



## Innovation Lab 3

## MUSEO IN GIOCO

Legnago, 14 . 12 . 2021



# DESCRIZIONE DEL VIDEOGIOCO

Il visitatore del museo può partecipare a un videogame utilizzando il proprio cellulare durante la visita.

Ci sono 4 possibilità di gioco:

- ❑ **GIOCA CON IL TUO AVATAR DELLA PREISTORIA**
- ❑ **CHE PERSONAGGIO SARESTI NELLA PREISTORIA?**
- ❑ **UNA GIORNATA CON L'AVATAR PREISTORICO**
- ❑ **DIVENTA APPRENDISTA NELLA PREISTORIA (LABORATORI DIDATTICI)**

Il videogame è composto da challenges miste:

- domande con risposte multiple
- domande che prevedono l'identificazione di un reperto nelle teche (caccia al tesoro).

**L'avatar viaggia in tutte le età della preistoria.**

Per ogni possibilità di gioco è prevista la **versione PRO** e la **versione JUNIOR** (per i bimbi delle primarie)

La durata del gioco coincide con la durata della visita.

**Opzione di gioco n.1**

**GIOCA CON IL TUO AVATAR**

**DELLA PREISTORIA**

# COME FUNZIONA PER L'UTENTE

Il visitatore-giocatore inizia con i seguenti passaggi:

- ❑ **Scegli l'avatar (Scardem, Isolwaman, Thorion)**
- ❑ **Scegli in quale classifica vuoi inserirti (gruppo classe, visitatori della settimana ecc.)**
- ❑ **Iniziano le prime 5 domande**

Per ogni domanda abbiamo 3 risposte preimpostate da scegliere.

Ogni risposta ha un punteggio da 1 (sbagliata) a 10 (giusta). Le domande sono relative a un gioco di ruolo dove il visitatore impersonifica il ruolo del supereroe della preistoria.

- ❑ **La domanda numero 6 è relativa a un reperto da trovare nella stanza numero 1 del museo** (esempio: punta di lancia = teca numero 4). Per ogni stanza viene prevista una domanda in cui bisogna cercare la risposta nelle teche.
- ❑ **Alla fine del percorso, viene fatta un'ultima domanda da cui si accede al punteggio personale.**

**Il giocatore visualizza le risposte giuste e le risposte sbagliate (indicazione risposta corretta)**

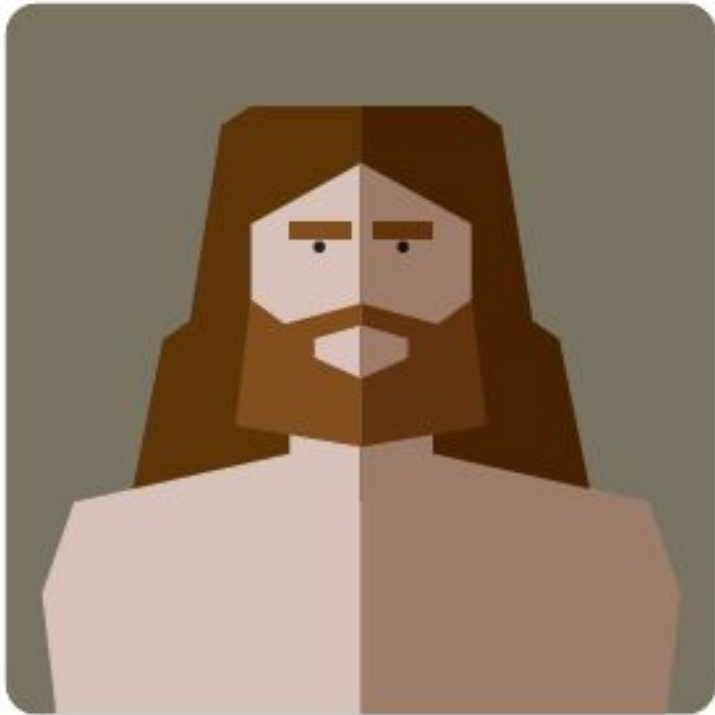
In sintesi: 10 domande, punteggio massimo 100 punti.

