



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI CAMERINO

SCUOLA DI ARCHITETTURA E DESIGN “E. VITTORIA”

CORSO DI LAUREA IN

.....Architettura LM - 4.....

TITOLO DELLA TESI

.....
Progetto di un'interfaccia digitale per la fruizione interattiva delle
.....
architetture museali italiane
.....
.....

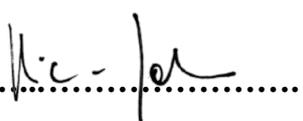
Laureando/a

Nome.....Ciro Candelotti.....

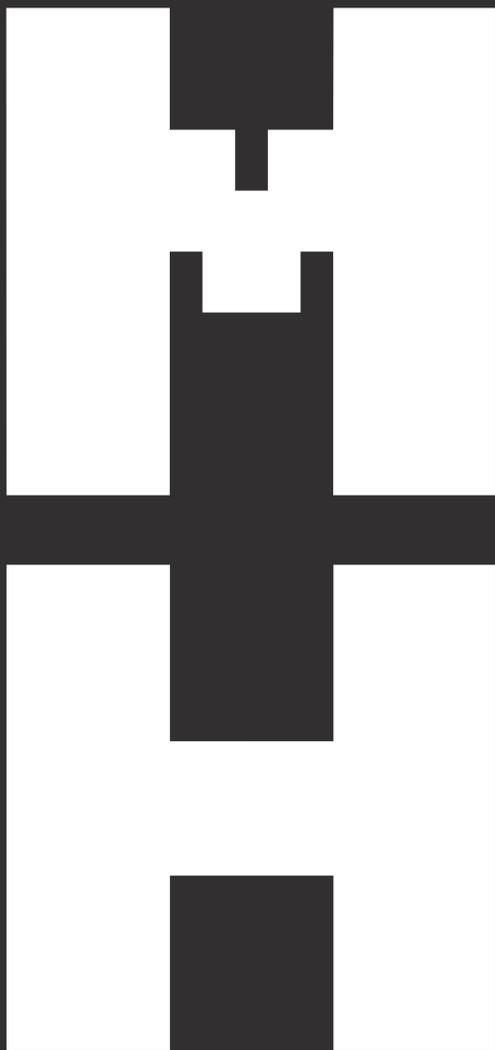
Firma..........

Relatore

Nome.....Nicolò Sardo.....

Firma..........

ANNO ACCADEMICO.....2021/2022.....



Università degli studi di Camerino
SAAD Scuola di Ateneo Architettura e Design "E. Vittoria"

Corso di Laurea magistrale in Architettura

Progetto di tesi di laurea di **Ciro Candelotti**
Relatore: Nicolò Sardo

SAAD Unicam

Ciro Candelotti

Ciro Candelotti

MUSEUM HUNTER

Progetto di un'interfaccia digitale per la fruizione interattiva delle architetture museali italiane.

SAAD Unicam

Ciro Candelotti

**Progetto di
un'interfaccia digitale
per la fruizione
interattiva delle
architetture museali
Italiane.**

Università degli studi di Camerino
Scuola di Ateneo Architettura e Design *Eduardo Vittoria* – Ascoli Piceno
Corso di Laurea Magistrale in Architettura

LAUREA MAGISTRALE IN ARCHITETTURA
A.A. 2021/2022
Prof. Nicolò Sardo

SAAD Unicam

Indice

Introduzione	6	42	- Download
		43	- L'analisi del museo
La situazione attuale dei musei	8		
- Criticità	10	44	
- Opportunità	12	46	
		48	
Digitalizzazione	14	49	Il progetto grafico
- Definizione di "digitalizzazione"	16	50	- Il logo
- La digitalizzazione in Italia	18	52	- La costruzione del logo figurativo
		53	- Il carattere istituzionale del logo
		53	- L'icona
		69	- L'applicazione
App dei musei esistenti	20	70	- Le schermate dell'applicazione
- The Franklin's Institute App	21	72	- I colori dell'applicazione
- Rijksmuseum App	22	76	- Layout dell'applicazione
- Explorer App	23	88	- Il manuale di istruzioni
- Fluxguide	24	92	- Layout manuale di istruzioni
- STORY	25	94	- Manifesti
		96	- Banner
		104	- Totem
"Gamification"	26	106	- Layout totem
- Definizione di "gamification"	28		- La tipografia del totem
- Prisme7	30		- Sito web
- Fahther & Son	31		
- Nintendo 3ds guide: Louvre	32	108	
- Eternal memories	33		
		110	Conclusioni
Progetto	34		
- Osservazioni iniziali	36		Bibliografia e sitografia
- Il sistema di navigazione	38		
- Scannerizzazione delle opere	39		
- Diario	40		
- Achievements o obiettivi	41		

Introduzione

Nella società odierna, altamente dinamica e imprevedibile, anche i musei devono tenere il “passo” con i nuovi strumenti tecnologici. Diventa necessario dunque capire i bisogni delle istituzioni culturali, la loro evoluzione e verso dove devono volgere lo “sguardo” per esaltare al meglio l’esperienza culturale che possono offrire. Uno dei punti centrali in questa analisi è il rapporto delle istituzioni culturali con il pubblico, per passare poi agli approcci che pongono i visitatori al centro del sistema museo, non più come pubblico passivo di uno spettacolo, ma elemento attivo della regia. Un approccio sociale al tema del museo diventa quindi imprescindibile, essendo la relazione con il visitatore una delle funzioni fondamentali dell’istituzione museale.

L’empatia potrebbe essere la chiave di volta per la progettazione della rappresentazione museale e dei servizi accessori ad essa connessi, risultando il mezzo ideale per una gestione efficiente del patrimonio culturale.

Il progetto dunque si pone l’obiettivo di valorizzare la visita al museo attraverso il visitatore stesso che diventa protagonista della sua esperienza culturale attraverso i dispositivi tecnologici che sono ormai alla portata di tutti.

Nella prima parte illustrerò come e quali strumenti tecnologici si possono integrare nel mondo del museo “digitale”, facendo una raccolta di “best practices” che sono presenti in tutto il mondo; mentre nella seconda parte si passa allo sviluppo di una mia idea di “App” che consenta agli utenti di sfruttare al meglio la visita al museo, trasformando la visita in un gioco, dove l’utente ha modo di scoprire e approfondire quelle che sono le opere e l’architettura dei luoghi in cui avvengono le esposizioni.

La situazione attuale dei musei



Criticità

Il museo, a prescindere dalla sua vocazione, è uno spazio che deve essere vissuto e utilizzato come risorsa in primo luogo da coloro che, vivendo nelle vicinanze della struttura, godono di condizioni facilitate e privilegiate di accesso. Quindi la comunicazione dello stesso deve prendere in considerazione il livello di conoscenza dei possibili utenti e le motivazioni per cui i visitatori si recano al museo. Circa le motivazioni e le aspettative del pubblico, emergono due macro profili di visitatori¹: quelli molto **motivati** e quelli **distratti**. I primi si contraddistinguono per un livello di istruzione elevato a cui corrisponde un alto livello di informazione sui temi inerenti i musei e acquisiscono documentazione specializzata per meglio comprendere le tematiche della mostra che visitano. Ben più numerosi sono i visitatori **distratti**, che hanno un comportamento di visita istintivo e superficiale; la loro decisione di visitare un museo è spesso legata a canali informativi informali, come il consiglio di un amico. Il museo dunque è una questione sociale che deve prendersi cura dell'individuo, di quello che gli viene comunicato e come lo percepisce. Il valore dei materiali esposti non è sufficiente a definire la validità di una mostra, ma anche e soprattutto gli strumenti di comunicazione che, se ben progettati, contribuiscono a costruire un rapporto solido con il pubblico.

1. A. Zambonin, F. Neresini, M. Bucchi, *Andare al museo. Motivazioni, comportamenti ed impatto cognitivo*, Fritzzaraldo Consulting, 2002.

Lo "strumentario" di molti luoghi d'arte è desolamente rimasto lo stesso, impermeabile allo sviluppo tecnologico.

Nel "Piano Triennale per la Digitalizzazione e l'Innovazione dei Musei" (pubblicato il 23 agosto 2019) si esprime la necessità di migliorare il rapporto tra il patrimonio culturale e le nuove generazioni: "...non può essere sottaciuto il grande cambiamento che porta bambini nella primissima infanzia a padroneggiare universi cognitivi estremamente complessi ed in costante evoluzione, come nel caso della conoscenza delle carte collezionabili su base anime, oppure di abilità visive, di movimento corporeo, di rapido ragionamento e strategia, connesse ai videogame. Si tratta di abitudini all'elaborazione di processi cognitivi e di organizzazione del sapere e delle percezioni del tutto sconosciute alle generazioni precedenti, tuttavia foriere di grandi opportunità per comprendere le simbologie complesse del patrimonio artistico."².

Le nuove tecnologie sembrano giocare un ruolo decisivo nel coinvolgimento del pubblico, soprattutto quello più giovane, lasciando ai visitatori un buon ricordo della visita e quindi spingerli a ritornare.

2. Cfr P.FERRI, *Nativi digitali*, Milano, Mondadori 2011 e *gli imperdibili ragionamenti di M.ITO*, *Apprendere digitale*, Egea, 2015.

Opportunità

Nel corso della storia le funzioni dell'istituzione museale si sono evolute e con esse la forma stessa del sistema museo che deve essere progettata tenendo conto del ruolo attribuitogli dalla società.

Da tempio di ricerca scientifica del mondo greco (che non era propriamente luogo adibito alla raccolta e alla conservazione di opere, ma luogo destinato a ospitare letterati e artisti) si è trasformato nei secoli in luogo di conservazione e di contemplazione. Il passaggio alla modernità ha cambiato e ampliato le funzioni dell'istituzione museale, che da semplice contenitore è diventato uno strumento per la produzione e la trasmissione della cultura, ma anche un luogo dove potersi intrattenere.

Il pubblico non può più limitarsi alla sola contemplazione di oggetti esposti nelle teche, ma è sempre più disposto a una partecipazione attiva da cui si attende divertimento.

Edutainment è un neologismo, crasi tra education e entertainment, ovvero una forma di intrattenimento che mira ad educare e far socializzare le persone anche attraverso il divertimento.

C'è l'esigenza di trasformare il modo di raccontare i nostri musei, sfruttando quindi i nuovi "linguaggi" offerti dalle nuove tecnologie, per poter coinvolgere attivamente il pubblico.

I nuovi strumenti tecnologici possono portare ad uno stimolo di "ristrutturazione" dei canoni classici della visita ai luoghi della cultura;

ripensare al modo in cui è possibile visitare

i musei, riuscire procurarsi da casa o da

scuola un "contatto diretto" per prepararsi poi

al confronto con l'opera originale.

Digitalizzare per creare un rapporto diretto con le opere e poter interagire attivamente con esse, ma anche per la formazione di cataloghi informatici per facilitare l'accesso e la ricerca su di esse. Offrire tour guidati personalizzabili, dal proprio smartphone, in cui le informazioni siano contestuali ai luoghi e alle sale che si stanno visitando in quel momento. Sfruttare le nuove tecnologie per migliorare l'esperienza e aumentare la frequenza di visita dei luoghi della cultura.

Digitalizzazione



Definizione

La digitalizzazione si può definire, nell'ambito museale, come una trasposizione delle opere e i beni culturali in un database digitale; è un processo iniziato ormai diversi anni fa, ma solo in tempi recenti ha raggiunto una diffusione trasversale su diversi settori di attività. La semplice catalogazione del patrimonio culturale può rappresentare un punto di partenza,

i contenuti digitali infatti consentono di ridefinire l'esperienza di fruizione e il rapporto del pubblico con il museo.

L'obiettivo del museo sarà quello di incrementare sempre più le proprie risorse digitali, (che non si limitano solo ai disegni, testi, immagini e ricostruzioni di opere d'arte) offrendo materiali sempre più ricchi e variegati al fine di massimizzare il coinvolgimento dei vari destinatari.

"Le risorse digitali prodotte dal museo devono quindi essere facilmente accessibili e comprensibili...strutturate con livelli progressivi di approfondimento e risultare facilmente individuabili. Le risorse digitali del museo devono anche essere facilmente condivisibili e socializzabili...devono inoltre poter essere fruite con dispositivi differenti, fissi, mobili...e devono comunque poter transitare liberamente da una piattaforma all'altra"¹.

1. L.SOLIMA, *Le parole del museo*, Roma, Carrocci editore, 2022.

In questo breve estratto del libro di Ludovico Solima, ci viene esposto il suo punto di vista, sull'importanza dell'accessibilità, condivisibilità e fruibilità dei dati digitali che vengono messi a disposizione dal museo. Diventa quindi necessario comprendere e approfondire il rapporto tra il pubblico e l'istituzione culturale per poter sfruttare e quindi comunicare al meglio il patrimonio artistico. La digitalizzazione non si deve limitare ad offrire al pubblico la fruibilità dei materiali (come opere d'arte e beni culturali) on line, ma deve lavorare incentivando la visita al museo, che offre delle percezioni e delle sensazioni che non si potrebbero mai ottenere da dietro uno schermo di un pc o di uno smartphone, e sulla interattività con le opere, così da poter creare un legame empatico con il visitatore e incentivare l'approfondimento culturale sulle opere esposte.



La digitalizzazione in Italia

Nel 2019 la Direzione generale Musei del MiBAC ha pubblicato la prima stesura di un documento programmatico, nato con lo scopo di informare e indirizzare i musei italiani verso un necessario ripensamento e implementazione delle proprie strategie in senso digitale.

La digitalizzazione, ormai al centro delle trasformazioni e degli indirizzi di tutti i settori produttivi e degli indirizzi educativi, continua a rivestire un ruolo marginale all'interno del settore culturale. Il Ministero, con questo documento, inizia a colmare la distanza che esiste tra gli stakeholder che si occupano della valorizzazione e diffusione della cultura e l'ecosistema di possibilità abilitate dalle tecnologie digitali. Il documento ha un tono più informativo che attuativo, ma delinea alcuni indirizzi operativi, che saranno oggetto di programmazioni dettagliate. Alla luce del Piano, gli obiettivi individuati da Re-Art si dimostrano non solo in linea con una strategia culturale più ampia, ma anzi riescono già a tradurre le indicazioni ministeriali in opportunità progettuali e ad attuare una strategia virtuosa di sistema.

Nelle parole del piano, la tecnologia va intesa come straordinario elemento abilitante la trasformazione, soprattutto per quanto riguarda l'efficienza, la sicurezza, l'autonomia di indirizzo e l'accessibilità del sistema museale e la fruizione del patrimonio.



In termini generali il piano ha lo scopo di fornire un quadro di riferimento per i musei italiani in vista dell'adozione di soluzioni digitali in senso ampio. Si propone quindi di:

1. migliorare la capacità dei musei di gestire il patrimonio, sia per quanto riguarda la tutela e conservazione, che per stimolare nuove modalità di valorizzazione (fruizione, accesso).
2. migliorare la capacità dei musei di proporre il patrimonio culturale, in termini di esposizione, narrazione e commercializzazione dei servizi correlati.
3. favorire un'immagine contemporanea dei musei come spazi aperti di condivisione del sapere e di produzione di cultura, che siano attrattivi anche per le nuove generazioni.
4. attivare nuove forme di accesso e fruizione per l'inclusione attiva, ricordando che la fruizione è parte integrante del processo di gestione del bene.
5. stimolare le imprese e il mondo produttivo privato ad offrire prodotti e servizi a valore aggiunto negli ambiti delineati dal piano.

“App” dei musei esistenti

Nel mondo della comunicazione digitale delle istituzioni museali, si possono intravedere diverse soluzioni efficaci che riescono a coinvolgere su più livelli il visitatore. Uno degli strumenti più utilizzati sembra essere l'applicazione su smartphone o tablet. Molte sono prodotte direttamente dal museo stesso, mentre si iniziano a intravedere alcune aziende private che provano a fornire un “format” che si adatti alle diverse situazioni e ai diversi musei, creando ad hoc l'applicazione. Oltre a fornire informazioni basilari riguardanti il museo e i loro allestimenti, offrendo tour audio-guidati, mappe e informazioni generali, ci sono delle App che offrono anche la possibilità di interagire con le opere esposte o addirittura con l'ambiente circostante per creare un'esperienza “immersiva” e interattiva con gli allestimenti e gli spazi del museo. Ho voluto raccogliere alcuni esempi di applicazioni dei musei per mostrare l'attuale offerta e le diverse soluzioni che vengono proposte al pubblico per comunicare, far apprendere e a volte “giocare” con le varie opere del museo.

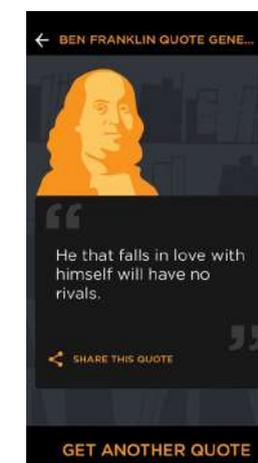
The Franklin institute's App

L'applicazione del museo di scienze di Filadelfia oltre ad offrire i tipici servizi (mappe e tour guidati), offre anche una “libreria” di contenuti in “VR” (virtual reality), foto a 360 gradi, video e immagini sugli argomenti scientifici trattati nelle sale d'esposizione.

Oltre a questo, l'app permette all'utente l'acquisto di biglietti online, e quindi di poter saltare la fila, la possibilità di chiedere ad un “chatBot” informazioni riguardo le amenità e i servizi che può offrire il museo, a volte risponde anche con delle citazioni di Benjamin Franklin. Oltre a tutto questo l'app offre anche dei giochi, come quiz, illusioni e audio interattivi che possono anche essere condivisi sulle piattaforme social.

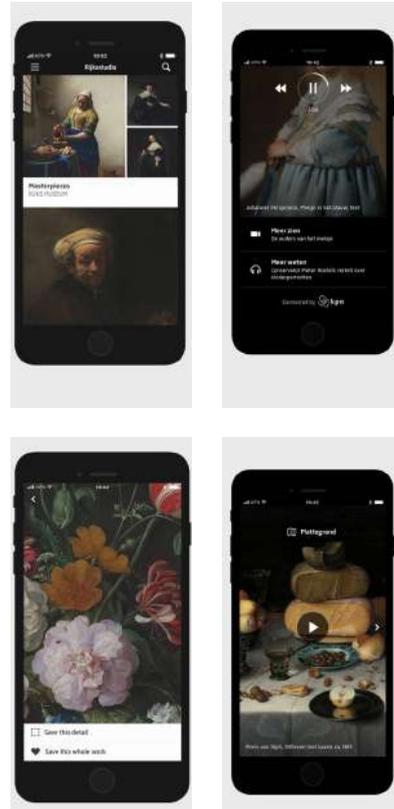


Space Shuttle Endeavour's Flight Deck
Explore the Endeavour's flight deck in this virtual reality video. Extra lighting highlights the many controls in the space shuttle Endeavour's flight deck. The shuttle's crew had to master each one in order to successfully complete missions to space and back. Up to four astronauts occupied this area during takeoff and landing.



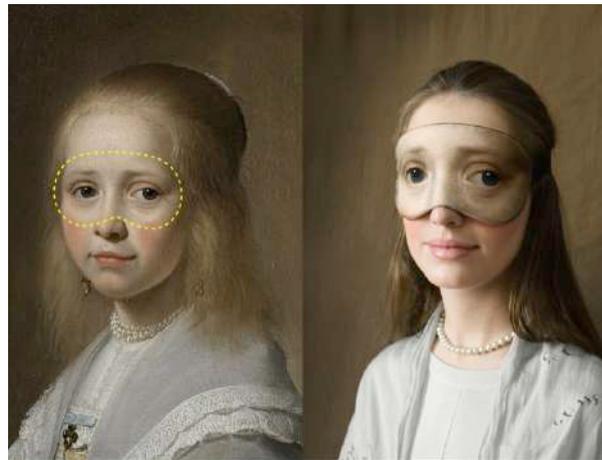
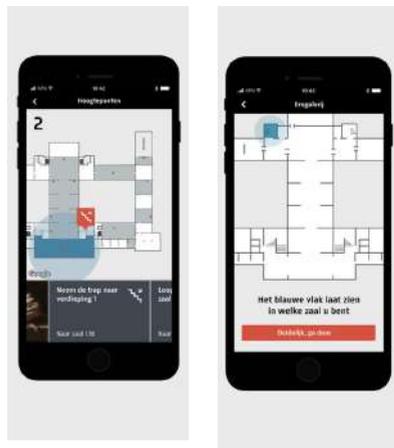
Rijksmuseum App

L'applicazione del "Rijksmuseum" creata dal gruppo "Rijkstudio" offre tour guidati attraverso una mappa consultabile dal proprio dispositivo. Inoltre l'app permette ai visitatori di creare la propria collezione d'arte online, visualizzare la collezione degli altri utenti e offre una vasta galleria digitale delle opere d'arte che permette agli utenti di "creare il proprio capolavoro", scaricando gratuitamente versioni ad alta risoluzione delle opere d'arte che possono essere utilizzate per creare qualsiasi oggetto e decorazione.



