

HOSPITALE

PROGETTAZIONE STRUTTURA HOSPITALE HOSPITALE 2D

LOG IN
PRESENTAZIONE PERSONAGGI E AREE DI INTERESSE
MAPPA DEL GIOCO
PERCORSO ESEMPIO: SEZIONE "IL TUNNEL SOTTOSOPRA"
SCELTA DELLA STORIA DA SVOLGERE
SCELTA DEL PERSONAGGIO DA INTERPRETARE
TUTORI SCRITTURA DELLA STORIA
INIZIO SCRITTURA STORIA
PAGINA STATICA STORIA
PAGINA DINAMICA STORIA (SCELTA DEL BAMBINO)
RIEPILOGO STORIA
STAMPA I MARKER

HOSPITALE 3D

COMPOSIZIONE DEI MARKER DAVANTI AL MONITOR E SIMULAZIONE DELLE GESTA DELL'EROE SCELTO.
OGNI MARKER RAPPRESENTA OGNI SCELTA DEL BAMBINO IN FASE DI COSTRUZIONE DELLA FIABA

MAPPA DEL GIOCO E CARATTERISTICHE DELLE SEZIONI

BOSS SENZA FRONTIERE
TORRE DEI GIOCHI
SOCORSO EROE
REFUGIO DEGLI ESPERTI
LA CAMERA DEI SEGRETI
LA VECCHIA BOTTEGA
LA SCUOLA DEGLI AIUOLI
IL TUNNEL SOTTOSOPRA
LA CAMERA DEI SEGRETI

FASCIA PRESCOLARE
TARGET: BAMBINI 4-5 ANNI
CARATTERISTICHE
• FIABE TRADIZIONALI
• NO STRUTTURA GIOCO LIBRO
• SCEGLI IL PERSONAGGIO
• GIOCA LA STORIA
• IMPAGINA IL LIBRO

FASCIA SCOLARE
TARGET: BAMBINI 6-10 ANNI
CARATTERISTICHE
• STRUTTURA GIOCO LIBRO
• PARODIA FIABE
• STORIE IDENTIFICAZIONE
• CON AGGRESSORE
• AMBIENTAZIONE REALI
• STORIE TEM DIDATTICI E MEDICI
• SCEGLI IL PERSONAGGIO
• GIOCA LA STORIA
• IMPAGINA IL LIBRO

FASCIA SCOLARE
TARGET: BAMBINI 11-14 ANNI
CARATTERISTICHE
• STRUTTURA GIOCO LIBRO
• STORIE IDENTIFICAZIONE
• CON AGGRESSORE
• AMBIENTE FANTASTICO
• SCEGLI IL PERSONAGGIO
• GIOCA LA STORIA
• IMPAGINA IL LIBRO

FASCIA SCOLARE
TARGET: BAMBINI 15-18 ANNI
CARATTERISTICHE
• GIOCHI CREATIVI E LABORATORI DIDATTICI
• GIOCHI AR
• COSTRUZIONE AMBIENTAZIONE CON AR

AMBIENTAZIONE

CONTESTO OSPEDALIERO
PRESENTAZIONE AL BAMBINO LUNGODEGENTE DI UN AMBIENTE IN CUI SI POSSA RICONOSCERE MA AL TEMPO STESSO ESSERNE STIMOLATO POSITIVAMENTE

