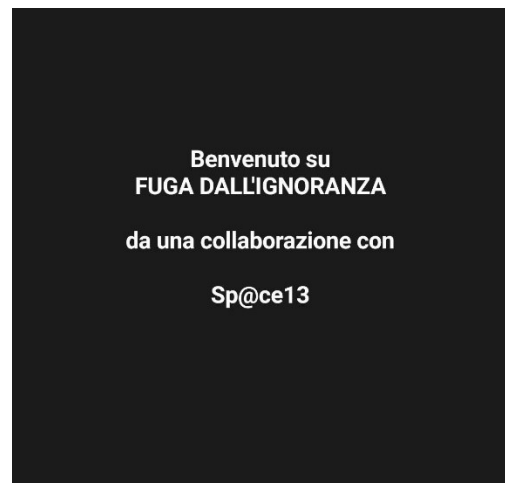
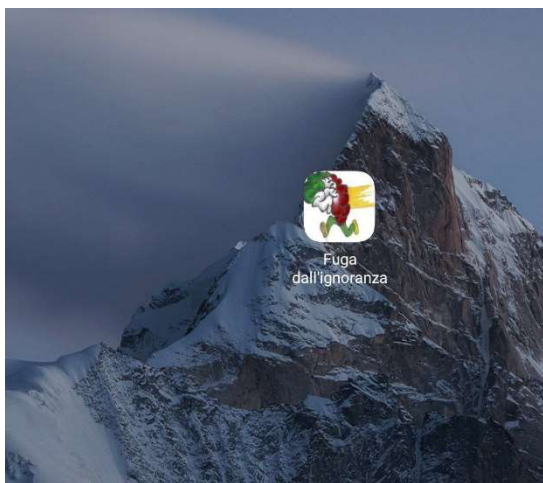


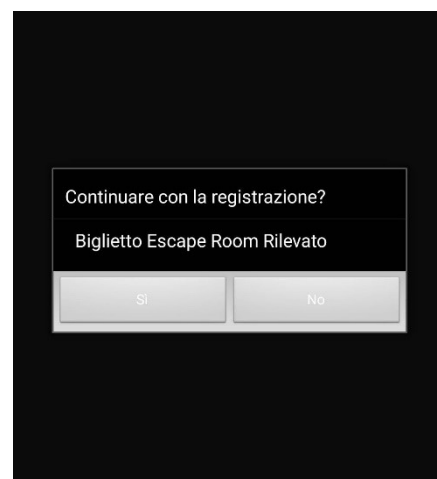
FUGA DALL'IGNORANZA

Questa app permette a tutti i clienti delle Escape Room presenti sul territorio dei dodici comuni a cui fa riferimento il progetto “Sp@ce13” di prenotare la tipologia della stanza, il giorno e l’orario. Inoltre, si danno due alternative. Infatti, un cliente può scegliere se partecipare ad una Escape room “Real”, quindi fisica, o “Virtual”, con l’utilizzo di visori per poter accedere alla realtà aumentata. Infine, queste Escape Room, non sono le classiche stanze dove i giocatori devono cercare degli indizi, ma devono anche rispondere dalle domande, di cultura generale o di materie scientifiche. Questo permette alle strutture di coinvolgere i loro clienti, invogliandoli a cercare informazioni su ciò che andranno ad affrontare. Prima non era possibile farlo, ma ora questa possibilità è a portata di click grazie a “Fuga dall’ignoranza”.

Come è possibile vedere dalle immagini seguenti, il concept di questa app è intuitivo e dinamico. Il nome e l’icona rimandano subito all’idea di partenza, ovvero promuovere le attività del territorio.

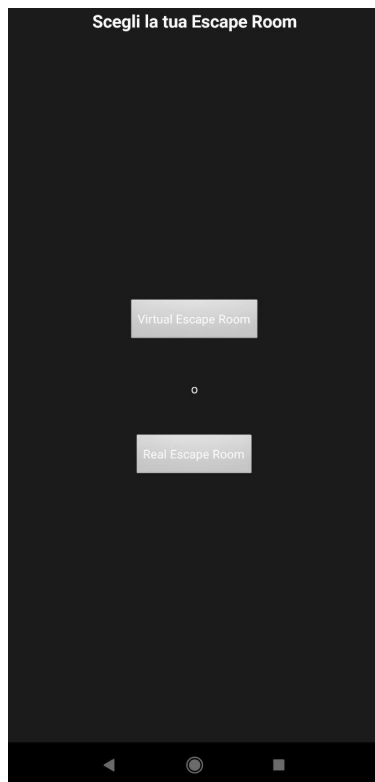


La prima cosa da fare dopo aver aperto l’app è scansionare il codice QR del biglietto acquistato. Infatti, l’utilizzo dell’applicazione è precluso a coloro che non hanno acquistato il biglietto tramite un sistema di sicurezza. Coloro che vorranno utilizzarla dovranno scannerizzare il codice QR presente sul biglietto cartaceo. Chi non ne è in possesso, viene invitato direttamente dall’app ad acquistarne uno.



Dopodiché, l’applicazione chiede se vogliamo continuare con la registrazione per poter prenotare una Escape Room. In caso contrario, l’applicazione si chiude e permetterà comunque un nuovo accesso e scannerizzare un nuovo biglietto.

Prima, però, l’utente deve scegliere l’opzione che preferisce tra “Virtual” e “Real”, dopo potrà inserire i suoi dati per la prenotazione.



Registrazione alla Virtual Escape Room

Nome:

Cognome:

Nr. Partecipanti:

Fascia di età:

☐ 4-9 anni

☐ 10-14 anni

Hai scelto Virtual Escape Room!

☐ da 18 anni in poi

Giorno:

Orario:

Come è possibile vedere dalla schermata “Registrazione”, viene indicato quale opzione ha scelto l’utente (tra virtual e real), ma viene data la possibilità di cambiare la propria scelta, tornando alla schermata precedente con il tasto indietro.

Una cosa importante da notare è che c’è un limite per il numero di partecipanti. Infatti, non ce ne possono essere più di 15 per ogni prenotazione. Nel caso in cui ne venissero inseriti di più, il sistema bloccherebbe la registrazione. Inoltre, bisogna indicare anche la fascia di età dei membri del gruppo, che si presume omogenea, in modo tale da far visualizzare delle attività adatte alle loro capacità.

Registrazione alla Virtual Escape Room

Nome:

Cognome:

Nr. Partecipanti:

Fascia di età:

☐ 4-9 anni

☐ 10-14 anni

☐ 15-18 anni

☒ da 18 anni in poi

Giorno:

Orario:

Effettuata la registrazione, l'utente visualizza le opzioni rispondenti alle informazioni indicate. Dopodiché viene presentata la schermata di riepilogo.

