



City Treasures

*Innovative, interactive and exciting
guided tour around the city*

citytreasures@visualengines.com

Visual Engines: chi siamo?

Visual Engines è una startup che offre soluzioni innovative basate sulle tecnologie di **analisi, ricerca e riconoscimento visuale**

Fondata da ricercatori dell' **ISTI-CNR** di Pisa e dalla società **INERA**, ha un'elevata competenza tecnologica

Prodotti

- **VeMIR** Visual Engines Mobile Image Recognition
- **VePAIR** Visual Engines Photo Archive Image Retrieval

City Treasures è basato sulla tecnologia VeMIR



Turismo e Gaming: City Treasures

App per Cacce al Tesoro mobile basate sulla tecnologia di **Riconoscimento Visuale**

City Treasures consente di:

- Promuovere i luoghi più belli e sconosciuti di una città;
- Istruire i giovani divertendosi;
- Pubblicizzare esercizi commerciali/eventi
- Attirare clienti all'interno del negozio
- Animare eventi



Un gioco tradizionale realizzato in maniera innovativa



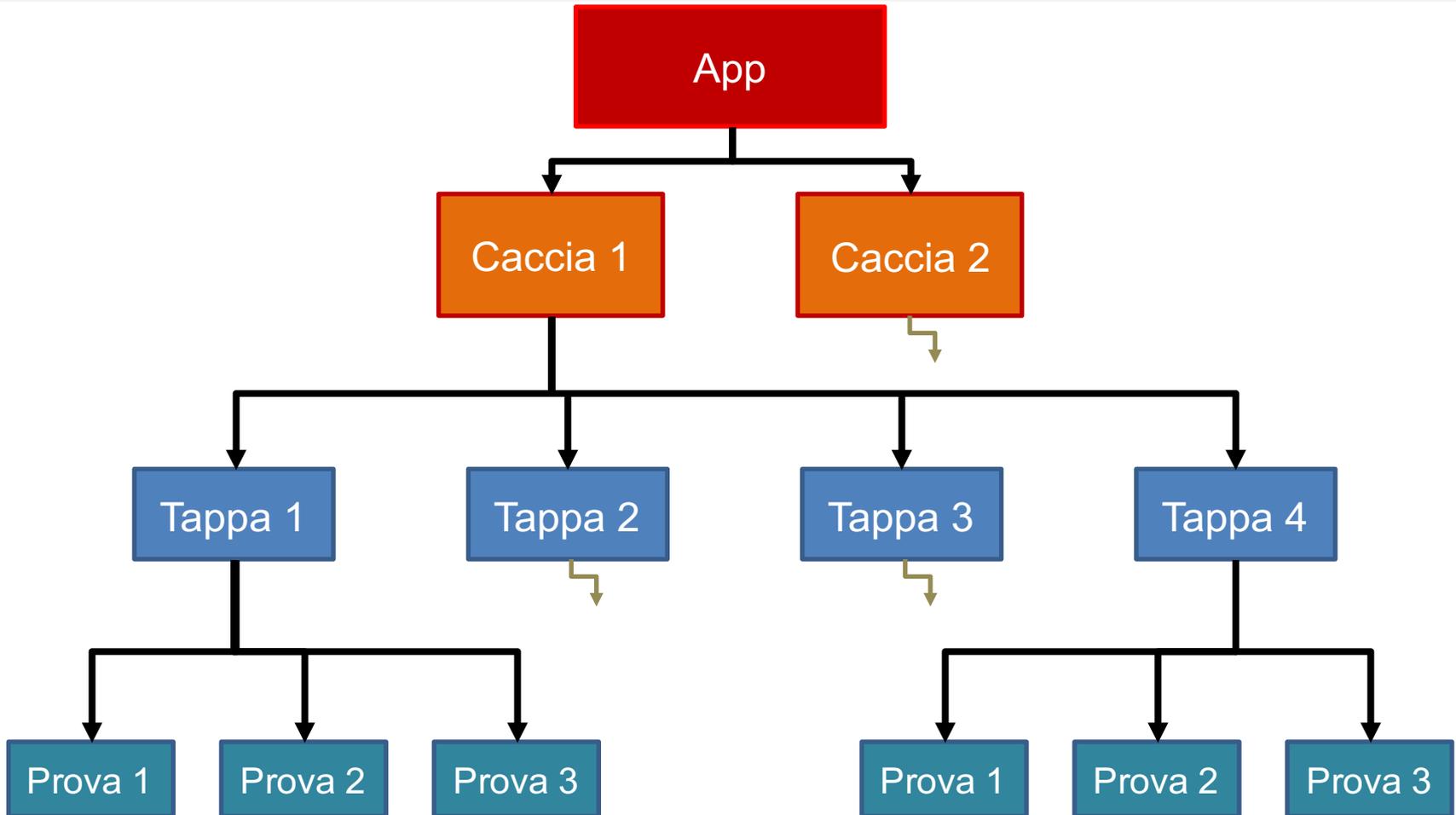
Struttura gioco

Il gioco è caratterizzato da un percorso a **tappe**, costituite da **prove** da superare per acquisire punti e accedere alla tappa successiva.

