

An ornate, classical interior space, possibly a library or study. A large, multi-tiered chandelier hangs from the ceiling, casting a warm glow. The floor is checkered in black and white. The walls are dark wood paneling with decorative elements. Three windows with blue stained glass are visible. A large, white, ethereal cloud-like shape is superimposed over the center of the image, containing the text.

il Fuoco
dell'eternità

1. Brief



Raggiungere un pubblico giovane



Invogliare i visitatori a tornare al museo



Valorizzare l'identità della casa



2. Analisi



Target

16-30 anni



Principianti

Amatori



**Esperienza
ludica**



Tempo

40 min - 60 min



Selezione dei
contenuti



**Erogazione di
nozioni**



Luogo

Museo

Bagatti-Valsecchi

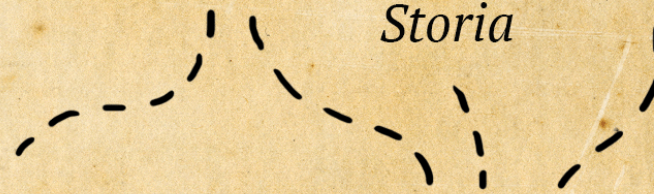


Ricca
collezione



Ambientazione
suggestiva

Storia



**Universo
narrativo**



3. Concept

Casa animata



- ◆◆ Gli oggetti interagiscono con l'utente attraverso **audio** e **video**
- ◆◆ L'audio permette di sviluppare un'esperienza **immersiva**
- ◆◆ Possono assegnare **task** per indirizzare il **percorso**
- ◆◆ Gli oggetti forniscono all'utente **nozioni** sulla collezione

5. Ispirazioni



6. Il viaggio dell'eroe

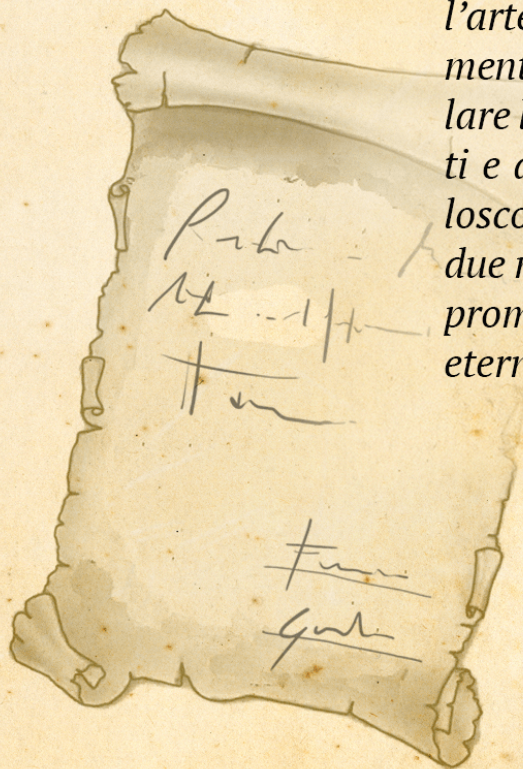
Per definire l'universo narrativo ci siamo basati sulla struttura del Viaggio dell'Eroe teorizzata da Christopher Vogler



7. Antefatto

Fausto e Giuseppe, fratelli e abili collezionisti, dedicarono tutta la vita alla ristrutturazione e all'arredamento della loro dimora milanese. L'amore per l'arte rinascimentale era talmente forte che il loro spettacolare lavoro richiamava mercanti e ammiratori. Ricevettero un losco mercante, che presentò ai due milanesi un contratto in cui prometteva l'immutabilità in eterno della loro amata

casa in cambio della custodia di essa. Il mercante, riuscì a sfruttare la paura dei due di veder svanire un giorno tutto ciò che amavano di quella casa e lanciò un sortilegio. La casa prese vita e le anime dei due fratelli rimasero per sempre intrappolate in essa. Tutt'ora attendono l'arrivo di un giovane coraggioso capace di spezzare il sortilegio e finalmente rendere loro libertà e pace.



8. Percorso



il Fuoco dell'eternità TERZO EPISODIO

La fiammata finale

Scoprendo le anime dei suoi predecessori intrappolate nelle armature, l'eroe ultima la raccolta di elementi utili nella battaglia finale contro lo stregone.

il Fuoco dell'eternità SECONDO EPISODIO

Il camino dei vinti

Attraverso gli indizi, il visitatore riprende la sua esplorazione incontrando Giuseppe e capendo che dovrà scontrarsi con lo stregone, nascosto all'interno della casa

il Fuoco dell'eternità PRIMO EPISODIO

Il labirinto del sole

Il visitatore è introdotto nella casa animata dall'arazzo e attraverso la conoscenza di Fausto si troverà ad affrontare per la prima volta il responsabile del sortilegio.

