|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Task | Utilities |
| 1 | Pre stanza | * 1 Telecamera * 1 Tenda manuale larga 120 cm |
| 2 | Ostacolo | * 1 Telecamera * 1 Scatolone (1 metro) |
| 3 | Porta Sincronizzata | * 1 Telecamera * 1 Bottone + Led * 2 Led (1 QR, 1 Porta) * 1 Cassa (va insieme al led porta) * 1 Tenda + 1 Meccanismo * 1 QR Code (preso da Mauri) * 1 Scatola su cui mettere il bottone |
| 4 | 3 Oggetti | * 1 Telecamera * 3 Bottoni + Led * 1 Led per porta * 1 Cassa (va insieme al led porta) * 1 Tenda + 1 Meccanismo * 3 Scatoloni |
| 5 | Bivio Exit | * 1 Telecamera * 1 Cassa * 1 Cartello Exit * 1 Timer (Schermo) * 1 Chromecast/cavo HDMI lungo (per Timer) |

|  |
| --- |
| Generals |
| * 2 Computers * 1 Joystick * 2 Schermi * 4 Sedie * 1 Tavolo * Prolunghe * Caricabatterie * Batterie * Cassetta attrezzi * Router * 1 Tenda/Ingresso sala controllo |

|  |
| --- |
| TOTALE |
| 5 Telecamere |
| 2 Tende manuali |
| 4 (Bottoni + Led) |
| 3 Led |
| 3 Casse |
| 2 Tende + 2 Meccanismi |
| 3 Schermi |
| 1 Chromecast/cavo HDMI lungo (per Timer) |
|  |
| 3 Scatoloni per i 3 bottoni |
| 1 Cartello Exit |
| 2 Scatoloni (1 metro) |
| 1 QR Code (preso da Mauri) |
|  |
| 4 Sedie |
| 1 Tavolo |
| Prolunghe |
| Caricabatterie |
| Batterie |
| Cassetta attrezzi |
| Router |
| Cavi per telecamere |
| Tendoni divisori |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Breve Descrizione Task | Cosa Misuriamo | Come lo  Misuriamo |
| Pre stanza | Facciamo entrare H, gli diciamo di conoscere il robot mentre sistemiamo una cosa, dopo 1 min torniamo e gli diamo il via aprendo il tendone e lasciandoli passare. Poi richiudiamo il passaggio.  Diamo istruzioni di affrontare il labirinto con il robot. | First Contact | Domanda sul form |
| Ostacolo | Dopo pochi metri incontrano un varco ostruito, dev’essere chiaro che va spostato per far passare il robot. | Empatia | Spostato  SI / NO |
| Porta Sincronizzata | Sono presenti un QR code e un bottone, entrambi dotati di led. Se R scannerizza il QR contemporaneamente a R che preme il bottone, si apre la porta. La porta presenta led e cassa audio che restituiscono il feedback in caso di errore/successo. | Comunicazione Bidirezionale  Collaborazione | Numero tocchi errati |
| 3 Oggetti | Tre oggetti sono disposti dentro tre scatole non troppo vicine, ma nella stessa zona della stanza.  R deve dissuadere se H cerca di aprire le due scatole sbagliate. In ogni scatola c’è un bottone immerso in 3 diversi tipi di oggetti (due accattivanti, una no) e in caso di bottone errato pressato, feedback audiovisivo dalla porta motorizzata. Alla pressione del bottone giusto, la porta si apre. | Comunicazione Bidirezionale  Persuasione | Numero tocchi errati per i due tipi di bottoni errati |
| Bivio Exit | All’ingresso di questa parte del gioco parte un timer sullo schermo con una nostra scritta insieme ad un allarme per incutere un senso di pressure e un cartello EXIT. Si presentano due vie, una che porta direttamente all’uscita (visibile) e un’altra che non permette di vedere la fine. Entrambe portano alla stessa uscita. | Test Empatia | Esce con o senza robot |

