

A nossa equipa

Rafael Santos
Líder de equipa

Gil Jardim
Designer

Rodrigo Campos
Marketing

Gonçalo Baião
Software

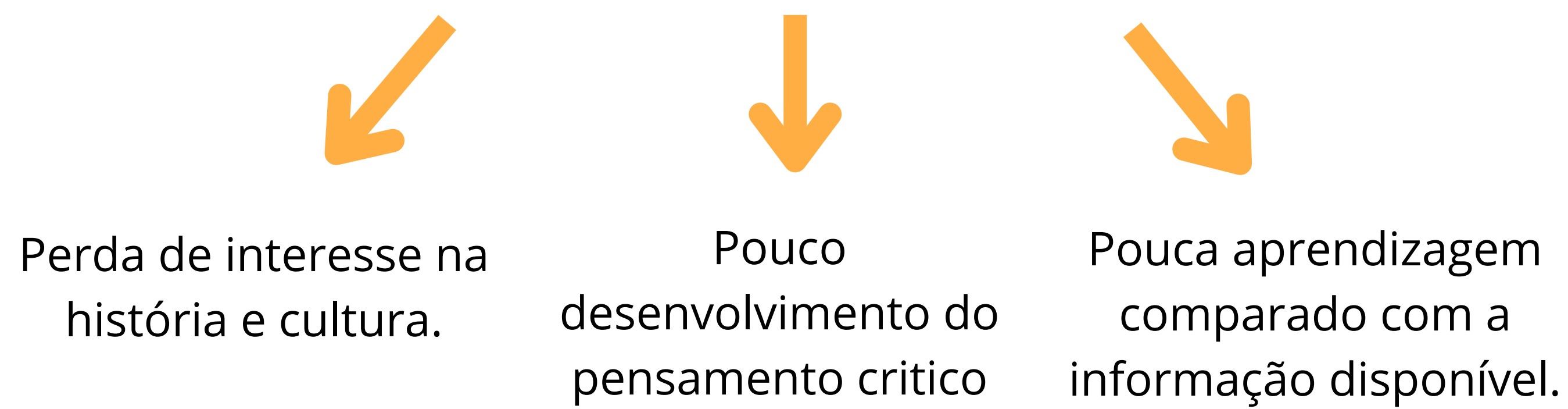
Gonçalo Firme
Hardware

Tiago Nóbrega
Builder

Problema

Museus são aborrecidos

Os jovens não visitam museus

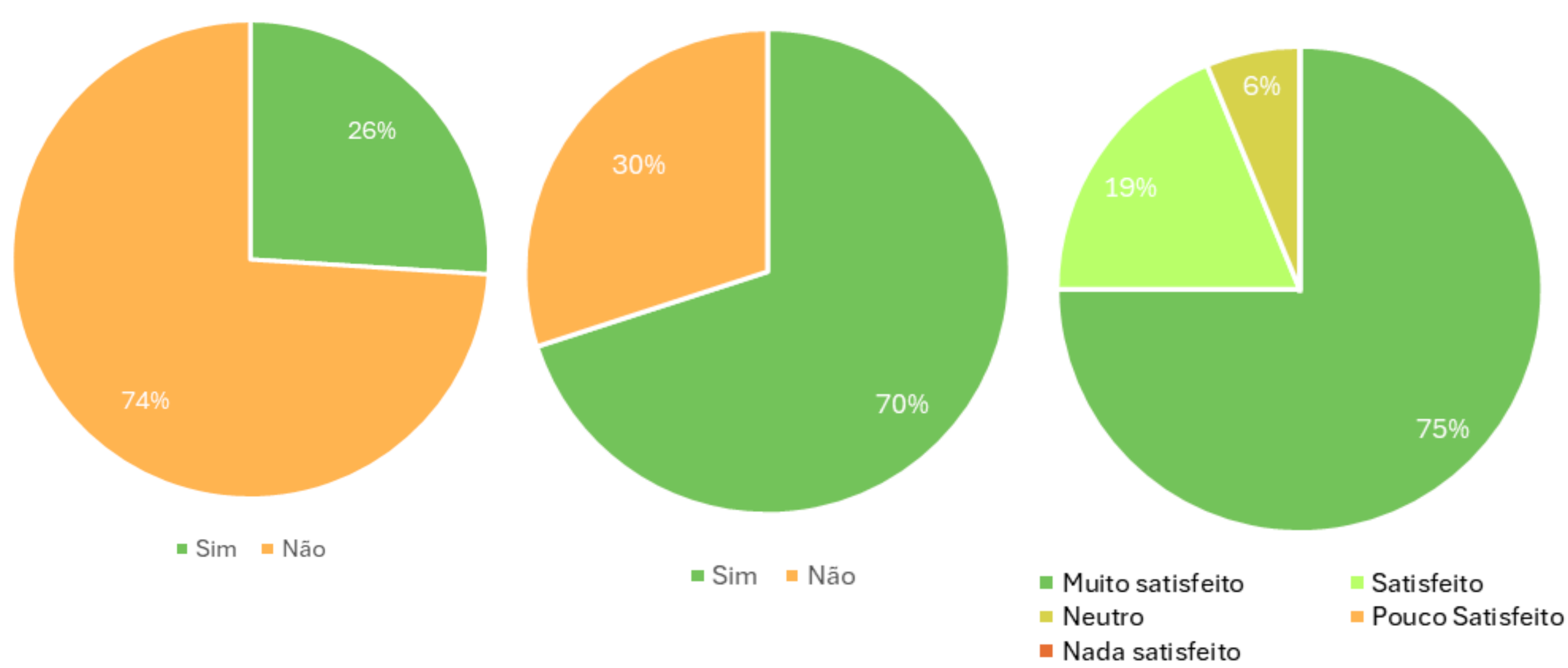


O que pensam os jovens?

Costumas visitar museus?*

A presença de atividades interativas em museus, desperta o teu interesse a jogar? *

Grau de satisfação após testar o produto:**



*Inquérito conduzido a 50 pessoas, com idades entre 15 e 25 anos, em resposta a uma pergunta específica.
** Inquérito conduzido a 16, após teste do produto.

Descobre mais sobre o projeto!



Website



Blog



Vídeo



English

Solução

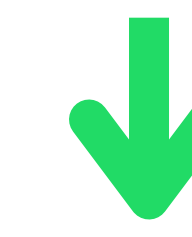
Combinar a emoção de uma escape room com os museus.



Uma historia que contextualiza os visitantes no tema do museu através de desafios que, os agora jogadores, têm de completar.



Um conjunto de puzzles e de pistas que os jogadores utilizam para resolver o desafio.



Uma interface que dá suporte ao staff do museu e aos visitantes.

Benefícios para todos!

Visitantes



+Diversão
+Aprendizagem
+Memorias

Instituições



+Visitantes
+Receitas
+Público jovem

O nosso produto final

Desenvolvemos 5 puzzles que se interligam entre si, e que podem ser incorporados em qualquer espaço e história. Para dar suporte ao jogo criámos duas interfaces totalmente personalizáveis, uma para os visitantes e outra para o staff.