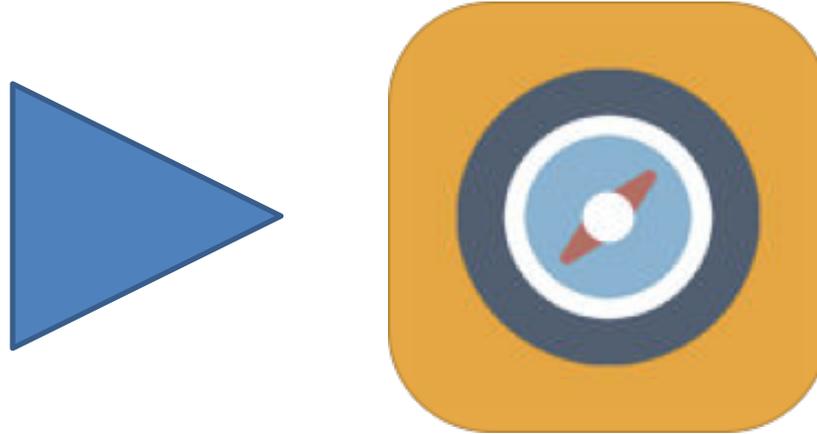
- Ogni **tappa** può essere sia **visibile**, con la posizione indicata sulla mappa, sia **invisibile**, con un indizio da risolvere per capire dove recarsi.
- Una volta che ci si trova nel luogo esatto della tappa, si dà inizio alle prove.
- Per ciascuna prova viene richiesto di **riconoscere con la fotocamera** del proprio telefono determinati punti (statua, insegna ecc.) oppure rispondere a domande vero/falso o con scelta singola.
- Cosa riconoscere deve essere scoperto **rispondendo ad un quesito** o seguendo l'indizio.
- Ogni prova superata dà diritto a **punti** che si sommano per formare il punteggio finale con il quale accedere a dei **premi**, se previsti.



Struttura gioco



Demo App



Scaricare la app **City Treasures**



Come realizzare una caccia

Fase di progettazione

1. Individuazione degli obiettivi e del target di utilizzatori
2. Definizione dei possibili partner e dei premi per i giocatori
3. Progettazione di massima della caccia

Fase di realizzazione

4. Definizione delle prove e raccolta del materiale fotografico
5. Stesura della caccia
6. Caricamento caccia sul gestionale (<https://citytreasures.visualengines.com>)

Fase di validazione

7. Test della caccia ed eventuali correzioni
8. Traduzione e generazione delle versioni in lingua
9. Rilascio finale e ultime verifiche

Fase di esercizio

10. Promozione della caccia
11. Ricerca di sponsor (eventuale)



Individuazione partner e premi

Le figure coinvolte

[Progettazione]

- **Creatore della caccia: siete voi;** chiunque può farlo, basta avere dei “tesori” da raccontare e seguire le indicazioni per la realizzazione. Una volta creata la caccia viene sottoposta all'approvazione di Visual Engines che la verifica e la valida dal punto di vista tecnico prima di renderla disponibile definitivamente sulla app.
- **Organizzatore:** il soggetto responsabile per una caccia che consegni premi (se presenti). In genere coincide col creatore.
- **Visual Engines:** fornisce la strumentazione tecnica, server di gestione e app per il gioco; svolge la formazione e l'assistenza per tutte le attività di creazione della caccia, se previsto.
- **Sponsor (eventuali):** gli sponsor vengono indicati sulla mappa vicino alle tappe del percorso, oppure si possono stabilire delle vere e proprie tappe all'interno di negozi, con relative prove di riconoscimento di determinati prodotti.

Premi:

- nessuno: è la scelta più semplice
- piccoli gadget, biglietti omaggio o **buoni sconto**
- *per eventi* maggiori aspettative



Progettazione di massima

[Progettazione]

Area

Tappe

Durata

Ostacoli

Prove

Sponsor

1. Innanzitutto, Individuare l'**area di gioco** (paese, città, centro commerciale naturale, piazza ecc.) La scelta dipende dall'obiettivo della caccia.
2. Individuare le **tappe** (piazza, chiesa, negozio). La scelta delle tappe e il loro numero dipendono anche dal destinatario del gioco.
3. Studiare il percorso: attraverso **ricerche** su internet o altro materiale, anche con un **sopralluogo**
4. La **durata**: per ogni prova, e più in generale per tutta la caccia, bisogna decidere una **durata massima** e una **durata stimata**. La durata dipende dal giocatore a cui ci si rivolge:
 - **Turisti** in città solo per poche ore: una o due ore al massimo;
 - **Cittadini** durata di più ore
5. Capire se ci sono **ostacoli** di accesso: orari, biglietti da acquistare
6. Ipotezzare le **prove** per ogni tappa. Ogni prova consiste nella richiesta di riconoscimento di un elemento, che può essere una facciata, una statua, un cartellone, un'insegna, un quadro ecc.
7. Capire quali soggetti commerciali possono essere coinvolti



