BBS tecnologia di buon senso

Museo Sa Corona Arrùbia

Brand design, progettazione grafica e di visita museale coordinata.

18/12/2023

Brand Design

Il pittogramma:
riprende le forme della peculiare planimetria del museo. Questa forma stondata rossa accoglie 3 simboli iconici rappresentativi delle sale permanenti: antropica, faunistica e botanica.

A richiamo dell'immagine del consorzio:

- Uso del colore rosso in uso dal consorzio;

- Su base bianca: le scritte diventano nere ad eccezione dell'accento sulla "u".

Peculiarità:
- la linea orizzontale inferiore prende delle terminazioni più arrotondate, atte a richiamare la struttura architettonica del museo.

Museo
Sa Corona
Arrùbia

Museo Naturalistico del Territorio G. Pusceddu

Brand Design

Uso del logo nelle sue varianti colore.

Museo
Sa Corona
Arrùbia

Museo Naturalistico del Territorio G. Pusceddu

Museo
Sa Corona
Arrùbia

Museo Naturalistico del Territorio G. Pusceddu

Museo
Sa Corona
Arrùbia

Museo Naturalistico del Territorio G. Pusceddu

Brand Design

Immagine coordinata delle sale museali.

Il pittogramma del logo riprende infatti le 3 sale permanenti del museo: antopica, faunistica e botanica.

Per ognuna di essere è stata progettata un'identità visiva specifica che amplifica e completa quella del brand del museo.

Museo Sa Corona Arrùbia

Museo Naturalistico del Territorio G. Pusceddu

Sala Botanica

Sala Antropica

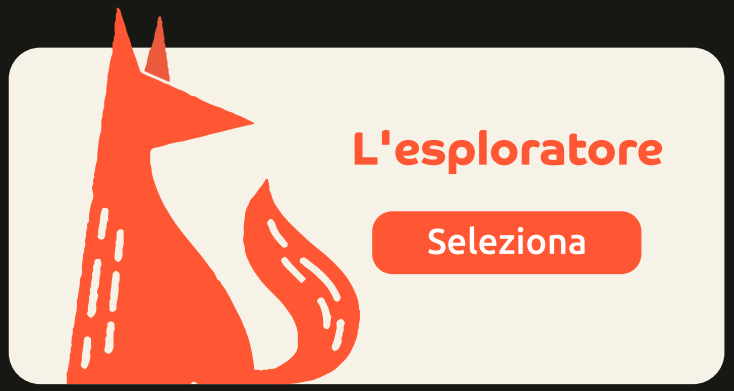
Sala Faunistica

Visita Museale

L’immagine coordinata si estende anche alla modalità di visita.

Sono stati infatti pensate due modalità di visita: Il ricercatore, rappresentato da un gufo, e l’esploratore, rappresentato dalla volpe.

Queste due figure sono gli **animali guida** che accompagno l’utente alla scoperta del museo.



Museo Sa Corona Arrùbia

Museo Naturalistico del Territorio G. Pusceddu

Le sale del museo

Immagine coordinata

Sala Antropica

Sala Antropica

Colore Principale:

#ED7641

Pittogrammi associati:

Questi simboli entrano a far parte dell'immagine coordinata del museo e voglio identificare in modo specifico la Sala Antropica. Quest'ultimi arricchiscono e completano lo studio di gamification che l'utente potrà fruire su tutti i supporti.

Pittogrammi nelle diverse campiture e usi.