# Il nostro videogioco si ispira a Reigns

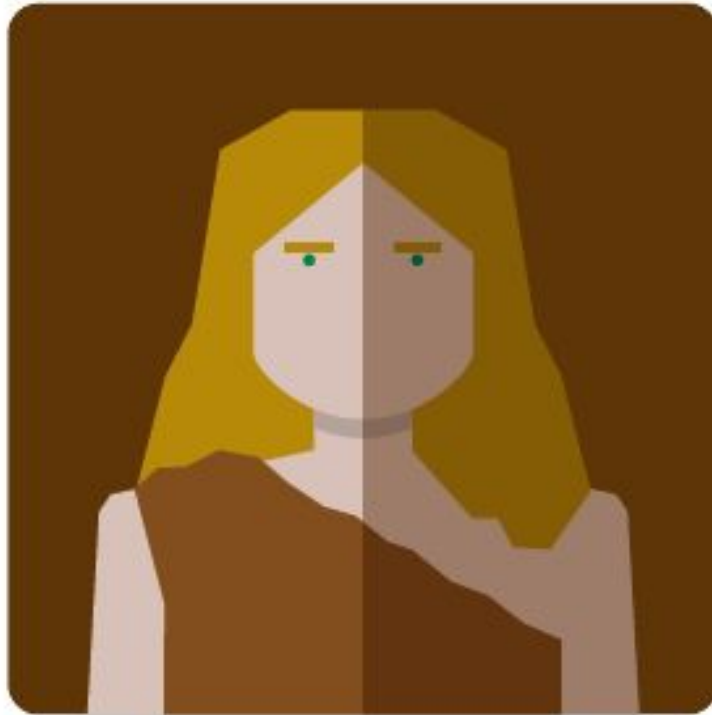


# GLI AVATAR DEL VIDEOGIOCO

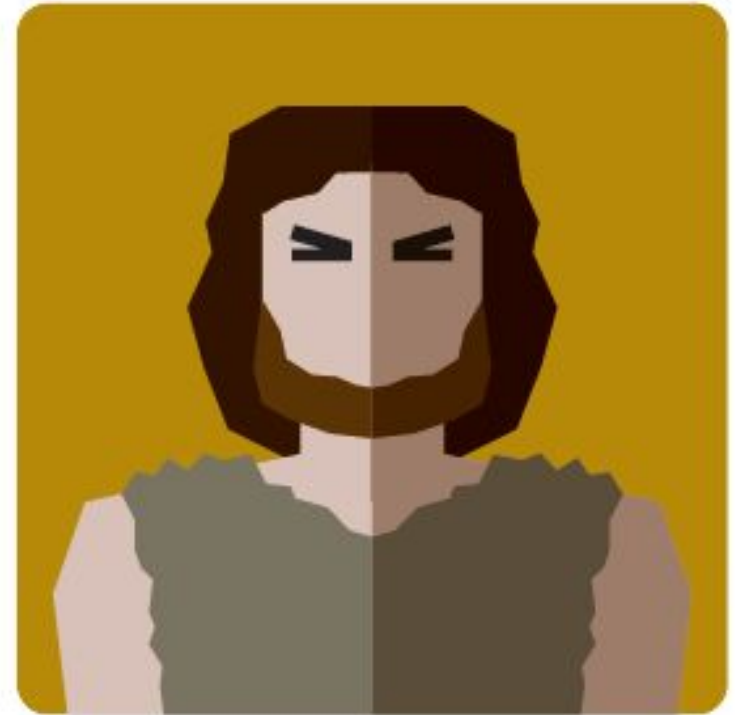
**SCARDMEN**



**ISOLWAMAN**



**THORION**







# SCEGLI L'AVATAR E GIOCA

## SCARDMEN



**Versione PRO**  
**10 DOMANDE**

**Versione JUNIOR**  
**10 DOMANDE**

## ISOLWAMAN



**Versione PRO**  
**10 DOMANDE**

**Versione JUNIOR**  
**10 DOMANDE**

## THORION



**Versione PRO**  
**10 DOMANDE**

**Versione JUNIOR**  
**10 DOMANDE**



# SCEGLI L'AVATAR E GIOCA: es. SCARDEM

## DOMANDE VERSIONE PRO



Domande rivolte al giocatore:

1. Che cosa fa tua moglie ISOLWAMAN?
2. Come fai a sapere se domani piove o c'è il sole ?
3. Quando stai male, che cosa fai?
4. Da definire
5. Da definire
6. Da definire
7. Da definire
8. Da definire
9. Da definire
10. Vai nella sala 1. Devi fare un regalo prezioso a tua moglie, che cosa scegli?

PUNTEGGIO DA ZERO A 10	risposta A	risposta B	risposta C
1.Che cosa fa ISOLWAMAN?	1	5	10
2.Come fai a sapere se domani piove o c'è il sole ?	10	1	5
3. Vai nella sala 1. Devi fare un regalo prezioso alla tua amica, che cosa scegli?	10	5	1
TABELLONE PUNTEGGIO			
GIOCATORE 1	21		
GIOCATORE 2	15		

# SCEGLI L'AVATAR E GIOCA: es. SCARDEM

## DOMANDE VERSIONE JUNIOR



Domande rivolte al giocatore:

- 1. Che cosa mangia Scardmen?
- 2. Esiste il Natale nella Preistoria ?
- 3. I bambini nella preistoria andavano a scuola?
- 4. I bambini avevano giocattoli?
- 5. etc

PUNTEGGIO DA ZERO A 10	risposta A	risposta B	risposta C
1.Che cosa mangia Scardmen?	10	5	1
2.Esiste il Natale nella Preistoria ?	5	10	1
3.I bambini andavano a scuola?	10	1	5
4.I bambini avevano giocattoli?	1	5	10
TABELLONE PUNTEGGIO			
GIOCATORE 1	26		
GIOCATORE 2	35		

**Opzione di gioco n.2**  
**CHE PERSONAGGIO SARESTI**  
**NELLA PREISTORIA ?**

# CHE PERSONAGGIO SARESTI NELLA PREISTORIA ?

Il visitatore inizia a giocare senza scegliere l'avatar.

Dopo aver risposto alle 10 domande con risposta multipla (vedi meccanica precedente)

la web app darà come risultato oltre al punteggio anche il profilo del giocatore  
(SCARDMEN ISOLWAMAN THORION).