Explorer App

L'applicazione dell' "American museum of natural history" offre la possibilità di avere una mappa del museo, tour guidati personalizzati per i propri gusti, le indicazioni per i servizi presenti al museo (bar, bagni, ecc.) e "mini-giochi" per approfondire gli argomenti trattati nelle varie sale espositive



Fluxguide

Fluxguide è un'azienda che sviluppa nuove possibilità di interpretazione museale e servizi per i visitatori in tutto il mondo. Fornisce ai visitatori tutti i formati multimediali: audio, foto, video, testi. In un'interfaccia utente elegante, progettata individualmente. Grazie all'utilizzo delle ultime tecnologie, l'azienda propone l'integrazione della "realtà aumentata" (AR) e della "realtà virtuale" (VR); può anche fornire giochi interattivi, un'entusiasmante esperienza di apprendimento per tutte le età. Il sistema di punteggio aumentano la motivazione e viene anche rilasciato un "diploma" personalizzato che può essere condiviso sui social media. L'azienda inoltre fornisce un sistema di informazione "mirata" relativa alla posizione del visitatore, utilizzando tecnologie di localizzazione indoor (iBeacon) e GPS, per una narrazione sensibile al contesto e una guida personale attraverso la mostra.



fluxguide
living technology | inspiring spaces

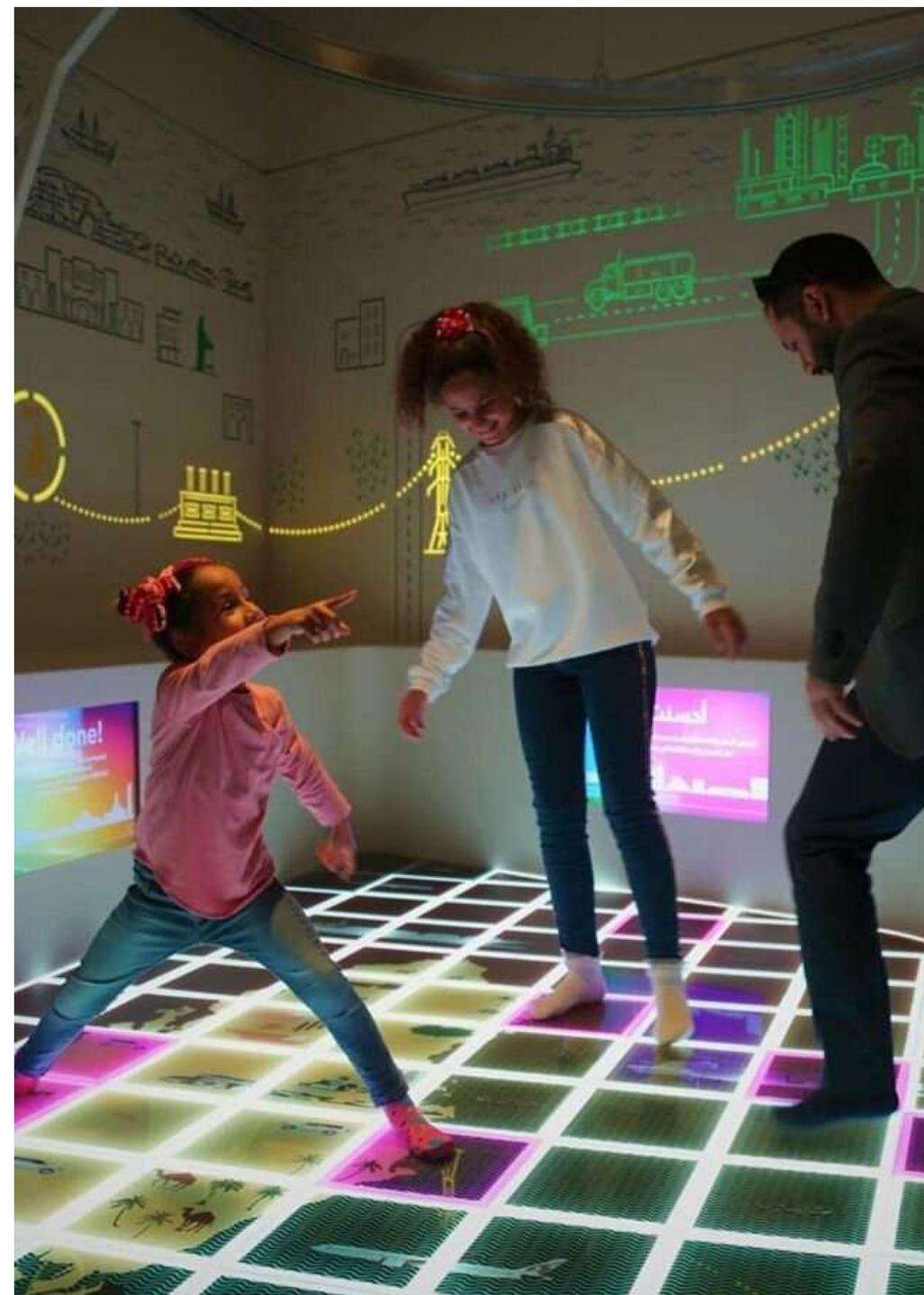
STORY

STORY è un'azienda online che offre una piattaforma di narrazione, applicabili non solo ai musei, con una vasta gamma di funzionalità. Offrono 4 tipi di soluzioni: "STORY App" un "App builder" online, "STORY guide" la possibilità di creare guide per varie tipologie di "tour" sia guidati che "self guided", "STORY fleet" la possibilità di creare tour virtuali e "STORY collect" la possibilità di creare delle librerie digitali da cui gli utenti possano consultare e scaricare tutti gli "oggetti" depositati negli archivi online.



story

“Gamification”



Definizione

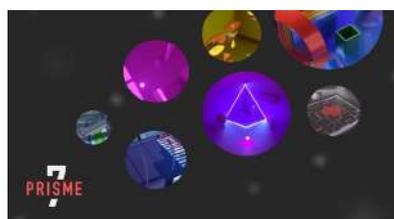
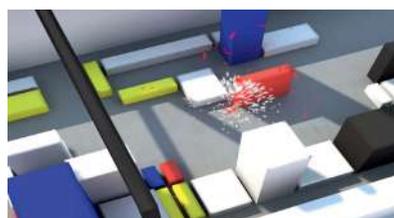
Cos'è la "Gamification"? Il termine deriva dalla parola "game", in inglese gioco, e indica un insieme di regole mutuato dal mondo dei videogiochi, che hanno l'obiettivo di applicare meccaniche ludiche ad attività che non hanno direttamente a che fare con il gioco; in questo modo è possibile influenzare e modificare il comportamento delle persone, favorendo la nascita ed il consolidamento di interesse attivo da parte degli utenti coinvolti verso il messaggio che si è scelto di comunicare, sia questo relativo all'incremento di performance personali o più in generale alle performance d'impresa. Ci sono molti contesti nei quali è possibile applicare quello che possiamo definire come il "metodo" Gamification: un sito, un servizio, una comunità, un contenuto o campagna sono tutti contesti che possono essere "gamificati" (da "to gamify") così da spingere l'interesse, il coinvolgimento e la partecipazione degli utenti. Per raggiungere questi obiettivi, il processo di communication design deve necessariamente essere ripensato in modo da introdurre meccaniche e dinamiche di gioco, aggiungendo ai fattori tradizionali altre componenti trainanti (ancora, mutuato dal mondo del "gaming") che possano attirare l'interesse dell'utenza, spingendola a tornare su specifici contenuti proposti volontariamente e più volte nell'arco del tempo.

Nell'ambito museale la "gamification" viene introdotta anche per migliorare i contesti educativi informali. Ciò accade per due motivi principali: l'attività di gioco rende meno noiosa, per una parte del pubblico, l'esperienza museale e il senso di "sfida" nei confronti del completamento di esso permette di innescare processi di apprendimento e di agevolare la diffusione delle conoscenze attraverso gli utenti.



Prisme7

Il video gioco sviluppato dal Centre Pompidou consiste nell'interagire, attraverso delle sfere rosse raccolte lungo il percorso, con diverse opere contemporanee tra cui quelle di Veilhan, Mondrian, Andy Warhol e perfino le architetture di Renzo Piano e Richard Rogers. Queste andranno a costituire la collezione virtuale del giocatore, rappresentato virtualmente da un personaggio anomalo, diverso dalla solita figura umana o animale: si tratta, infatti, di un'entità di molecole luminose che ben rappresenta un'arte che non vuole configurarsi in maniera definita e che è costituita da movimenti molto diversi l'uno dall'altro. Ci si sposta, così, attraverso uno spazio di colore e luce scoprendo, poco a poco, tutte le caratteristiche delle varie opere d'arte livello dopo livello: colore e funzione, colore e spiritualità, colore e sistema, luce e fisica, colore e impegno, luce e immersione, colore ed emozione. In un vero e proprio universo immersivo ed educativo si evincono i principi fondanti delle opere contemporanee, tra i quali la capacità di osservare e di comprendere a cui segue quella di reinterpretare e di creare.



Father & Son

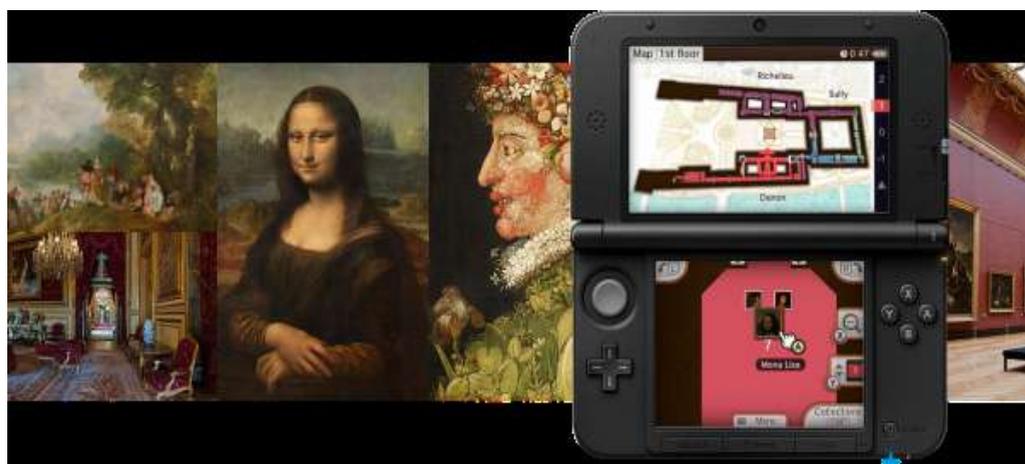
Il videogame, prodotto in collaborazione con il museo archeologico nazionale di Napoli, consente di esplorare diverse collezioni museali e di sbloccare contenuti inediti se si visita il MANN grazie alla geolocalizzazione. Durante l'esperienza, il protagonista attraversa diverse epoche storiche, dall'antica Roma, all'Egitto, passando per l'età borbonica fino alla Napoli odierna, scelte in modo da far acquisire all'utente la consapevolezza dell'esistenza dei tre principali nuclei tematici delle collezioni permanenti del MANN: quella pompeiana, quella Farnese e quella egizia. Inizia come l'esperienza personale di un ragazzo alla ricerca di tracce della vita di suo padre ma diventa una storia universale e senza tempo, dove il presente e il passato si alternano in una serie di scelte significative per il giocatore. Sono riprodotti 3 km di strade della città di Napoli e le sale del Museo. Il giocatore incontra dieci diversi personaggi e si imbatte in storie che attraversano le epoche, ma che presentano costanti riferimenti alla vita attuale.



Nintendo 3ds guide: Louvre

Nintendo 3DS Guide: Louvre è un software pensato per i visitatori del Museo del Louvre in Francia. Questo software disponibile per il download ti permette di utilizzare la stessa audioguida Nintendo 3DS usata nel museo, che puoi usare comodamente a casa. Le possibilità d'uso sono molteplici: puoi simulare un itinerario del museo prima di visitarlo o semplicemente usarlo come base per approfondire le tue conoscenze artistiche.

Magnifiche fotografie e commenti audio ti faranno apprezzare le opere d'arte del Louvre in tutta tranquillità. Usa le piantine dei diversi piani per decidere come muoverti per il museo e fai un tour virtuale degli immensi spazi espositivi del Louvre. Il software include anche modelli in 3D e immagini in alta risoluzione di determinate opere.



Eternal memories

Il videogame, prodotto in collaborazione con il museo archeologico nazionale di Napoli, consente di esplorare diverse collezioni museali e di sbloccare contenuti inediti se si visita il MANN grazie alla geolocalizzazione. Durante l'esperienza, il protagonista attraversa diverse epoche storiche, dall'antica Roma, all'Egitto, passando per l'età borbonica fino alla Napoli odierna, scelte in modo da far acquisire all'utente la consapevolezza dell'esistenza dei tre principali nuclei tematici delle collezioni permanenti del MANN: quella pompeiana, quella Farnese e quella egizia. Inizia come l'esperienza personale di un ragazzo alla ricerca di tracce della vita di suo padre ma diventa una storia universale e senza tempo, dove il presente e il passato si alternano in una serie di scelte significative per il giocatore.

Sono riprodotti 3 km di strade della città di Napoli e le sale del Museo. Il giocatore incontra dieci diversi personaggi e si imbatte in storie che attraversano le epoche, ma che presentano costanti riferimenti alla vita attuale.



Progetto



Osservazioni iniziali

Osservando la situazione attuale delle applicazioni e delle varie proposte digitali, ho voluto cercare una soluzione che potesse soddisfare questa necessità di "innovazione" all'interno dello spazio museale: una soluzione che possa essere efficace per qualsiasi tipo di utente, di facile utilizzo e che offra una nuova concezione dell'esplorazione dello spazio espositivo e delle opere da esso contenuto. Una App che non solo offre le consuete informazioni sul museo e sulle opere, ma che possa far vivere un'esperienza interattiva, immersiva ed educativa unendo la realtà con il virtuale, trasformando la visita al museo in un "gioco". Sfruttando le tecnologie di rilevamento di posizione come GPS e "iBeacon" l'obiettivo è quello di creare un parallelismo tra la visita "reale" e la visita "virtuale", in cui l'utente può esplorare il museo in entrambi i "mondi" diventando cacciatore della cultura. Questo approccio potrebbe rivoluzionare il modo di pensare alle visite museali e far scoprire un nuovo approccio alla tecnologia, sia da parte dei giovani che dei più anziani. La mia proposta si basa su un sistema di navigazione all'interno del museo che possa essere interattivo e che abbia un feedback live di ciò che il visitatore sta guardando.

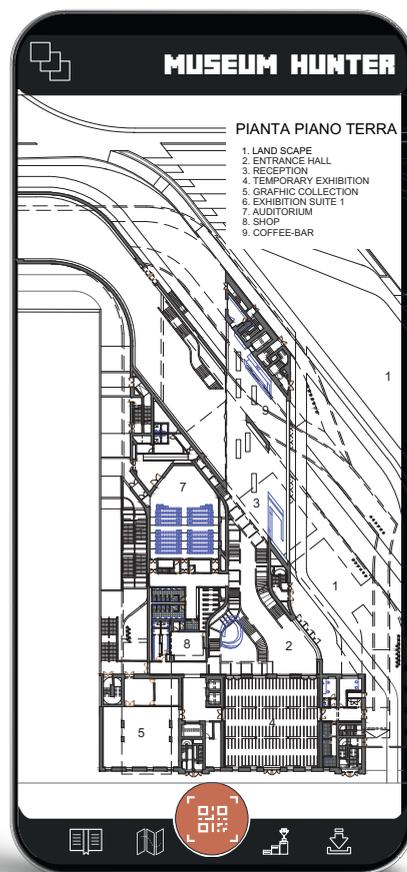
Nei videogiochi spesso il giocatore è guidato da un sistema di "mappatura" che avanza con i suoi progressi dell'esplorazione dei luoghi. Vorrei poter riproporre la stessa idea applicata ai luoghi della cultura, dove le informazioni che vengono fornite sono direttamente proporzionali al "livello" di esplorazione del visitatore. Una sorta di "mappa interattiva" in cui il visitatore, esplorando il museo, può ricevere tutte le informazioni scannerizzando con il proprio dispositivo le varie opere, che maggiormente lo interessano, così da poter creare una sorta di percorso personalizzato. Una volta terminata la visita l'utente avrà come risultato una mappa degli ambienti visitati corredata dalle informazioni di tutte le opere che gli hanno suscitato più interesse, che potrà sempre essere consultata tramite l'App come una sorta di diario personale dell'esperienza e può essere scaricata sul proprio dispositivo per stamparla o modificarla per renderla ancora più personalizzata. Lo scopo dell'applicazione è cercare di creare un interesse informato sulle mostre e le opere che si vanno a visitare per poter creare un legame empatico con il visitatore che può dare un contesto storico culturale a ciò che si sta osservando.

Il sistema di "navigazione"

Il sistema di mappatura che si vuole offrire è un sistema che definirei dinamico; non si limita ad offrire la rappresentazione grafica, del museo in cui ci trova, o il posizionamento delle opere, ma è una mappa che evolve attraverso l'utente stesso.

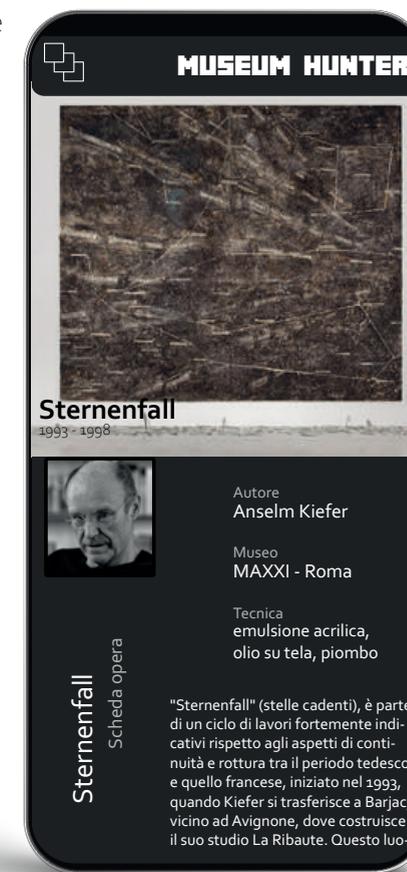
Le informazioni vengono raccolte dall'App mano a mano che si esplora il museo.

Un sistema di posizionamento posto all'interno della galleria traccia i progressi fatti sulla mappa di cui si può avere un feedback istantaneo dal proprio smartphone. La visualizzazione della piantina del museo sarà possibile attraverso due visualizzazioni: La prima più ravvicinata, che offre una maggiore scala di dettaglio del circondario, mentre la seconda una visualizzazione più classica dall'alto.



Scannerizzazione delle opere

L'app consentirà all'utente di scannerizzare le opere presenti nel museo per ottenere non solo le informazioni dell'opera che si sta osservando, ma anche dell'artista, del periodo storico e altro. Tramite la fotocamera e la ormai nota tecnologia dei codici QR, l'App riconoscerà l'opera scannerizzata e posizionerà un marker nella mappa, ad indicare il "passaggio" dell'utente. Le informazioni, fornite dal database digitale del museo, verranno trasferite e archiviate nell'App che raccoglierà ed organizzerà le informazioni nel "Diario".

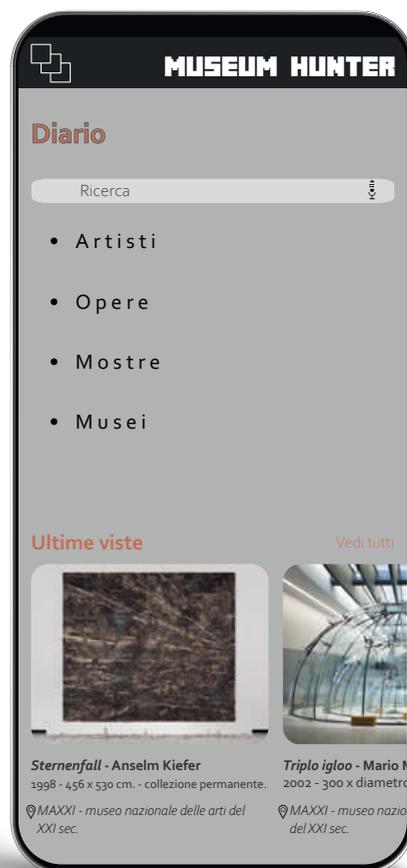


Diario

Il sistema di archiviazione che organizza le informazioni riguardanti le opere scannerizzate e fornisce ulteriori approfondimenti sull'autore e il periodo storico che coinvolge sia l'opera che l'autore.

Consultabile in qualsiasi momento il Diario rappresenta uno degli elementi principali dell'applicazione: l'apprendimento.

Esso si presenterà come una galleria di tutte le opere scannerizzate, da cui sarà possibile leggere le informazioni principali riguardanti l'opera, l'autore e il periodo storico che li coinvolge; grazie alle informazioni fornite il visitatore potrà confrontarsi con le opere con maggiore consapevolezza, offrendo così la possibilità di apprezzare non solo la bellezza estetica delle opere, ma fornire spunti di riflessione sul significato di esse.



Achievements o obiettivi

Per incentivare gli utenti all'esplorazione e stimolare l'apprendimento, vengono preposti degli obiettivi o Achievements, se vogliamo utilizzare una terminologia che deriva dai videogiochi; essi sono strettamente collegati alla visita al museo e all'approfondimento degli argomenti e tematiche che vengono esposte. L'utente, ad esempio, verrà premiato se avrà completato la visita al museo, o se avrà scannerizzato tutte le opere. Oltre a spingere gli utenti al completamento della visita, non solo delle opere ma anche di tutto il museo, gli obiettivi sono un ottimo strumento per innescare processi di apprendimento e stimolare un nuovo modo di confrontarsi con il museo stesso.



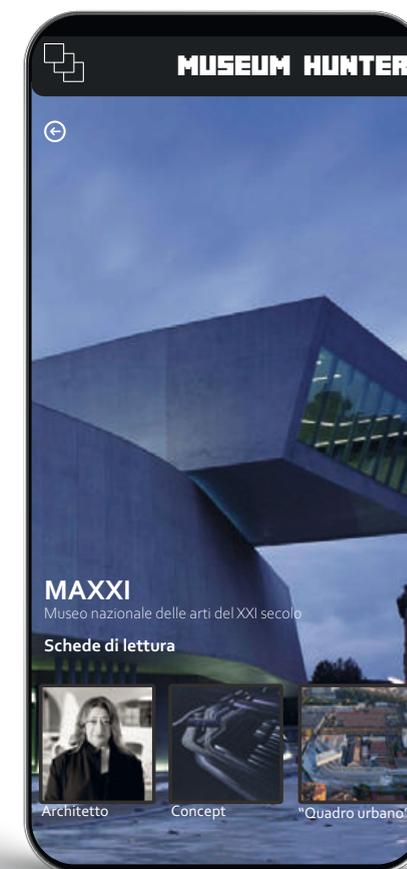
Download

Alla fine dell'esperienza sarà possibile scaricare l'itinerario con la mappa che evidenzierà il livello di esplorazione del museo, insieme al "Diario" che contiene tutte le informazioni sulle opere scansionate. La possibilità di download permette agli utenti di poter consultare la propria esperienza museale al di fuori dell'applicazione e consente di poterla rielaborare e modificare per creare qualcosa di unico. Sono ormai di uso comune gli strumenti di modifica e rielaborazione dei testi e delle immagini come photoshop e illustrator, l'utente può quindi produrre il proprio



"L'analisi del museo"

Insieme alle informazioni fornite sulle opere, l'applicazione offre una "scheda di lettura tecnologica" dell'edificio in cui si sta svolgendo la mostra. Oltre che fornire informazioni sul "contenuto", ovvero le opere, si vuole offrire una visione dettagliata anche del "contenitore". Il processo conoscitivo dell'ambiente in cui avviene la mostra passa attraverso differenti livelli di approfondimento, partendo dalla scala urbana fino a scendere al livello di dettaglio. La "scheda di lettura tecnologica" è appunto un strumento con cui il visitatore può apprendere al meglio tutte le informazioni che riguardano l'edificio in cui avviene la mostra. Quattro macrocategorie suddividono lo studio dell'architettura: "quadro urbanistico", "quadro compositivo", "aspetti sistemici" e "dettaglio costruttivo".



Il progetto grafico



Il logo

MUSEUM HUNTER

Il logo denominativo dell'applicazione è rappresentato dalla semplice scritta "museum hunter" utilizzando un font particolare che rimanda al mondo videoludico e alla grafica 8-bit in particolare.

Versione
positiva, scritta
nera su
fondo bianco.



Versione
positiva, scritta
nera su
fondo bianco.

In alternativa al logo denominativo è stato creato anche un logo figurativo più piccolo e più versatile.



Versione
negativa, scritta
bianca su
fondo nero.