Sala Faunistica

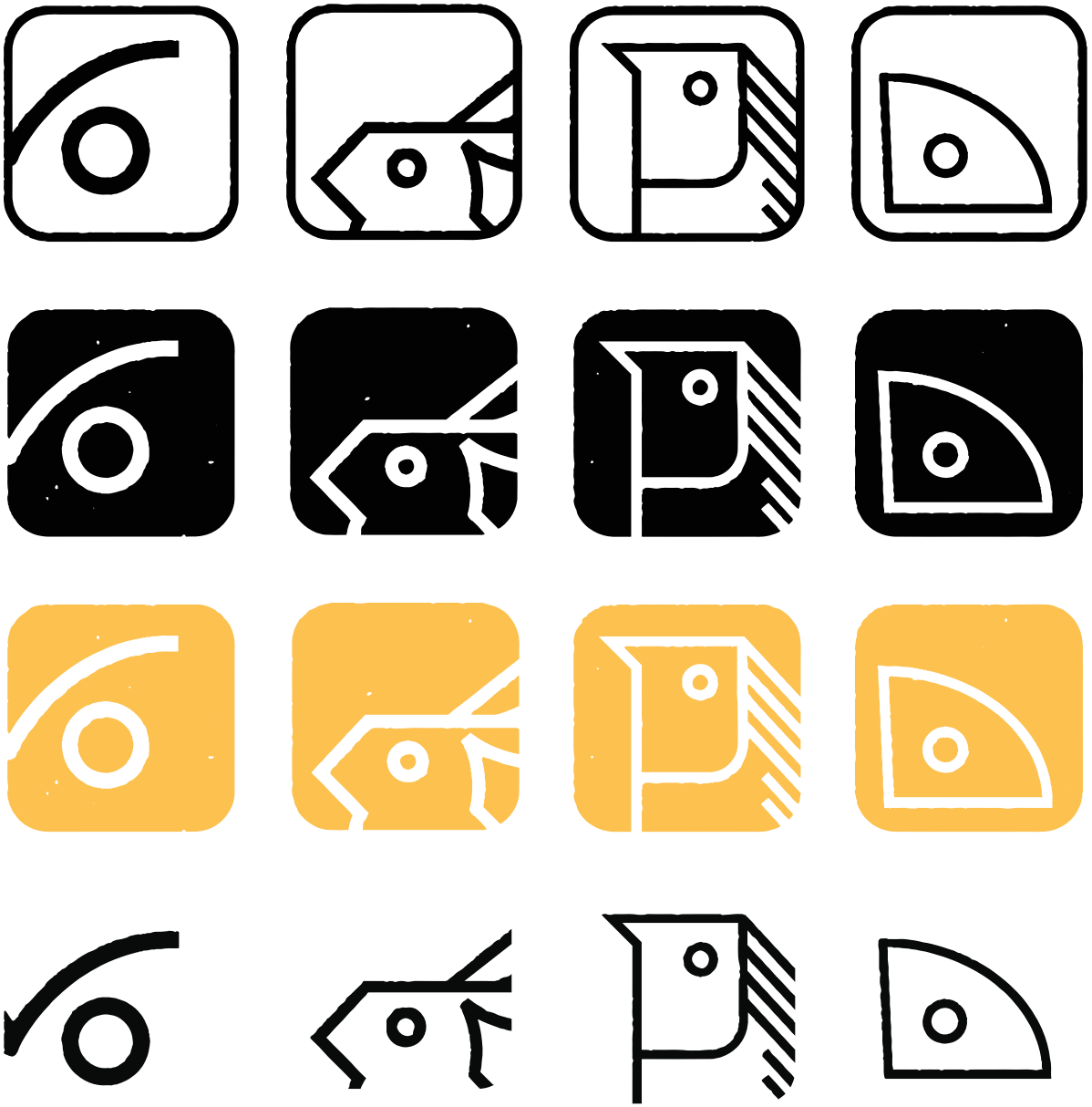
Sala Faunistica

Colore Principale:

#FFC24D

Pittogrammi associati:

Pittogrammi nelle diverse campiture e usi.



Sala Botanica

Sala Botanica

Colore Principale:

#8BC34A

Pittogrammi associati:

Pittogrammi nelle diverse campiture e usi.

Ingresso e inizio visita

Tavolo Touch e Applicazione

Tavolo Touch

Navigazione del prototipo

Cliccare sull’immagine qui accanto per iniziare a navigare in modo interattivo il prototipo.

Naviga il tavolo touch →

Tavolo Touch

Posto all'ingresso del museo in modo da accogliere l'utente.

Il tavolo è multilingua e da la possibilità all'utente sia di scaricare l'applicazione che di scoprire i dintorni del Comune di Marmilla.

Tavolo Touch

Sezione: “Scopri i dintorni”.

La parte sinistra dello schermo funziona come un menù dei contenuti da poter sfogliare, mentre la parte destra mostra il cotenuto specifico che è stato selezionato.