## IL TUO PROFILO E':

60%

**SCARDMEN**



30%

**ISOLWAMAN**



10%

**THORION**



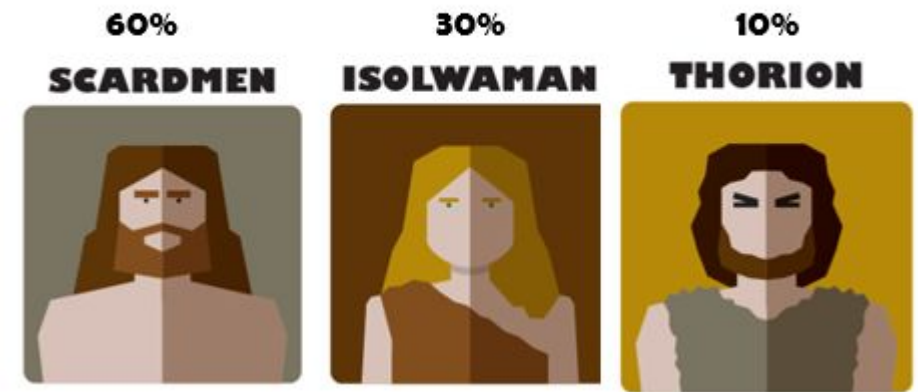
# CHE PERSONAGGIO SARESTI NELLA PREISTORIA ?

## DOMANDE VERSIONE PRO

Domande rivolte al giocatore:

1. COME TI PROCURI DA MANGIARE
2. CHI FA LE TRAPPOLE PER CATTURARE GLI ANIMALI ?
3. QUANDO STAI MALE, CHE COSA FAI?
4. COME TI VESTI?
5. Da definire
6. Da definire
7. Da definire
8. Da definire
9. Da definire
10. Vai nella sala 1. Devi fare un regalo prezioso alla tua amica, che cosa scegli?

IL TUO PROFILO E':

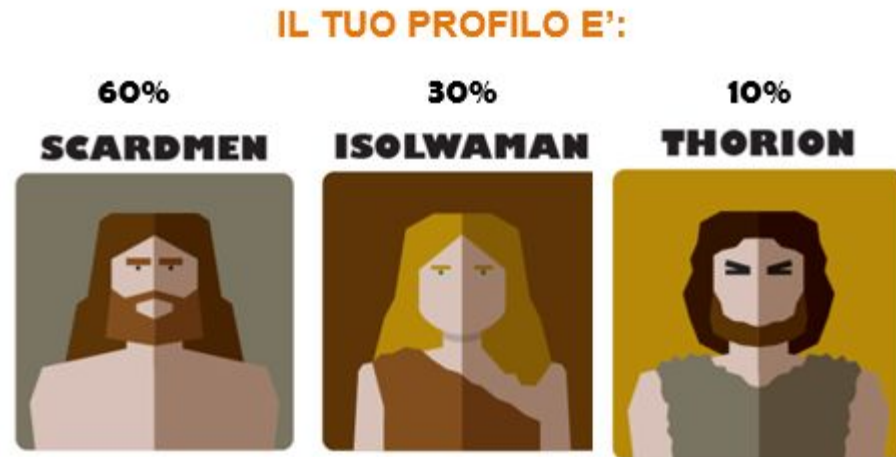


# CHE PERSONAGGIO SARESTI NELLA PREISTORIA ?

## DOMANDE VERSIONE JUNIOR

Domande rivolte al giocatore:

1. Che cosa mangia Scardmen?
2. Esiste il Natale nella Preistoria ?
3. I bambini nella preistoria andavano a scuola?
4. I bambini avevano giocattoli?
5. etc





**Opzione di gioco n.3**

**UNA GIORNATA**

**CON L'AVATAR PREISTORICO**

# UNA GIORNATA CON L'AVATAR PREISTORICO

Il **visitatore** **sceglie l'avatar** e ascolta la sua voce. L'avatar racconta la sua storia e ogni tanto pone delle domande a risposta multipla. Esempio: ***cosa faresti al mio posto?***

Alla fine del percorso la web app rilascia un certificato di identità:

- -Se hai risposto correttamente sei un vero **SCARDMEN**, la preistoria non ti fa paura.
- -Se hai sbagliato risposta la web app ti consiglia di cambiare avatar, la preistoria non fa per te.

## SCARDMEN



*Mi chiamano SCARDEM, sai quanti anni ho? Io non lo so di preciso, sono il più vecchio del mio gruppo. Ho una moglie – Isolvaman – e un figlio Thorion. La mia giornata è piena di avventure, vieni a scoprirla con me.....*

# UNA GIORNATA CON L'AVATAR DELLA PREISTORIA

## SCARDMEN



**Versione PRO**  
**10 DOMANDE**

**Versione JUNIOR**  
**10 DOMANDE**

## ISOLWAMAN



**Versione PRO**  
**10 DOMANDE**

**Versione JUNIOR**  
**10 DOMANDE**

## THORION



**Versione PRO**  
**10 DOMANDE**

**Versione JUNIOR**  
**10 DOMANDE**

# UNA GIORNATA CON L'AVATAR DELLA PREISTORIA

## DOMANDE VERSIONE PRO

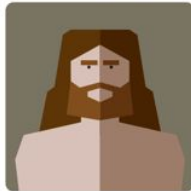
Domande rivolte al giocatore:

1. *Sono due giorni che non vado a caccia. Il cibo sta per finire. Che cosa mi consigli di fare?*
2. *Ho una ferita al piede, che cosa mi consigli di fare?*
3. Da definire
4. Da definire
5. Da definire
6. Da definire
7. Da definire
8. Da definire
9. Da definire
10. Da definire

**COMPLIMENTI !!!!**

**Sei un vero SCARDEM.**

**SCARDMEN**



**La Preistoria**

**non ti fa paura.**

# UNA GIORNATA CON L'AVATAR DELLA PREISTORIA

## DOMANDE VERSIONE JUNIOR

Domande rivolte al giocatore:

1. *Ho sete, non so se l'acqua si può bere. Che cosa mi consigli di fare?*
2. *Ho una ferita al piede, che cosa mi consigli di fare?*
3. Da definire
4. Da definire
5. Da definire
6. Da definire
7. Da definire
8. Da definire
9. Da definire
10. Da definire

**COMPLIMENTI !!!!**

**Sei un vero SCARDEM.**

**SCARDMEN**



**La Preistoria**

**non ti fa paura.**

**Opzione di gioco n.4**

**DIVENTA APPRENDISTA**

**NELLA PREISTORIA**



# DIVENTA APPRENDISTA NELLA PREISTORIA

Durante i laboratori didattici vengono poste 10 domande ai partecipanti con risposta multipla.

Stessa meccanica opzione gioco n.3 «una giornata con l'avatar»

Alla fine del laboratorio, il partecipante riceve:

**Un attestato di partecipazione al laboratorio didattico +**

**UN CERTIFICATO DI IDONEITA' ALLA PREISTORIA** (se risponde correttamente alle domande)

Non è previsto l'avatar.

Il video gioco è incentrato sul tema del laboratorio didattico

**LABORATORIO 1**  
**10 DOMANDE**

**LABORATORIO 2**  
**10 DOMANDE**

**LABORATORIO 3**  
**10 DOMANDE**

**LABORATORIO ...**  
**10 DOMANDE**

**SCARDMEN**



**ISOLWAMAN**



**THORION**



**A CHI E' DESTINATO IL VIDEOGIOCO?**

# CHI SONO I DESTINATARI DEL VIDEOGIOCO

## **Visitatori Museo**

La web app è rivolta principalmente alle scolaresche e ai visitatori nativi digitali.

## **Laboratori Didattici**

L'app è destinata anche per i laboratori didattici per rendere l'interazione e il coinvolgimento maggiore.

## **Sito web del Museo**

È prevista una demo della web app da inserire nel sito del museo per attirare potenziali visitatori.

## **Seminari del Museo presso scuole**

L'app può essere utilizzata dal Museo durante convegni/seminari presso scuole o altri luoghi (all'esterno).

# CHE COSA SERVE PER COSTRUIRE IL VIDEOGIOCO

1. Le domande per ogni avatar (museo fond. fioroni) con risposta multipla
2. Grafica minimale videogioco
3. La storia è raccontata in prima persona (SCARDMEN protagonista) oppure è un apprendista che affianca gli avatar ?
4. Sistema di punteggi per ogni domanda/risposta
5. Transizione delle domande (vedi reigns)
6. Classifiche dei punteggi dei giocatori
7. Aspetti tecnici da noi ignorati (esempio: numero giocatori collegati contemporaneamente?)

# IL VIDEOGIOCO SI BASA SUI SEGUENTI DATI SCIENTIFICI

**INDICARE LE FONTI DI DATI CHE ALIMENTANO IL VIDEOGIOCO**

Vedi Fondazione Fioroni – Centro Ambientale Archeologico - Museo Civico di Legnago

