



TOMMASO BENZONI
Design del Prodotto

ELSA CASALINI
Design della Comunicazione

FILIPPO DA PRADA
Design degli Interni

JVLIANA DA SILVA
Design della Moda

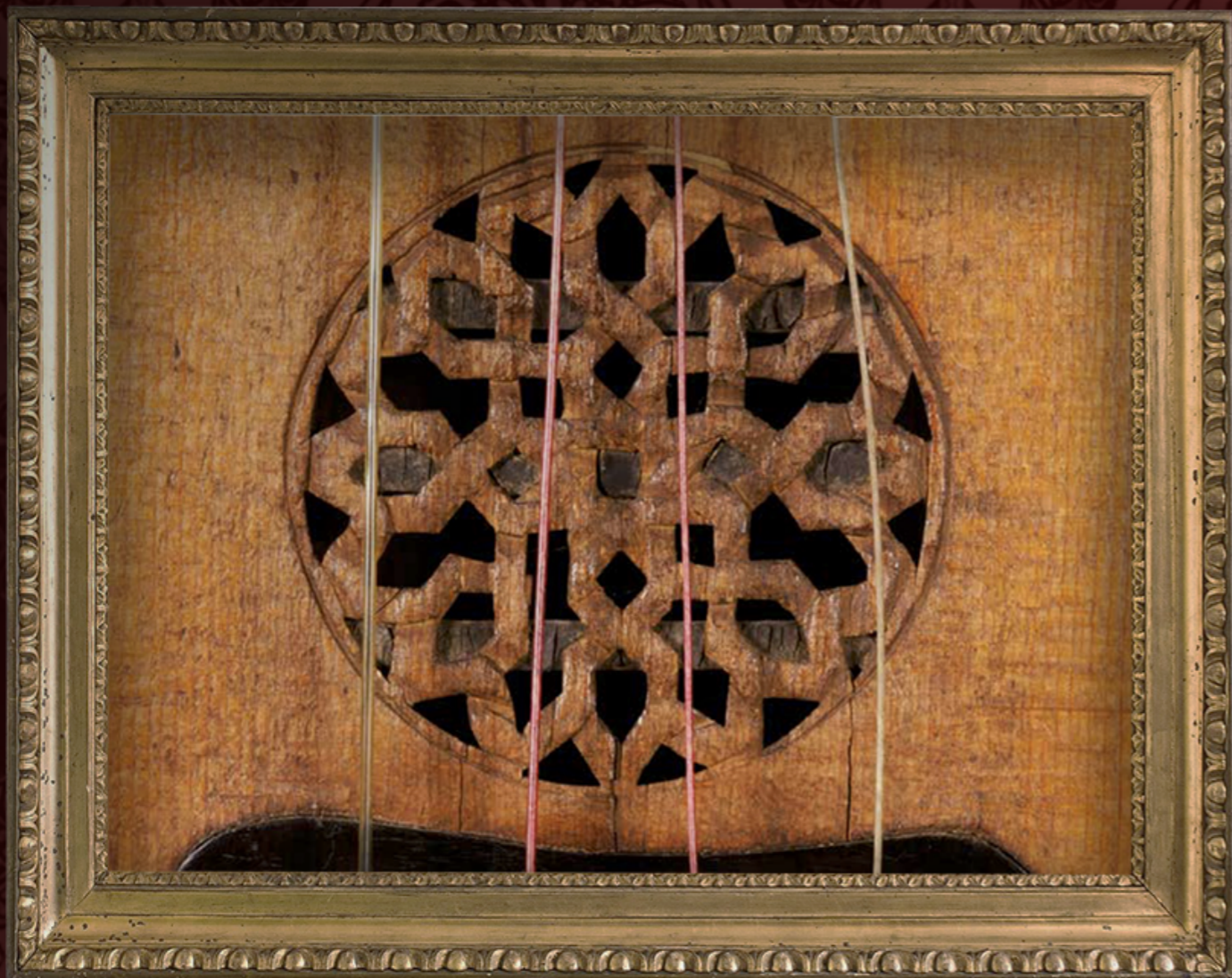
An ornate, symmetrical decorative border in a classic, engraved style. It features intricate scrollwork, floral motifs, and a central fleur-de-lis-like element at the top and bottom. The border frames a central rectangular area.