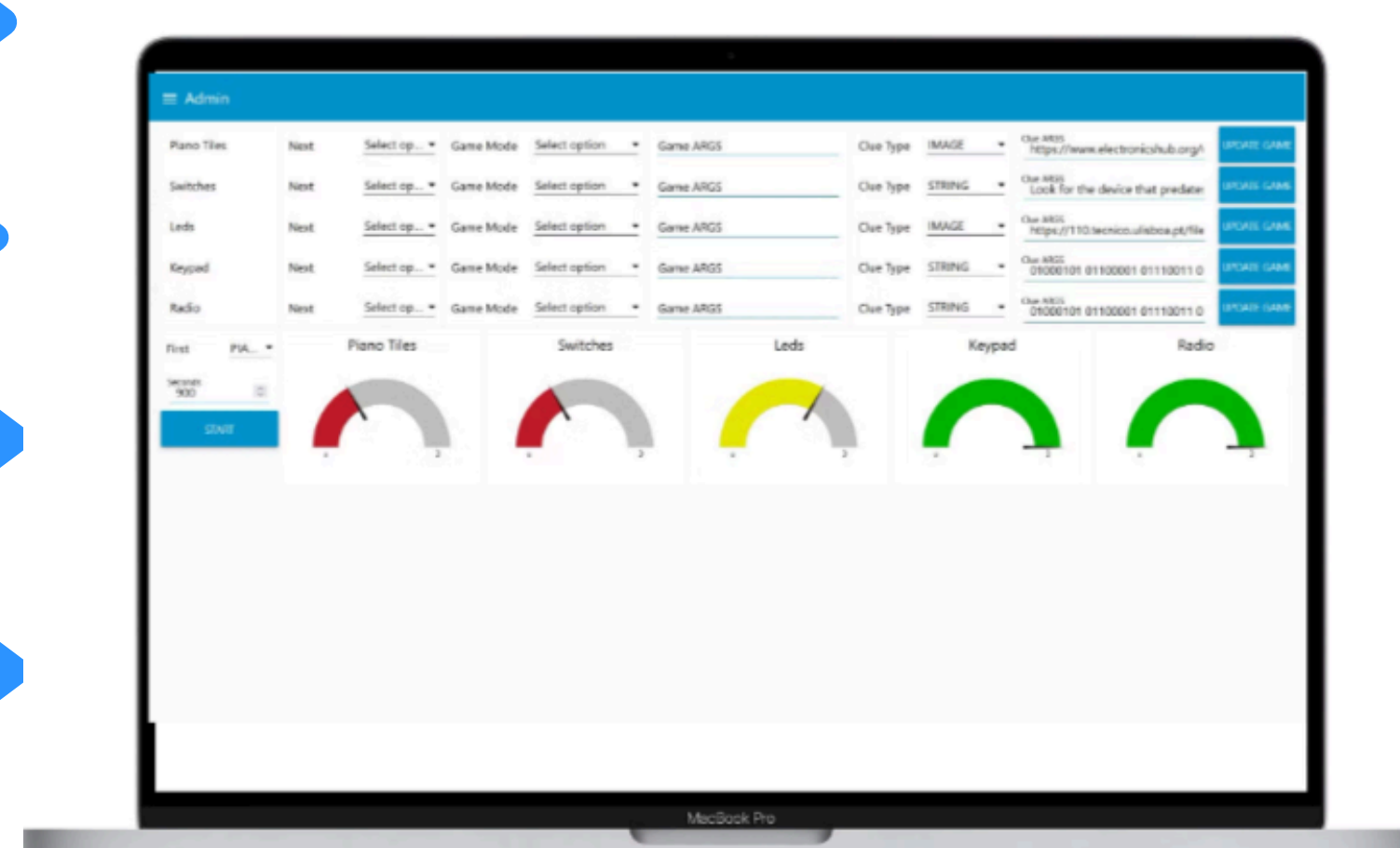
Interface

Visitantes



- Resolve os puzzles
- Não percas as tuas pistas
- Vê quanto tempo tens
- Acompanha o teu progresso

STAFF



- Define a história
- Define os puzzles
- Define as pistas
- Acompanha o progresso dos visitantes