**SCARDMEN**



**ISOLWAMAN**



**THORION**

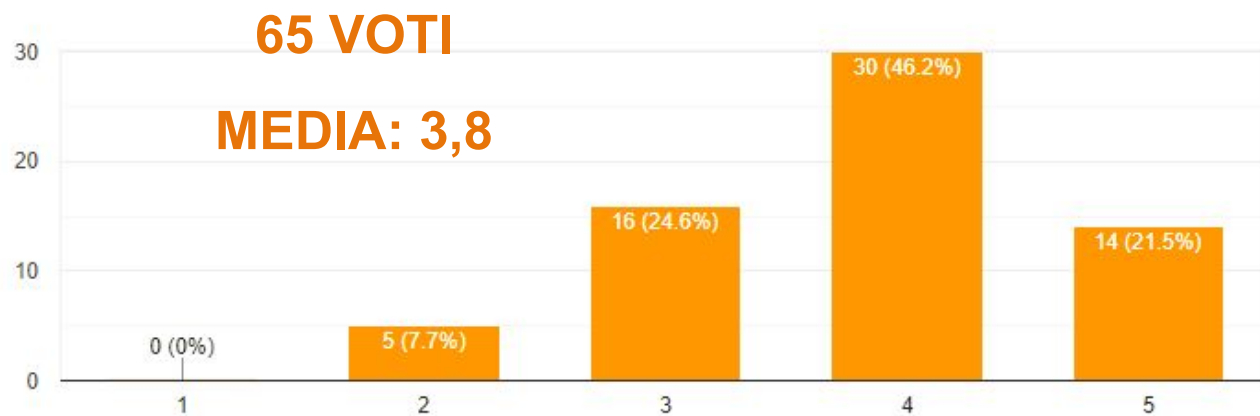


# RISULTATI DEL QUESTIONARIO ONLINE



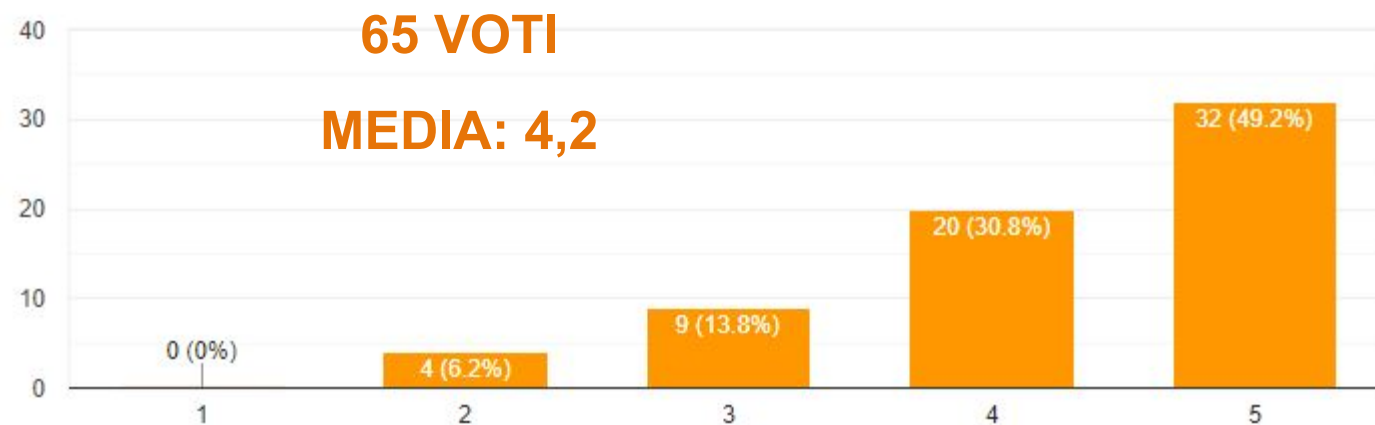
1. In che misura (da 1 a 5) riconosci la situazione descritta qui sopra

65 responses



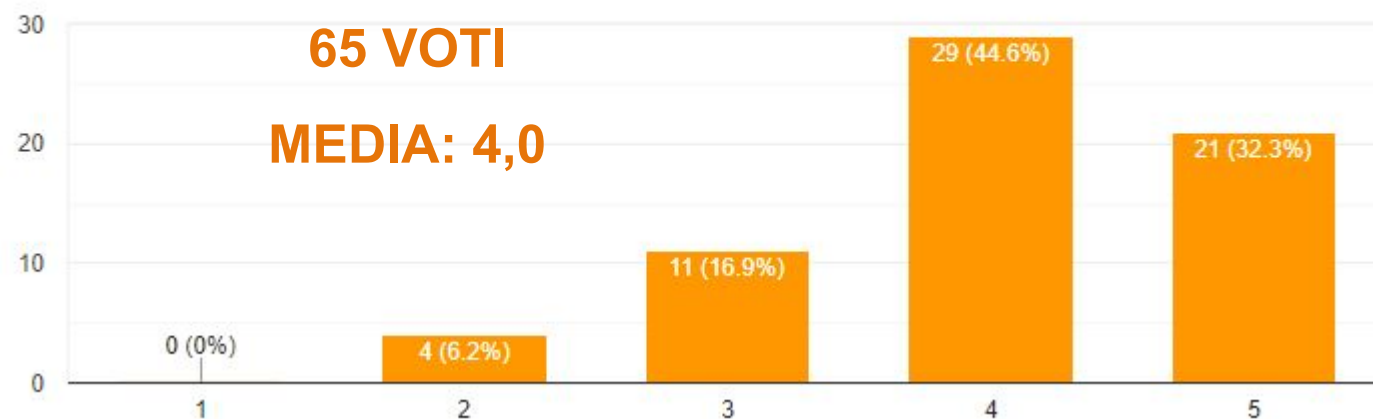
2. Quanto è chiara per te l'idea presentata (da 1 a 5)?

65 responses



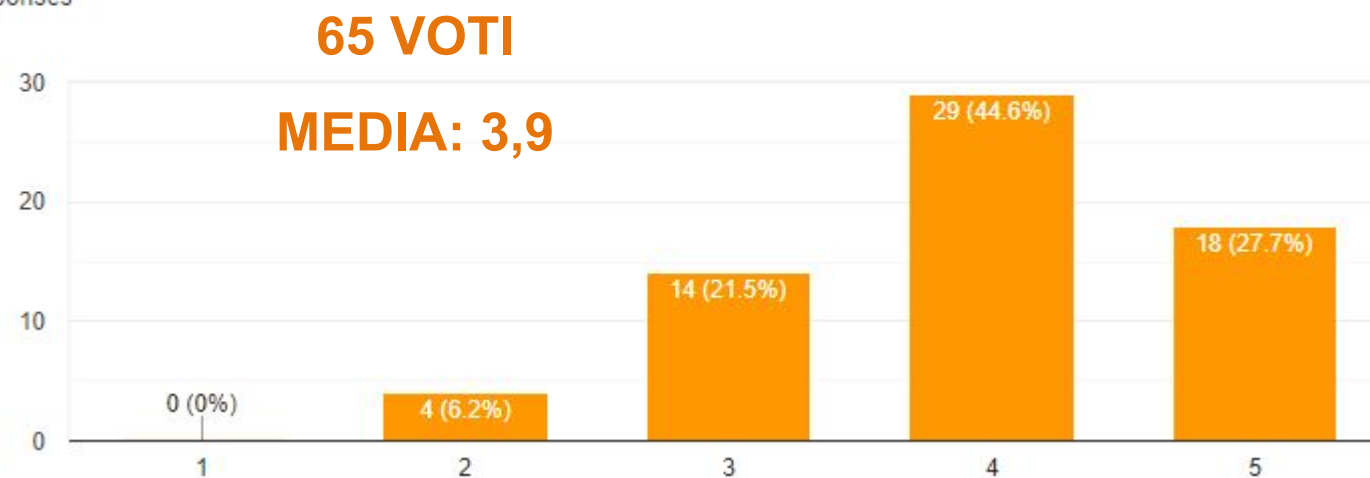
3. Quanto è attrattiva per te l'idea presentata (da 1 a 5)?