CONVOLGIMENTO EMPATIA FOCUS SU BAMBINO

PAGINA INTRODUTTIVA AL GIOCO
SCOPO

MOSTRARE LA POSSIBILITA' NEL RICOVERO DI UN AMBIENTE OSPEDALIERO ALTERNATIVO

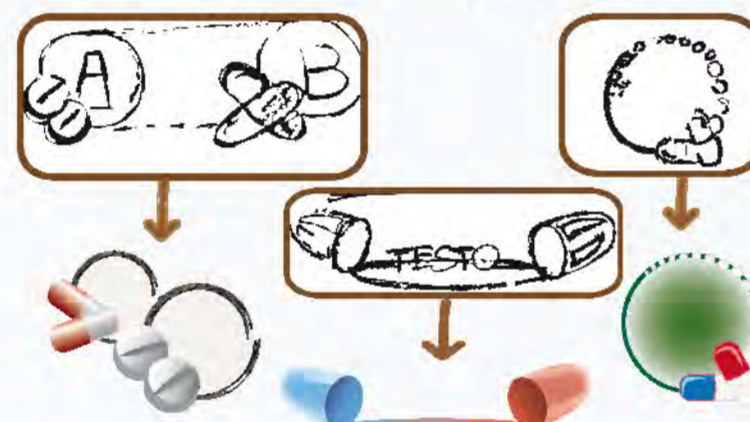
LOGIN BAMBINO/A

PRESENZA DI UN DATABASE DEI BAMBINI REGISTRATI NELLA STRUTTURA O NEL REPARTO

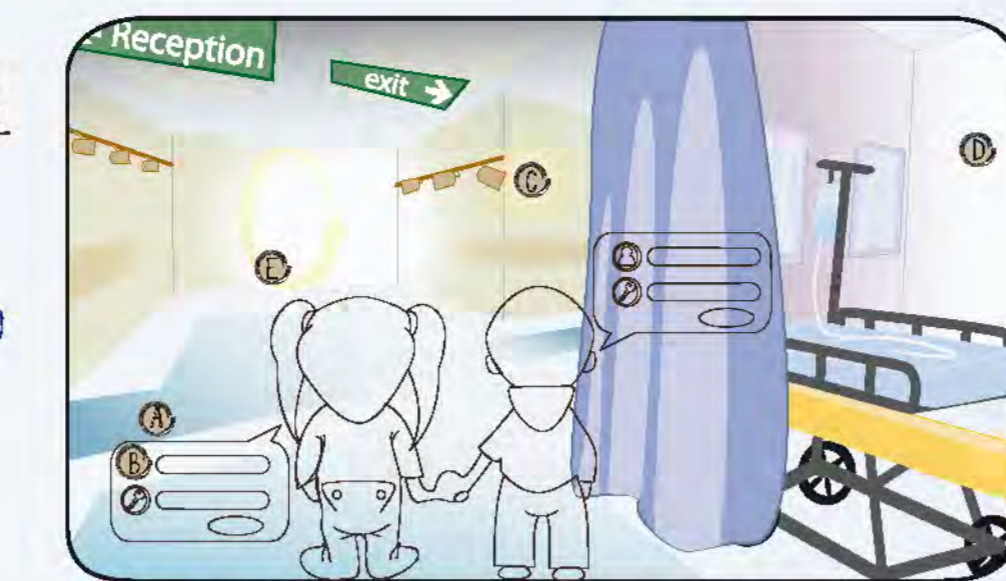
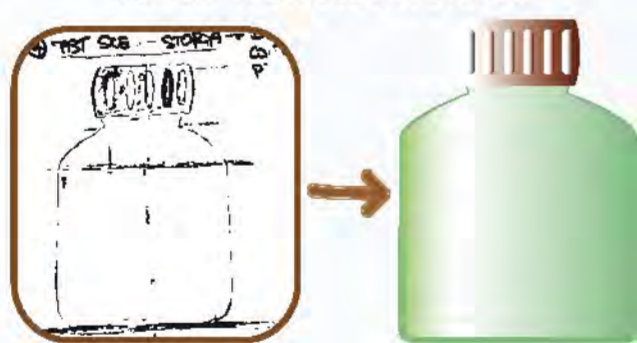
Benvenuti Francesca