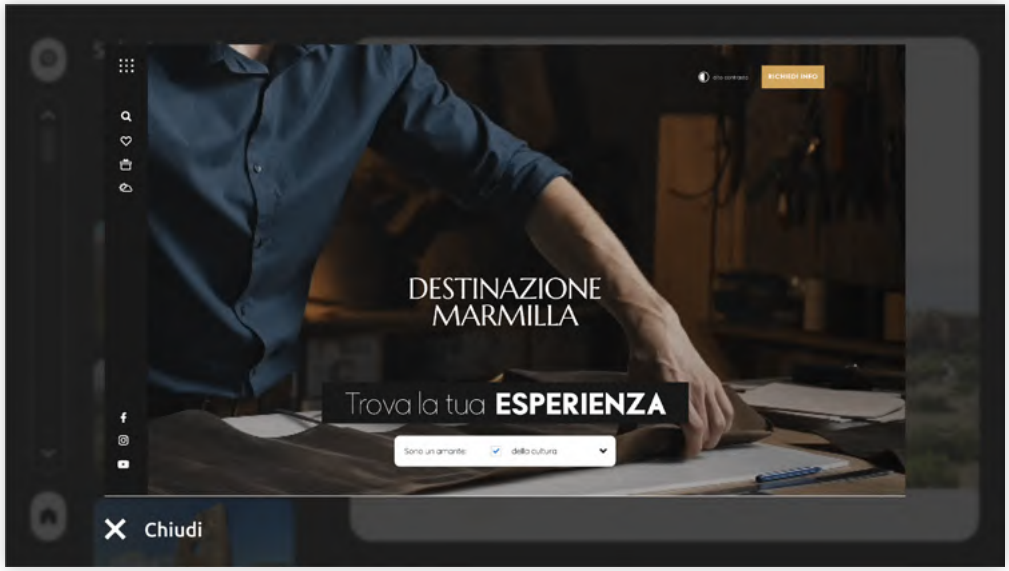
Il contenuto può presentare i seguenti elementi:
- titolo;
- testo descrittivo;
- il rimando ad un link esterno;
- gallery fotografica.

Gli ultimi due elementi sopra elencati sono selezionabili e consultabili con una schermata dedicata.

Tavolo Touch

Sezione: “Scopri i dintorni”.

Viste degli elementi selezionabili e consultabili nelle schermate dedicate, in ordine:
- gallery;
- link esterno.



Applicazione

Navigazione del prototipo

Cliccare sull’immagine qui accanto per iniziare a navigare in modo interattivo il prototipo.

Naviga l’app

Onboarding:

prima apertura dell'app

Percorso Volpe

Alla prima apertura dell'applicazione, oltre al scegliere la lingue, l'utente può selezionare uno dei due percorsi di visita e dare un nome al proprio animale guida.

Inizia da qui il perecorso di gamification in app.

Nella prima scherma, quella di home page, l'utente troverà le 3 sale del museo.
Queste possono essere fruite in piena esplorazione personale e riportano i codici visivi dell'immagine coordinata studiata ad hoc.

Home page

Percorso Volpe

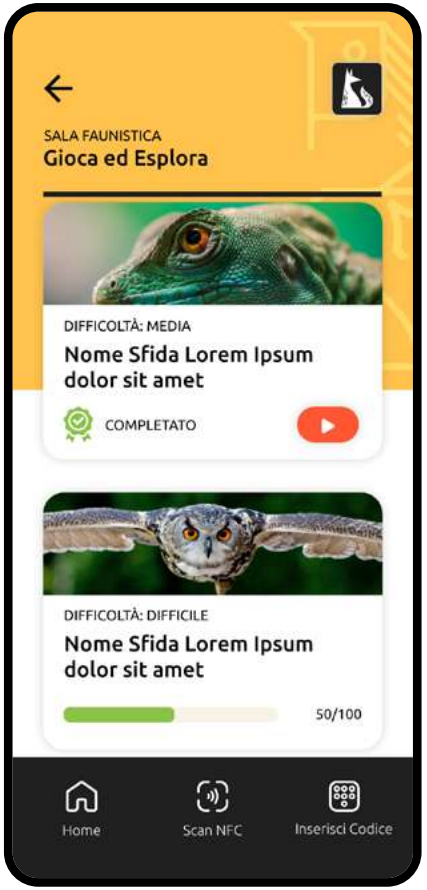
Schermate relative all'elenco dei giochi divisi per sala.

