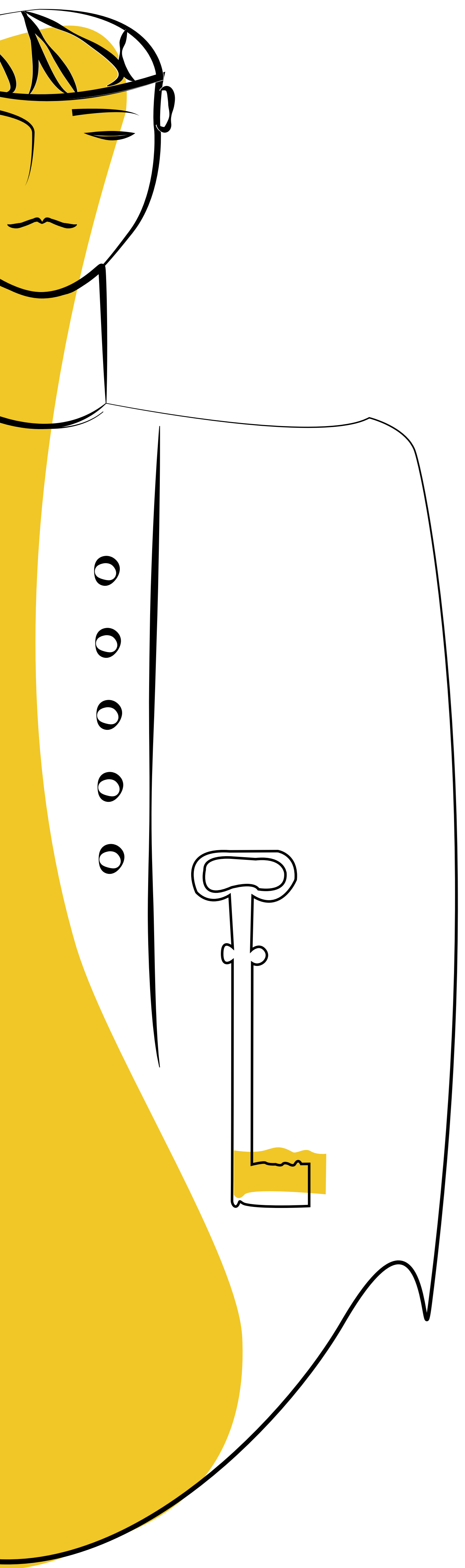
DARE IL VIA AL GIOCO SCANNERIZZANDO IL LIBRICINO PER ASSICURARSI CHE GLI UTENTI LEGGANO LA PAGINA INTRODUTTIVA E LE ISTRUZIONI

NAVIGAZIONE PIÙ GUIDATA ALL'INTERNO DELL'APP GRAZIE ALL'INTRODUZIONE DI ALTRI PULSANTI O FRASI PIÙ PRECISE.

MAGGIORE SVILUPPO DEI PERSONAGGI

AL MOMENTO DELL'ACCUSA DEL COLPEVOLE, IL GIOCATORE SARÀ MANDATO DALL'APP ALLA FONTANA, DOVE TROVERÀ UN CARTELLO CHE GLI CONFERMA DI ESSERE ARRIVATO ALLA FINE DELL'ESPERIENZA E GLI SPIEGA COME LANCIARE LA MONETINA.





GRAZIE