L'INCARICO



PRESUPPOSTO

*Stanze ricche e
piene di oggetti*



OBIETTIVO

*Far concentrare i visitatori
su dettagli e singoli oggetti*

PRESUPPOSTO

*Nella casa convivono oggetti
rinascimentali e oggetti in stile*

XVI SEC



XIX SEC



OBIETTIVI

*Distinguere gli oggetti
rinascimentali e oggetti in stile*





PRESUPPOSTO

*Casa Museo come
universo chiuso*



OBIETTIVO

*Sfruttare l'immersività
della Casa Museo*

RUOLO
Ladro





RUOLO
Ladro

SCOPI
*Risolvere enigmi
per disattivare allarmi*



RUOLO
Ladro

SCOPI
*Risolvere enigmi
per disattivare allarmi
Rubare oggetti rinascimentali*



1 ora di gioco durante orari visita



*1 ora di gioco durante orari visita
2 o 3 persone*



Data: 29/04/2017 ore

MUSEO

Data: 29/04/2017 ore 16:40

MUSEO BAGATTI VALSECCHI

NORMALE (01)
Tot.: € 9,00

Bigl.: € 9,00 Prev.: ? 0,00

Progressivo 201322 Sigillo 1410041E00
Emesso il 29/04/2017 alle 16:40

Org Museo Bagatti Valsecchi 03815430156
CODOP 88035 COOTR 201313

Ricevuta non fiscale

*1 ora di gioco durante orari visita
2 o 3 persone
Percorso libero*



Data: 29/04/2017 ore
MUSEO
Data: 29/04/2017 ore 16:40
MUSEO BAGATTI VALSECCHI
NORMALE (01)
Tot.: € 9,00
Bigl.: € 9,00 Prev.: ? 0,00
Progressivo 201322 Sigillo 1410041E00
Emesso il 29/04/2017 alle 16:40
Org Museo Bagatti Valsecchi 03815430156
CODOP 88035 COOTR 201313
Ricevuta non fiscale

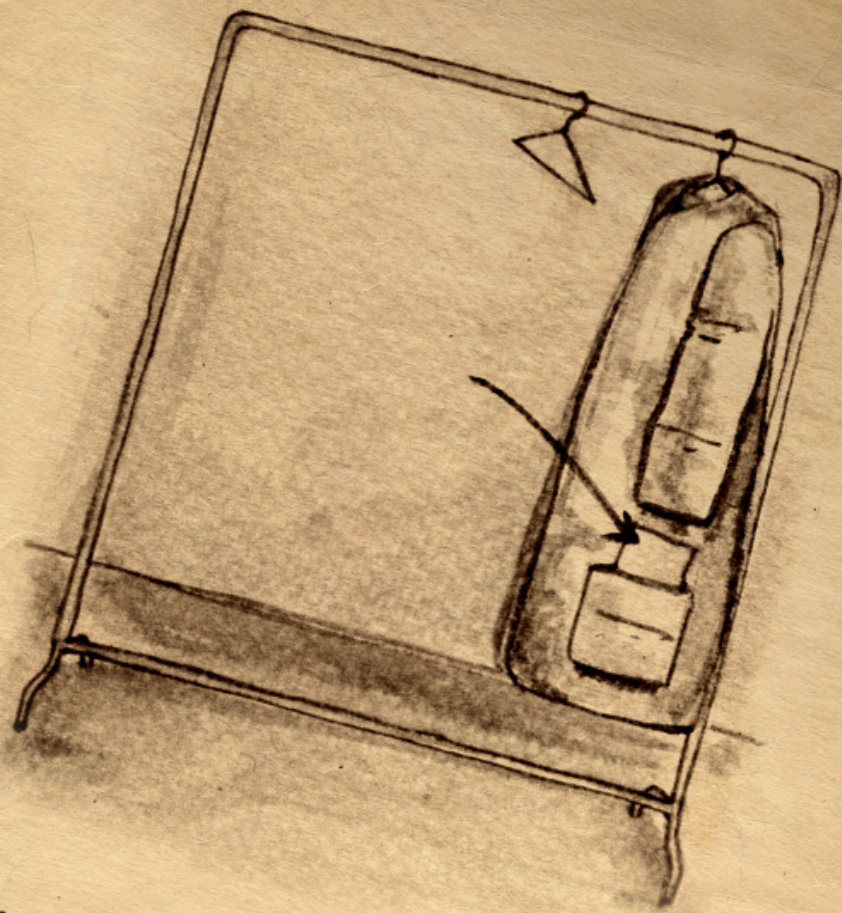




1. Il gioco inizia con un video introduttivo il cui un collezionista d'arte racconta del suo tentativo fallimentare di trafugare gli oggetti più preziosi e antichi presenti al museo Bagatti Valsecchi. Grazie all'aiuto di un taccuino da lui scritto e degli strumenti dell'app i giocatori dovranno recuperare gli oggetti della casa che ritengono più antichi, dopo aver disattivato gli allarmi delle stanze.