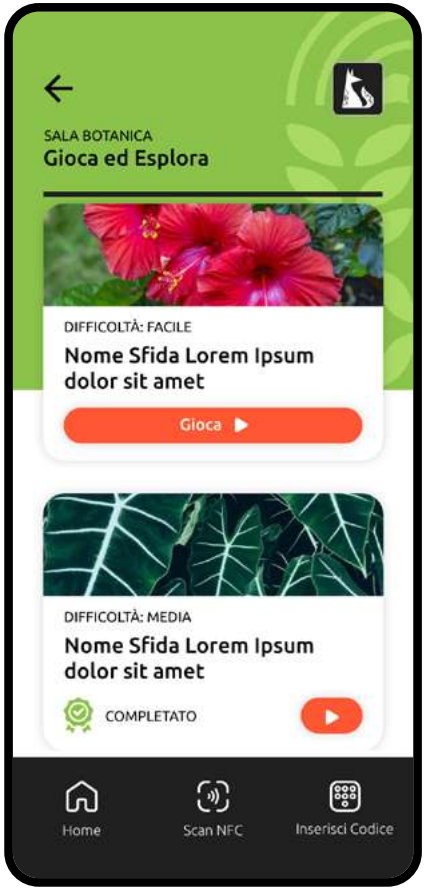
L'immagine coordinata delle sale accompagna e caratterizza ogni schermata.

Ogni sala ha i suoi giochi specifici e "La Sfida del Totem", ovvero la possibilità di giocare attraverso il totem touch della sala e registrare il punteggio in app.

Le card dei giochi presentano
3 casi possibili:

- con button "Gioca", inizio il gioco per la prima volta;
- in caso di partita avvenuta ma non completata, vedo la barra di completamento;
- A gioco ultimato, vedrò la scritta "completato" e la possibilità di poter ripetere la partita.





Percorso Volpe

Scan NFC

Attraverso il menù posto nella parte inferiore dello schermo l'utente può accedere alla scannerizzazione degli NFC in modo immediato in qualcunque schermata si trovi.

Una volta selezionata, la schermata spiega cosa bisogna fare per poterli attivare.

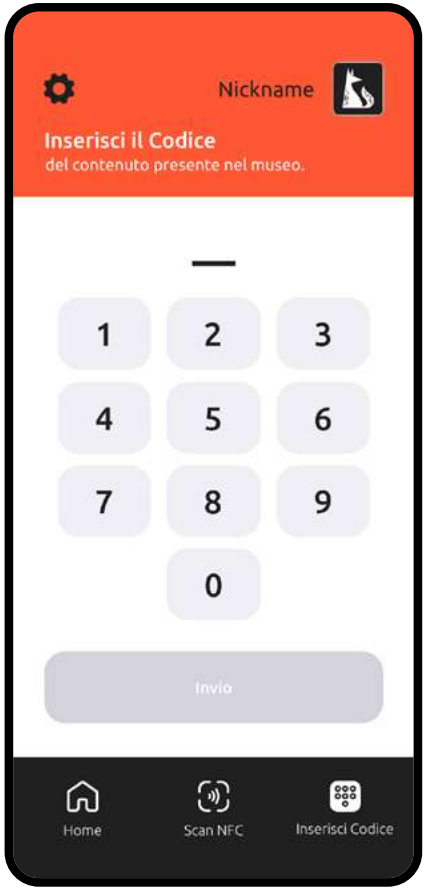
Nel momento in cui viene rilevato un tag, la schermata comunica la corretta lettura e dopo qualche secondo l'utente potrà fruire del contenuto specifico in modo semplice e immediato.