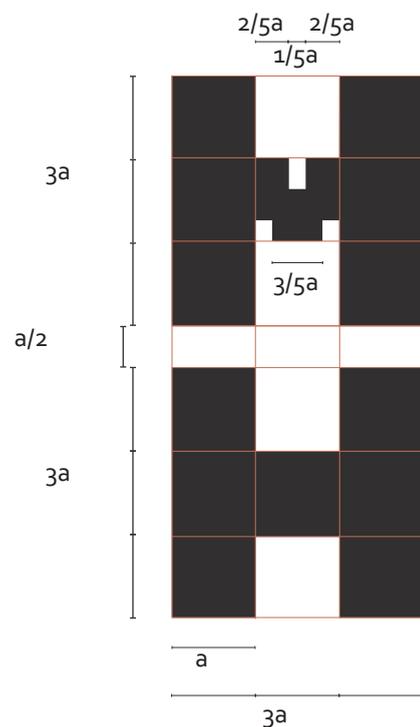


Versione
negativa, scritta
bianca su
fondo nero.

La costruzione del logo figurativo

MUSEUM HUNTER

MUSEUM HUNTER



Il carattere istituzionale del logo

Il carattere istituzionale del logo è il *Minecrafter*, un carattere squadrato e molto spesso con una sola variante.

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
01234567890**

Minecrafter

Corpo 20 minuscolo/maiuscolo
Regular positivo su fondo chiaro

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
01234567890**

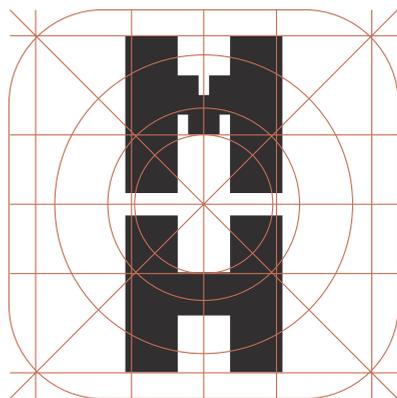
Minecrafter

Corpo 20 minuscolo/maiuscolo
Regular positivo su fondo scuro

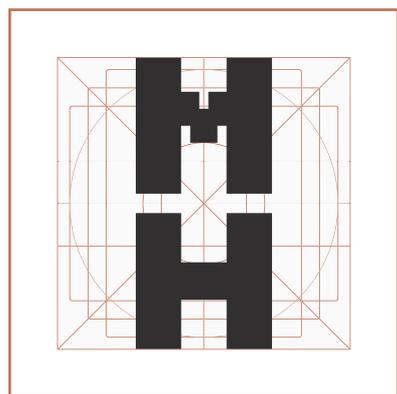
L'icona

L'icona è stata sviluppata utilizzando i templates offerti da Android e iOS, che hanno sviluppato delle griglie appositamente per la creazione di icone per i loro sistemi operativi. Le griglie hanno una grandezza complessiva di 512x512 px.

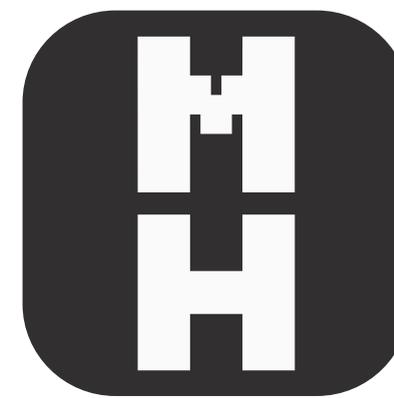
L'icona mostra il logo, nella versione sia positiva che negativa, posto al centro facendolo combaciare con la griglia di costruzione ai margini più estremi, così da rendere ben visibile il logo.



Sopra la griglia di costruzione per le icone iOS, sotto la versione per Android.



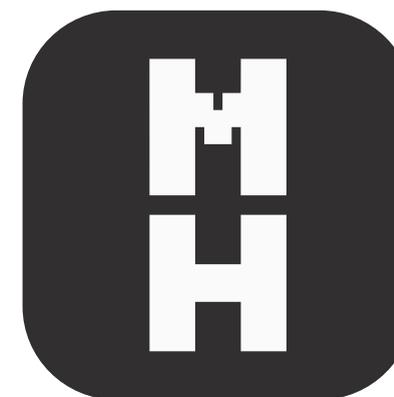
Versione positiva
icona App per
iOS, logo
antracite su
fondo bianco



Versione negati-
va icona App per
iOS, logo
bianco su fondo
antracite



Versione positiva
icona App per
Android, logo
antracite su
fondo bianco



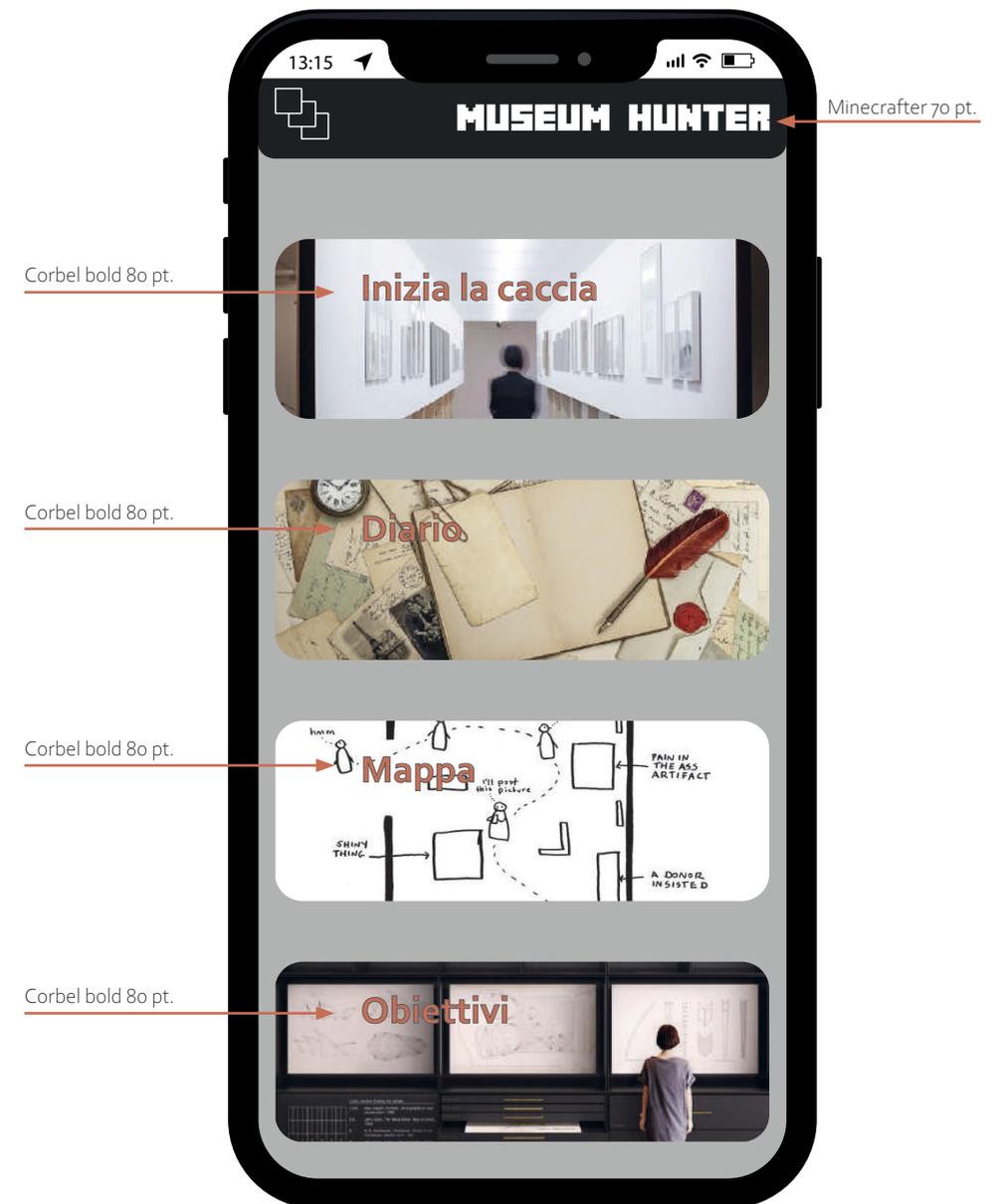
Versione negati-
va icona App per
Android, logo
bianco su fondo
antracite

L'applicazione

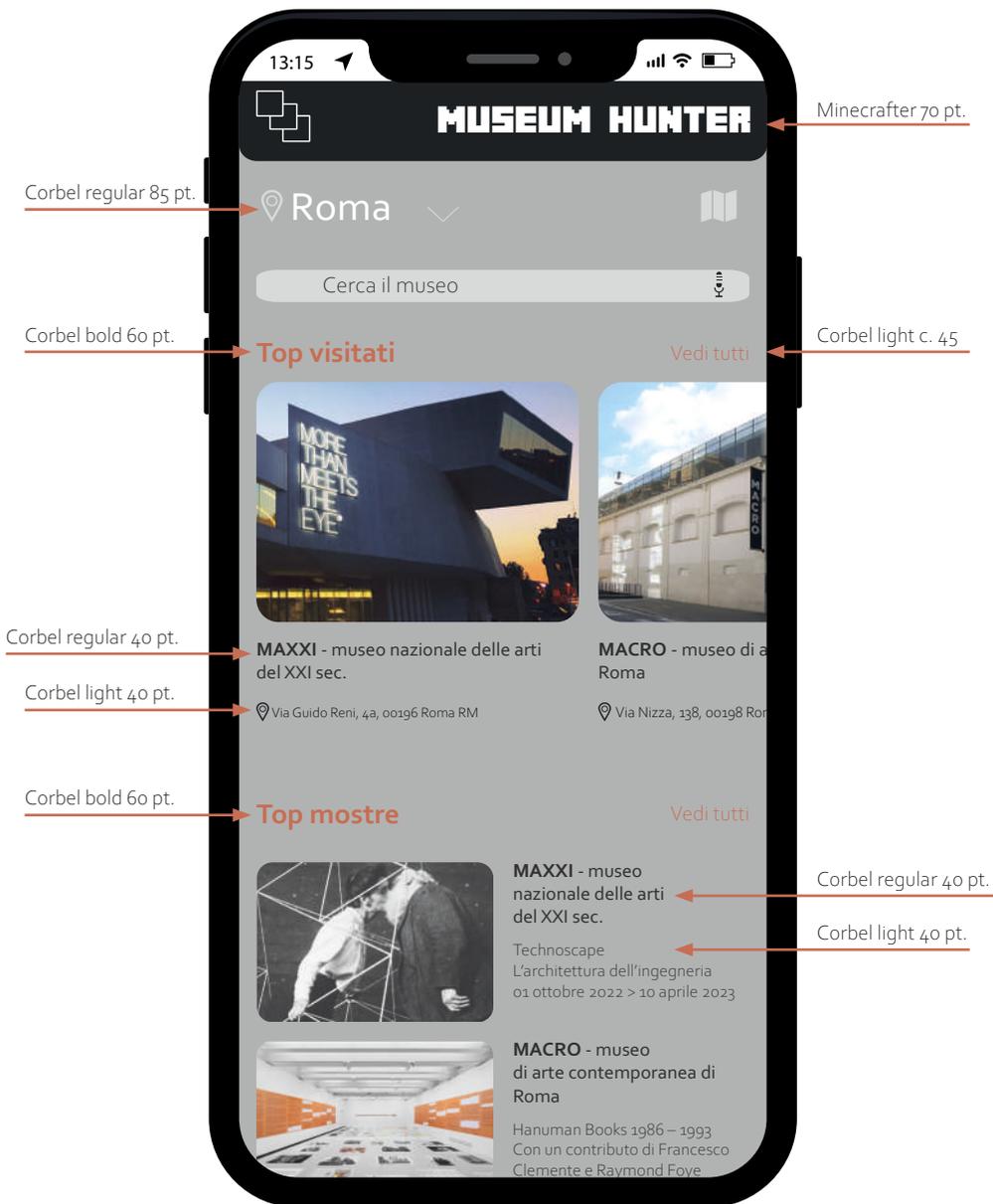
L'applicazione è stata progettata per essere il più chiara e semplice possibile, utilizzando pochi colori e con un'interfaccia facilmente comprensibile da qualsiasi tipo di utente. L'interfaccia è chiara e facile da utilizzare da qualunque tipo di utente. Sono stati utilizzati pochi colori e per la maggior parte fanno parte della scala dei grigi, questo per rendere le schermate il più pulite possibile, non far confondere l'utente e per permettere alle immagini di essere le protagoniste.



Le schermate dell'applicazione



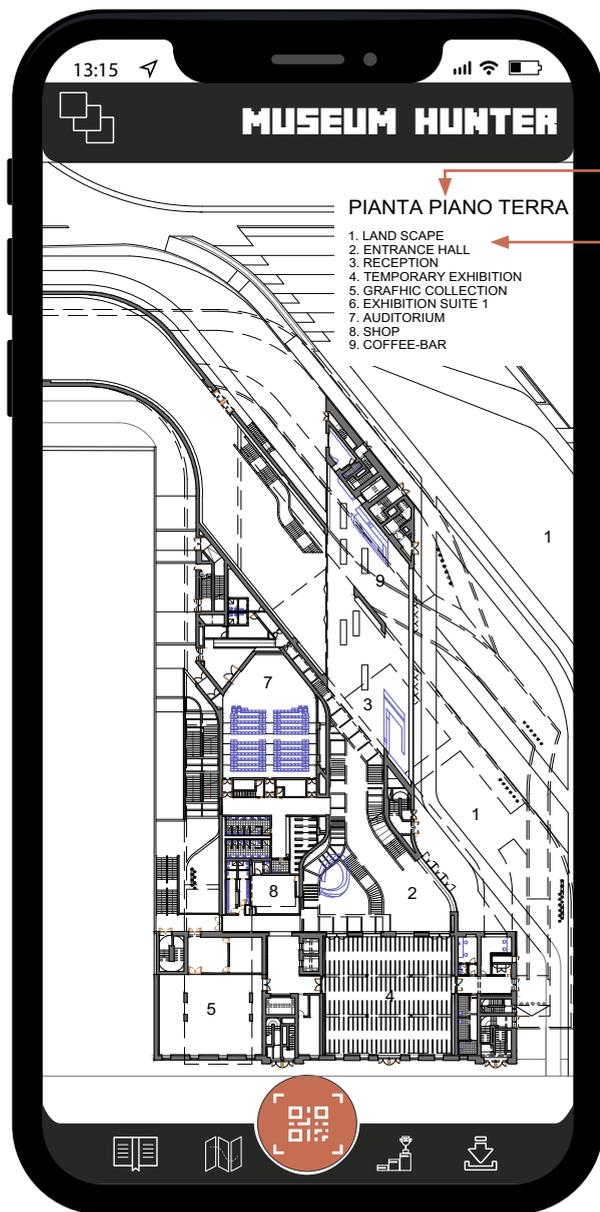
Schermata "Home"



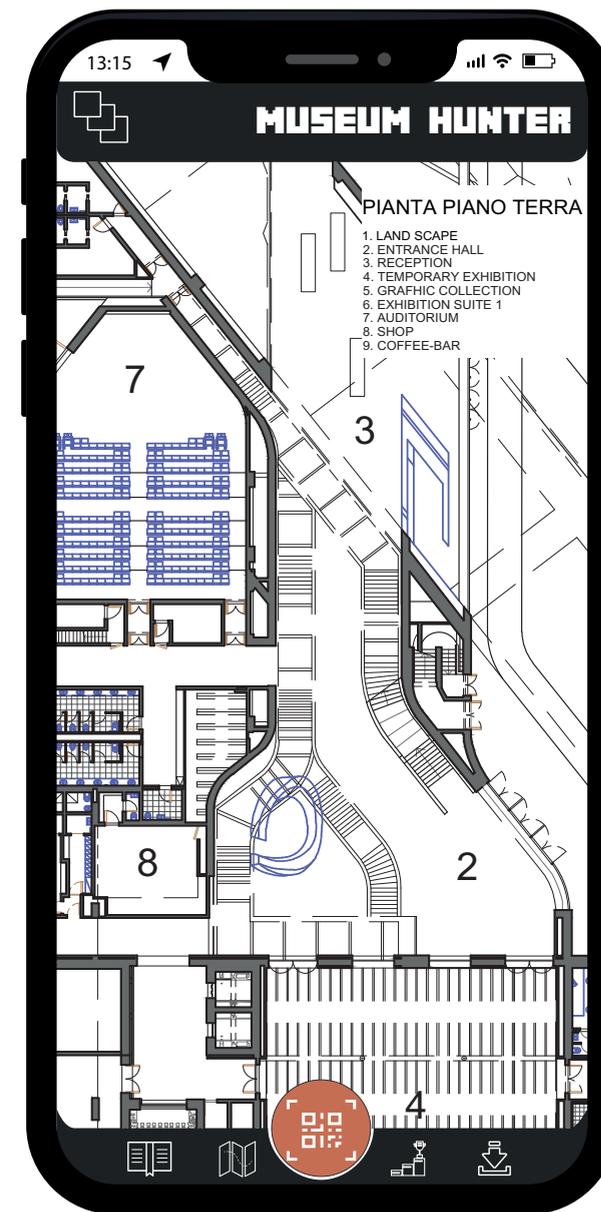
Schermata "Inizia la caccia"