UTILIZZO OGGETTI OSPEDALIERI COME ULTERIORE ELEMENTO DI CONTESTUALIZZAZIONE

PILLOLE
FORMAT TASTI SCELTA - PAGINA DEL GIOCO LIBRO
FORMAT TASTI DI SCELTA PERSONAGGIO
FORMAT TASTI PERSONAGGI TUTORIAL

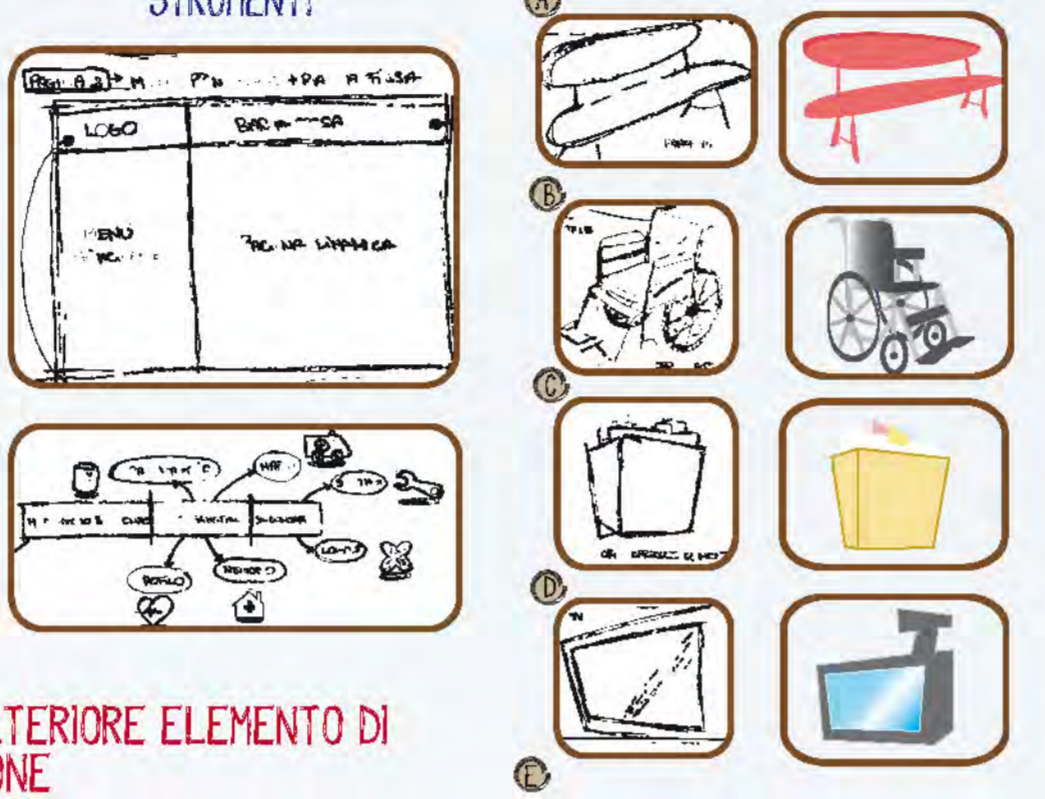


CONTENITORE PILLOLE
FORMAT TASTI SCELTA STORIA



LA SCENA VUOLE ILLUSTRARE L'USCITA DEI BAMBINI DALLA PROPRIA STANZA ED IL MATERIALIZZARSI DAVANTI A LORO, NELL'AMBIENTE OSPEDALIERO, DI UNA POSSIBILITA' DI GIOCO, SVAGO E DIVERTIMENTO.