Campo	Descrizione
Titolo	È il nome con cui viene conosciuta la caccia e che la deve contraddistinguere dalle altre cacce Fate un'ipotesi, il titolo può essere cambiato
Lingue	Indicare le lingue nelle quali si pensa di produrre i contenuti.
Area	Serve a indicare l'area di localizzazione della caccia. Specificare un indirizzo
Raggio	Serve a fornire un'indicazione della grandezza dell'area in cui si svolge la caccia
Tipo di utenti	Definire il tipo di giocatori che si vuole intercettare: turisti o cittadini, adulti, adolescenti, bambini, ecc.
Obiettivi	Indicare i propri obiettivi
Motivazione giocatori	Spiegare perché un certo utente deve giocare alla caccia
Descrizione	Raccontare brevemente la caccia. Evidenziare eventuali problematiche che si possono incontrare (es. tappe in luoghi che in certe ore non sono accessibili)
Durata stimata	Indicare quanto durerà approssimativamente la caccia.
Premi	Indicare se si ha un'idea di quali premi si possono dare e di chi può sostenerne il costo.
Sponsor	Indicare se è possibile coinvolgere esercizi commerciali che possono pagare per la promozione, oppure se la caccia va attuata senza sponsor.
Numero di tappe	Specifica il numero di tappe della caccia. Una tappa è un luogo fisico. Si suggerisce di non esagerare con il numero, in quanto per molte tipologie di giocatori può diventare noioso. Non assolutamente superare 10 tappe

Come realizzare una caccia

Fase di progettazione

1. Individuazione degli obiettivi e del target di utilizzatori
2. Definizione dei possibili partner e dei premi per i giocatori
3. Progettazione di massima della caccia

Fase di realizzazione

4. Definizione delle prove e raccolta del materiale fotografico
5. Stesura della caccia
6. Caricamento caccia sul gestionale (<https://citytreasures.visualengines.com>)

Fase di validazione

7. Test della caccia ed eventuali correzioni
8. Traduzione e generazione delle versioni in lingua
9. Rilascio finale e ultime verifiche

Fase di esercizio

10. Promozione della caccia
11. Ricerca di sponsor (eventuale)



Riconoscimento visuale



Riconoscimento visuale

Come funziona?

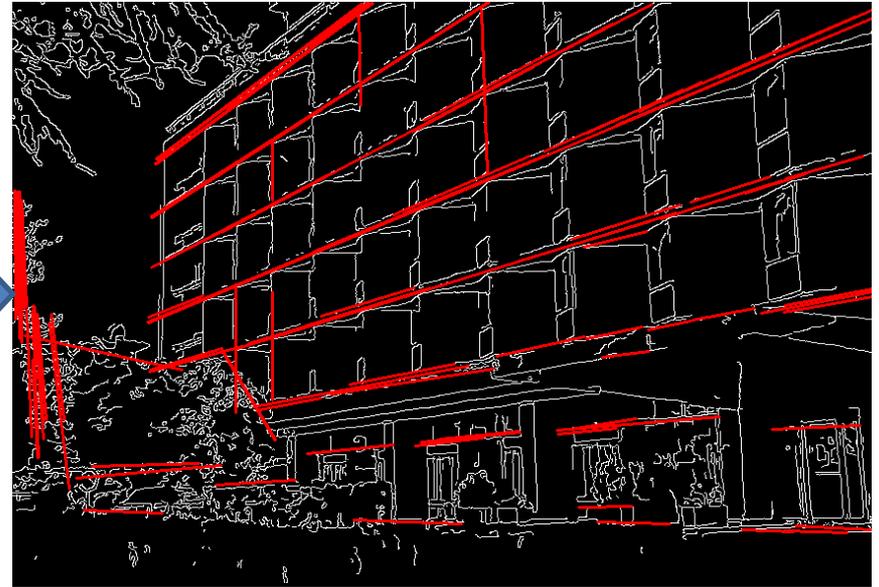
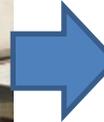
- Basato di VeMIR
- immagini “*marker*” acquisite in precedenza
- confronto flusso di immagini acquisite dalla camera dello smartphone

Comparazione di tipo *geometrico*

- Estrazione delle *linee* e delle forme
- Alle forme si applicano *trasformazioni geometriche* per comparare le forme presenti in un'immagine catturata dallo smartphone con quelle presenti nei “marker”
- Correzione delle *distorsioni* prospettiche
- Trattamento casi di parziale *oscuramento*
- Riduzione dei problemi di illuminazione.
- *Esclusi i colori* che sono troppo variabili, specialmente in caso di esterni



Riconoscimento visuale



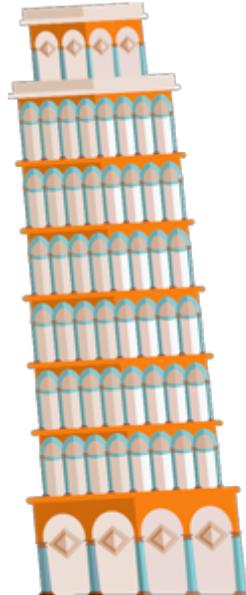
Raccomandazioni tecniche

- solo cose dalla forma fissa, non variabile
- facciata palazzo, statua, cartellone, insegna, quadro: OK
- persona, animale, pianta, facciata con ingombri, schermo che cambi immagine: non sono riconoscibili
- paesaggio, veduta, targa, lapide, scritta: creano delle difficoltà
- senza zoom o con uno zoom minimo
- illuminazione sufficiente e abbastanza costante
- Il contesto costituisce è un elemento di riconoscimento, deve essere quindi il più inalterato possibile
- diversi scatti a seconda delle posizioni in cui si suppone si trovi il giocatore durante la prova
- differenti condizioni di luce, per gli esterni a diverse ore del giorno.
- non è necessaria una macchina fotografica è sufficiente uno smartphone di buona qualità.
- Evitare foto mosse o non a fuoco