Em segundos está tudo a **funcionar!**

Puzzles



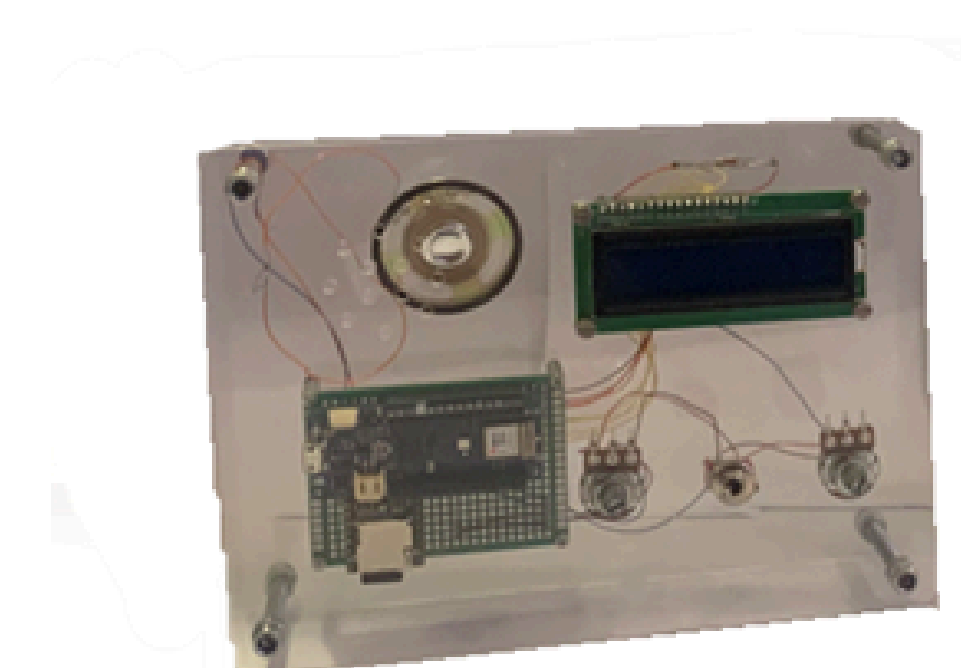
Switches



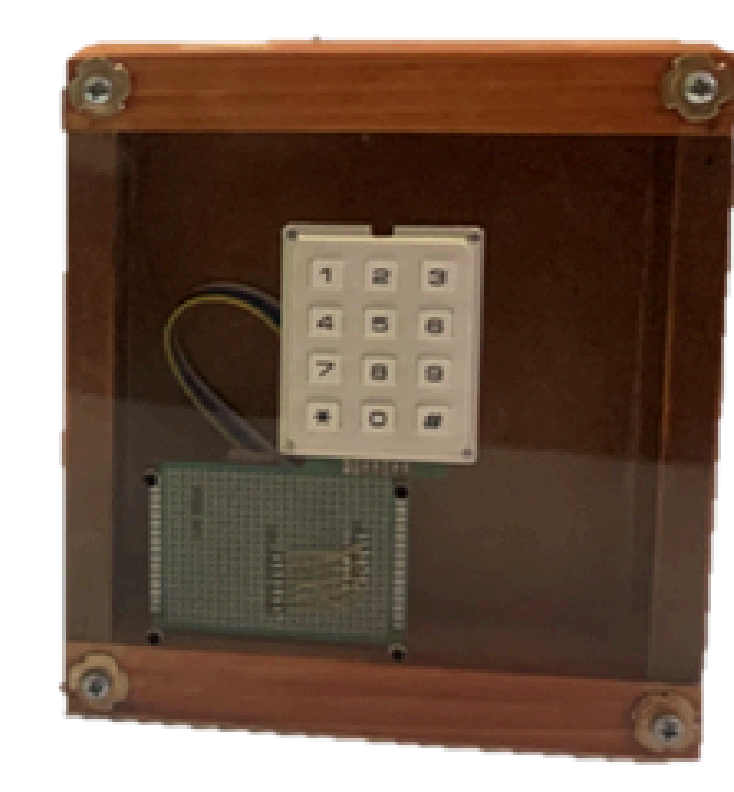
Piano Tiles



LEDs



Radio



Keypad

E tu, atreves-te a experimentar? Fala connosco!