8. Primo episodio



ARAZZO

MAPPAMONDO
STELLARE



QUADRO DI
SAN GIROLAMO

QUADRO DEL
BEVILACQUA

CAMINO
DEL BAGNO

LIBRO

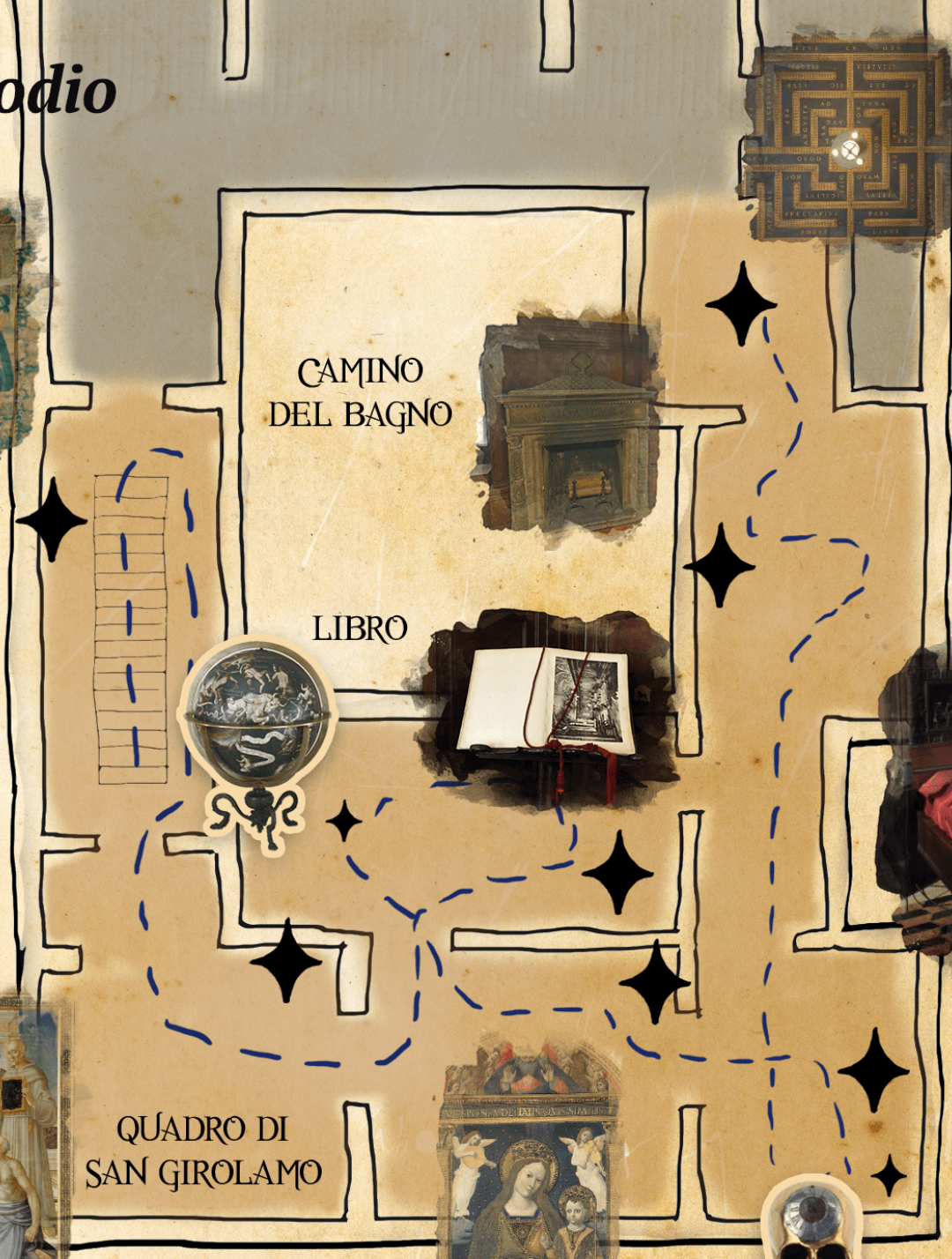


OROLOGIO
TESCHIO



LABIRINTO
DEL SOLE

LETTO
VALTELLINESE



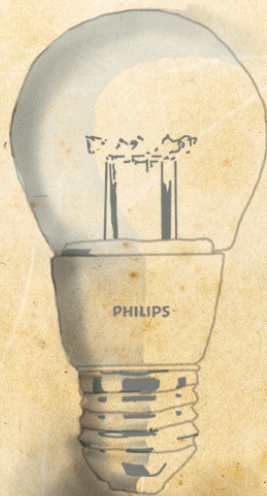
9. Traduzione



*Soundscape
dinamico*



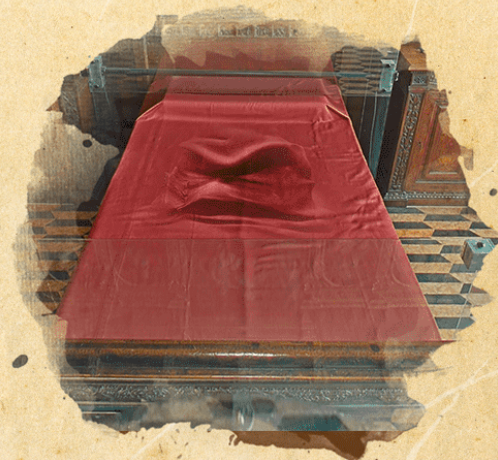
*Soundscape
statico*



*Philips LED
Indoor Positioning*



*Self-reporting
positioning*



*Mimica facciale
in AR*



*Animazioni
con parallasse*

10. Ingegnerizzazione



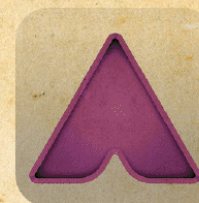
App IFDE

L'app guida l'utente durante il percorso all'interno del museo