II. I giocatori entrano al Museo Bagatti
Valsecchi.



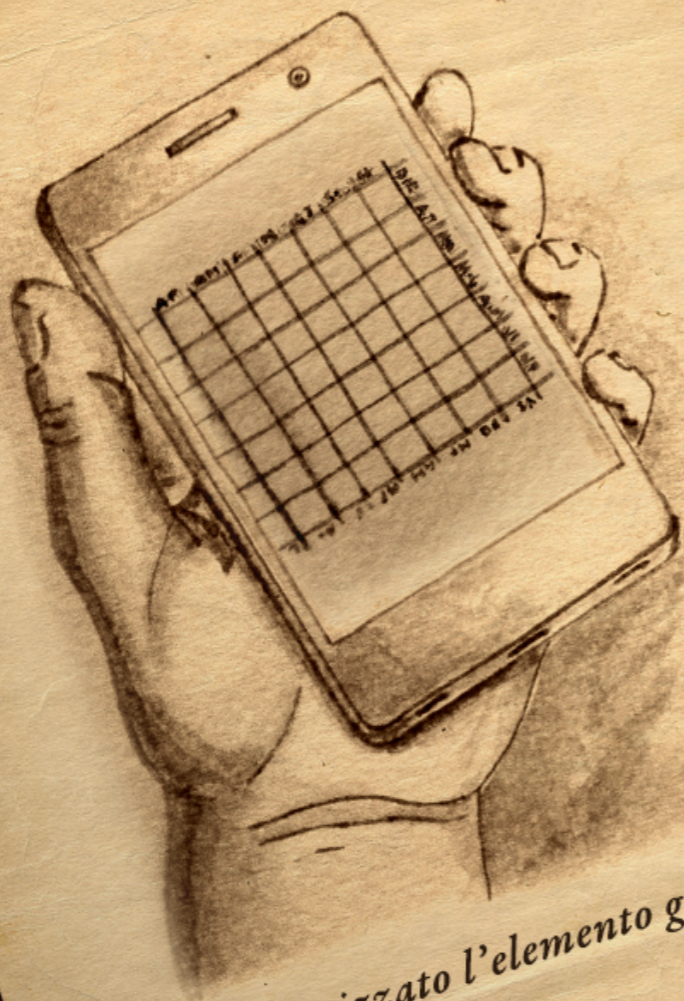
III. E' necessario recuperare il taccuino che è
nella tasca di una giacca appesa all'ingresso.



IV. Per disattivare gli allarmi è necessario risolvere degli enigmi; nel taccuino sono presenti degli indizi utili alla soluzione di questi.



V. Per trovare questi enigmi è presente nell'app una lente che permette di scannerizzare delle decorazioni o dei motivi geometrici presenti nelle stanze.



VI. Scannerizzato l'elemento giusto si attiva l'enigma.



VII. Combinando gli indizi presenti nell'app e nel taccuino sarà possibile individuare elementi nelle stanze che porteranno alla soluzione degli enigmi.



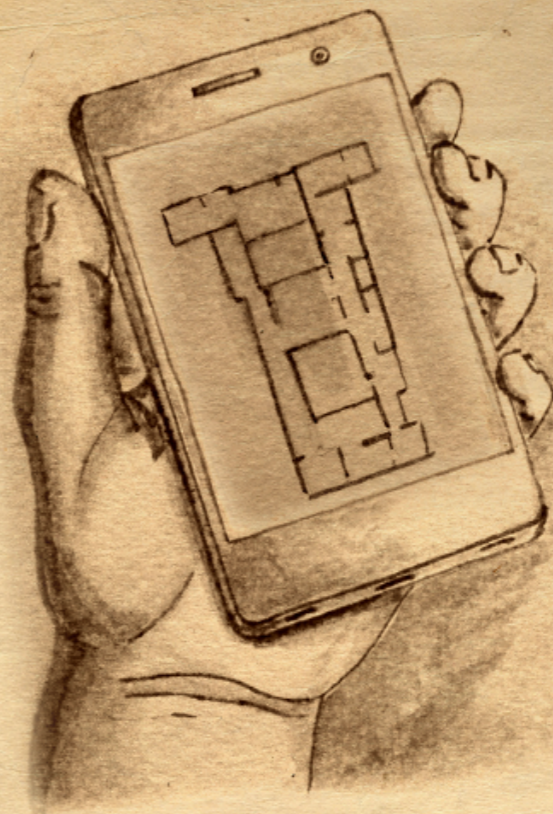
VIII. Risolto l'enigma si sbloccherà un gruppo di stanze e appariranno sul cellulare gli oggetti che si possono rubare.