PROGETTAZIONE BARRA STRUMENTI ELEMENTI SECONDARI AMBIENTAZIONE



CEROTTI
FORMAT TASTI MENU E PAGINE TUTORIAL



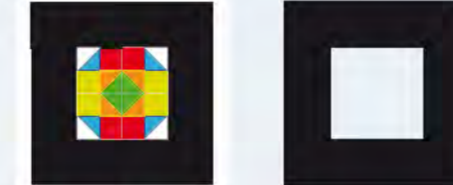
AMBIENTAZIONE PAGINE GIOCO LIBRO



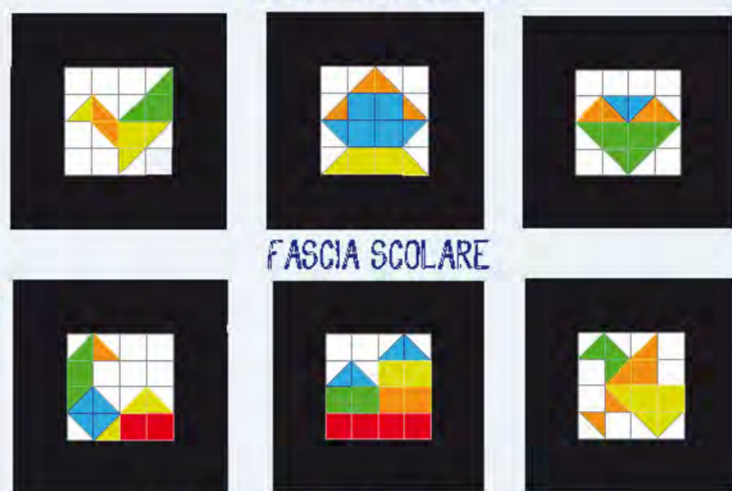
LANCIO DELLA REALTA AUMENTATA
AR COME CONCETTO NUOVO AI BAMBINI

CONCETTO NUOVO DI MARKER ASSOCIATO AL CONCETTO ACQUISITO E FAMILIARE DI PUZZLE

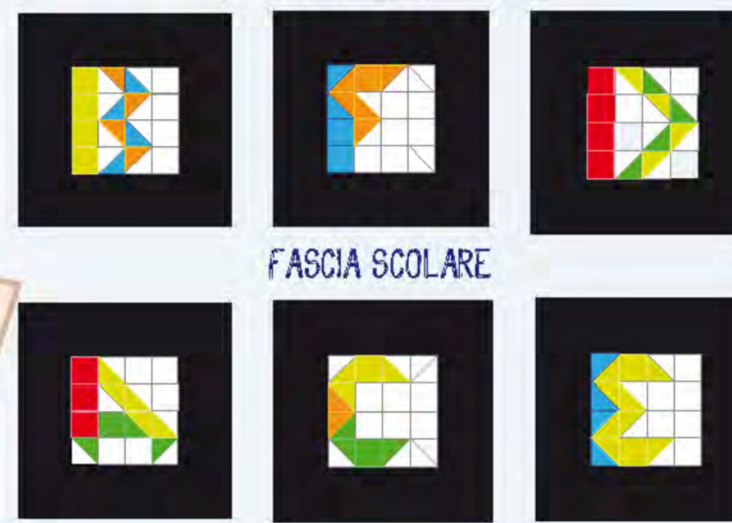
CONCETTO DI MARKER
SI TRATTA DI UNA SEMPLICE IMMAGINE DI FORMA QUADRATA A CUI E' ASSOCIATO UN CONTENUTO VIRTUALE



GRAFICA DEL MARKER
SEZIONE "LA CAMERA DEI SEGRETI" FASCIA PRESCOLARE



SEZIONE "IL TUNNEL SOTTOSOPRA" FASCIA PRESCOLARE



LIVELLO DI COMPOSIZIONE SEMPLICE (MARKER PUZZLE)
LIVELLO DI COMPOSIZIONE MEDIO (MARKER PUZZLE)
LIVELLO DI COMPOSIZIONE SEMPLICE (MARKER PUZZLE)
LIVELLO DI COMPOSIZIONE MEDIO (MARKER PUZZLE)

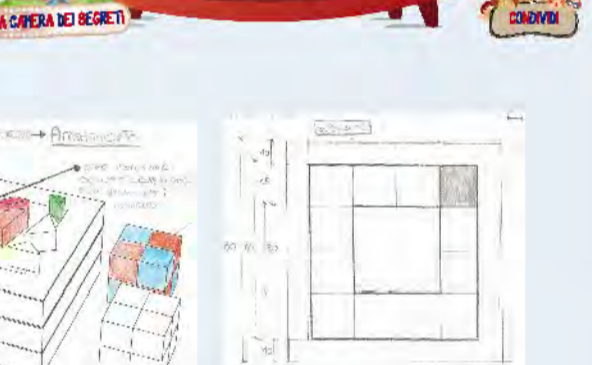
COME DIVENTARE UN PERSONAGGIO DELLA STORIA?
COME POTER VIVERE LE AVVENTURE DEL PERSONAGGIO GIOCANDO LA TUA STORIA?

PAGINE TUTORIAL AR

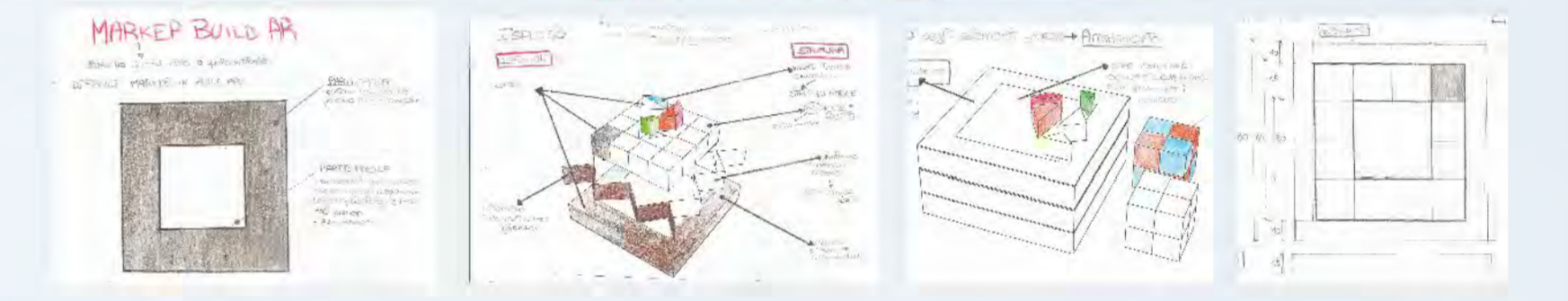
VUOI DIVENTARE COME LUIGI?