Parola/Cordice

Le parole/codici servono per far comunicare l'app con Aurasma



Aurasma

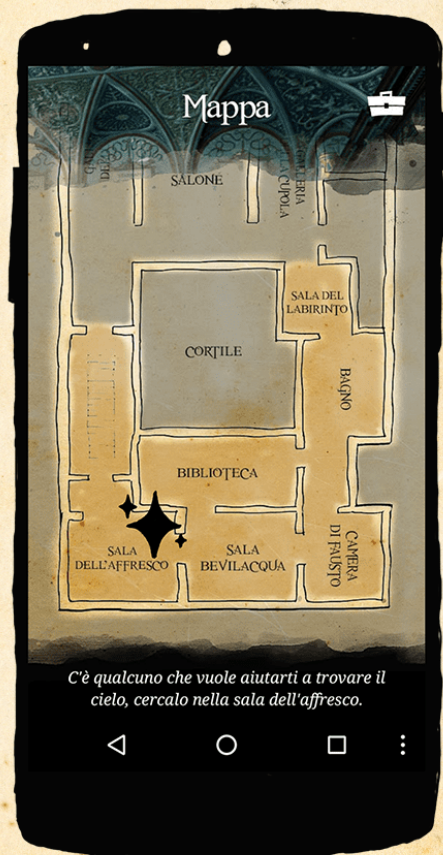
Rende animati gli oggetti, attraverso la realtà aumentata.



Audio

Sia l'app che Aurasma comunicano con l'utente principalmente attraverso l'audio

11. Interfaccia



Mappa

Una stella che indica la posizione dell'oggetto da raggiungere. Sotto la mappa, compaiono delle indicazioni, sulla missione corrente da portare a termine.



Parola chiave

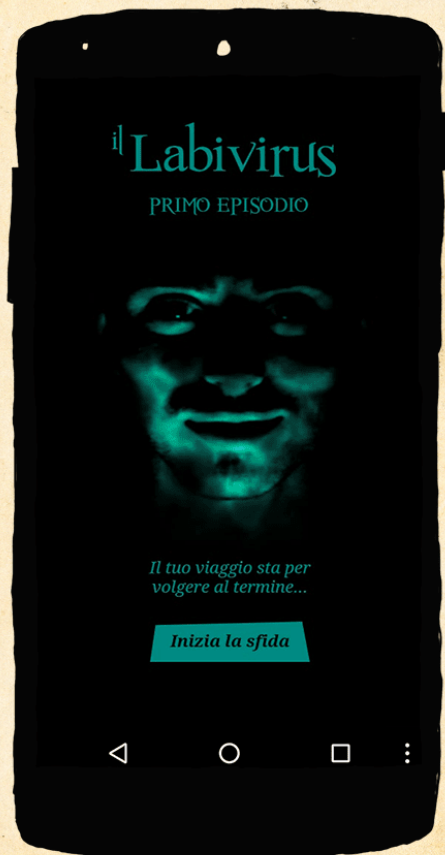
Al termine dell'interazione su Aurasma viene fornito un codice da inserire nel box di testo dell'applicazione.