Scheda autore



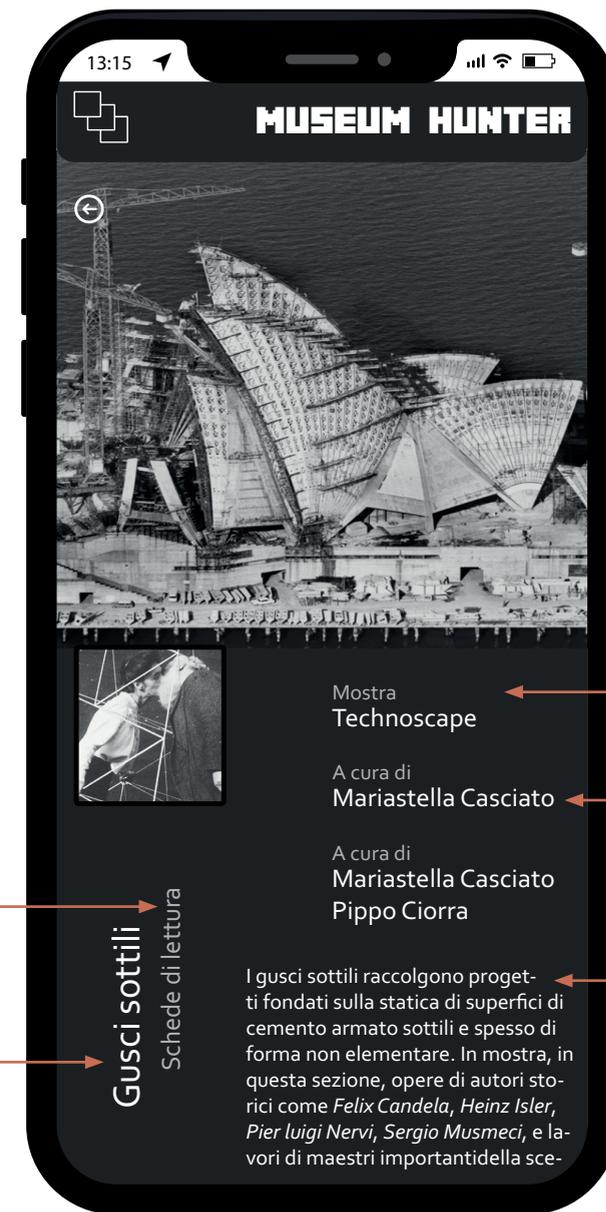
Schermata Mappa



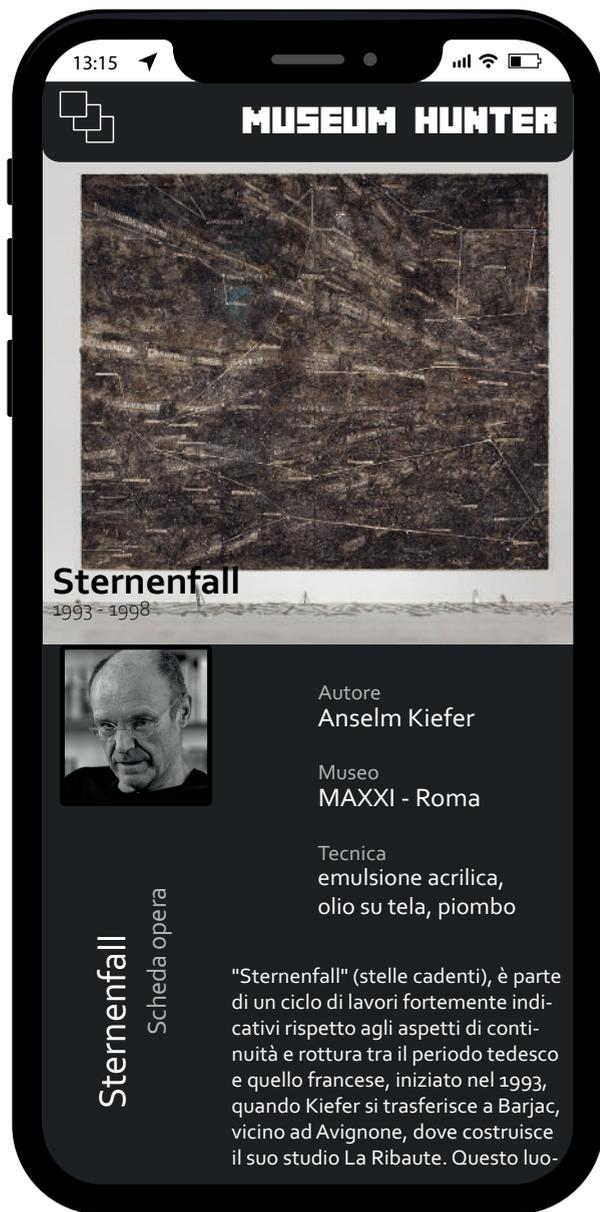
Schermata Mappa



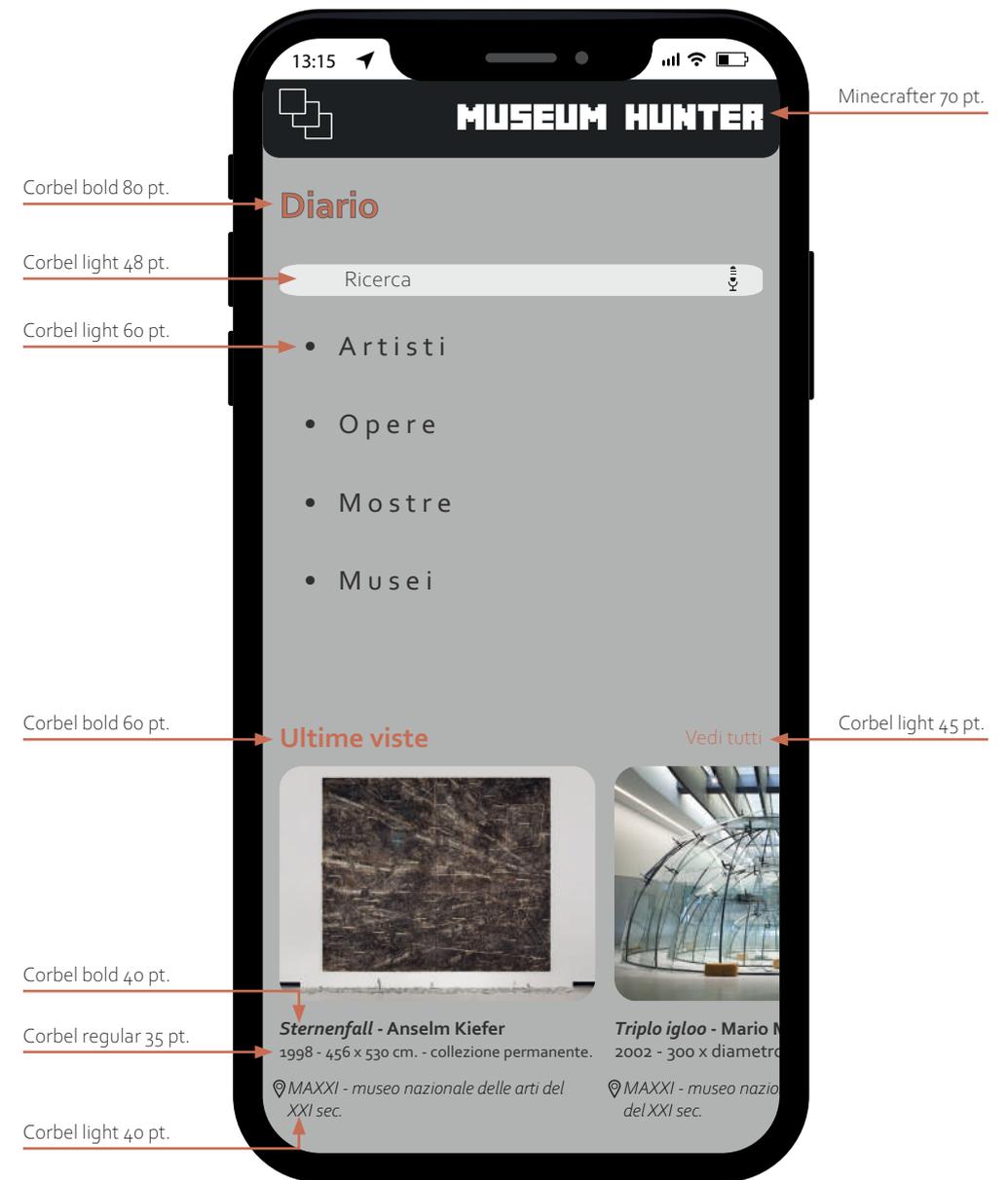
Scheda mostra



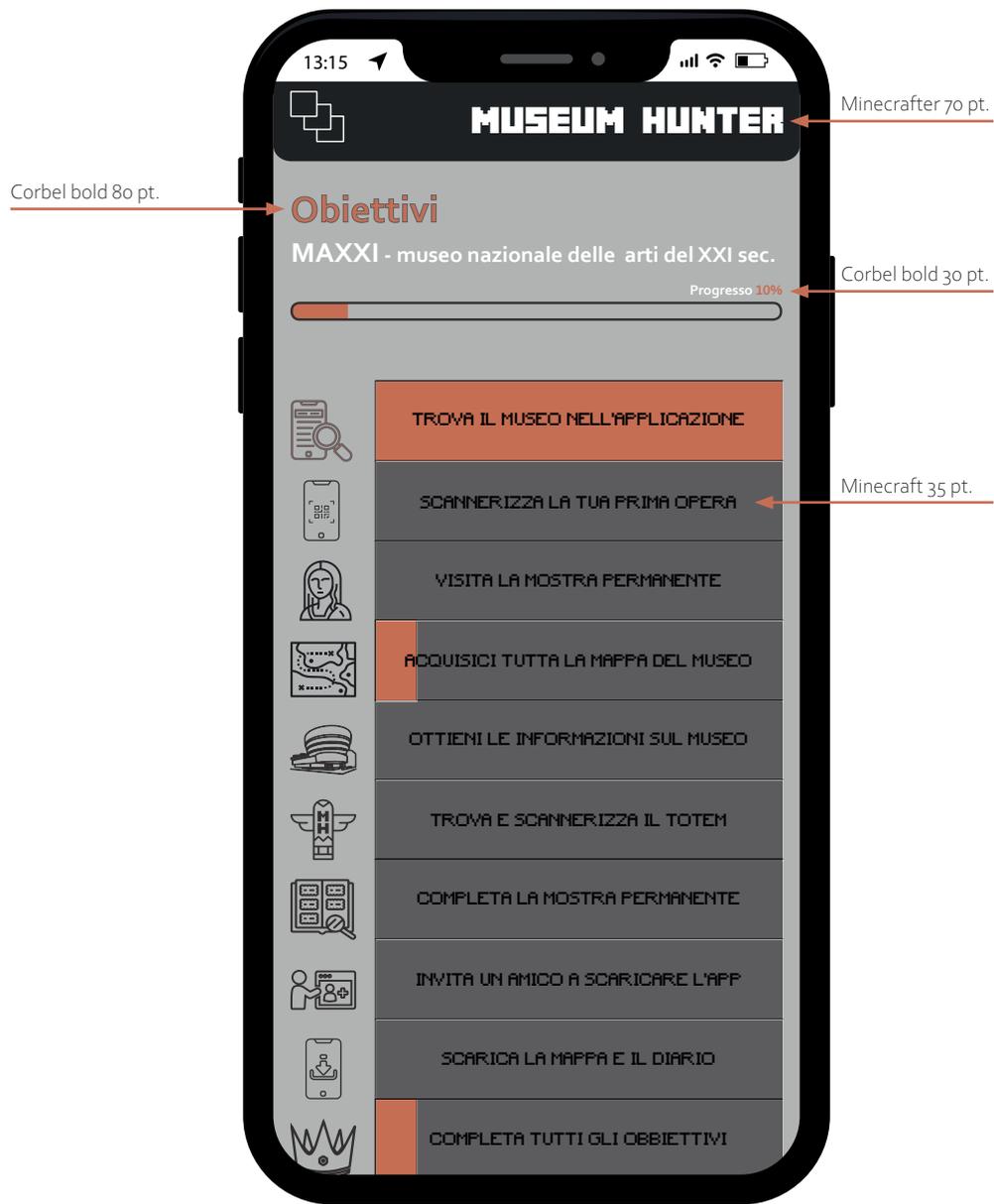
Scheda di approfondimento mostra



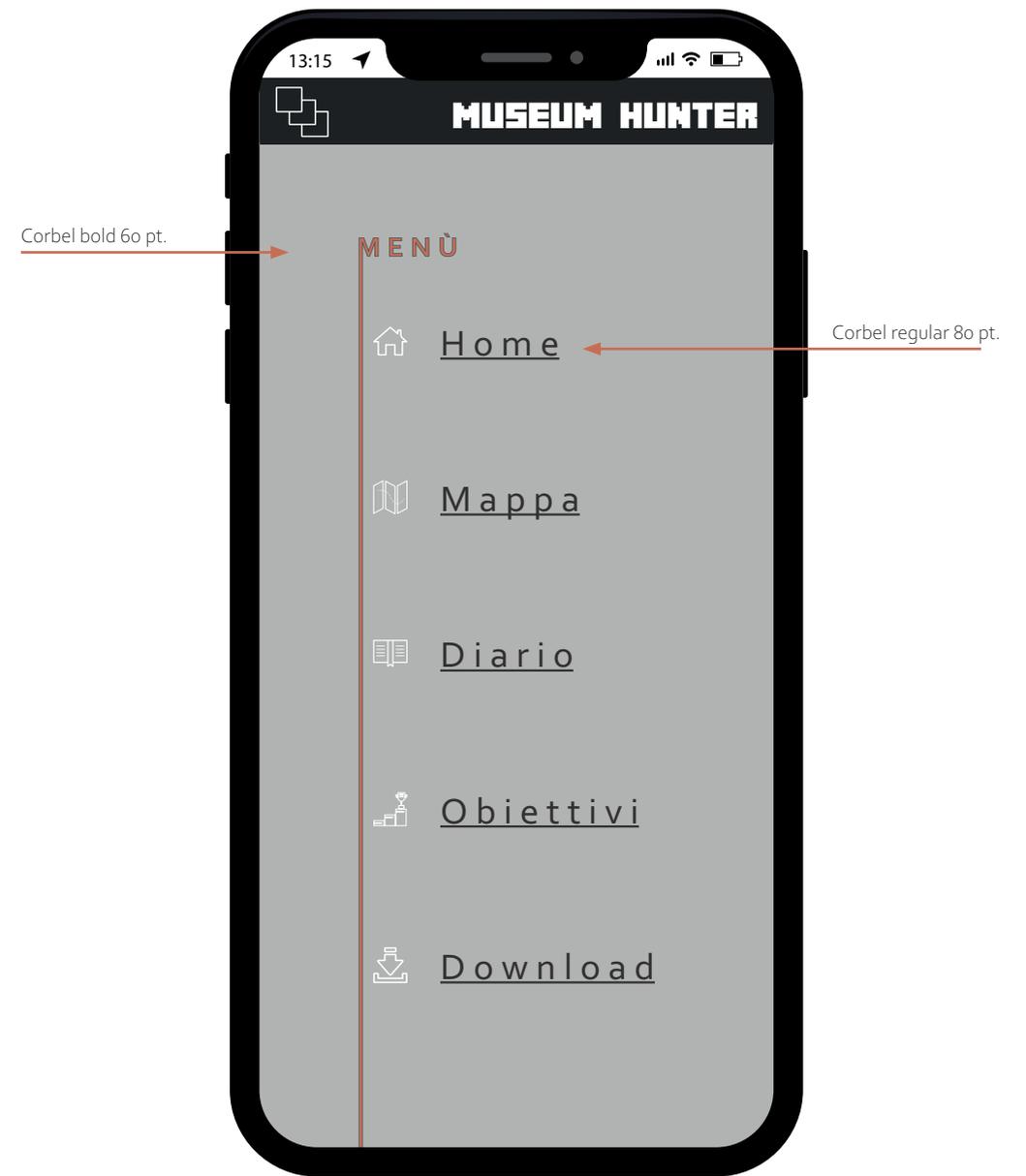
Scheda opera



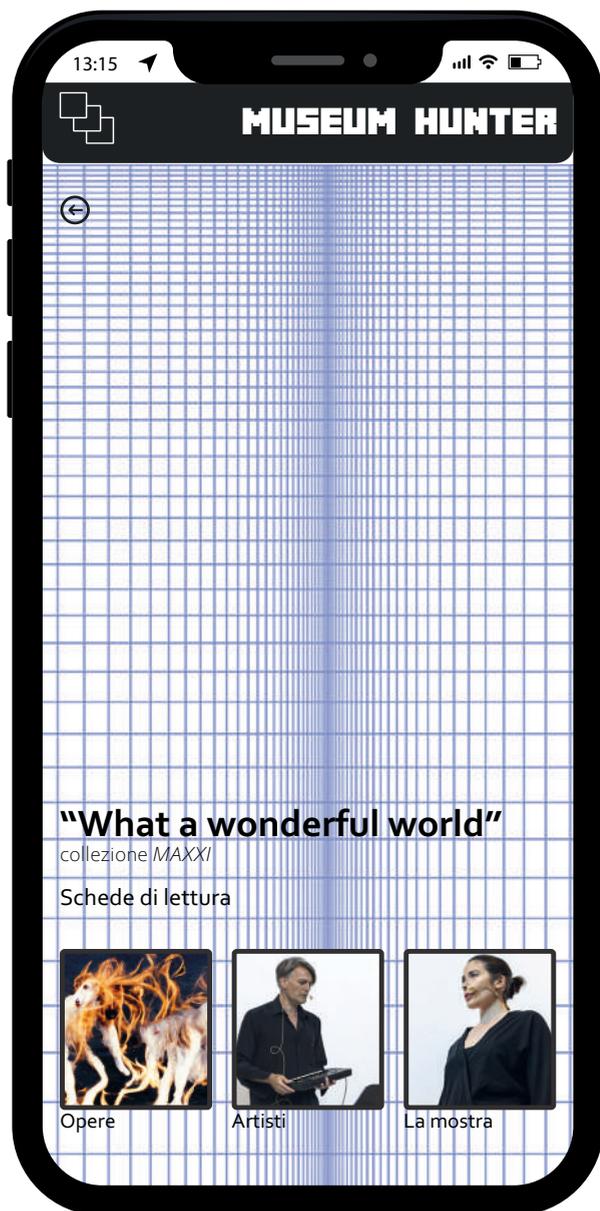
Schermata Diario



Schermata "Obiettivi"



Schermata "Menu"



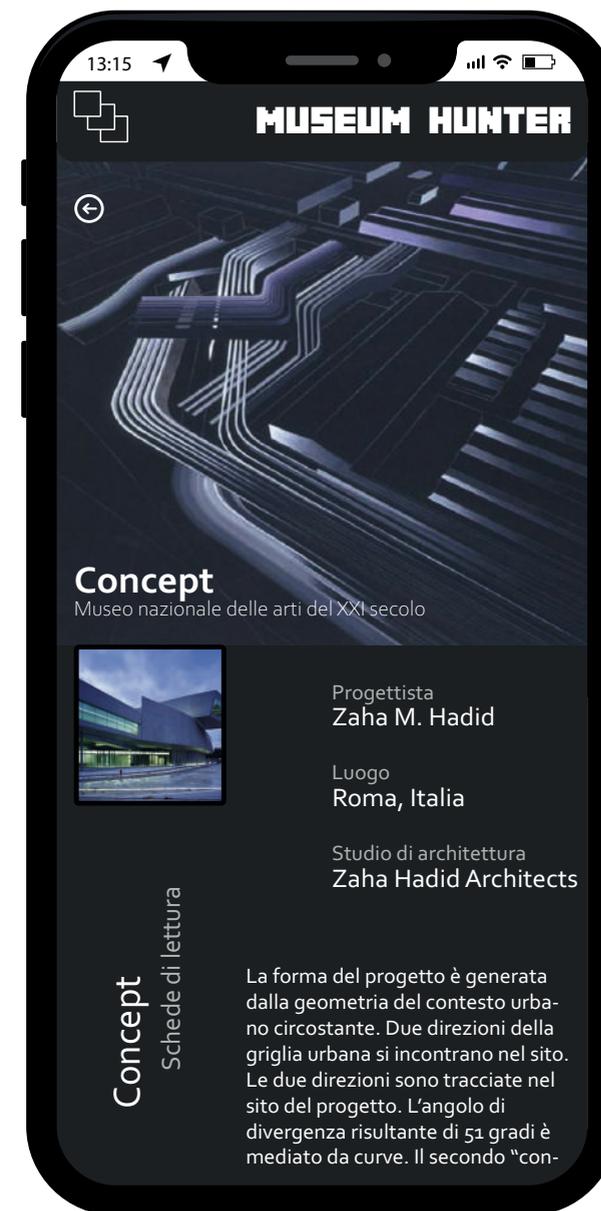
Scheda mostra



Scheda museo



Scheda approfondimento museo



Scheda approfondimento museo

I colori dell'applicazione

I colori utilizzati sono pochi e per lo più neutri. Tale scelta è stata fatta per permettere alle immagini delle opere di essere "protagoniste". Per dare un pò di dinamicità alle varie schermate è stato utilizzato l'arancio che fa risaltare i vari titoli delle schermate e i vari pulsanti che sono presenti.



PANTONE
179-1 C
valore Hex: #fbfbfb



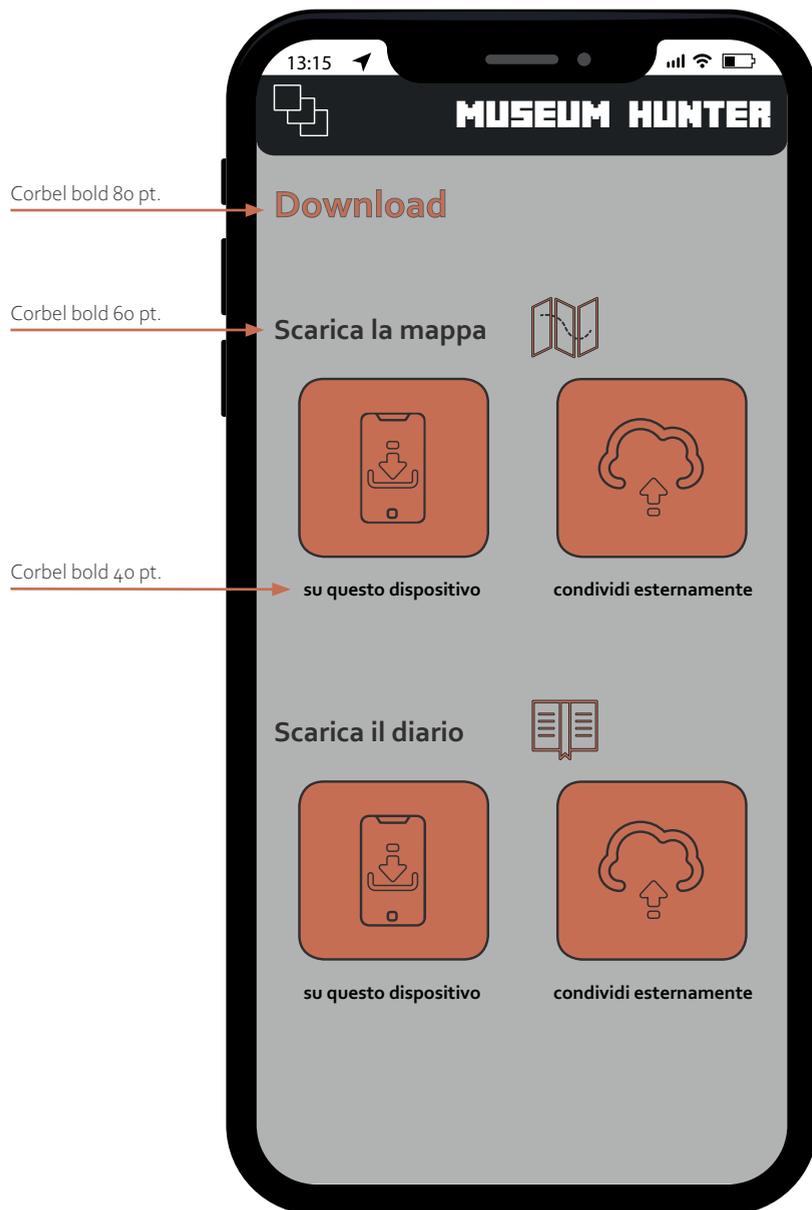
PANTONE
179-15 C
valore Hex: #363434



PANTONE
421 C
valore Hex: #B2B4B2



PANTONE
7618 C
valore Hex: #C66E4E



Schermata "Download"

Il carattere istituzionale dell'applicazione

Il carattere istituzionale è il *Corbel*, un carattere di tipo realist sans-serif di cui sono state utilizzate quattro variazioni: *Light*, *Light italic*, *Regular* e **Bold**.

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
abcdefghijklmnopqrstuvwxy
abcdefghijklmnopqrstuvwxy
abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
01234567890
=~!@#\$%^&*()+[\]|:;:'"<>?./\$_-

Corbel

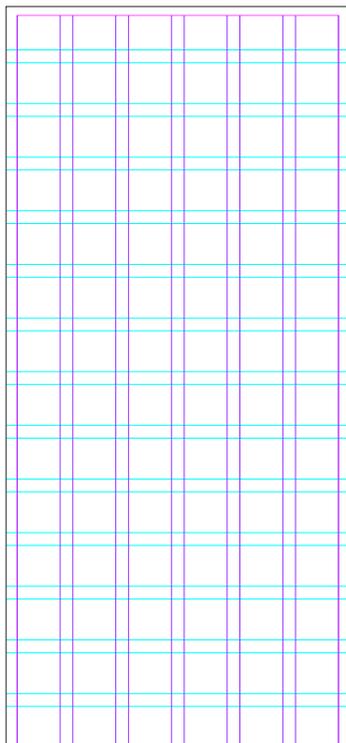
Corpo 20 minuscolo/maiuscolo
Light, Light italic, Regular e Bold positivo su
fondo chiaro

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
abcdefghijklmnopqrstuvwxy
abcdefghijklmnopqrstuvwxy
abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
01234567890
=~!@#\$%^&*()+[\]|:;:'"<>?./\$_-

Corbel

Corpo 20 minuscolo/maiuscolo
Light, Light italic, Regular e Bold negativo su
fondo scuro

Layout applicazione



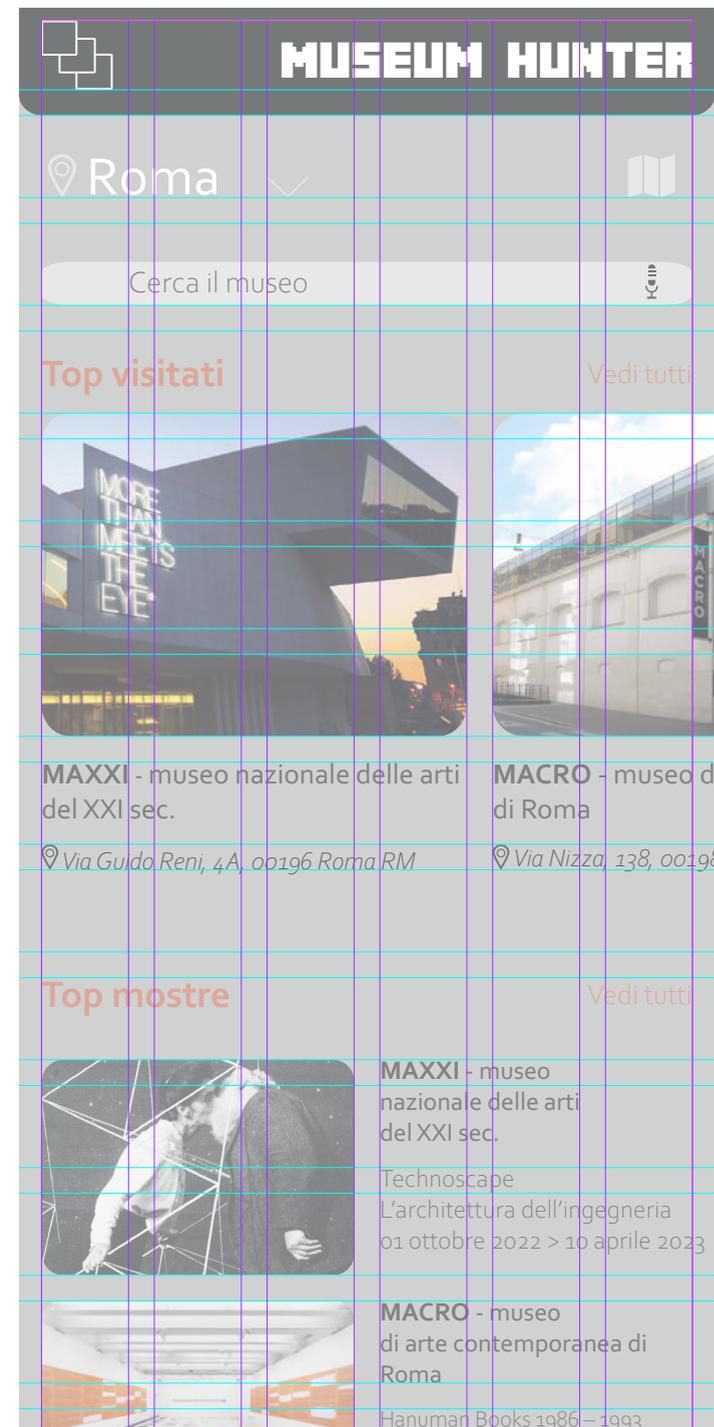
Formato: 2310x1080 px.