FORMAT IMPAGINA E SCATTA



STUDIO DEL MARKER KIT



CARATTERIZZAZIONE PERSONAGGIO

MARKER CARD
IMMAGINI DA ATTACCARE SU SUPPORTO MODELLATO IN PLASTILINA

MARKER TATOO
MARKER TATOO TEMPORANEI DA APPLICARE A SECONDA DELL'OGGETTO DA RAPPRESENTARE

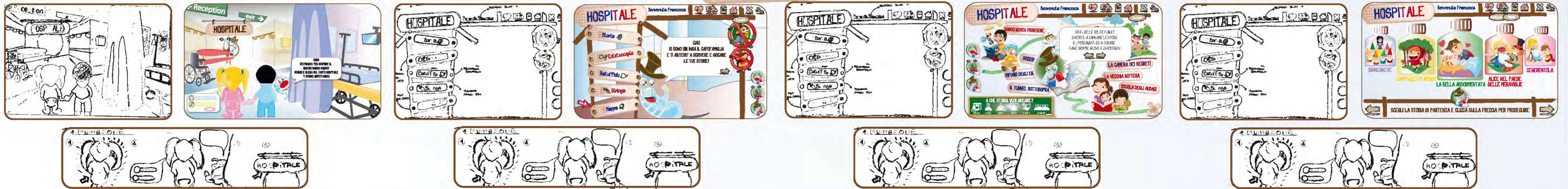
MARKER T SHIRT
MARKER DA STAMPARE SU MAGLIETTA GRAZIE AL PLOTTER E ALLA TERMOPIRESSA