Borsa

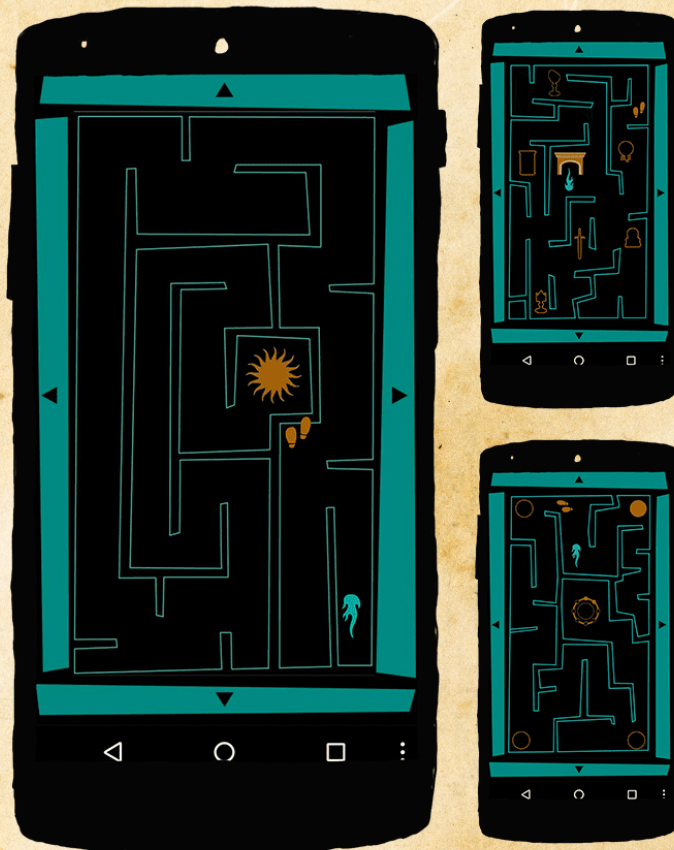
Al suo interno verranno visualizzati gli elementi chiave raccolti durante l'avventura.

12. Labivirus



Introduzione

Alla fine di ogni episodio lo stregone si manifesta all'utente sottoforma di virus.



Labivirus

La fiamma insegue il visitatore all'interno di un labirinto con l'intento di interrompere l'avventura. Per ogni episodio aumenterà la difficoltà.



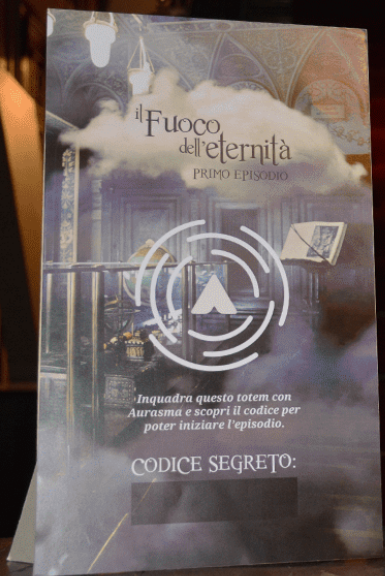
Schermata finale

Sconfiggendo il virus, termina il capitolo e cliccando su scopri, appare un video trailer degli episodi successivi.

13. Artefatti fisici

Totem informativo

Tramite i QR-code, è possibile scaricare le applicazioni necessario per vivere l'esperienza.



Totem iniziale

Scansionando il primo marker con Aurasma si ottiene il codice per iniziare l'episodio.

Taccuino

Verrà dato in dotazione un taccuino sul quale sarà possibile annotare le parole trovare e, in aggiunta, consultare la mappa.



14. Implementazioni



Totem iniziale

Totem posizionato all'ingresso del museo con il marker di Aurasma che fornisce il codice per iniziare l'esperienza.



Tutorial

Prima di iniziare l'esperienza è stato inserito un tutorial per spiegare step by step le dinamiche di gioco.



Labivirus

I tasti del labivirus sono stati spostati tutti nella parte bassa dello schermo per rendere più agevole il gioco.

15. Storyboard



Scansiona il cartello e scopri il codice per iniziare l'episodio



Indossa gli auricolari



Individua da dove proviene la voce



Inquadra con Aurasma l'oggetto parlante



Inserisci la parola d'ordine che appare alla fine del video



Sblocca la successiva interazione

15. Storyboard



Vai alla ricerca di nuovi indizi sonori e individua gli oggetti



Cerca e cattura gli elementi chiave



Attenzione! Non tutti gli oggetti sono innocui...



Raggiunta la stanza finale riordina le parole



Non temere il contatto con il male



Battiti e vinci contro il nemico



Torna per proseguire l'avventura

An ornate interior room, likely a grand hall or library, featuring a large, multi-tiered chandelier with numerous lit bulbs. The room has a checkered floor, dark wood paneling, and several windows with decorative glass. A large, light-colored, irregularly shaped graphic element is overlaid in the center, containing text. The lighting is warm and dramatic, highlighting the architectural details.

Gruppo 5

Alice Bellosi

Alice Bonazzi

Daniele Gamba

Roberta Gramazzo

Pasquale Morelli