Margini: superiore 10 px, inferiore 0 px, destro 35 px, sinistro 35 px.

Formato gabbia 1008x2290 px divisa in:

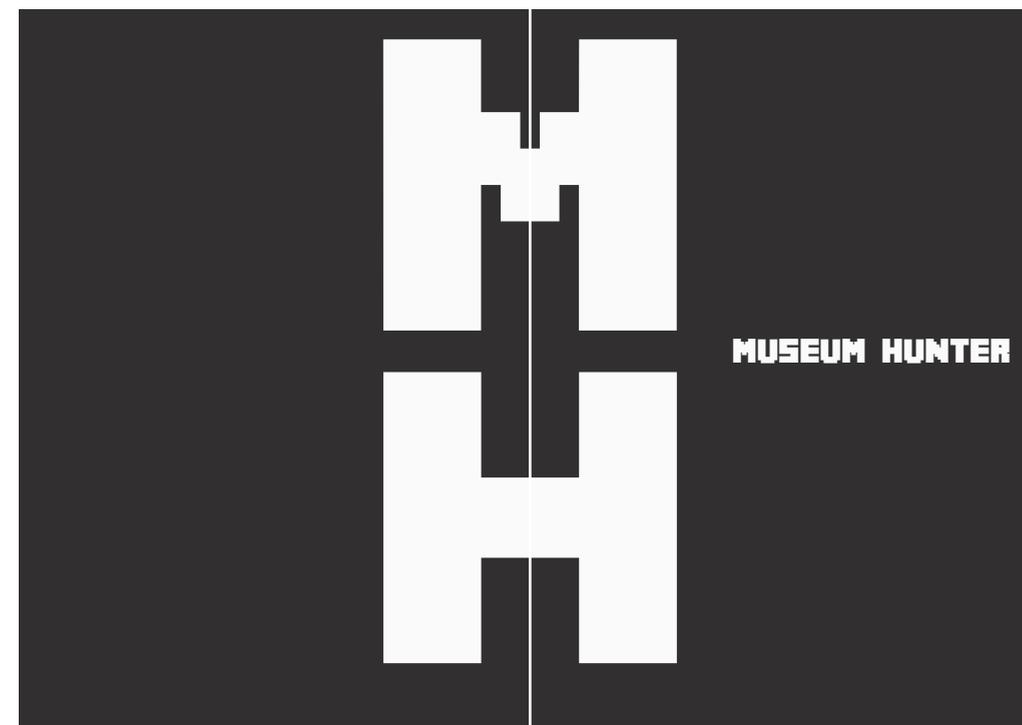
6 colonne con giustezza 135 px e spaziatura 40 px

14 righe con giustezza 127 px e spaziatura 40 px.



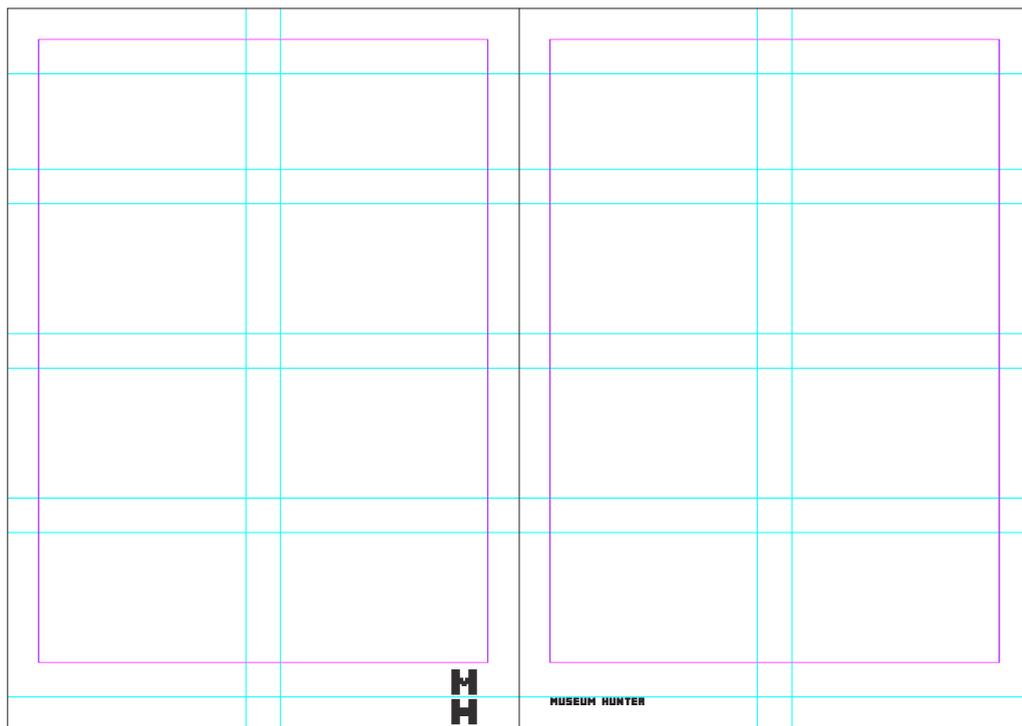
Il manuale di istruzioni

Ad accompagnare l'app è stato creato anche un manuale di istruzioni che spiega le funzionalità di ogni schermata dell'applicazione. Il manuale è un libricino di poche pagine in cui ci sono istruzioni passo-passo, screenshot e consigli che guidano l'utente all'utilizzo dell'App. Dopo una breve introduzione, viene mostrato il funzionamento dell'applicazione che si basa su 5 punti fondamentali: Il sistema di navigazione, la scannerizzazione delle opere, il diario, gli obiettivi e il download. Ad ogni punto viene spiegato con una breve descrizione la funzione accompagnata da uno screenshot della pagina in cui vengono indicate le possibilità di utilizzo per l'utente.



Copertina

Layout manuale di i struzioni



Formato pagina: 148x210 mm (A5).

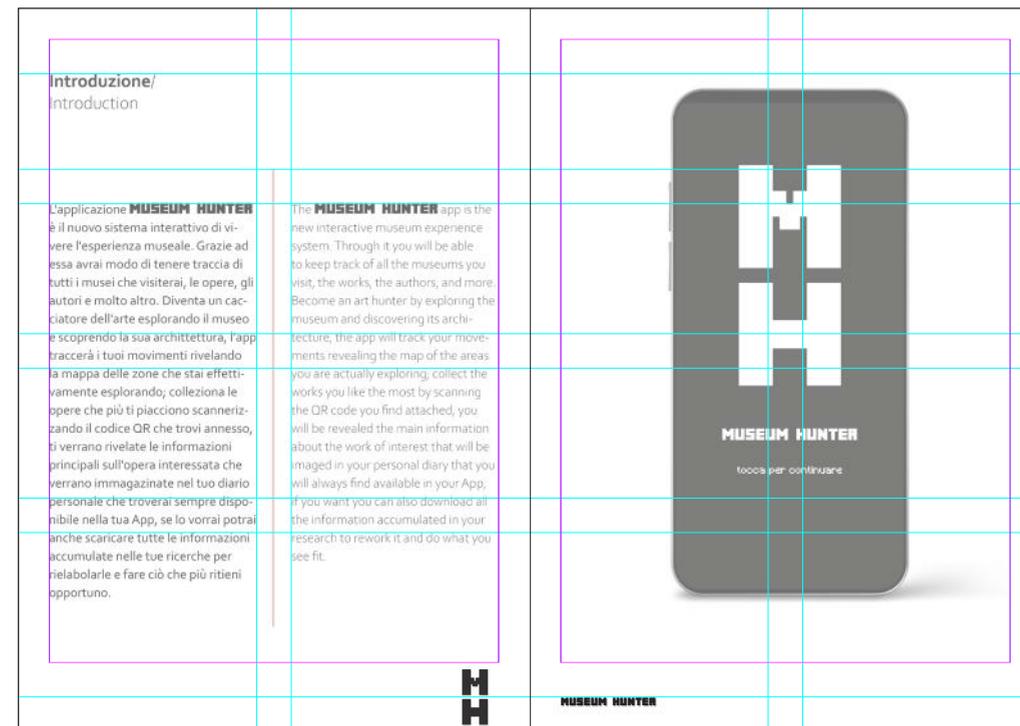
Margini: testa 9 mm, piede 20 mm, esterno 9 mm, cucitura 9 mm.

Formato gabbia 130x181 mm divisa in:

2 colonne con giustezza 60mm e spaziatura 4 mm

4 righe con giustezza 37,75 mm e spaziatura 4 mm.

è prevista anche una linea di riferimento per i tioletti posti a piè pagina a 10 mm dal margine inferiore.



Giustezza colonna di testo: 79,4 mm.

Titolo: Corbel Bold c. 16.

Testo principale: Corbel Light c. 11/15 allineato a sinistra senza sillabazione.

Numero pagina: Swis721 Cn BT c. 15.

Introduzione/ Introduction

L'applicazione **MUSEUM HUNTER** è il nuovo sistema interattivo di vivere l'esperienza museale. Grazie ad essa avrai modo di tenere traccia di tutti i musei che visiterai, le opere, gli autori e molto altro. Diventa un cacciatore dell'arte esplorando il museo e scoprendo la sua architettura, l'app tratterà i tuoi movimenti rivelando la mappa delle zone che stai effettivamente esplorando; collezioni le opere che più ti piacciono scannerizzando il codice QR che trovi annesso, ti verranno rivelate le informazioni principali sull'opera interessata che verranno immagazzinate nel tuo diario personale che troverai sempre disponibile nella tua App, se lo vorrai potrai anche scaricare tutte le informazioni accumulate nelle tue ricerche per rielaborarle e fare ciò che più ritieni opportuno.

The **MUSEUM HUNTER** app is the new interactive museum experience system. Through it you will be able to keep track of all the museums you visit, the works, the authors, and more. Become an art hunter by exploring the museum and discovering its architecture, the app will track your movements revealing the map of the areas you are actually exploring; collect the works you like the most by scanning the QR code you find attached, you will be revealed the main information about the work of interest that will be imaged in your personal diary that you will always find available in your App, if you want you can also download all the information accumulated in your research to rework it and do what you see fit.



MUSEUM HUNTER

Selezione città

L'applicazione

MUSEUM HUNTER è un'applicazione concepita per le visite museali, che vuole stimolare l'esplorazione e la curiosità del visitatore, rendendolo protagonista della visita: l'app infatti non propone itinerari né tantomeno una mappa, tutte le informazioni riguardanti le opere e la pianta del museo stesso infatti si rivelano al visitatore solo nel momento in cui lui interagisce direttamente con esse. La mappa del museo, ad esempio, tramite un sistema di localizzazione, si scoprirà mano a mano che esso verrà esplorato, la stessa cosa avviene per le opere; esse infatti non verranno visualizzate nella mappa, solo quando l'utente, interessato dall'opera, scannerizzando il codice annesso ad essa, farà comparire il marker di essa nella mappa.

Così facendo a fine visita è possibile avere un resoconto personalizzato delle opere d'arte che hanno interessato il visitatore e quali parti del museo sono state esplorate. L'applicazione dunque si basa su **5** principi base:

1. Il sistema di navigazione
2. La scannerizzazione delle opere
3. Il diario
4. Gli obiettivi
5. Il download.

The application

MUSEUM HUNTER is an application designed for museum visits, which aims to stimulate the visitor's exploration and curiosity, making him the protagonist of the visit: in fact, the app does not offer itineraries nor even a map, all information regarding the works and the map of the museum itself in fact are revealed to the visitor only at the moment when he interacts directly with them.

The map of the museum, for example, through a localization system, will be discovered as it is explored, the same thing happens with the works; they will in fact not be displayed on the map, only when the user, interested by the work, scanning the code attached to it, will cause the marker of it to appear in the map.

By doing so at the end of the visit, it is possible to have a personalized account of the artworks that interested the visitor and which parts of the museum were explored.

The application therefore is based on **5** basic principles:

1. The navigation system
2. The scanning of the works
3. The journal
4. The objectives
5. The download.



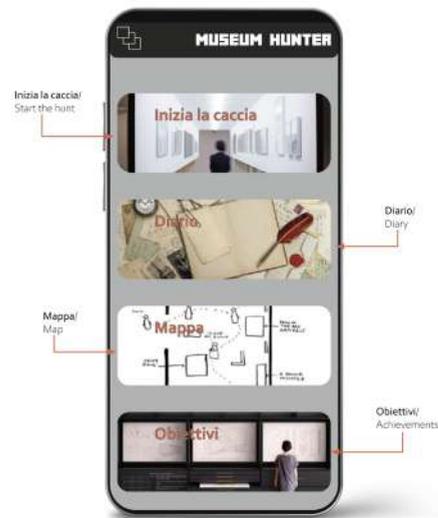
MUSEUM HUNTER

Scheda autore

Home/ Home

Questa è la schermata home dell'applicazione. Qui trovi quattro pulsanti che ti offrono la possibilità di navigare attraverso le varie sezioni dell'app. Il primo "Inizia la caccia" ti porterà alla schermata di selezione del museo che stai per visitare, "Diario" ti permette di visualizzare la tua collezione di opere che hai raccolto o che stai per raccogliere durante la tua esplorazione, "Mappa" ti mostrerà la mappa dei musei che hai visitato e "Obiettivi" è la lista degli obiettivi che puoi acquisire, diversa per ogni museo.

This is the home screen of the app. Here you will find four buttons that give you the ability to navigate through the various sections of the app. The first "Start the Hunt" will take you to the selection screen of the museum you are about to visit. "Journal" allows you to view your collection of works you have collected or are about to collect during your exploration, "Map" will show you maps of the museums you have visited, and "Objectives" is the list of objectives you can acquire, different for each museum.



Schermata "Home"



MUSEUM HUNTER

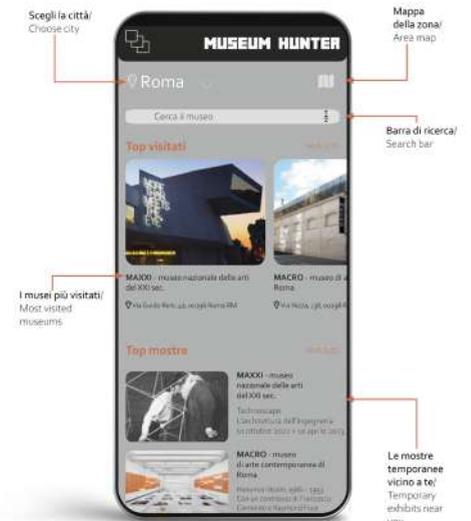
Selezione città

Inizia la caccia/ The hunt begins

0

Per cominciare la tua caccia devi prima selezionare il museo in cui ti trovi! Sfrutta la barra di ricerca o il servizio di geolocalizzazione del tuo dispositivo, o fatti invogliare dalle proposte delle mostre più recenti che ti vengono offerte nella Home dell'applicazione.

To begin your hunt, you must first select the museum you are in! Take advantage of your device's search bar or geolocation service, or be enticed by the suggestions of the latest exhibitions offered on the app's Home page.



Schermata "Inizia la caccia"

Scheda autore



MUSEUM HUNTER

Il sistema di navigazione/ Navigation sistem

1

Non avendo disponibile sin da subito la mappa del museo, l'utente si deve affidare alla sua curiosità e al suo senso di esplorazione. Grazie a sistemi di localizzazione interni al museo, più l'utente si avventurerà nella struttura museale più avrà a disposizione le informazioni nel suo dispositivo. Mano a mano che si esplorano le varie parti del museo la mappa verrà rivelata così da accrescere il livello di attenzione dell'utente che sta girovagando per il museo e anche la sua curiosità nello scoprire l'intero edificio.

Since the museum map is not available right away, the user has to rely on his or her curiosity and sense of exploration. Thanks to location systems internal to the museum, the more the user ventures into the museum facility, the more information will be available on his or her device. As one explores the various parts of the museum the map will be revealed so as to increase the level of attention of the user who is wandering around the museum and also his curiosity in discovering the whole building.



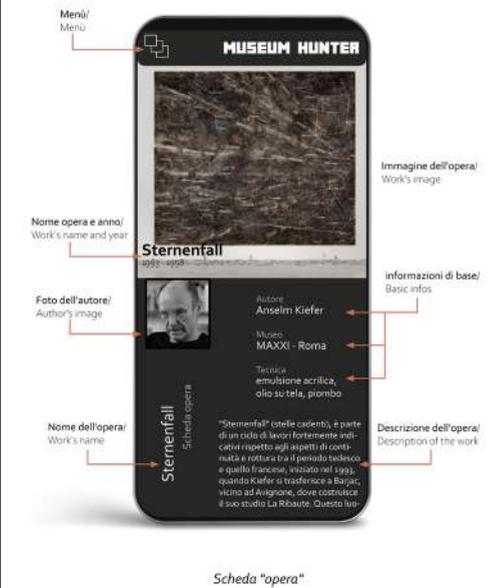
Selezione città

La scannerizzazione delle opere/ Scanning the works

2

Solo le opere che vengono scannerizzate, "rivelano" le proprie informazioni al visitatore: autore, periodo storico, ma anche informazioni sulla mostra e sul museo che si sta visitando. Tramite la fotocamera del proprio smartphone e la tecnologia QR, l'App riconoscerà l'opera scannerizzata e posizionerà un marker nella mappa, ad indicare il "passaggio" dell'utente. Le informazioni, fornite dal database digitale del museo, verranno trasferite e archiviate nell'App che raccoglierà ed organizzerà le informazioni nel "Diario".

Only works that are scanned, will "reveal" their own information to the visitor: author, historical period, but also information about the exhibition and museum being visited. Through the camera of your smartphone and QR technology, the App will recognize the scanned work and place a marker in the map, indicating the user's "passage." The information, provided by the museum's digital database, will be transferred and stored in the App, which will collect and organize the information in the "Diary."



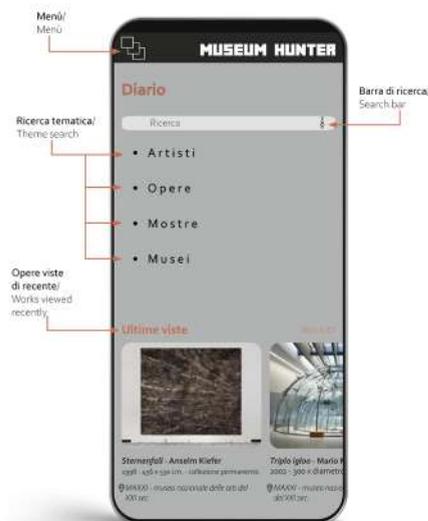
Scheda autore

Il diario/ The diary

Il sistema di archiviazione che organizza le informazioni riguardanti le opere scannerizzate e fornisce ulteriori approfondimenti sull'autore e il periodo storico che coinvolge sia l'opera che l'autore. Il diario è lo strumento che permette al visitatore di comprendere fino in fondo l'opera che sta osservando, offrendo così la possibilità di apprezzare non solo la bellezza estetica delle opere, ma fornire spunti di riflessione sul significato di esse e sul messaggio che l'autore vuole trasmettere.

3

The archiving system that organizes information regarding the scanned works and provides additional insights into the author and the historical period involving both the work and the author. The diary is the tool that allows the visitor to fully understand the work he or she is viewing, thus offering the possibility of appreciating not only the aesthetic beauty of the works, but providing insights into the meaning of them and the message the author wants to convey.



Schermata "Diario"



MUSEUM HUNTER

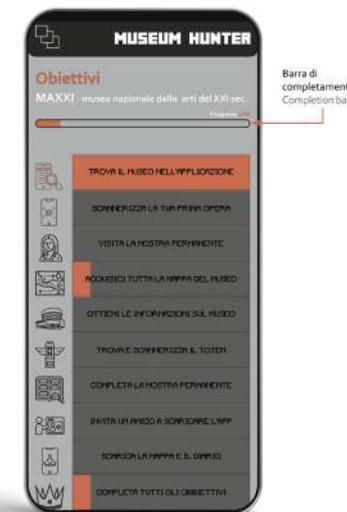
Selezione città

Gli obiettivi/ The Achievements

Per incentivare gli utenti all'esplorazione e stimolare l'apprendimento, vengono preposti degli obiettivi o Achievements, essi sono strettamente collegati alla visita al museo e all'approfondimento degli argomenti e tematiche che vengono esposte. L'utente, ad esempio, verrà premiato se avrà completato la visita al museo, o se avrà scannerizzato tutte le opere. Oltre a spingere gli utenti al completamento della visita, non solo delle opere ma anche di tutto il museo, gli obiettivi sono un ottimo strumento per innescare processi di apprendimento e stimolare un nuovo modo di confrontarsi con il museo stesso.

4

To incentivize users to explore and stimulate learning, objectives or Achievements are set; they are closely related to visiting the museum and exploring the topics and themes that are displayed. The user, for example, will be rewarded if he or she completes the museum visit, or if he or she scans all the exhibits. In addition to pushing users to the completion of the visit, not only of the works but also of the entire museum, the goals are an excellent tool to trigger processes of learning and stimulate a new way of engaging with the museum itself.



Schermata "Obiettivi"



MUSEUM HUNTER

Scheda autore

Il download/ Download

L'utente, ultimata la visita, potrà scaricare sia la mappa che il diario, sul proprio dispositivo o condividerlo e spedirlo ad un altro dispositivo, per poi poter rielaborare, modificare o semplicemente stampare tutte le informazioni ottenute dall'esplorazione. In questo modo l'utente potrà sfruttare la conoscenza acquisita anche senza il proprio smartphone.

5

The user, having completed the visit, will be able to either download both the map and the journal, to his or her own device or share it and send it to another device, and then be able to rework, edit or simply print out all the information obtained from the exploration. In this way, the user will be able to take advantage of the knowledge gained even without their smartphone.



Schermata "Download"

MUSEUM HUNTER

Selezione città



scannerizza il codice e scarica subito l'app
MUSEUM HUNTER

www.museumhunter.it



Prima pagina

Ultima pagina

Manifesti



Formato pagina: 594x841 mm (A1).

Margini: non presenti.