Raccomandazioni tecniche

SI



NO



Prove e materiale fotografico

- Partire dalla progettazione di massima [Realizzazione]
- Seguire l'itinerario delle tappe osservando quali possono essere le prove
- Rilevare le coordinate GPS ed tempi di percorrenza e consolidare le tappe
- Prima selezione delle prove scattando delle foto e prendendo appunti.
- Ipotizzare quali indizi fornire e quali contenuti associare alle prove
- Definire se le prove sono organizzate in gruppi e nel caso individuare i gruppi.
 - I gruppi sono una specie di sotto tappa e seguono un ordine rigoroso
 - le prove del gruppo N verranno sempre prima di quelle del gruppo N+1



Consigli per l'organizzazione materiale fotografico

Ecco alcuni consigli per organizzare al meglio la raccolta del materiale fotografico:

Tutte le immagini vanno scaricare su computer ed organizzate per

- **caccia**: assegnare un nome simbolico alla caccia, creare una cartella con il nome scelto e mettere tutte le immagini nella cartella (es. *SalernoCentro*)
- **tappa**: assegnare un nome simbolico ad ogni tappa e mettere tutte le immagini nella cartella con il nome scelto (es. *PalazzoRagione*)
- **Gruppo (eventuale)**: assegnare un nome simbolico ad ogni gruppo e mettere tutte le immagini nella cartella con il nome scelto (es. *SalaAlfieri*)
- **prova**: assegnare un nome simbolico ad ogni prova e rinominare le immagini marker dell'oggetto della prova nella cartella con il nome scelto ed un numero progressivo (es. *Donna1.jpg, Donna2.jpg, Donna3.jpg*)



Consigli per l'organizzazione materiale fotografico

- MuseoMontelupo
- T1Museo
 - G00ingresso
 - G01Scale
 - G02Rosso
 - G03Vasaio
 - G04PozzoLavatoi
 - G05Mensa
 - G06Esportazioni
 - G07V1-9
 - G08V10-14
 - G09V15-20
 - G10V21-25
 - G11Committenza
 - G12AnimaliFiori**
 - G13Farmacia
- T2Centro



BoccaleChiocchi
ola1.JPG



BoccaleChiocchi
ola2.JPG



BoccaleChiocchi
ola3.JPG



BroccaFiore1.JPG



BroccaFiore2.JPG



IMG_6184.JPG



PalmettaUnicorn
o1.JPG



PalmettaUnicorn
o2.JPG



PiattoVegetaleM1
.JPG



PiattoVegetaleM2
.JPG



PrezzemoloLeone
M1.JPG



PrezzemoloLeone
M2.JPG



Prima stesura: Caccia (1)

Campo	Descrizione	Vincoli
Titolo	È il nome con cui viene conosciuta la caccia e che la deve contraddistinguere dalle altre caccie. È utile che riporti il luogo, es. “Caccia a Pisa”.	Obbligatorio, massimo 30 caratteri
Lingua	È la lingua della caccia. L'app viene automaticamente avviata nella lingua del telefono, mentre i contenuti andranno tradotti di volta in volta rendendo disponibile la scelta all'utente.	Al momento: “Italiano” “Francese” “Spagnolo” o “Inglese”
Logo	Immagine del logo della caccia. Può essere un disegno oppure una foto del luogo, purché anche se visualizzata in piccole dimensioni sia sufficientemente chiara.	Obbligatorio, dimensioni 1024x1024, formato PNG o JPG.
Descrizione	Deve raccontare brevemente la caccia, l'argomento, gli obiettivi ed il tipo di utenti a cui si rivolge. Deve anche evidenziare eventuali problematiche che si possono incontrare (es. la localizzazione della tappa in luoghi chiusi), fornire indicazioni sull'orario, durata e quant'altro si ritenga utile. Non deve spiegare come si svolge il gioco perché questo è specificato dall'applicazione.	Obbligatorio, massimo 1000 caratteri. Testo normale, non formattato.
Data e ora inizio	Specifica l'inizio della caccia al tesoro, prima non si gioca. E' utile per cacce che si svolgono durante gli eventi.	
Data e ora fine	Specifica la fine della caccia al tesoro, dopo tale orario non si gioca. E' utile per cacce che si svolgono durante gli eventi.	
Durata stimata	Serve a far sapere al giocatore quanto durerà approssimativamente la caccia. Non ha nessuna influenza sul gioco, è solo una indicazione	Obbligatorio, va specificato in minuti



Prima stesura: Caccia (2)