AZIONI DELLA FIABA + OGGETTI SEZIONE CAMERA DEI SEGRETI

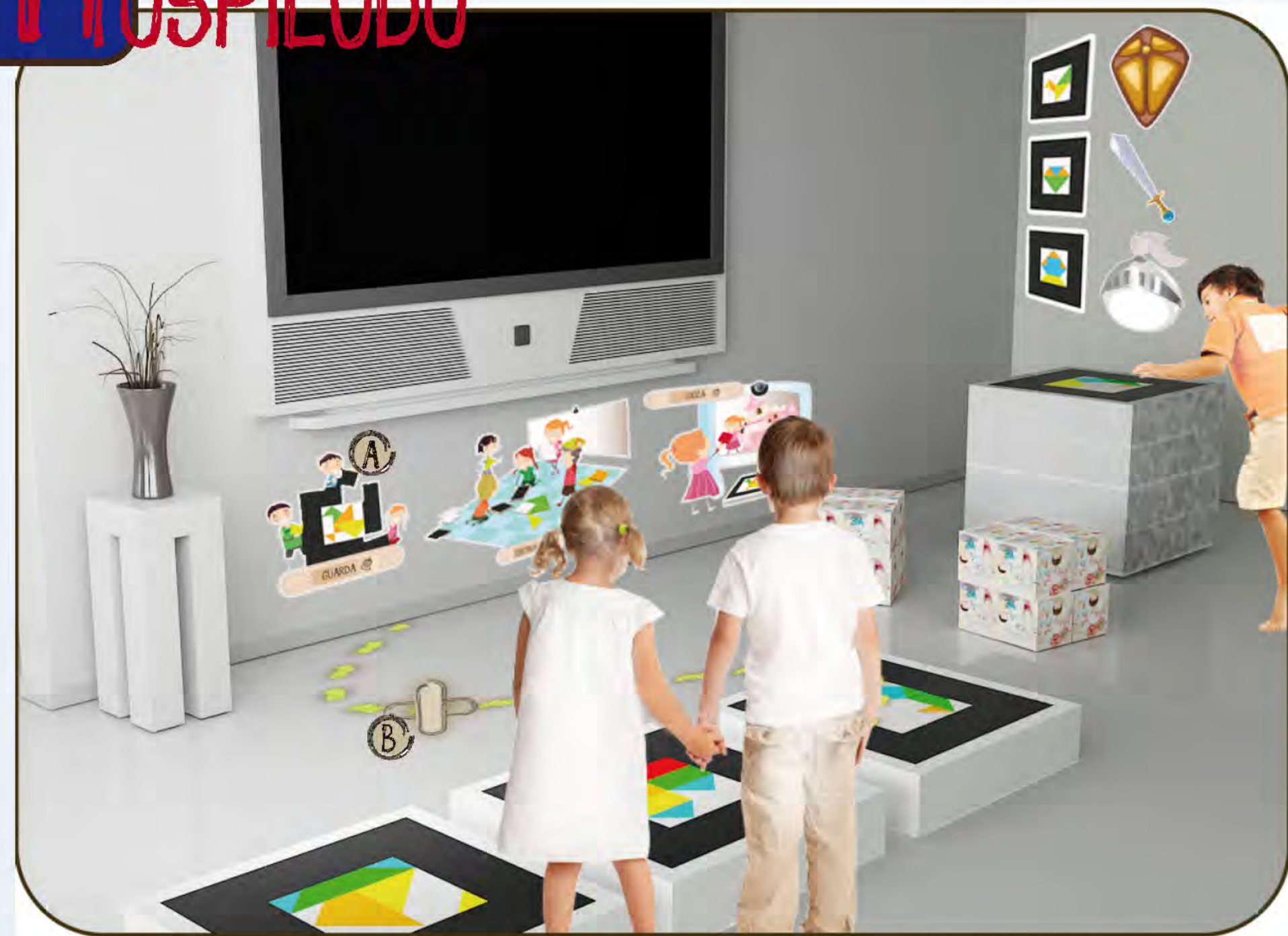
MARKER KIT

COMPOSIZIONE DEL PUZZLE ALL'INTERNO DELLA CORNICE DEL MARKER A SECONDA DEL MODELLO 3D DA VOLER VISUALIZZARE

STORYBOARD



HOSPILUDO



ESPERIENZA HOSPILUDO: IPOTETICO ALLESTIMENTO
 PLOTTER STAMPA E TAGLIO IN LICENZA D'USO PERMETTE ALLA LUDOTECA LA COMPLETA, LIBERA ED AUTONOMA SCELTA E REALIZZAZIONE DI MATERIALE GRAFICO

VINILE ADESIVO
 LA STAMPA SU VINILE ADESIVO E LA SUCCESSIVA SAGOMATURA NELLA FORMA VOLUTA PERMETTE LA PERSONALIZZAZIONE DI PIANI DI LAVORO ED OGGETTISTICA DI VARIO GENERE

FLOOR GRAPHICS
 GRAFICHE STAMPATE E TAGLIATE SU VINILE ADESIVO PER RALLEGRAMERE L'AMBIENTE, COMUNICARE STIMOLI POSITIVI E/O INFORMARE

DECORAZIONE FINESTRE E VETRATE
 GRAFICHE STAMPATE SU VINILE ADESIVO E SAGOMATE NELLA FORMA VOLUTA
 VINILE ADESIVO TAGLIATO (BRILLANTE, SATINATO, GLITTERATO...) ELETTROSTATICO PER VETRI VINILE ONE WAY

HOSPI CREATE
 AREA PC FISSI MONITORARI DA UNO PRINCIPALE CONNESSI IN REMOTO DEDICATI ALLA PARTE 2D DI HOSPITALE
 POSSIBILITA' D'USO DEL PROPRIO PC O DI DISPOSITIVI MOBILE SI QUALI VENGONO SCARICATE LE APP MOBILE DI HOSPITALE