PANTONE
179-15 C
valore RGB:
R: 40
G: 39
B: 39

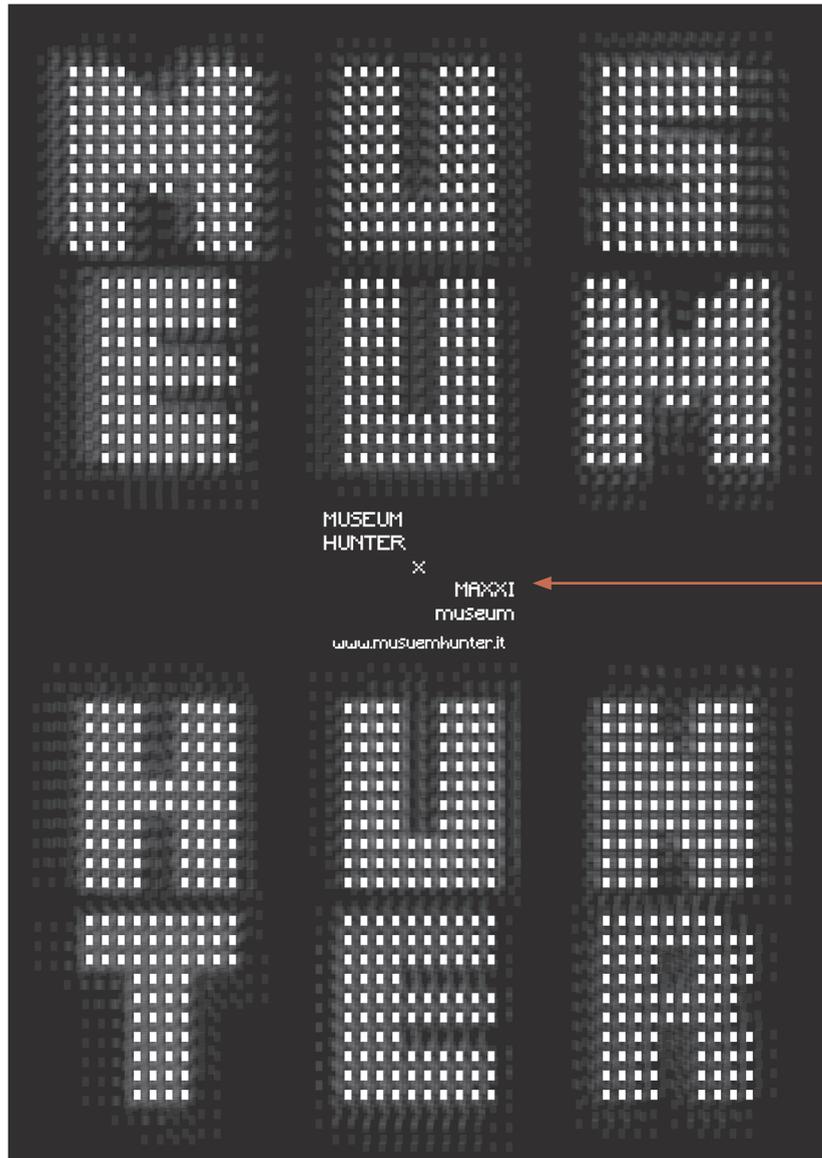


PANTONE
179-1
valore RGB:
R: 251
G: 251
B: 251

Formato gabbia 594x841 mm divisa in:

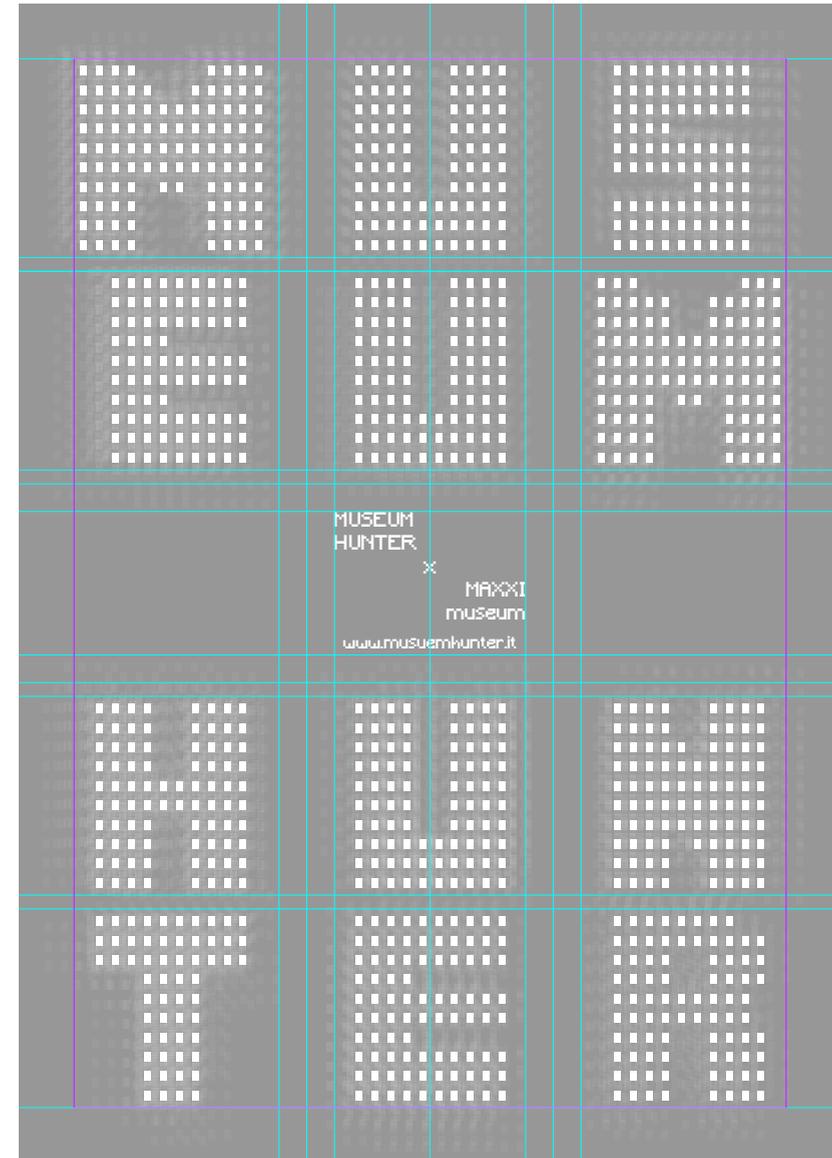
6 colonne con giustezza 87 mm e spaziatura 14 mm
19 righe con giustezza 31 mm e spaziatura 14 mm.

Minecraft



Formato pagina: 594x841 mm (A1).

Margini: 40 mm.



PANTONE
179-15 C
valore RGB:
R: 40
G: 39
B: 39



PANTONE
179-1
valore RGB:
R: 251
G: 251
B: 251

Formato gabbia 514x761 mm divisa in:

3 colonne con giustezza 148 mm e spaziatura 80 mm
5 righe con giustezza 185 mm e spaziatura 10 mm.

Banner

Minecrafter 125 pt.

MUSEUM HUNTER

10 cm

Corbel Regular 45 pt.

L'applicazione **MUSEUM HUNTER** è il nuovo modo di vivere l'esperienza culturale della visita al museo. Diventa cacciatore e inizia la caccia delle opere d'arte che sono esposte e scopri come si sviluppa il museo con la mappa interattiva che tiene traccia dei tuoi movimenti e li aggiorna continuamente. Collezione le opere che più ti piacciono sul tuo diario che ti offre la possibilità di approfondire tutto ciò che riguarda le opere, gli artisti ma anche il museo stesso. Alla fine della tua caccia potrai scaricare la tua esperienza sul tuo dispositivo per averla sempre a portata di mano.

32,5 cm

Minecrafter 50 pt.

INIZIA LA CACCIA

Minecrafter 50 pt.



20 cm

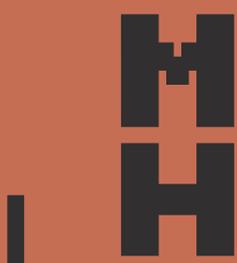
Corbel Regular 50 pt.

Istruzioni per l'uso:

Corbel Regular 45 pt.

1. Scarica l'app inquadrando il codice QR.
2. La mappa del museo si rivelerà a te mano a mano che attraversi le varie sale espositive.
3. Scannerizza le opere che vuoi catturare, collezionandole sul tuo diario.
4. Il diario ti mostrerà le informazioni rilevanti sulla mostra, l'autore, le opere e il museo che le ospita.
5. Conquista i vari obiettivi e i trofei che tracciano il tuo livello di esplorazione, dimostra la tua bravura nella caccia.
6. Scarica la mappa e il diario dall'applicazione così da poterla trasferire sul tuo PC o qualsiasi altro dispositivo e personalizzarla a tuo piacimento.

62,5 cm



35 cm

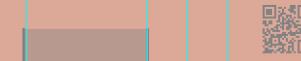
50 cm

160 cm

MUSEUM HUNTER

L'applicazione **MUSEUM HUNTER** è il nuovo modo di vivere l'esperienza culturale della visita al museo. Diventa cacciatore e inizia la caccia delle opere d'arte che sono esposte e scopri come si sviluppa il museo con la mappa interattiva che tiene traccia dei tuoi movimenti e li aggiorna continuamente. Collezione le opere che più ti piacciono sul tuo diario che ti offre la possibilità di approfondire tutto ciò che riguarda le opere, gli artisti ma anche il museo stesso. Alla fine della tua caccia potrai scaricare la tua esperienza sul tuo dispositivo per averla sempre a portata di mano.

INIZIA LA CACCIA



Istruzioni per l'uso:

1. Scarica l'app inquadrando il codice QR.
2. La mappa del museo si rivelerà a te mano a mano che attraversi le varie sale espositive.
3. Scannerizza le opere che vuoi catturare, collezionandole sul tuo diario.
4. Il diario ti mostrerà le informazioni rilevanti sulla mostra, l'autore, le opere e il museo che le ospita.
5. Conquista i vari obiettivi e i trofei che tracciano il tuo livello di esplorazione, dimostra la tua bravura nella caccia.
6. Scarica la mappa e il diario dall'applicazione così da poterla trasferire sul tuo PC o qualsiasi altro dispositivo e personalizzarla a tuo piacimento.



PANTONE
7168 C
valore RGB:
R: 203
G: 109
B: 78



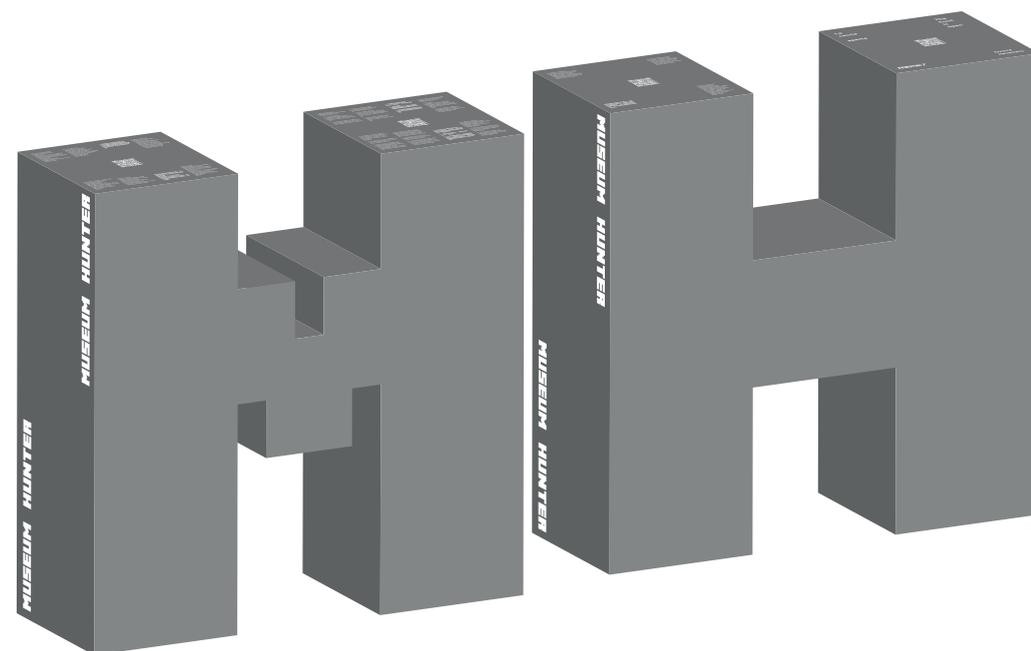
PANTONE
179-15 C
valore RGB:
R: 40
G: 39
B: 39



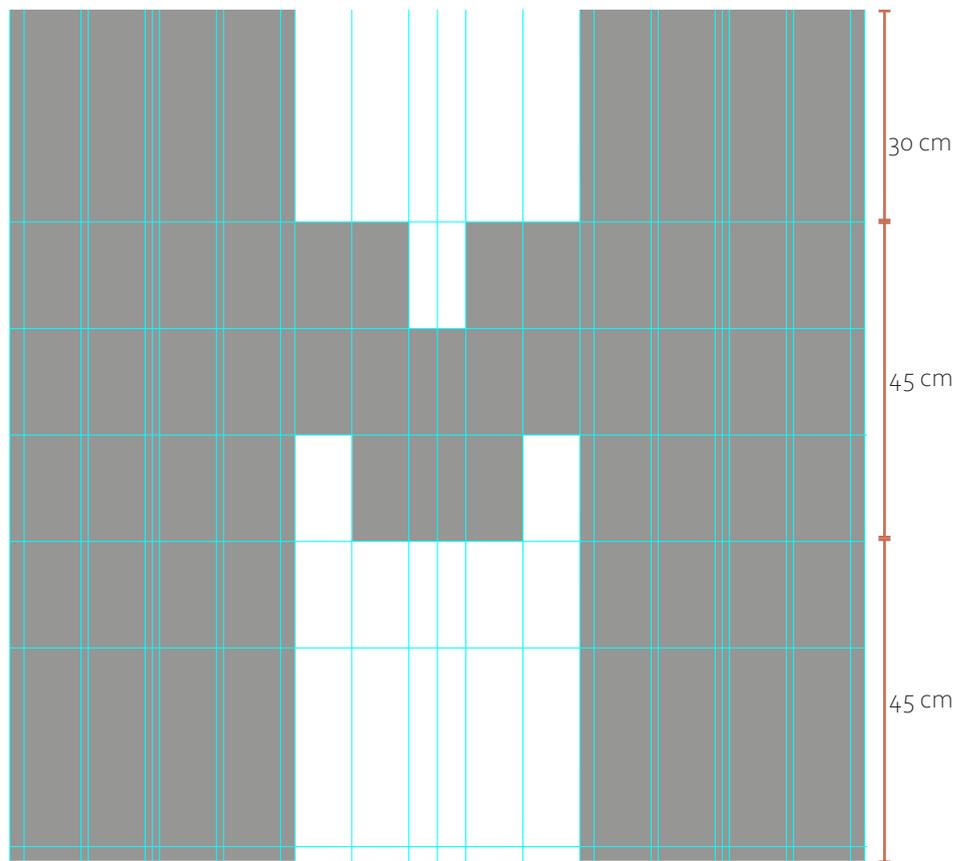
PANTONE
179-1
valore RGB:
R: 251
G: 251
B: 251

Totem

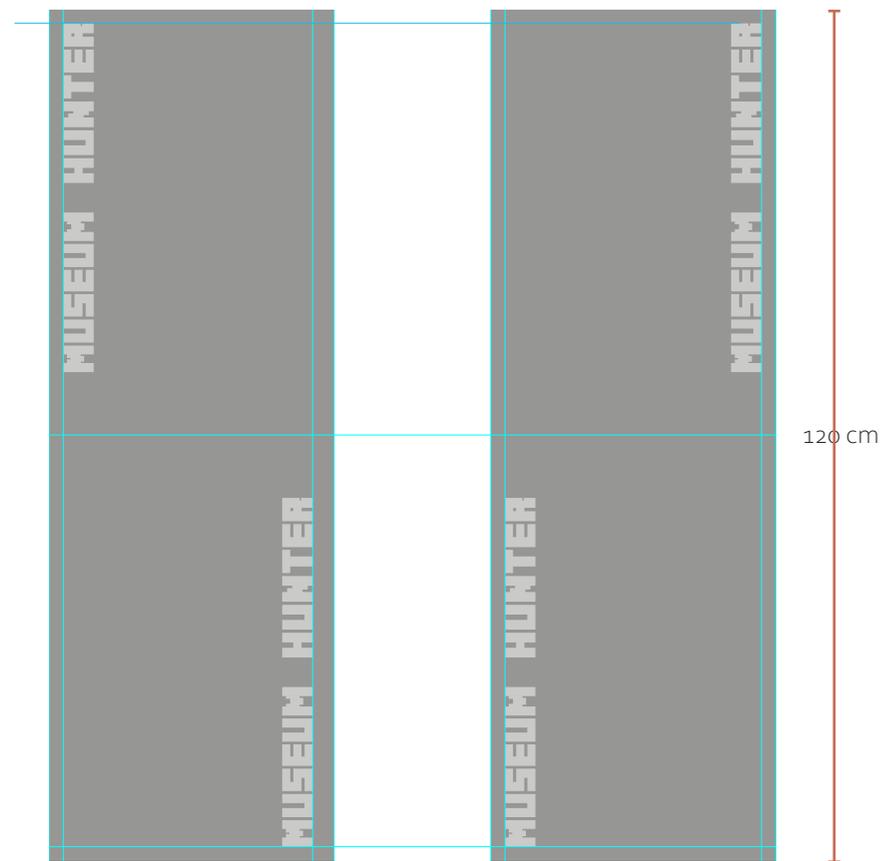
Il totem è un artefatto originale tridimensionale creato per la diffusione dell'app e delle sue funzionalità. L'oggetto può arredare alcuni spazi del museo per ricordare ai vari visitatori la possibilità di scaricare l'applicazione. Il totem è composto dalle due lettere che compongono il logo a cui sono state apposte delle indicazioni sul funzionamento e i codici QR per avviare un'installazione rapida dell'applicazione.