Campo	Descrizione	Vincoli
Tempo massimo	Specifica il tempo massimo per il superamento della caccia, scaduto il quale la caccia si interrompe	Obbligatorio, va specificato in minuti
Dove	Serve a indicare l'area di localizzazione della caccia, che deve essere scritta in modo molto sintetico in quanto è presentata nella lista delle caccie	Obbligatorio, massimo 30 caratteri
Coordinate GPS	È una informazione tecnica che serve a posizionare la caccia sulla mappa. Vanno specificate le coordinate del centroide (punto centrale dell'area), e per ottenerle è sufficiente utilizzare Google Maps (https://www.google.it/maps), individuare il punto sulla mappa e premere il mouse abbastanza a lungo. Verranno visualizzate le coordinate GPS nel formato (latitudine, longitudine).	Obbligatorio, formato "latitudine, longitudine" es. 43.688115, 10.423062
Raggio	Serve a fornire un'indicazione della grandezza dell' area in cui si svolge la caccia	Obbligatorio, va specificato in metri
Regolamento	Deve ricordare come si svolge il gioco, il tempo massimo e come si accumula il punteggio. Per un esempio di regolamento si può vedere in appendice.	Obbligatorio
Premi	Deve elencare i premi con relativo punteggio, i criteri per averne diritto e le modalità per ritirarli. Per un esempio di regolamento si può vedere in appendice. Se non sono previsti premi va comunque comunicato ai giocatori.	Obbligatorio
Numero di tappe	Specifica il numero di tappe della caccia. Si suggerisce di non esagerare con il numero, in quanto per molte tipologie di giocatori può diventare noioso.	Obbligatorio



Prima stesura: Tappa (1)

Campo	Descrizione	Vincoli
Nome tappa	È il nome con cui viene conosciuta la Tappa. Solitamente è il nome del luogo o del monumento.	Obbligatorio, massimo 40 caratteri
Mostra mappa	su Una tappa può essere visibile (valore “true”) su mappa o non visibile (valore “false”), e in quest'ultimo caso viene fornito un suggerimento per raggiungerla (vedi Indizio).	“ <u>true</u> ” o “false”
Indizio	Testo che descrive il luogo, è applicabile solo in caso il giocatore debba ricercare il luogo dove si svolge la tappa (es. “In questo luogo c'è l'uomo dei mille”, per indicare la piazza con la statua di Garibaldi)	Massimo 250 caratteri
Coordinate GPS	Sono le coordinate geografiche della tappa, servono a posizionare la tappa sulla mappa. Per ottenere le coordinate è sufficiente utilizzare Google Maps, individuare la tappa sulla mappa e premere il mouse abbastanza a lungo. Verranno visualizzare le coordinate gps nel formato (latitudine, longitudine)	Formato “latitudine, longitudine” es. 43.688115, 10.423062
No GPS	Per alcune cacce le tappe possono non essere associate ad un luogo fisico (es. caccia da giocare utilizzando il computer, o al cinema), oppure il luogo dove si svolge la tappa ha problemi di ricezione del segnale GPS (esempio luoghi chiusi, gallerie, vicoli), utilizzando questa opzione si disabilita il controllo di vicinanza che viene fatto tramite il GPS del telefono. Attenzione: vedere anche Distanza massima	“true” o “false”



Prima stesura: Tappa (2)

Campo	Descrizione	Vincoli
Distanza massima	<p>Distanza massima (in metri) dalla tappa per cui si considera che il giocatore abbia raggiunto la tappa. Di norma 75 è un valore corretto, ma per alcuni luoghi è necessario portarlo a 150 o anche più.</p> <p>In caso il GPS venga rilevato molto male si consiglia di utilizzare l'opzione No GPS (impostata a "true")</p>	Obbligatorio, va specificato in metri
Numero prove	<p>Numero di prove da presentare nella tappa. Il numero di prove dipende da quanti oggetti si vuole che l'utente ritrovi. Per luoghi esterni, senza grandi cose da mostrare, si suggeriscono 1-2 prove, per luoghi di maggiore interesse un numero ragionevole può essere 3-4, mentre per un museo sono fattibili anche 10 prove</p>	Obbligatorio
Moltiplicatore punteggio tempo	<p>Rappresenta il numero decimale per calcolare il bonus sul tempo. Il valore verrà moltiplicato per i minuti residui per il completamento delle prove della tappa. Se si specifica 0 non verrà assegnato bonus, il valore di norma utilizzato è 1</p>	Decimale, 1=default
Prove raggruppate	<p>Per alcuni luoghi (es. un museo) è utile che le prove vengano raggruppate per evitare che un giocatore faccia troppi spostamenti nello stesso luogo.</p> <p>Se non viene utilizzata la tecnica dei gruppi (valore "false") le prove sono presentate in ordine casuale, altrimenti ogni prova appartiene ad un gruppo (valore "true") e le prove del gruppo N verranno sempre prima di quelle del gruppo N+1. Inoltre verrà scelta una prova a caso per ogni gruppo.</p> <p>Caso classico è la caccia in un museo: al primo gruppo apparterranno le prove all'inizio del percorso museale, ai gruppi successivi quelle nelle sale più avanti, all'ultimo gruppo le prove che si svolgono nelle sale vicino all'uscita.</p>	"true" o "false"



Prima stesura: Prova (1)