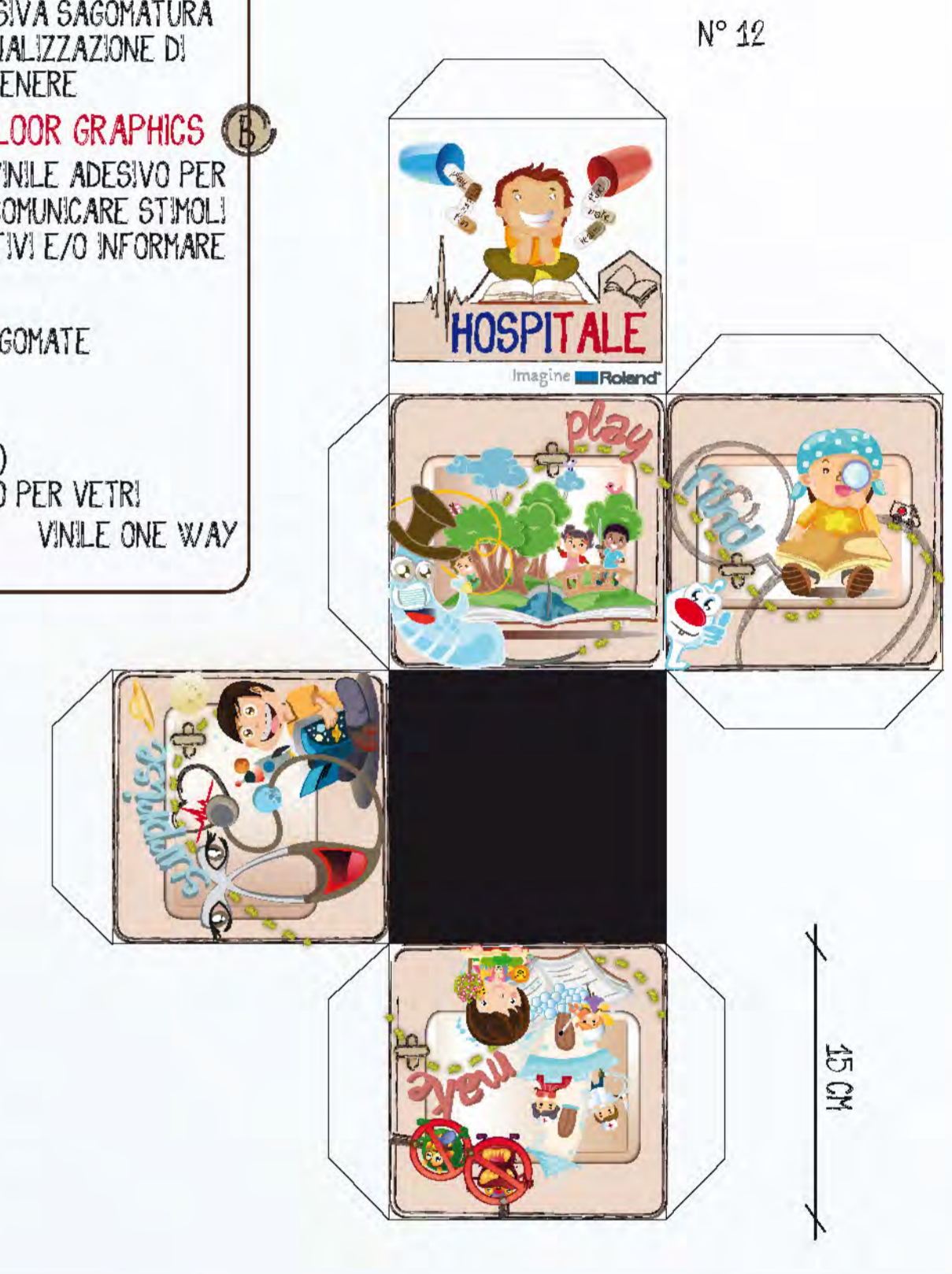
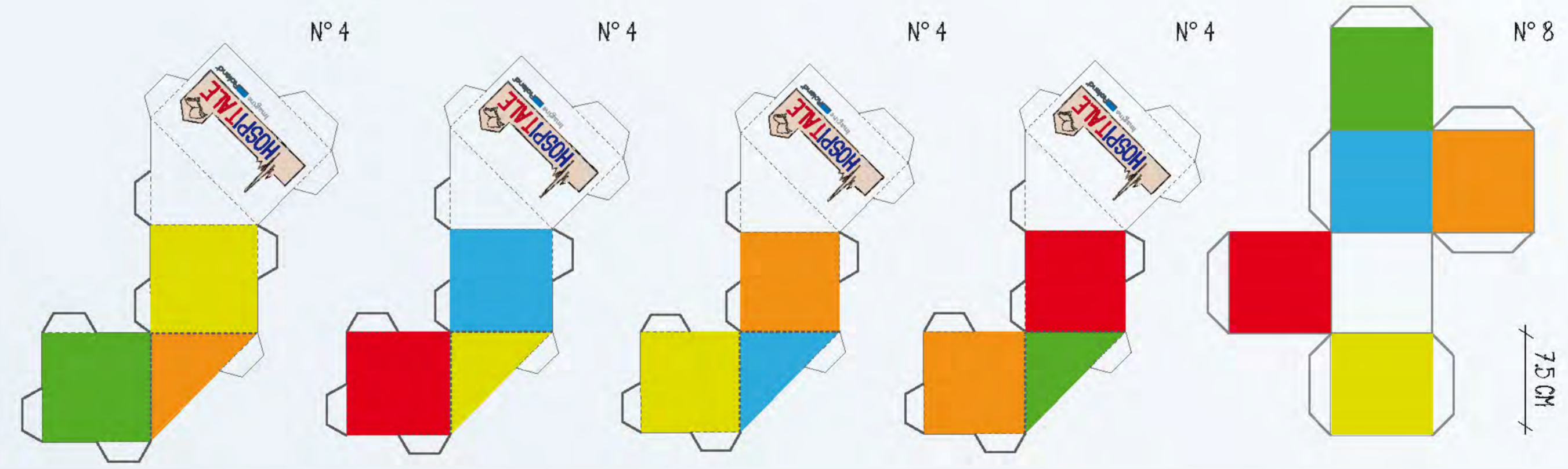
HOSPI GIVE
 POSTAZIONE CON PC PRINCIPALE E LUDOTECARIO RESPONSABILE E COORDINATORE DELLE ATTIVITA' MONITORAGGIO PC GESTIONE E AMMINISTRAZIONE DELL'AREA DEL PORTALE DEDICATA ALLA PROPRIA LUDOTECA PERMETTE DI SCARICARE LE APP MOBILE PER MOBILE