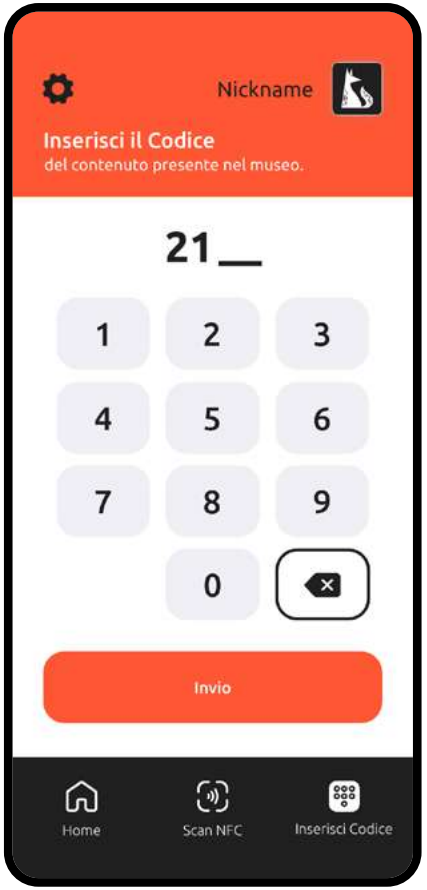
Percorso Volpe

Inserimento del codice in modalità manuale

Nel caso in cui non si voglia o possa utilizzare lo scan NFC, è comunque possibile accedere al contenuto attraverso il semplice inserimento del codice relativo al punto di interesse prescelto.

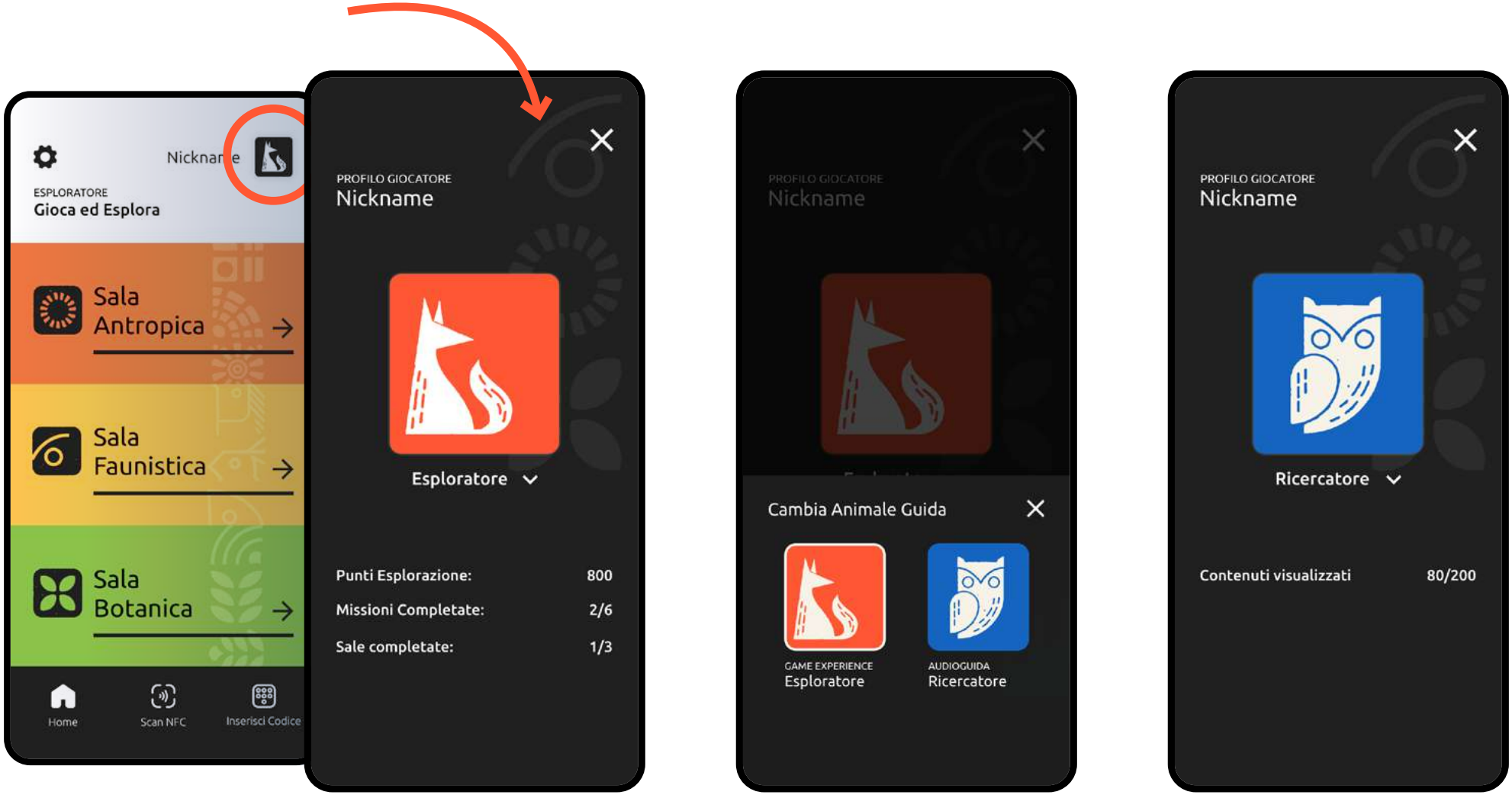
Nel museo infatti i contenuti saranno accompagnati da delle targhette, su ognuna di queste ci sarà sia il tag NFC che il codice di riferimento.