1. Test riconoscimento immagine

Campo	Descrizione	Vincoli
Gruppo	Nel caso nella creazione della tappa è stata selezionata l'opzione delle prove raggruppate (vedere in Tappa - Prove raggruppate), saranno visualizzati più gruppi dove inserire le prove e non un gruppo unico	
Titolo	È il nome luogo o del monumento oggetto della prova	Obbligatorio, massimo 20 caratteri
Indizio	Indizio per trovare l'oggetto/immagine da riconoscere	Obbligatorio, massimo 250 caratteri
Punteggio	Punteggio associato al superamento della prova	numerico, 5=default
Durata Massima	Specifica il tempo massimo per il superamento della prova, entro il quale se il riconoscimento non si realizza la prova è fallita. Il tempo residuo permette di acquisire un punteggio aggiuntivo legato al tempo risparmiato. In genere si indicano 5 minuti.	Obbligatorio, va specificato in minuti
Immagine Indizio	Opzionalmente, a corredo dell'indizio è possibile indicare un'immagine, ed è importante che non sia troppo piccola e che aiuti effettivamente il giocatore.	formato PNG o JPG
Nome Contenuto aggiuntivo	Nei casi in cui si voglia raccontare qualcosa riguardante l'oggetto della prova, è possibile compilare questo campo. È il testo che viene presentato nel pulsante dopo la scritta "Scopri di più su:" quando il riconoscimento è avvenuto con successo e la prova superata, in genere si indica il nome dell'oggetto riconosciuto	Obbligatorio, massimo 20 caratteri



Prima stesura: Prova (2)

Campo	Descrizione	Vincoli
Contenuto aggiuntivo	In questo campo si può raccontare qualcosa riguardo quello che si è riconosciuto, quindi è il luogo dove inserire un approfondimento anche di tipo culturale. Si suggerisce comunque di non superare i 500 caratteri altrimenti il rischio è che il testo non sia letto perché considerato troppo lungo/noioso dai giocatori.	Testo normale, massimo 500 caratteri
Contenuto aggiuntivo Immagine	Opzionalmente, a corredo del contenuto aggiuntivo inserire un'immagine.	formato PNG o JPG

2. Domanda vero/falso

Campo	Descrizione	Vincoli
Titolo	È il nome luogo o del monumento oggetto della prova	Obbligatorio, massimo 20 caratteri
Domanda	E' la domanda relativa all'oggetto della prova. La risposta dovrà essere «vero» oppure «falso»	Obbligatorio, massimo 250 caratteri
Punteggio	Punteggio associato al superamento della prova	numerico, 5=default
Durata Massima	Specifica il tempo massimo per il superamento della prova, entro il quale se il riconoscimento non si realizza la prova è fallita. Il tempo residuo permette di acquisire un punteggio aggiuntivo legato al tempo risparmiato. In genere si indicano 5 minuti.	Obbligatorio, va specificato in minuti



Prima stesura: Prova (3)

Campo	Descrizione	Vincoli
Immagine Indizio	Opzionalmente, a corredo dell'indizio è possibile indicare un'immagine, ed è importante che non sia troppo piccola e che aiuti effettivamente il giocatore.	formato PNG o JPG
Nome Contenuto aggiuntivo	Nei casi in cui si voglia raccontare qualcosa riguardante l'oggetto della prova, è possibile compilare questo campo. È il testo che viene presentato nel pulsante dopo la scritta "Scopri di più su:" quando il riconoscimento è avvenuto con successo e la prova superata, in genere si indica il nome dell'oggetto riconosciuto	Obbligatorio, massimo 20 caratteri
Contenuto aggiuntivo	In questo campo si può raccontare qualcosa riguardo quello che si è riconosciuto, quindi è il luogo dove inserire un approfondimento anche di tipo culturale. Si suggerisce comunque di non superare i 500 caratteri altrimenti il rischio è che il testo non sia letto perché considerato troppo lungo/noioso dai giocatori.	Testo normale, massimo 500 caratteri
Contenuto aggiuntivo Immagine	Opzionalmente, a corredo del contenuto aggiuntivo inserire un'immagine.	formato PNG o JPG



Prima stesura: Prova (4)

3. Domanda scelta singola

Campo	Descrizione	Vincoli
Titolo	È il nome luogo o del monumento oggetto della prova	Obbligatorio, massimo 20 caratteri
Domanda	E' la domanda relativa all'oggetto della prova. La risposta dovrà avere 4 opzioni di risposta	Obbligatorio, massimo 250 caratteri
Punteggio	Punteggio associato al superamento della prova	numerico, 5=default
Durata Massima	Specifica il tempo massimo per il superamento della prova, entro il quale se il riconoscimento non si realizza la prova è fallita. Il tempo residuo permette di acquisire un punteggio aggiuntivo legato al tempo risparmiato. In genere si indicano 5 minuti.	Obbligatorio, va specificato in minuti
Risposta 1 Risposta 2 Risposta 3 Risposta 4	Creare il testo (breve) delle 4 opzioni di risposta per poi indicare l'unica che sarà esatta e porterà al superamento della prova.	Obbligatorio, si consiglia di non superare i 50 caratteri per opzione
Immagine Indizio	Opzionalmente, a corredo dell'indizio è possibile indicare un'immagine, ed è importante che non sia troppo piccola e che aiuti effettivamente il giocatore.	formato PNG o JPG