65 responses



4. Quanto ritieni (da 1 a 5) che questa idea possa essere una buona soluzione per il problema descritto sopra?

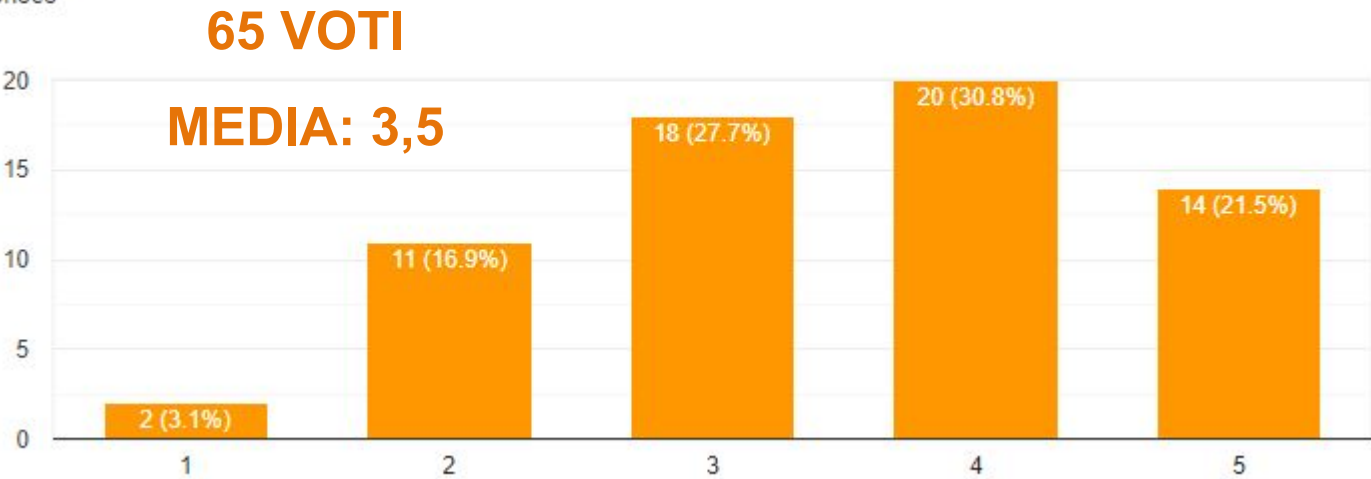
65 responses



5. Quanto ti interessa (da 1 a 5) utilizzare questo videogioco?

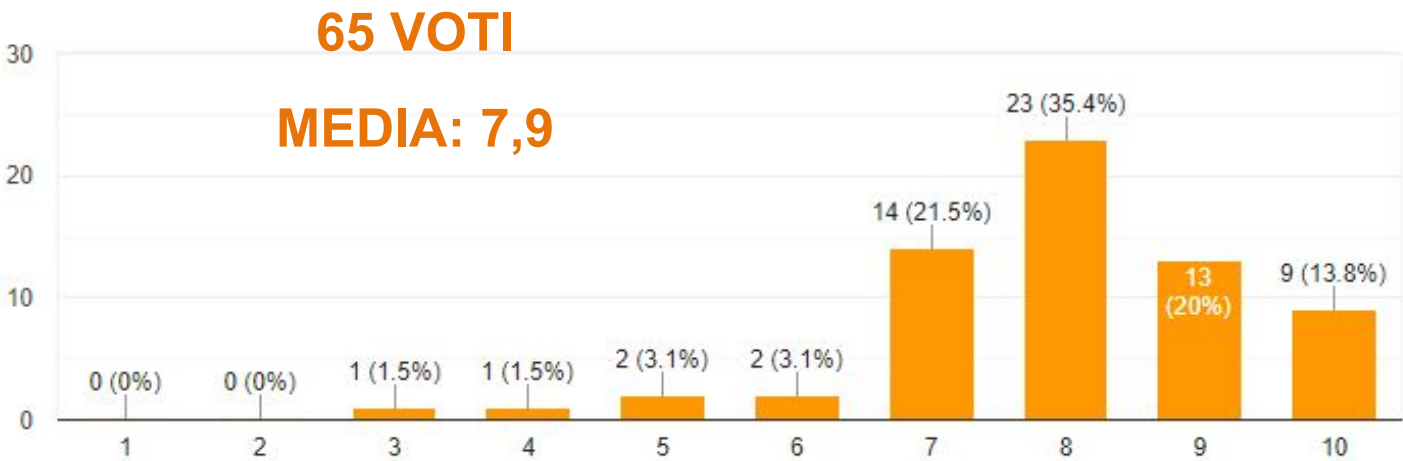


65 responses



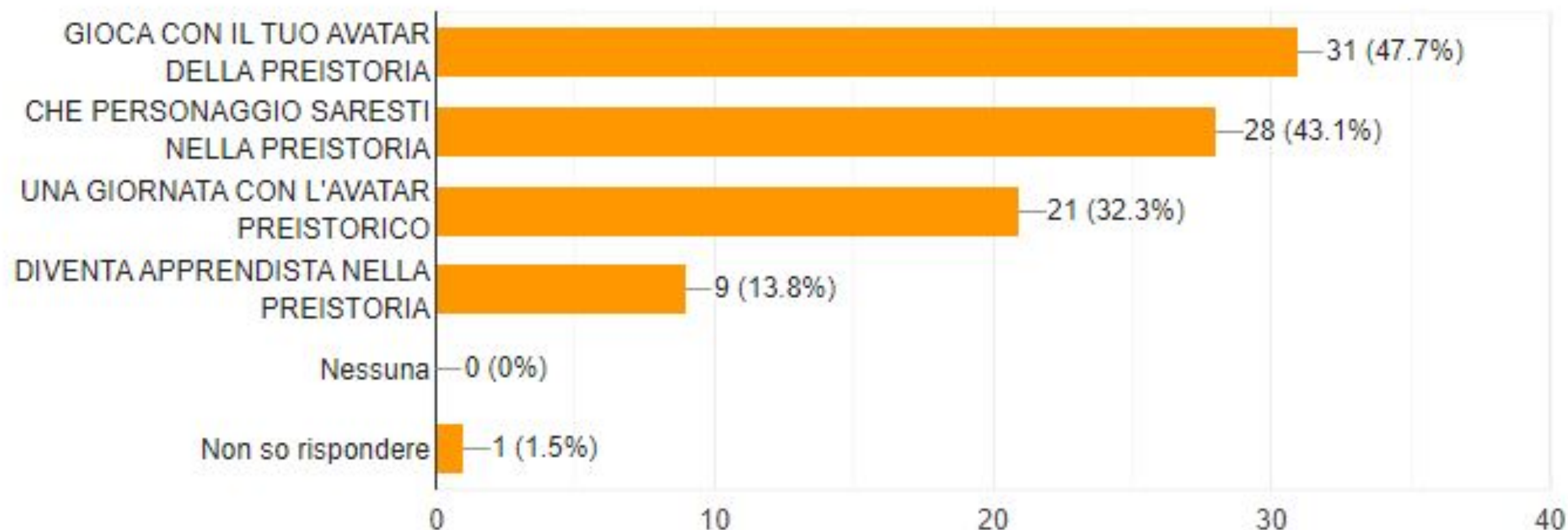
6. Qual è la tua valutazione d'insieme dell'idea, su una scala da 1 a 10?

65 responses



7. Il videogioco prevede 4 modalità di gioco. Quale preferisci? puoi indicare più risposte.

65 responses



## 8. Cosa ti piace di questa idea?

Unire utile e dilettevole
Mi piace il "CHE PERSONAGGIO SEI DELLA PREISTORIA" , per me la più stimolante tra le modalità .
l'originalita
La scelta di poter avere un avatar in cui immedesimarti
Il fatto di rendere meno lineare la visita al museo
Il poter "dialogare" con un uomo della preistoria e il doversi mettere nei suoi panni
le due opzioni stimolano sia chi è più interessato alla parte storica e meno al gioco in sé (che personaggio saresti), mentre l'altra (diventa apprendista) coinvolge di più il visitatore rendendolo più partecipe
Mi piace il fatto che una persona può scegliere diverse modalità di gioco.
A me piace abbastanza l'idea di inserire dei personaggi
beh. l'idea di per sé è sviluppata bene molto interessante
L'idea di per sé
l'impegno e le idee
le domande da risolvere che prevedono l'identificazione di un reperto nelle teche
Il fatto che il visitatore viene intrattenuto e viene coinvolto attivamente durante la visita
tutto
la possibilità di immedesimarsi
"parlare" con il mio avatar e ascoltare la sua storia direttamente da lui
L'originalità
La caccia al tesoro
Il fatto di riconoscersi in una tipologia di individuo
La possibilità di far giocare i bambini
Il linguaggio vicino al mondo dei ragazzi
L'avvicinamento al periodo storico della preistoria attraverso personaggi dell'epoca
La possibilità di interagire con la preistoria