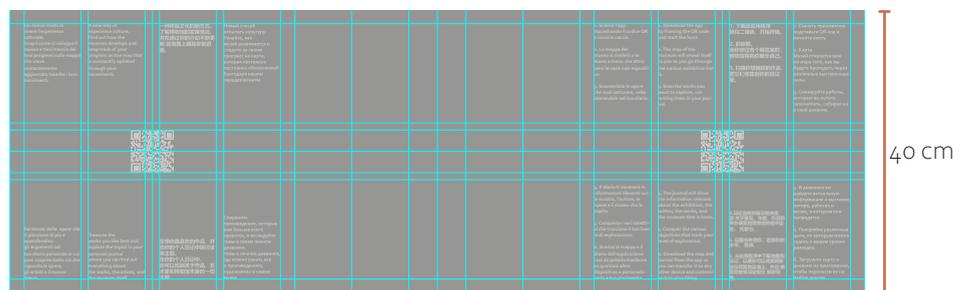
Layout totem



Vista frontale/retro



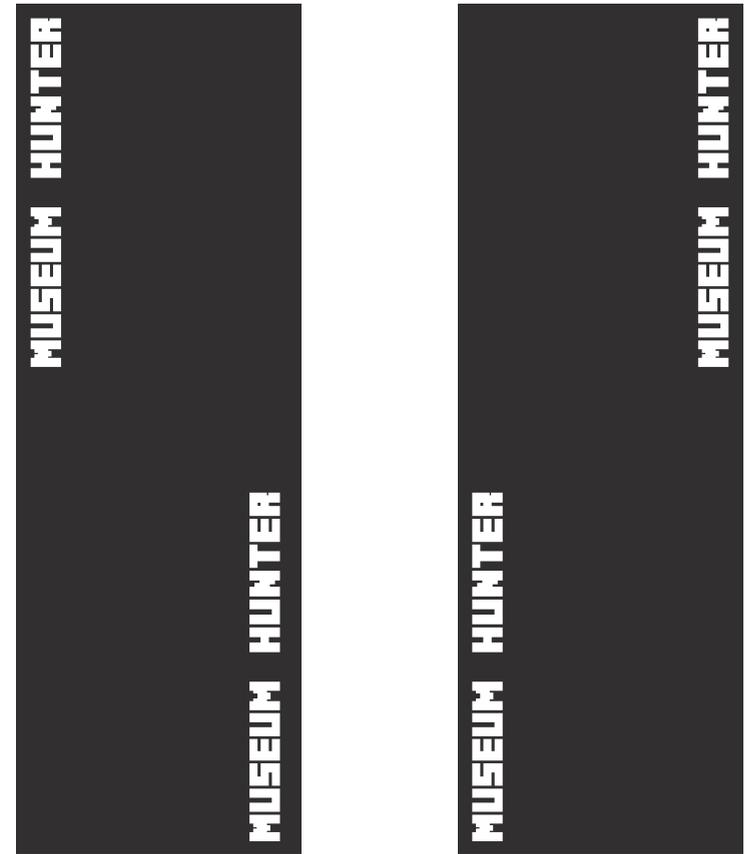
Vista laterale



Vista dall'alto



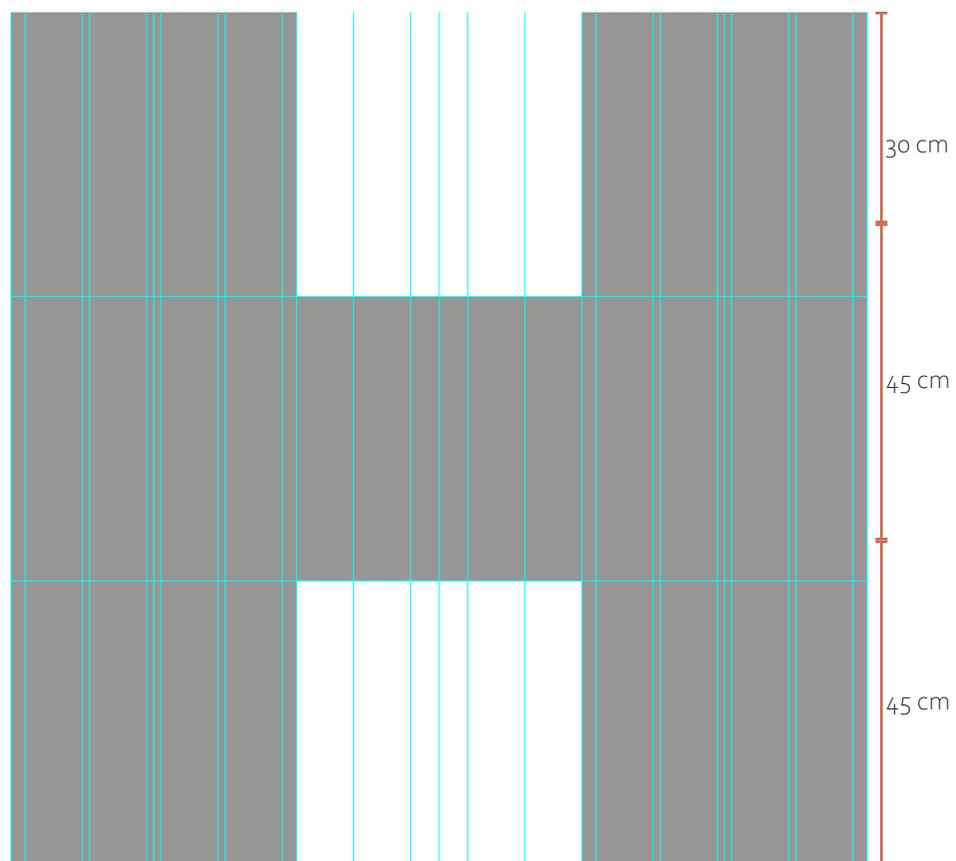
Vista frontale/retro



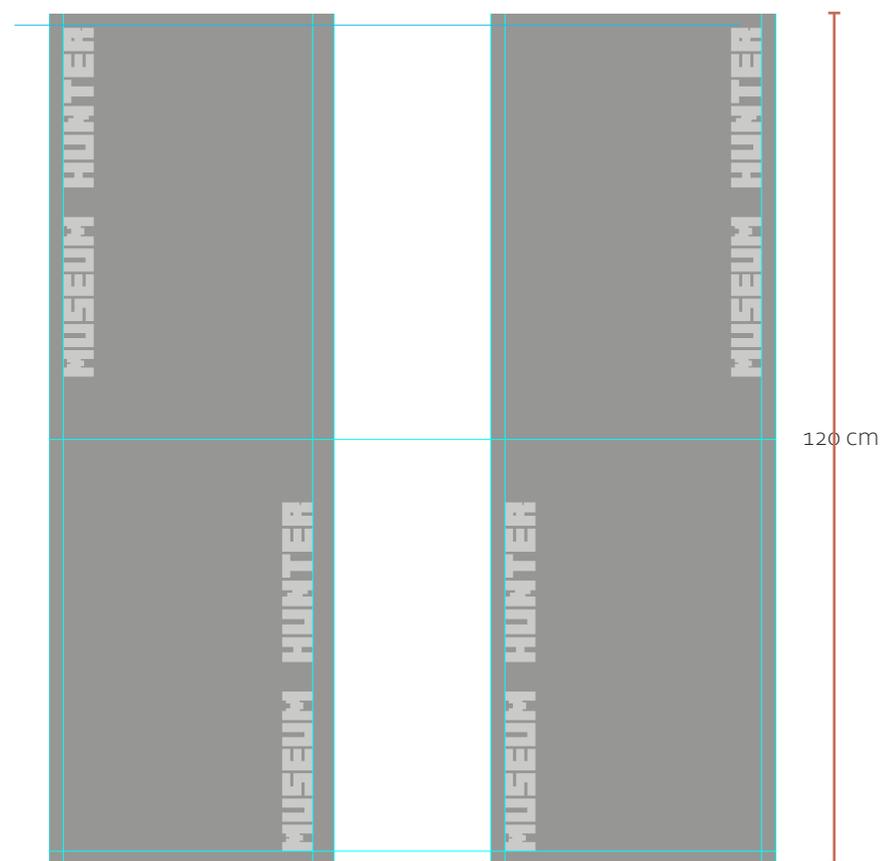
Vista laterale



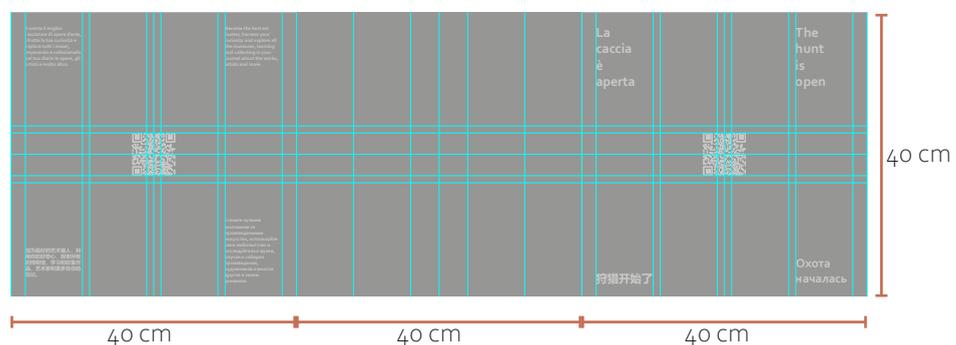
Vista dall'alto



Vista frontale/retro



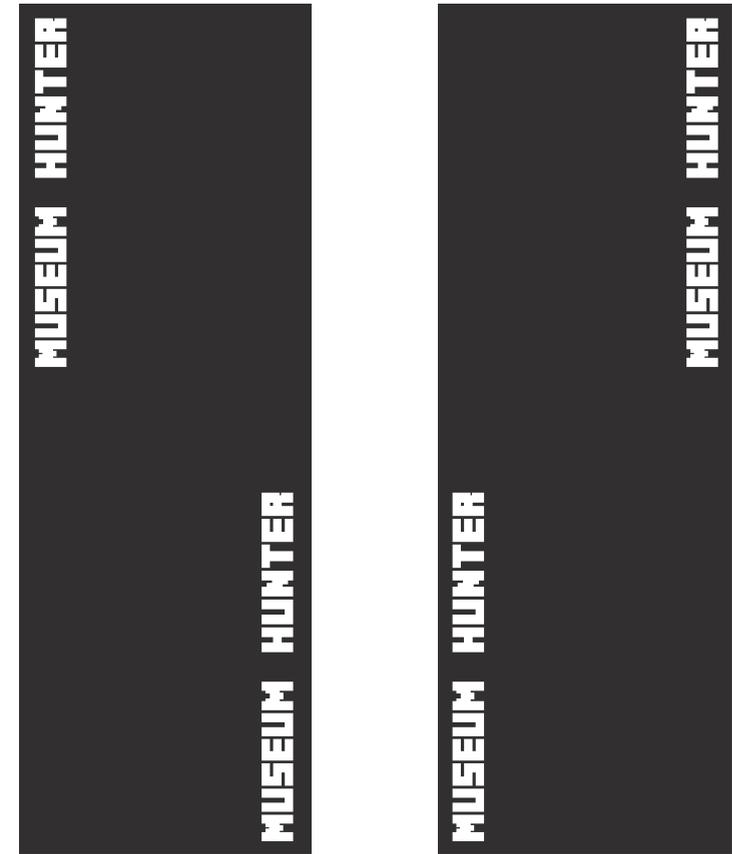
Vista laterale



Vista dall'alto



Vista frontale/retro



Vista laterale



Vista dall'alto

La tipografia del totem

Corbel Bold 20 pt.

Un nuovo modo di vivere l'esperienza culturale. Scopri come si sviluppa il museo e tieni traccia dei tuoi progressi sulla mappa che viene costantemente aggiornata tramite i tuoi movimenti.

A new way of experience culture. Find out how the museum develops and keep track of your progress on the map that is constantly updated through your movements.

Microsoft YaHei Bold 20 pt.

一种体验文化的新方式。了解博物馆的发展情况，并通过你的行动不断更新地图上跟踪你的进展。

Новый способ испытать культуру. Узнайте, как музей развивается и следите за своим прогрессом на карте, которая постоянно обновляется благодаря вашим передвижениям.



Fai tesoro delle opere che ti piacciono di più e approfondisci gli argomenti sul tuo diario personale in cui puoi scoprire tutto ciò che riguarda le opere, gli artisti e il museo stesso.

Treasure the works you like best and explore the topics in your personal journal where you can find out everything about the works, the artists, and the museum itself.

珍惜你最喜欢的作品，并在你的个人日记中探讨这些主题。在你的个人日记中，你可以找到关于作品、艺术家和博物馆本身的一切主题。

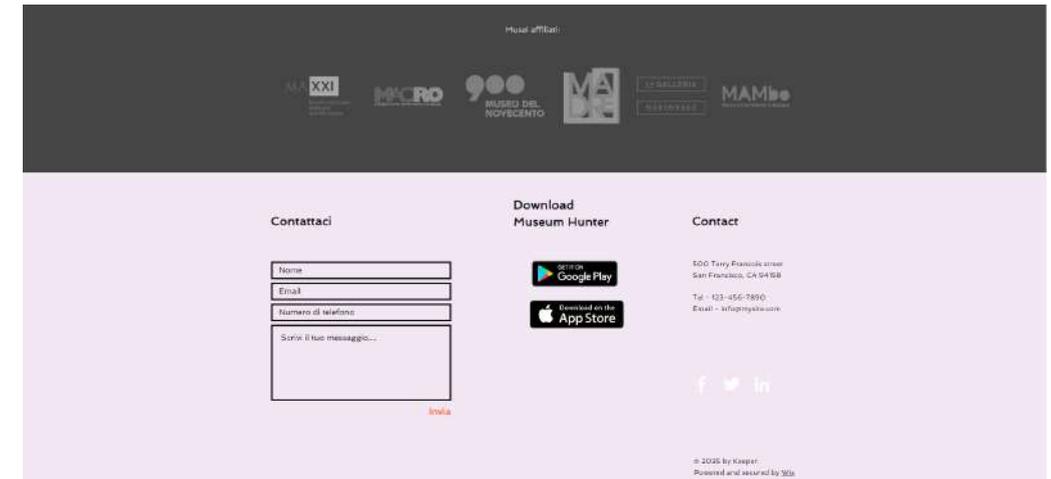
Сохраните произведения, которые вам больше всего нравятся, и исследуйте темы в своем личном дневнике, где можно узнать все о произведениях, художниках и самом музее.

Minecrafter 160 pt.

MUSEUM HUNTER

MUSEUM HUNTER

Sito web



Conclusioni

In conclusione possiamo notare come l'utilizzo delle nuove tecnologie può migliorare l'esperienza complessiva dei visitatori: fornendo un'esperienza personalizzata e migliorando i risultati di apprendimento, consentendo un facile accesso alle informazioni sulle opere d'arte. La tesi vuole anche evidenziare l'importanza della relazione tra lo scopo dei musei e la relazione che essi hanno con il pubblico. I musei svolgono un ruolo essenziale nella società, conservando e presentando il patrimonio culturale e la storia del nostro mondo. Sono istituzioni vitali che offrono agli individui l'opportunità di imparare, scoprire ed esplorare il passato, il presente e il futuro. I musei ci permettono di comprendere e apprezzare la ricca diversità della nostra comunità globale e ci ispirano a immaginare e creare nuove possibilità per il futuro. Deve essere un nostro obiettivo migliorare e sviluppare nuove idee che possano permettere alla nostra cultura di essere apprezzata e condivisa al meglio sia dai giovani che dagli anziani negli anni avvenire e le nuove tecnologie sono strumenti che possono aiutarci a farlo.

Digitalizzare non significa rinunciare alla "realtà", ma può essere un modo per aumentare la percezione di essa e fare in modo che tutti ne riescano a comprendere le diverse sfaccettature. La digitalizzazione inoltre può aiutare i musei a raggiungere un pubblico più ampio e incoraggiare una maggiore partecipazione all'esperienza museale. Inoltre come abbiamo potuto constatare dagli ottimi esempi nostrani (vedi *"Father and son"*), la gamification non costituisce un divertimento fine a se stesso, ma contribuisce a trasmettere messaggi, informazioni, coinvolgere e persino stimolare nuovi comportamenti.

L'applicazione propone una soluzione che unisce le possibilità delle nuove tecnologie, coinvolgendo il visitatore e facendolo diventare un vero e proprio "cacciatore della cultura" che affronta le visite museali con uno spirito di esplorazione attivo. Il futuro delle istituzioni museali ha la possibilità di crescere sfruttando tali tecnologie, non solo per migliorare il rapporto con i visitatori, ma anche per la progettazione di ambienti museali più efficaci.

Bibliografia e sitografia

BIBLIOGRAFIA

COLOMBO, Maria Elena, *Musei e cultura digitale. Fra narrativa, pratiche e testimonianze*, Editrice Bibliografica 2020

GENSINI, Valentina, *Musei, pubblici, tecnologie*, Pisa University press srl, Vico Pisano 2020)

MANDARANO, Nicolette, *Musei e media digitali*, Carocci editore, Città di Castello (PG) 2019.

SOLIMA, Ludovico, *Le parole del museo. Un percorso tra management, tecnologie digitali e sostenibilità*, Carocci editore, Città di Castello (PG) 2022.

VIOLA, Fabio, *Gamification – I Videogiochi nella Vita Quotidiana*, Hoepli, 2011

VIOLA, Fabio, *L'Arte del Coinvolgimento*, Hoepli 2017

SITOGRAFIA

VIOLA, Fabio, *Le culture del XXI secolo*,
<https://www.agenziaicult.it/letture-lente/era-digitale/le-culture-del-xxi-secolo/>

VIOLA, Fabio, *Giocare concorre al benessere individuale e collettivo*,
<https://www.agenziaicult.it/interni/era-digitale-giocare-concorre-al-benessere-individuale-e-collettivo/>

VIOLA, Fabio, *Per una politica degli attivatori culturali*,
<https://www.agenziaicult.it/interni/era-digitale-per-una-politica-degli-attivatori-culturali/>

SEGATTO, Marco, *Guida alla Gamification*,
<https://www.projectfun.it/basi-gamification/definizione-gamification/>

MARRAZZO, Donata, *L'arte non è un gioco! O forse sì: il gaming entra nei musei*,
<https://www.ilsole24ore.com/art/l-arte-non-e-gioco-o-forse-si-gaming-entra-musei-ADG2giU>

LUCIANO, Francesca, *Cos'è la gamification*,
<https://www.medaarch.it/gamification-i-musei-diventano-ludici-dinamici-e-digitali/>

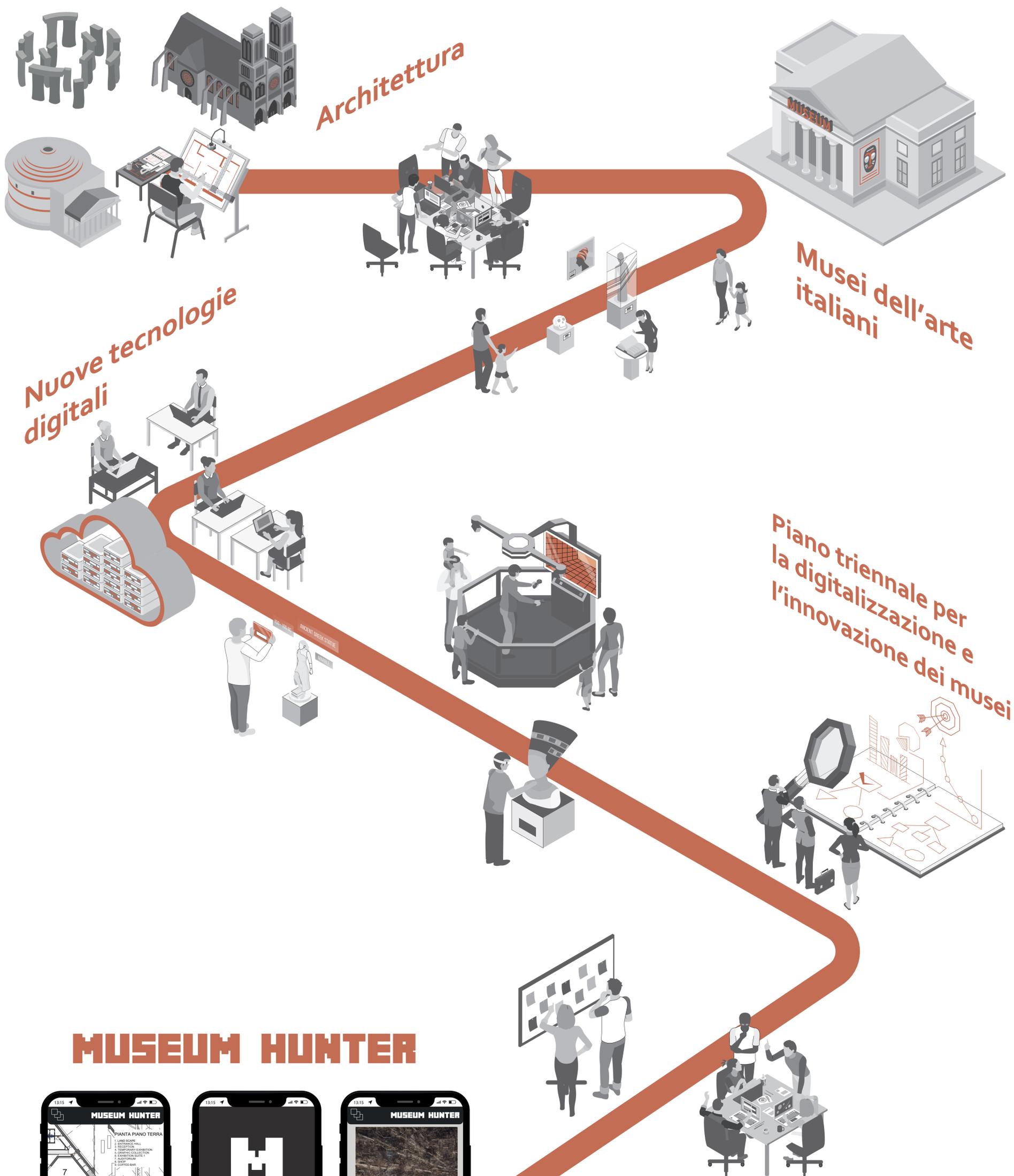
MAGGIOLI CULTURA, *Cultura e digitale: le nuove sfide per la trasformazione dei musei*,
<https://www.maggiolicultura.it/cultura-e-digitale-le-nuove-sfide-per-la-trasformazione-dei-musei/>

MESCHINI, Emanuele, *Gamification e musei: trasformare la visita in un gioco per attirare visitatori*,
<https://musefirenze.it/blog/gamification-musei-visita-gioco/>

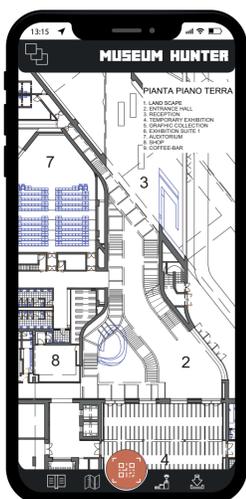
GIAMMUSSO, Daniela, *Musei del futuro, tra videogiochi e interazione*,
https://www.ansa.it/canale_lifestyle/notizie/tempo_libero/2021/01/07/musei-del-futuro-tra-videogiochi-e-interazione_5674b71f-f76f-4a09-be1d-e94c393e4c7a.html

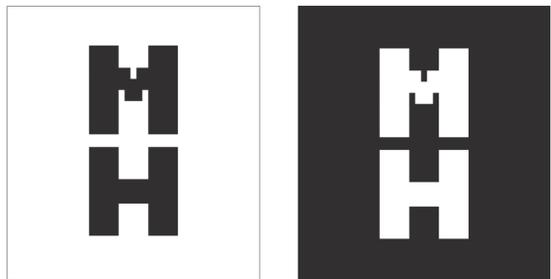
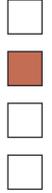
ORSINI, Annarita, MINISTERO DEI BENI CULTURALI, *Piano Triennale per la Digitalizzazione e l'Innovazione dei Musei*,
<http://musei.beniculturali.it/wp-content/uploads/2019/08/Piano-Triennale-per-la-Digitalizzazione-e-l%E2%80%99Innovazione-dei-Musei.pdf>

VIOLA, Fabio, *Engagement, Data Analytics e Gamification per i Musei*,
<https://www.gameifications.com/engagement-data-analytics-gamification-per-i-musei/>



MUSEUM HUNTER





MUSEUM HUNTER

MUSEUM HUNTER

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
01234567890

Minecrafter
Corpo 20 minuscolo/maiuscolo
Regular positivo su fondo chiaro

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
01234567890

Minecrafter
Corpo 20 minuscolo/maiuscolo
Regular positivo su fondo scuro

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
01234567890
= ~ ! @ # \$ % ^ & * () + [\] | ; : ' " < > ? , . / _ -

Corbel
Corpo 20 minuscolo/maiuscolo
Light, Light italic, Regular e Bold positivo su fondo chiaro

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
01234567890
= ~ ! @ # \$ % ^ & * () + [\] | ; : ' " < > ? , . / _ -

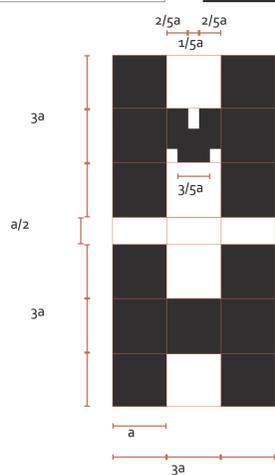
Corbel
Corpo 20 minuscolo/maiuscolo
Light, Light italic, Regular e Bold negativo su fondo scuro

PANTONE
179-1 C
valore Hex: #fbfbfb
R: 251 C:0%
G:251 Y:0%
B:251 M:0%
K:2%

PANTONE
179-15 C
valore Hex: #363434
R: 40 C:0%
G:39 Y:0%
B:39 M:0%
K:95%

PANTONE
421 C
valore Hex: #B2B4B2
R: 175 C:35%
G:179 Y:24%
B:179 M:26%
K:4%

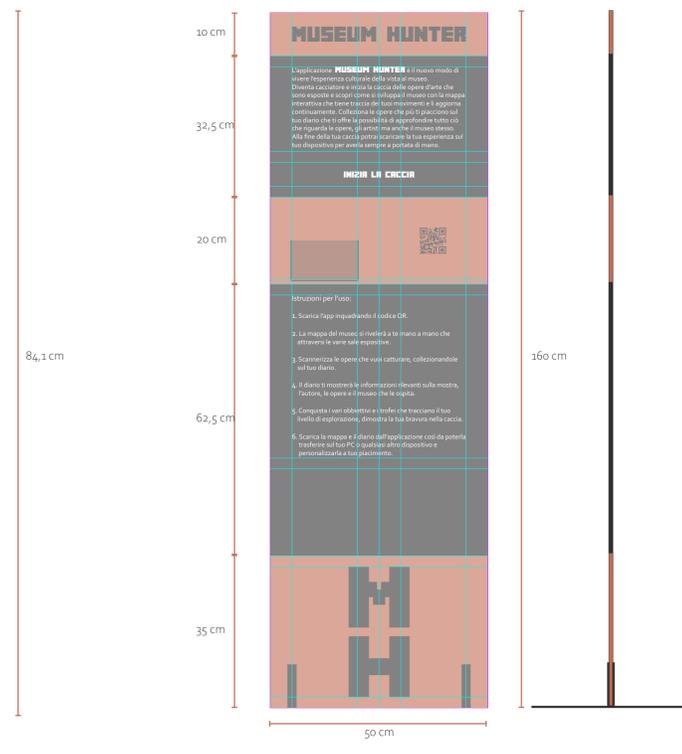
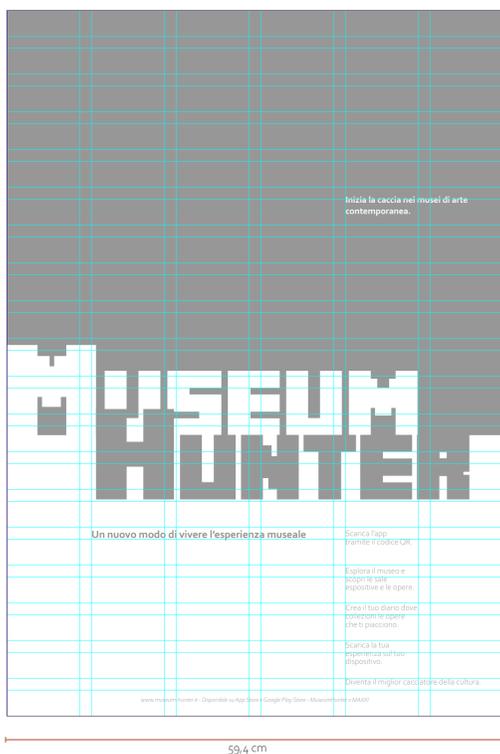
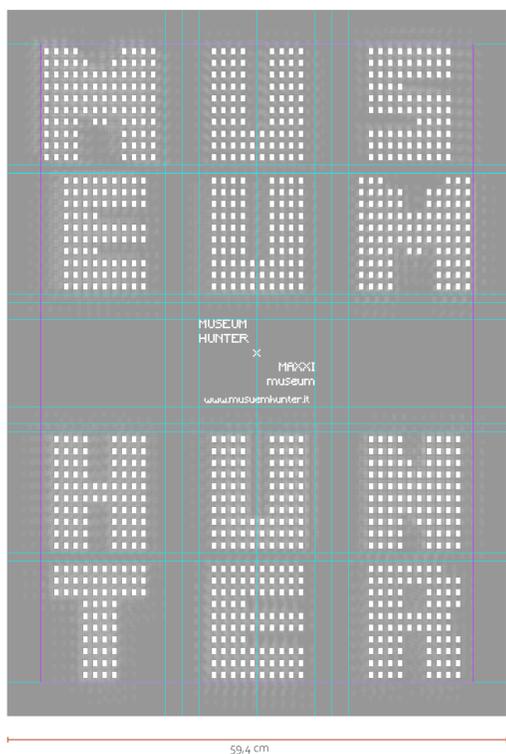
PANTONE
7618 C
valore Hex: #C66E4E
R: 200 C:38%
G:108 Y:65%
B:78 M:69%
K:6%