Prima stesura: Prova (5)

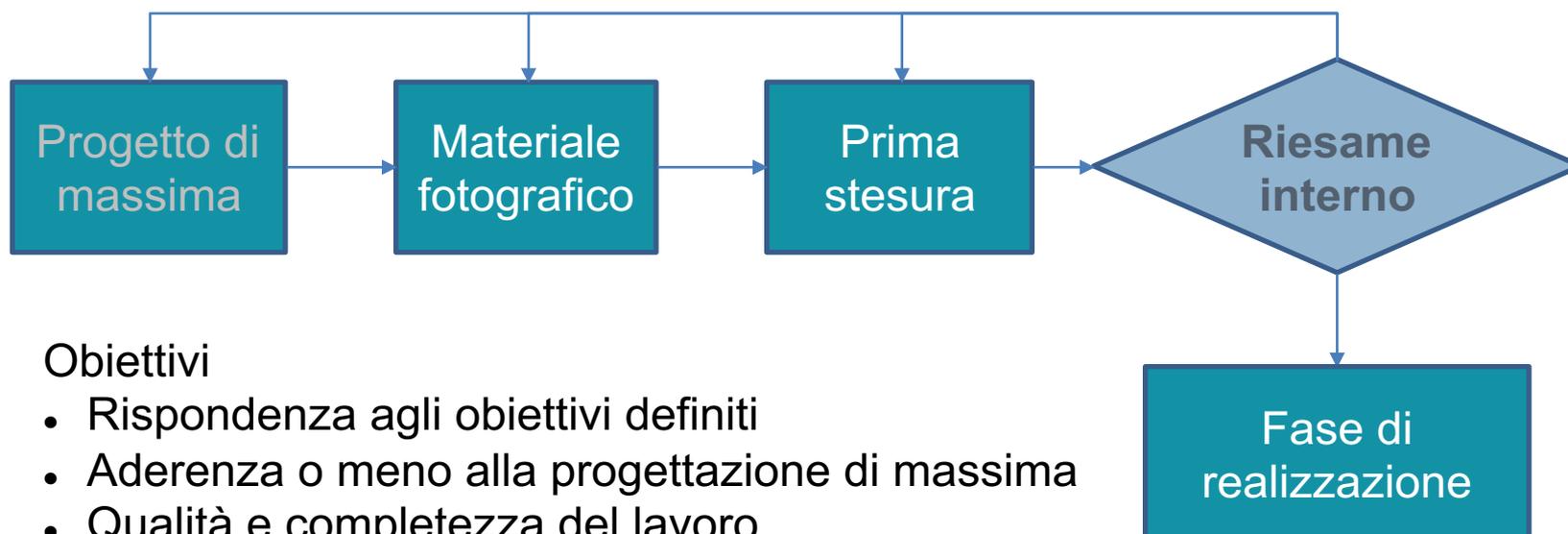
Campo	Descrizione	Vincoli
Nome Contenuto aggiuntivo	Nei casi in cui si voglia raccontare qualcosa riguardante l'oggetto della prova, è possibile compilare questo campo. È il testo che viene presentato nel pulsante dopo la scritta "Scopri di più su:" quando il riconoscimento è avvenuto con successo e la prova superata, in genere si indica il nome dell'oggetto riconosciuto	Obbligatorio, massimo 20 caratteri
Contenuto aggiuntivo	In questo campo si può raccontare qualcosa riguardo quello che si è riconosciuto, quindi è il luogo dove inserire un approfondimento anche di tipo culturale. Si suggerisce comunque di non superare i 500 caratteri altrimenti il rischio è che il testo non sia letto perché considerato troppo lungo/noioso dai giocatori.	Testo normale, massimo 500 caratteri
Contenuto aggiuntivo Immagine	Opzionalmente, a corredo del contenuto aggiuntivo inserire un'immagine.	formato PNG o JPG

Tutti questi campi riguardanti caccia, tappe e prove ti saranno utili in fase di inserimento della caccia nel gestionale (<https://citytreasures.visualengines.com>)



Riesame prima versione

[Realizzazione]



Obiettivi

- Rispondenza agli obiettivi definiti
- Aderenza o meno alla progettazione di massima
- Qualità e completezza del lavoro
- Eventuali possibili problematiche

Errori

- Eccessiva lunghezza della caccia
- Prove prive di significato
- Tappe ricche di prove e informazioni, altre povere



Come realizzare una caccia

Fase di progettazione

1. Individuazione degli obiettivi e del target di utilizzatori
2. Definizione dei possibili partner e dei premi per i giocatori
3. Progettazione di massima della caccia

Fase di realizzazione

4. Definizione delle prove e raccolta del materiale fotografico
5. Stesura della caccia
6. Caricamento caccia sul gestionale (<https://citytreasures.visualengines.com>)

Fase di validazione

7. Test della caccia ed eventuali correzioni
8. Traduzione e generazione delle versioni in lingua
9. Rilascio finale e ultime verifiche

Fase di esercizio

10. Promozione della caccia
11. Ricerca di sponsor (eventuale)



Validazione

[Validazione]

A questo punto dovete testare la caccia sul campo.