IX. I giocatori dovranno scegliere gli oggetti più antichi, che sono di interesse al collezionista. Per questo sarà necessario l'intuito dei giocatori e l'osservazione degli oggetti presenti nel museo.



X. Tramite l'app si selezioneranno gli oggetti
che si vogliono rubare.



XI. Andando avanti nel gioco, risolvendo
altri enigmi, tramite la mappa è possibile
visualizzare le stanze nelle quali si è
disattivato l'allarme e vedere gli oggetti
che si possono rubare.



XII. Nell'app c'è una sezione dedicata alla visualizzazione degli oggetti rubati. Dato che c'è un numero limitato di oggetti che si possono rubare è possibile rimettere a posto degli oggetti per fare spazio ad altri.



XIII. Quando si è riempito il sacco degli oggetti rubati è possibile terminare il gioco, consegnando la refurtiva al collezionista apparirà il risultato, definito in base agli oggetti che il collezionista desidera.



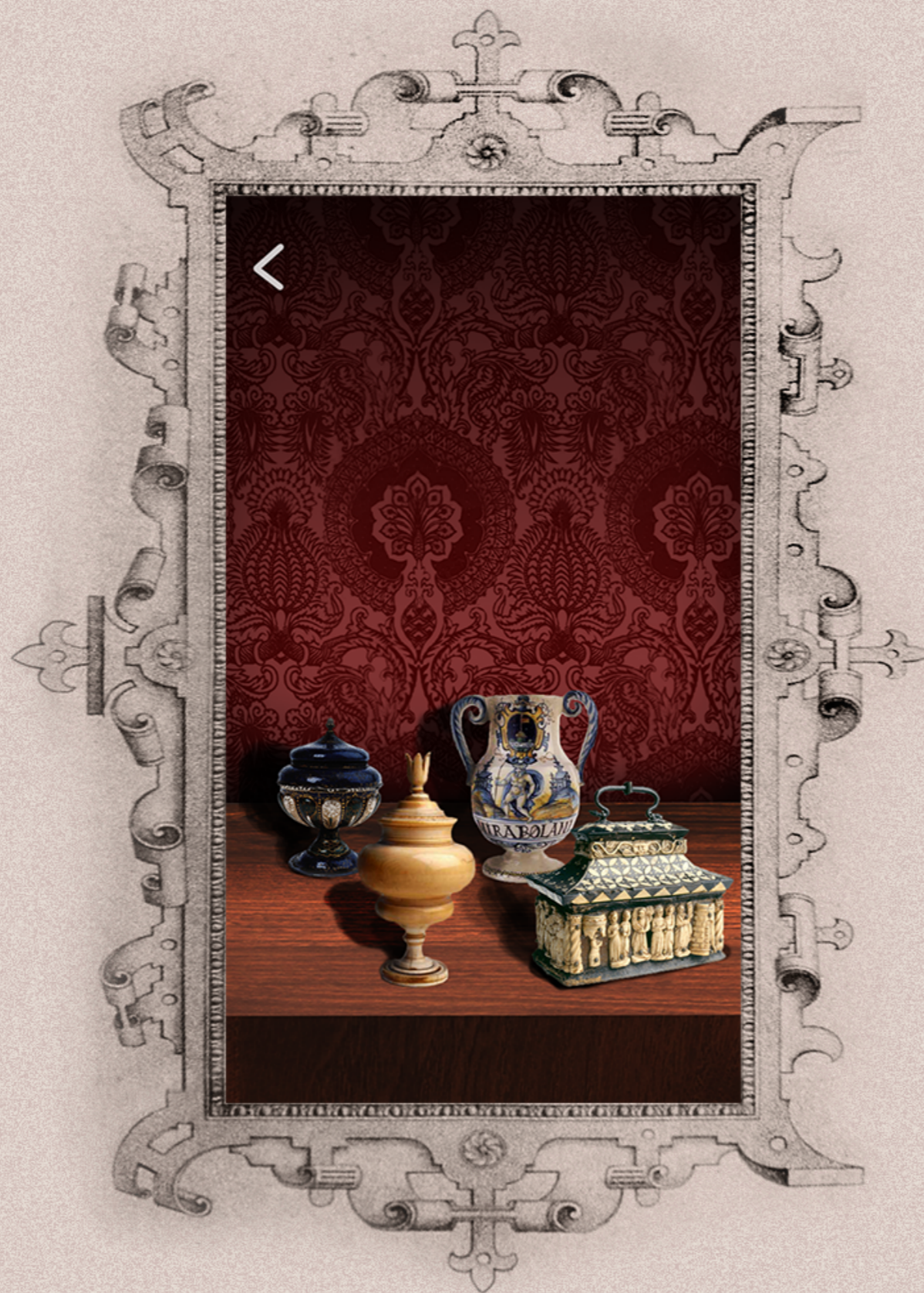
WIREFRAME
Schermata iniziale



APV DDE VME TMO RTALE SPO LLICE

DIFIC ATA MQVA MSE MPER VIV ITVRY

WIREFRAME
Esempio enigma



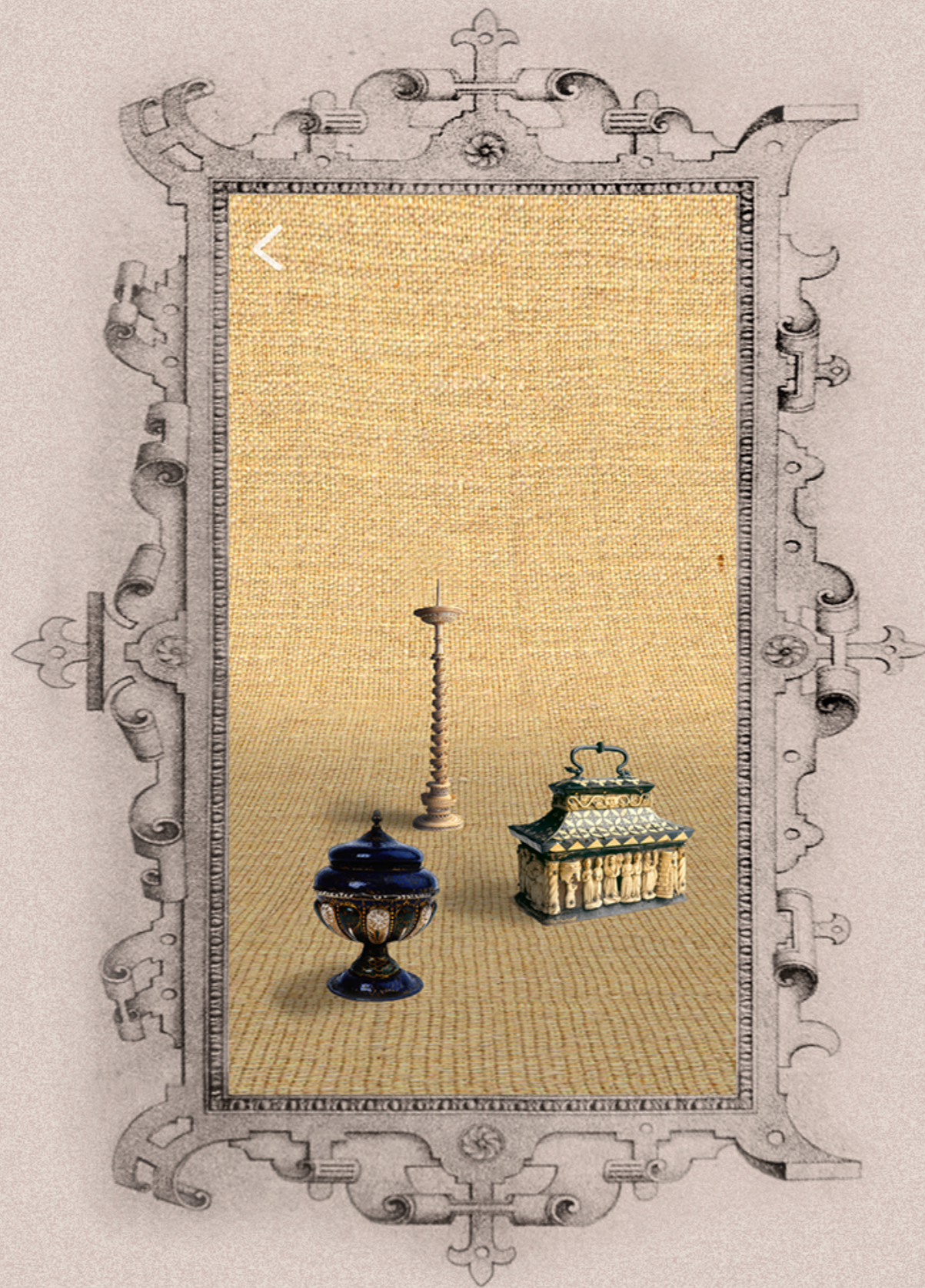
WIREFRAME
Oggetti rubabili



WIREFRAME
Singoli oggetti da rubare

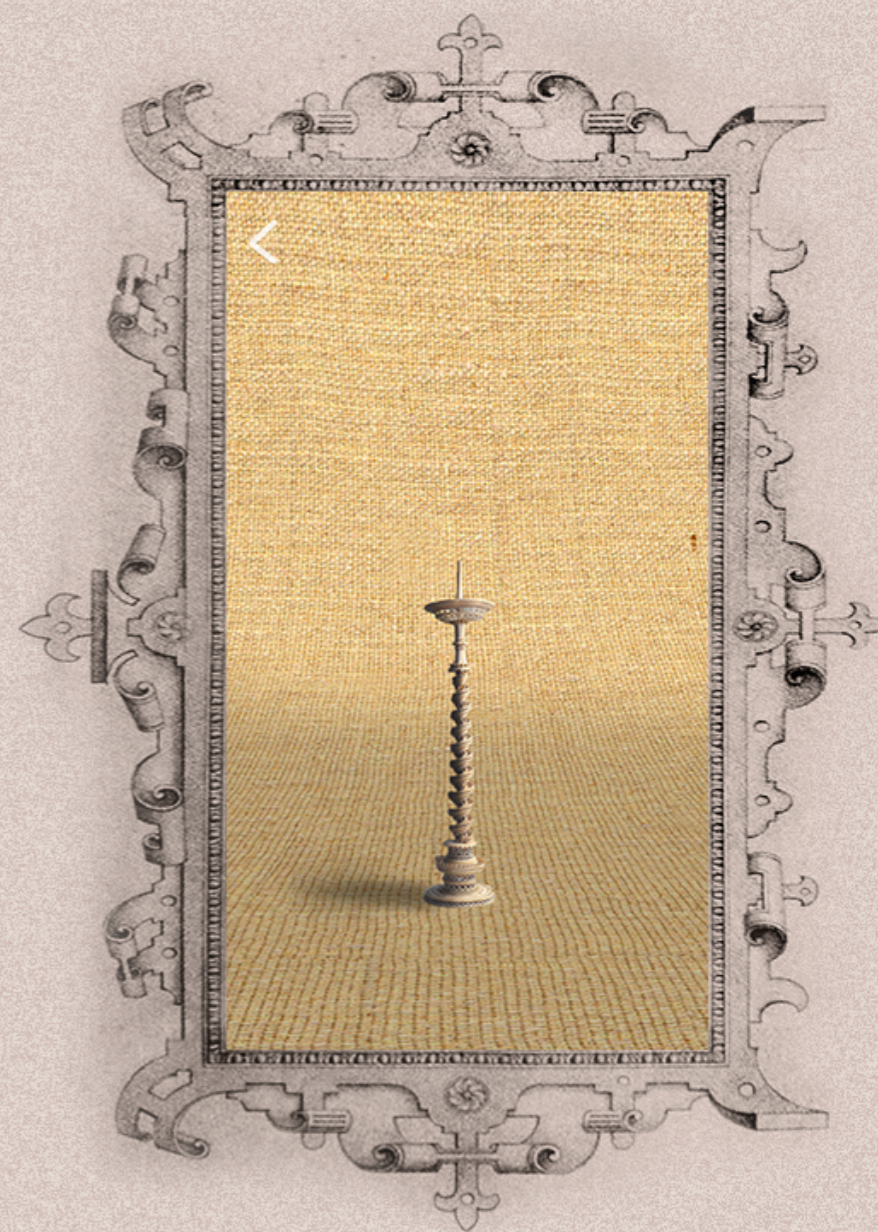


WIREFRAME
Schermata iniziale



WIREFRAME

Interno sacco



WIREFRAME
Oggetti sacco



GRAZIE