Cambio Animale Guida

e punteggi.



Percorso Gufo

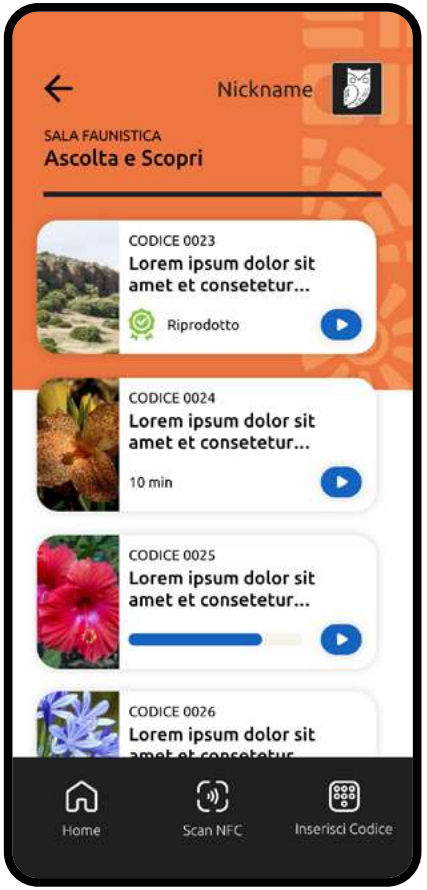
Nella modalità Gufo le schermate rimangono molto simili, la struttura rimane la medesima ma cambiano i contenuti specifici, e se prima avevamo il rosso-arancione della volpe, ora abbiamo il blu dominante del gufo.

Percorso Gufo

In questo percorso del Gufo i contenuti specifici delle sale posso essere fruiti attraverso l'audio-guida o degli approfondimenti testurali.

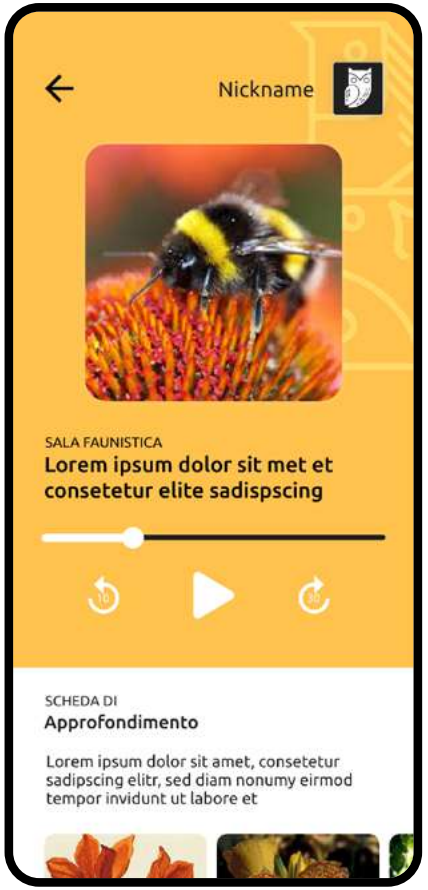
Come per i giochi della volpe, anche qui abbiamo **3 casistiche di card:**