Per fare ciò potete usare direttamente l'app “City Treasures”

Le “cacce da validare” sono di norma nascoste all’interno dell’app. Per visualizzarle dovete abilitare il “**Testing**” dal menù, utilizzando il proprio account del gestionale di City Treasures.

La validazione è una attività che è bene sia fatta dal più ampio numero di persone, membri del gruppo di lavoro, ma anche amici e colleghi che non conoscono la caccia e che quindi rappresentano un campione dei futuri giocatori.

* Durante questa fase trovare errori è normale, e in tal caso vanno corretti e va ripetuta questa fase finché non ce ne saranno più.



Publicazione

Dopo la fase di test e la correzione di eventuali errori, è possibile pubblicare definitivamente la caccia cambiando il suo stato da «in test» a «pubblicata»

**previa comunicazione tramite e-mail a:
citytreasures@visualengines.com**

N.B.

In caso di pubblicazione della caccia in autonomia verranno eseguiti controlli sulla presenza di materiale pornografico, violento, illegale o considerato non consono ai fini della caccia al tesoro. Se verranno riscontrati contenuti appartenenti ad una di queste categorie provvederemo con la rimozione immediata della caccia e la chiusura dell'account, e se necessario verranno notificati gli organi competenti.



Completamento

[Validazione]

- **TRADUZIONI**



E' possibile inserire le traduzione dei contenuti in altre lingue.

- **PUBBLICAZIONE**

Dopo la verifica da parte di Visual Engines e la relativa validazione dal punto di vista tecnico, la caccia sarà resa disponibile definitivamente sulla app.



Come realizzare una caccia

Fase di progettazione

1. Individuazione degli obiettivi e del target di utilizzatori
2. Definizione dei possibili partner e dei premi per i giocatori
3. Progettazione di massima della caccia

Fase di realizzazione

4. Definizione delle prove e raccolta del materiale fotografico
5. Stesura della caccia
6. Caricamento caccia sul gestionale (<https://citytreasures.visualengines.com>)

Fase di validazione

7. Test della caccia ed eventuali correzioni
8. Traduzione e generazione delle versioni in lingua
9. Rilascio finale e ultime verifiche

Fase di esercizio

10. Promozione della caccia
11. Ricerca di sponsor (eventuale)



Promozione

[Esercizio]

Per far sì che la caccia venga effettivamente giocata dagli utenti dell'app, deve essere **pubblicizzata**.

- **Lancio**

Il lancio della caccia è un momento importante, naturalmente la sua pubblicizzazione dipende dalla tipologia e dal numero di soggetti che il creatore della caccia vuole raggiungere.

- **Social Network**

Per giocare alla caccia è necessario disporre di un account Facebook (*motivazioni nelle slide successive)

Su Facebook, più che sugli altri social, si ritiene quindi utile indirizzare l'attività di promozione che, come è noto, passa da:

- definizione della pagina della caccia
- inviti di amici
- post mirati
- post sponsorizzati



Sponsor (eventuali)

[Esercizio]

Ad eventuale scelta del creatore della caccia, è possibile andare alla ricerca di **sponsor** per:

- Mettere a disposizione dei premi per i giocatori
- creare accordi (tipo sconti, coupon, ecc.. per i giocatori della caccia)
- remunerare i soggetti economici creatori della caccia



Facebook

[Esercizio]

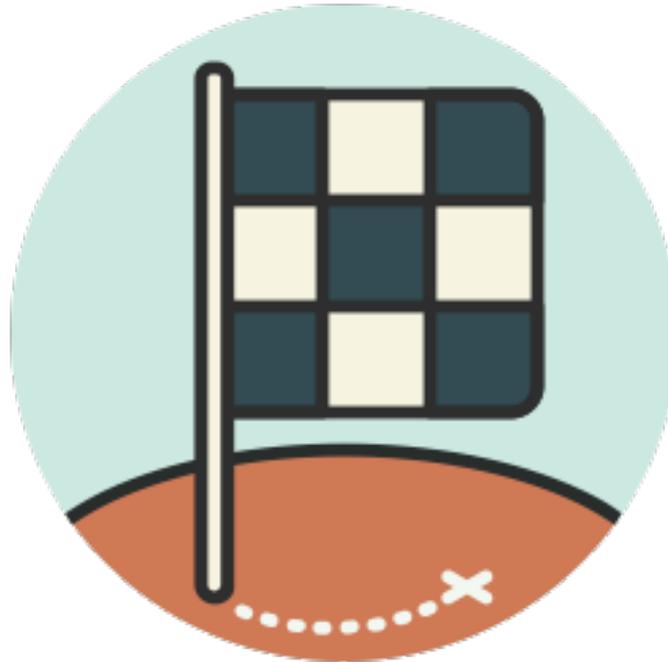
Per giocare alla caccia è necessario avere un account Facebook.

Motivi:

- l'app si rivolge ad un'**utenza giovane** (e tutti i giovani hanno Facebook)
- invitare gli amici
- condivisione
- più facile pubblicizzazione della caccia



Fine



citytreasures@visualengines.com