HOSPI PLAY
 AREA MONITOR PRINCIPALE E WEBCAM DEDICATI ALLA PARTE 3D DI HOSPITALE
 AMPIO SPAZIO DAVANTI AL MONITOR PER LA COMPOSIZIONE DEI MARKER

HOSPI MAKE
 AREA RISERVATA ALLE PERIFERICHE ROLAND E ALL'USO ALTERNATIVO DEL MARKER KIT COME POUF E TAVOLI DAASSEMBLARE
 SVOLGIMENTO DEI LABORATORI CREATIVI PRATICI LEGATI ALLA SEZIONE GIOCHI DI HOSPITALE

STUDIO COLORE MODULI PUZZLE
 COLORI CHE APPAIONO MAGGIORMENTE NEI DISEGNI DEI BAMBINI UTILIZZARLI TRASMETTE AL BAMBINO IL DESIDERIO DI VOLERSI AVVICINARE AL LORO MONDO, DI FIDUCIA E DI INCONTRO

- VERDE** CRESCITA, AFFERMAZIONE DELL'ESSERE DEL BAMBINO, DETERMINAZIONE, PERSEVERANZA
- GIALLO** CAPACITA' DI SCELTA, DESIDERIO DI ANDARE AVANTI, NON FERMARSI
- ARANCIONE** PROGRESSIVO AUMENTO DELL'ENERGIA E DEL CALORE DEL BAMBINO, CONTINUITA'
- ROSSO** FORZA VITALE, BISOGNO DI AZIONE, COLORE STIMOLANTE PER ECCELLENZA



UNIVERSITA' DI CAMERINO SCUOLA DI ARCHITETTURA E DESIGN "EDUARDO VITTORIA" FACOLTA' DI ARCHITETTURA CORSO DI LAUREA IN DISEGNO INDUSTRIALE E AMBIENTALE A.A. 2011 - 2012
 TESI DI DESIGN DELLA COMUNICAZIONE " HOSPITALE: PROGETTAZIONE DI UN GIOCO INTERATTIVO PER BAMBINI IN REALTA' AUMENTATA PER LA LUNGA DEGENZA OSPEDALIERA" RELATORE: PROF. FEDERICO OPPEDISANO CORRELATORE: PROF. DANIELE ROSSI
 LAUREANDA TESTA FRANCESCA

TAVOLA 3