Modo accattivante per attirare l'attenzione dei più giovani
L' originalita'
La novità e l'essere attivo invece che passivo fruitore
La fruibilità per i ragazzi che non hanno dimestichezza con una visita tradizionale al museo e quindi la capacità di rendere loro appetibile l'argomento
Nuove strategie per avvicinare alla storia
La partecipazione attiva
La possibilità di utilizzare una tecnologia nuova e divertente in un ambiente di solito considerato noioso
Immergermi nella quotidianità di un possibile personaggio preistorico
L'aspetto ludico e il coinvolgimento
tutto
Mi piace il fatto che si insegni qualcosa di utile attraverso uno strumento che é giudicato male da molti anche se non dovrebbe esserlo
una buona idea , rivolta soprattutto ai bambini
possibilità di utilizzare la tecnologia in un museo archeologico
La varietà di idee
Nel primo la persona si immedesima, nel terzo convive la storia
La ricerca
Essere sè stessi in un altro tempo
tutto
è innovativa
La caccia al tesoro
Il fatto della caccia al tesoro
è coinvolgente e stimolante
I racconti dell'avatar
Innesca un meccanismo di sana competizione tra i giovani e valorizza conoscenze e
l'originalità

## 8. Cosa ti piace di questa idea?

a passo con i tempi

L'incentivo

La possibilità di scelta

Immedesimarsi nelle persone vissute in epoche antiche

L'immedesimazione e l'essere protagonista attivo della visita.

la possibilità di interagire durante la visita

interattività

Questa idea potrebbe essere una soluzione per le persone che devono visitare un museo archeologico, ma non sono molto attratte dalla storia. In questo modo, si potrebbe rendere più interessante l'apprendimento della storia e magari le varie nozioni potrebbero rimanere maggiormente impresse.

che è originale

la possibilità di interagire anche in digitale

è un modo per provare ad appassionare tutti

la possibilità di vivere una esperienza nuova

Ci si identifica fin da subito con il proprio avatar, si fa un determinato percorso con esso vedendo poi cosa si è sbagliato e la classifica stimola il giocatore nella

Lo spirito istruttivo

la possibilità di aumentare le proprie conoscenze

Togliendo il fatto che conosco una delle persone che lavorano al gioco, trovo che sia molto bello il fatto che una visita al museo, vista come noiosa dai giovani, sia resa un'esperienza virtuale accessibile a tutti



## 9. Hai suggerimenti per migliorare l'idea?

Terrei un unitario campo di gioco.

Non mi viene in mente niente per ora.

Dare un'identità maggiore ai personaggi per poterli immedesimare di più

Cartello che mostra il personaggio.

Mettere delle proiezioni video in cui si vede l'uomo preistorico che ci parla

rendere le meccaniche di gioco quanto più simili possibile, con magari qualche variazione per ogni avatar di cui si è apprendisti. cambiano per lo più i contenuti e le domande

Se devo essere sincero non ho alcuna idea per ora

magari mettere una disponibilità apposta per i più piccoli che non sanno leggere e giochi interattivi per loro

non fare domande tanto difficili

sarebbe bello poter giocare contemporaneamente con un altro visitatore, due avatar che giocano assieme per esempio e si lanciano delle sfide.

prevedere (magari più di uno) scenari realistici e definiti: ad es. un cacciatore in un villaggio arginato dell'età del bronzo

Non mi convincerebbe comunque ad andare al museo, le persone anziane non sanno usare le app, i giovanissimi non hanno voglia di rispondere alle domande di un'app. Al posto di una semplice app, probabilmente è meglio fare un'applicazione MR (Mixed Reality) con un visore come l'Hololens (oppure anche un visore VR con un Leap Motion) che permette di aggiungere effetti speciali alla realtà, permettendo a tutte le persone di usarlo (poco importa anche se c'è solo un visore disponibile, meglio un'esperienza coinvolgente per una persona alla volta che una mediocre per tutti). Se è troppo costoso, allora un'alternativa può essere creare un'app con una serie di minigiochi (non domande e risposte) che hanno a che fare con i contenuti del museo, magari con una trama ben definita che costituisce il percorso del museo. Così facendo almeno i giovani la proverebbero.

Inserire un personaggio guida, la mascotte del museo

Sarebbe carino inserire qualche sketch comico, soprattutto per i più piccoli

Credo che sia già una buona idea

Porre qualche domanda all'avatar

Non fare domande simili nelle diverse versioni per permettere di fare tutte le versioni senza annoiarsi

Valuterei la possibilità di inserire un premio (es. possibilità di diventare cicerone del FAI per quel bene)

Un gadget finale per i partecipanti, ad esempio un segnalibro o una matita, caramelle per i più piccoli e poi un premio speciale a tema (ad esempio un libro) per il vincitore della giornata. Infine si potrebbe instaurare un punto ristoro all'interno del museo.

Fare in modo che il coinvolgimento del videogioco non superi il coinvolgimento della visita

Penso che dovrebbero essere apportati dei miglioramenti sulla spiegazione delle tipologie di modalità di gioco, oiché non sono molto chiare. Altri suggerimenti non saprei darli anche perché personalmente reputo la storia interessante.

aumentare l'interattività: definire diversi percorsi di narrazione/esperienze in base alle risposte del giocatore  
più interattività



## 8. IL PERCORSO DALL'IDEA AL VIDEOGIOCO

**Ottobre 2021**

Innovation Lab 3  
Idea da sviluppare



**2**



**3**



**4**



**5**



**Dicembre 2021**

Validazione del concept: 65  
risposte questionario online

**Aprile 2022**

Rilascio delle 4  
WEB APP

**Novembre 2021**

Sviluppo concept

**Gennaio – Marzo 2022**

Creazione delle 4  
WEB APP

**Grazie per l'attenzione!**