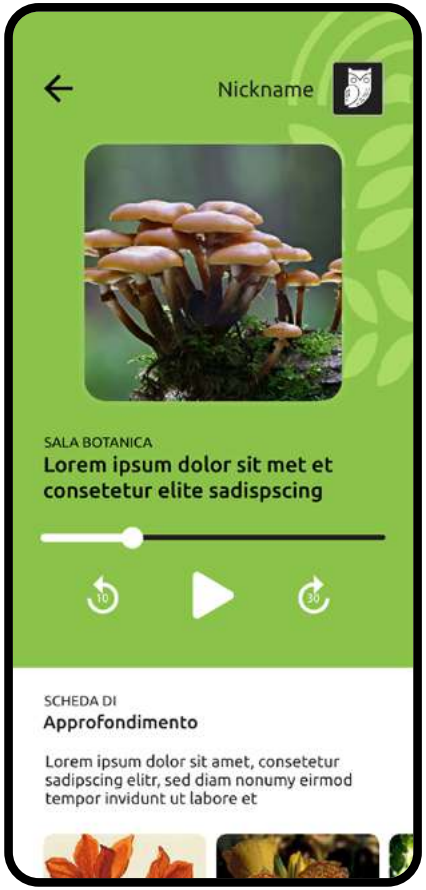
- Non ho mai ascoltato l'audio: vedo il minutaggio della traccia.
- non ho ultimato l'ascolto, vedo la barra del completamento.
- ho già ascoltato l'audio: vedo la dicitura "Riprodotto" ma posso comunque ascoltarlo nuovamente.



Percorso Gufo

Schermate del contenuto specifico con audioguida differenziate per sala.





Le sale e i Totem Touch

Game experience

Una sala,
un Totem

Ogni sala prevede la presenza di un totem touch e ognuno di questi presenta entrambi i percorsi: il ricercato (Gufo) e l'esploratore (Volpe).

Ogni Sala è fortemente caratterizzata dai suoi colori e dalle sue iconografie specifiche, ma nel loro insieme queste appaiono coordinate e corali.

Sala Antropica

Schermate relative al percorso del Gufo, come ricercatore.

Sala Faunistica

Sala Botanica

Totem Touch

Navigazione del prototipo

Cliccare sull’immagine qui accanto per iniziare a navigare in modo interattivo il prototipo.

Naviga il Totem →

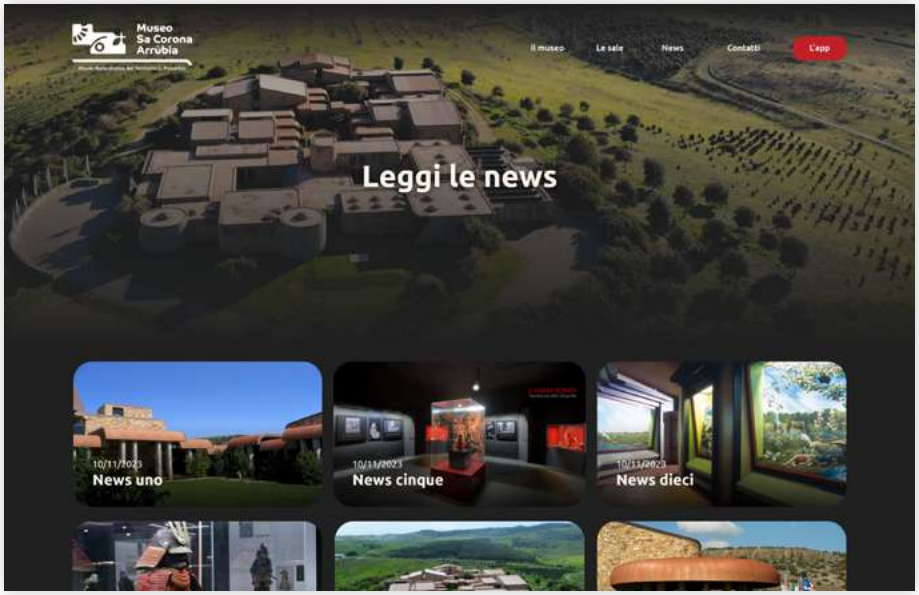
Landing Page

La landing page riprendere il design utilizzato in tutti gli altri supporti.

All'interno del sito viene raccontato il museo e presentata la app.

È presente anche la sezione news, dove potranno essere consultate tutte le novità.

Homepage



News

Landing Page

Navigazione del prototipo

Cliccare sull’immagine qui accanto per iniziare a navigare in modo interattivo il prototipo.

Naviga la landing page