Il logo e il suo layout

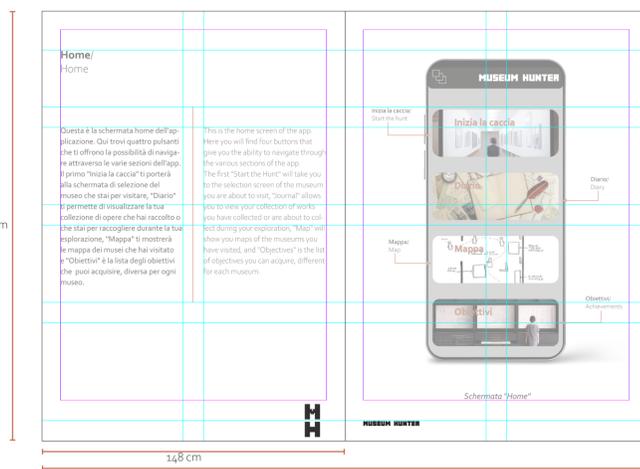
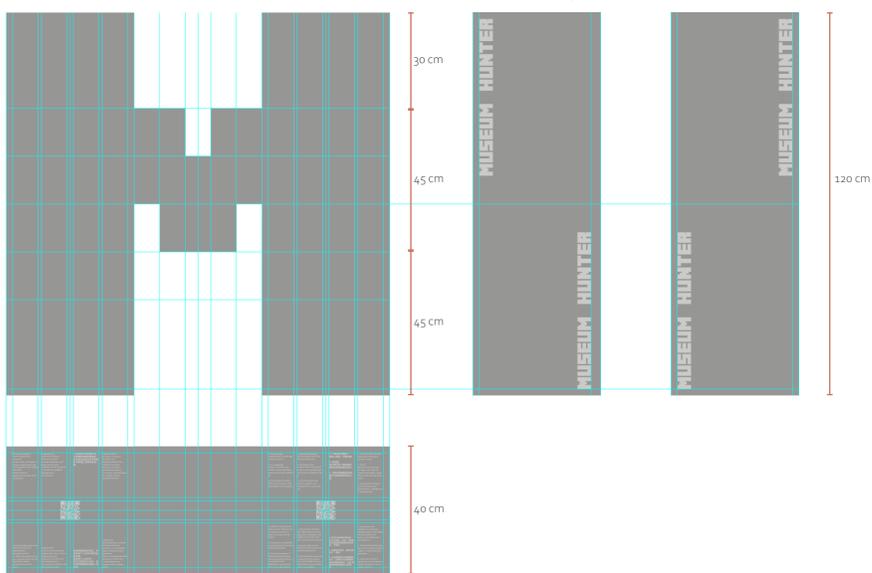
La tipografia

I colori utilizzati

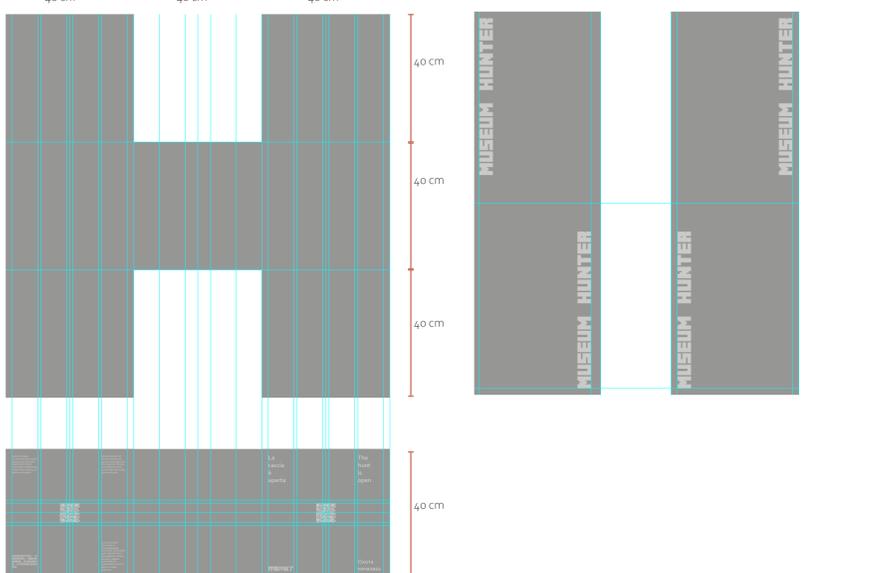


Layout manifesti

Layout banner



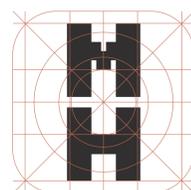
Layout manuale d'istruzioni



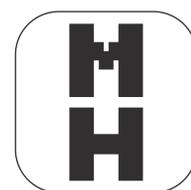
Layout totem



Sovrapposizione griglia con schermata



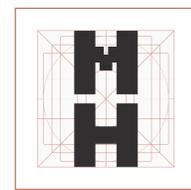
La griglia di costruzione dell'icona per Apple



Versione positiva iOS logo antracite e fondo bianco



Versione negativa iOS logo bianco e fondo antracite



La griglia di costruzione dell'icona per Android



Versione positiva Android logo antracite e fondo bianco



Versione negativa Android logo bianco e fondo antracite



MUSEUM HUNTER

Inizia la caccia nei musei di arte contemporanea.

Un nuovo modo di vivere l'esperienza museale

Scarica l'app tramite il codice QR.

Esplora il museo e scopri le sale espositive e le opere.

Crea il tuo diario dove collezioni le opere che ti piacciono.

Scarica la tua esperienza sul tuo dispositivo.

Diventa il miglior cacciatore di cultura.

www.museumhunter.it - Disponibile su App Store e Google Play Store - MuseumHunter v. MAXXI

Manifesto

MUSEUM HUNTER

MAXXI MUSEUM

www.museumhunter.it

Manifesto

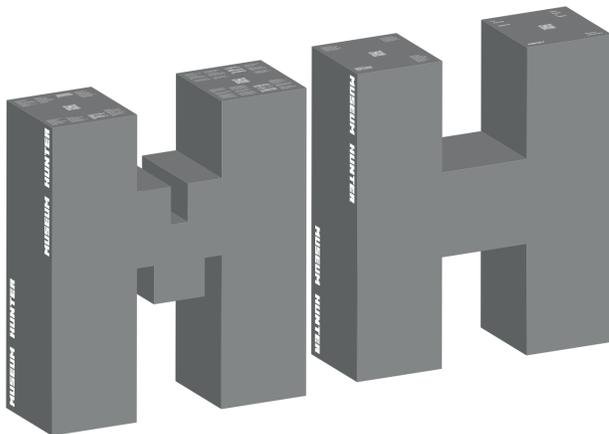
MUSEUM HUNTER

INIZIA LA CACCIA

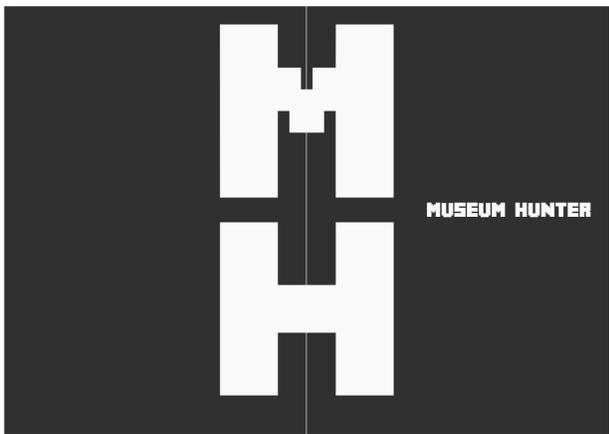
Istruzioni per l'uso:

1. Scarica l'app inquadrando il codice QR.
2. La mappa del museo si rivelerà a te mano a mano che attraversi le varie sale espositive.
3. Scansiona le opere che vuoi catturare, collezionandole sul tuo diario.
4. Il diario ti mostrerà le informazioni rilevanti sulla mostra, l'autore, le opere e il museo che le ospita.
5. Conquista i vari obiettivi e i trofei che tracciano il tuo livello di esplorazione, dimostra la tua bravura nella caccia.
6. Scarica la mappa e il diario dall'applicazione così da poterla trasferire sul tuo PC o qualsiasi altro dispositivo e personalizzarla a tuo piacimento.

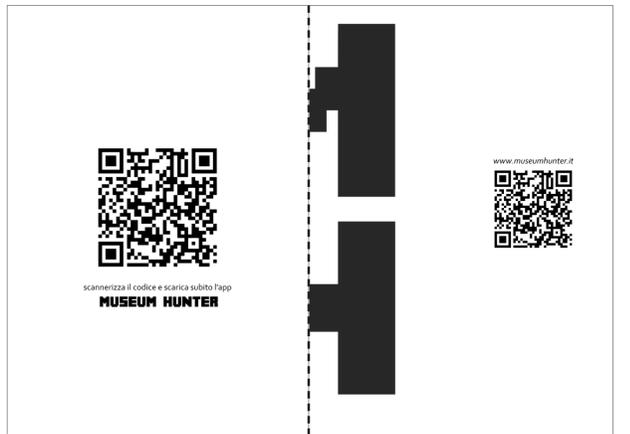
Banner



Totem



Copertina



Prima pagina

Ultima pagina

Introduzione/Introduction

L'applicazione **MUSEUM HUNTER** è il nuovo sistema interattivo di vivere l'esperienza museale. Grazie ad essa avrai modo di tenere traccia di tutti i musei che visiterai, le opere, gli autori e molto altro. Diventa un cacciatore dell'arte esplorando il museo e scoprendo la sua architettura. L'app traccierà i tuoi movimenti rivelando la mappa delle zone che stai effettivamente esplorando, collezionando le opere che più ti piacciono scansionando il codice QR che trovi annesso, ti verranno rivelate le informazioni principali sull'opera interessata che verranno immagazzinate nel tuo diario personale che troverai sempre disponibile nella tua App, se lo vorrai potrai anche scaricare tutte le informazioni accumulate nelle tue ricerche per riabilitarle e fare ciò che più ritieni opportuno.

The **MUSEUM HUNTER** app is the new interactive museum experience system. Through it you will be able to keep track of all the museums you visit, the works, the authors, and more. Become an art hunter by exploring the museum and discovering its architecture, the app will track your movements revealing the map of the areas you are actually exploring, collect the works you like the most by scanning the QR code you find attached, you will be revealed the main information about the work of interest that will be imaged in your personal diary that you will always find available in your App, if you want you can also download all the information accumulated in your research to rework it and do what you see fit.

Introduzione

L'applicazione

MUSEUM HUNTER è un'applicazione concepita per le visite museali, che vuole stimolare l'esplorazione e la curiosità del visitatore, rendendolo protagonista della visita. L'app infatti non propone itinerari né suggerisce una mappa, tutte le informazioni riguardanti le opere e la pianta del museo stesso infatti si rivelano al visitatore solo nel momento in cui la interagisce direttamente con esse. La mappa del museo, ad esempio, tramite un sistema di localizzazione, si scoprirà mano a mano che esso verrà esplorato, la stessa cosa avviene per le opere, esse infatti non verranno visualizzate nella mappa, solo quando l'utente, interessato dall'opera, scansionando il codice annesso ad essa, farà comparire il marker di essa nella mappa.

Così facendo a fine visita è possibile avere un resoconto personalizzato delle opere d'arte che hanno interessato il visitatore e quali parti del museo sono state esplorate. L'applicazione dunque si basa su 5 principi base:

1. Il sistema di navigazione
2. La scansione delle opere
3. Il diario
4. Gli obiettivi
5. Il download.

The application

MUSEUM HUNTER is an application designed for museum visits, which aims to stimulate the visitor's exploration and curiosity, making him the protagonist of the visit. In fact, the app does not offer itineraries nor even a map, all information regarding the works and the map of the museum itself in fact are revealed to the visitor only at the moment when he interacts directly with them.

The map of the museum, for example, through a localization system, will be discovered as it is explored, the same thing happens with the works, they will in fact not be displayed on the map, only when the user, interested by the work, scanning the code attached to it, will cause the marker of it to appear on the map.

By doing so at the end of the visit, it is possible to have a personalized account of the artworks that interested the visitor and which parts of the museum were explored. The application therefore is based on 5 basic principles:

1. The navigation system
2. The scanning of the works
3. The journal
4. The objectives
5. The download.

L'applicazione

Home/Home

Questa è la schermata home dell'applicazione. Qui trovi quattro pulsanti che ti offrono la possibilità di navigare attraverso le varie sezioni dell'app. Il primo "Inizia la caccia" ti porterà alla schermata di selezione del museo che stai per visitare, "Diario" ti permette di visualizzare la tua collezione di opere che hai raccolto o che stai per raccogliere durante la tua esplorazione, "Mappa" ti mostrerà le mappe dei musei che hai visitato e "Obiettivi" è la lista degli obiettivi che puoi acquisire, diversa per ogni museo.

This is the home screen of the app. Here you will find four buttons that give you the ability to navigate through the various sections of the app. The first "Start the hunt" will take you to the selection screen of the museum you are about to visit, "Journal" allows you to view your collection of works you have collected or are about to collect during your exploration, "Map" will show you maps of the museums you have visited, and "Objectives" is the list of objectives you can acquire, different for each museum.

La schermata "Home"

Inizia la caccia/The hunt begins

Per cominciare la tua caccia devi prima selezionare il museo in cui ti trovi. Sfrutta la barra di ricerca o il servizio di geolocalizzazione del tuo dispositivo, o fatti invogliare dalle proposte delle mostre più recenti che ti vengono offerte nella Home dell'applicazione.

To begin your hunt, you must first select the museum you are at. Take advantage of your device's search bar or geolocation service, or be enticed by the suggestions of the latest exhibitions offered on the app's Home page.

La schermata di selezione del museo

1

Il sistema di navigazione/Navigation system

Non avendo disponibile sin da subito la mappa del museo, l'utente si deve affidare alla sua curiosità e al suo senso di esplorazione. Grazie a sistemi di localizzazione interni al museo, più l'utente si avventurerà nella struttura museale più avrà a disposizione le informazioni di cui si dispone.

Mano a mano che si esplorano le varie parti del museo la mappa verrà rivelata così da accedere il livello di attenzione dell'utente che sta girovagando per il museo e allo stesso tempo scoprendo l'intero edificio.

Since the museum map is not available right away, the user has to rely on his or her curiosity and sense of exploration. Thanks to location systems internal to the museum, the more the user ventures into the museum facility, the more information will be available to him or her device.

As one explores the various parts of the museum the map will be revealed so as to increase the level of attention of the user who is wandering around the museum and also his curiosity in discovering the whole building.

La mappa e il sistema di navigazione

2

La scannerizzazione delle opere/Scanning the works

Solo le opere che vengono scansionate, "rivelano" le proprie informazioni all'autore, periodo storico, ma anche informazioni sulla mostra e sul museo che si sta visitando. Tramite la fotocamera del proprio smartphone e la tecnologia QR, l'App riconoscerà l'opera scansionata e posizionerà un marker nella mappa, ad indicare il "passaggio" dell'utente. Le informazioni, fornite dal database digitale del museo, verranno trasferite e archiviate nell'App che raccoglierà ed organizzerà le informazioni nel "Diario".

Only works that are scanned, will "reveal" their own information to the visitor: author, historical period, but also information about the exhibition and museum being visited. Through the camera of your smartphone and QR technology, the App will recognize the scanned work and place a marker in the map, indicating the user's "passage". The information, provided by the museum's digital database, will be transferred and stored in the App, which will collect and organize the information in the "Diary".

L'acquisizione delle opere tramite codice QR

3

Il diario/The diary

Il sistema di archiviazione che organizza le informazioni riguardanti le opere scansionate e fornisce ulteriori approfondimenti sull'autore e il periodo storico che coinvolge sia l'opera che l'autore. Il diario è lo strumento che permette al visitatore di comprendere fino in fondo l'opera che sta osservando, offrendo così la possibilità di apprezzare non solo la bellezza estetica delle opere, ma fornire spunti di riflessione sul significato di esse e sul messaggio che l'autore vuole trasmettere.

The archiving system that organizes information regarding the scanned works and provides additional insights into the author and the historical period involving both the work and the author. The diary is the tool that allows the visitor to fully understand the work he or she is viewing, thus offering the possibility of appreciating not only the aesthetic beauty of the works, but providing insights into the meaning of them and the message the author wants to convey.

La schermata del "Diario"

4

Gli obiettivi/The Achievements

Per incentivare gli utenti all'esplorazione e stimolare l'apprendimento, vengono proposti degli obiettivi di Achievement, essi sono strettamente collegati alla visita al museo e all'approfondimento degli argomenti e tematiche che vengono esposte. L'utente, ad esempio, verrà premiato se avrà completato la visita al museo, o se avrà scansionato tutte le opere. Oltre a spingere gli utenti al completamento della visita, non solo delle opere ma anche di tutto il museo, gli obiettivi sono un ottimo strumento per innescare processi di apprendimento e stimolare un nuovo modo di confrontarsi con il museo stesso.

To incentivize users to explore and stimulate learning, objectives or Achievements are set; they are closely related to visiting the museum and exploring the topics and themes that are displayed. The user, for example, will be rewarded if he or she completes the museum visit, or if he or she scans all the exhibits. In addition to pushing users to the completion of the visit, not only of the works but also of the entire museum, the goals are an excellent tool to trigger processes of learning and stimulate a new way of engaging with the museum itself.

La schermata degli "Obiettivi"

5

Il download/Download

L'utente, ultimata la visita, potrà scaricare sia la mappa che il diario, sul proprio dispositivo o condividerlo e spedirlo su un altro dispositivo, per poi poterne rielaborare, modificare o semplicemente stampare tutte le informazioni ottenute dall'esplorazione. In questo modo l'utente potrà sfruttare la conoscenza acquisita anche senza il proprio smartphone.

The user, having completed the visit, will be able to either download both the map and the journal, to his or her own device or share it and send it to another device, and then be able to rework, edit or simply print out all the information obtained from the exploration. In this way, the user will be able to take advantage of the knowledge gained even without their smartphone.

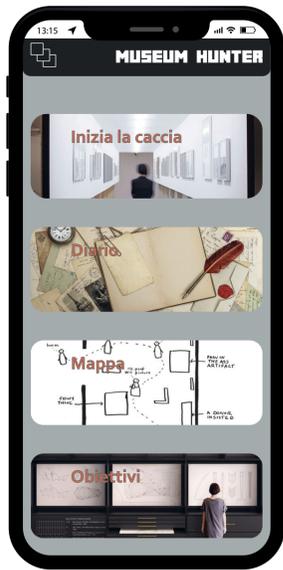
La schermata di "Download"



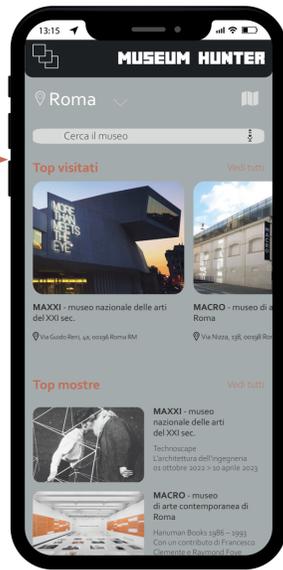
Apro l'applicazione



Schermata iniziale



Schermata "Home"



Schermata "Inizia la caccia"

Premu su "Inizia la caccia"

Premu su "Mappa"

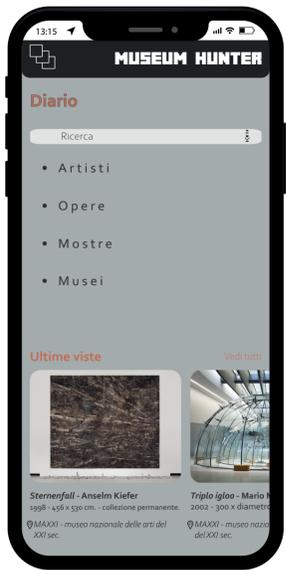
Scelto il museo comparirà la mappa

Premu su "Obiettivi"

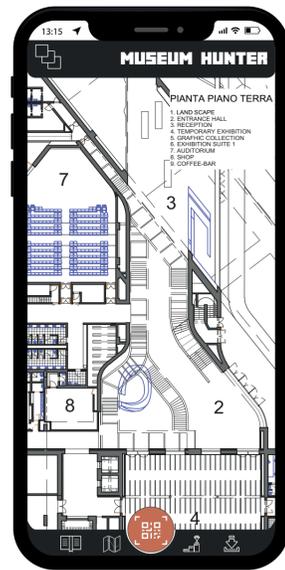
Premu su "Diario"



Schermata "Obiettivi"



Schermata "Diario"



Schermata "Mappa"

Premu su "Mappa"

Premu su "Home"

Premu su "Obiettivi"

Premu su "Diario"

Scannerizza i codici QR



Scheda museo



Scheda mostra



Schermata "Menu"

Premu su "Download"



Scheda di approfondimento museo



Scheda di approfondimento museo



Scheda di approfondimento mostra



Schermata "Download"