

## PROGETTO 3DLAB-SICILIA

Documento interno di progetto

# Procedura per la pubblicazione di un'app sull'Oculus Store

Marzo 2022





DATI DEL PROGETTO	
Acronimo	3DLab-Sicilia
Titolo	Creazione di una rete regionale per l'erogazione di servizi innovativi basati su tecnologie avanzate di visualizzazione
Numero	08CT4669990220
CUP	G69J18001100007
Durata	03.03.2020 - 02.09.2022 (30 mesi)

DATI DEL DOCUMENTO	
Numero	
Titolo	Procedura per la pubblicazione di un'app sull'Oculus Store
Work package	WP4 - Implementazione e validazione dei casi d'uso già identificati WP5 - Identificazione, selezione, implementazione e validazione di nuovi casi d'uso
Partner responsabile/i	Parco Scientifico e Tecnologico di Sicilia
Autore/i	Gian Marco Pane (Xenia Progetti), Luca Falzone (Xenia Progetti), Antonino Lopes (Xenia Progetti)
Revisore/i interno/i	Nicoletta Paparone (Parco Scientifico e Tecnologico di Sicilia)
Tipologia	Documento interno di progetto
Livello di riservatezza	Pubblico
Data di pubblicazione attesa	n. a.
Data di pubblicazione	23.03.2022
Stato	Versione 1

#### DISCONOSCIMENTO

Le affermazioni fatte in questo documento riflettono le opinioni degli autori e non quelle dei Soggetti ai quali essi appartengono né quelle della Regione Siciliana.

Questo documento è rilasciato sotto la licenza Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike (CC-BY-NC-SA).

#### RICONOSCIMENTO

Questo documento è un risultato del progetto 3DLab-Sicilia finanziato dal Dipartimento delle Attività Produttive della Regione Siciliana con D.D.G. n. 3432/5.S del 12/11/2019.



## Sommario

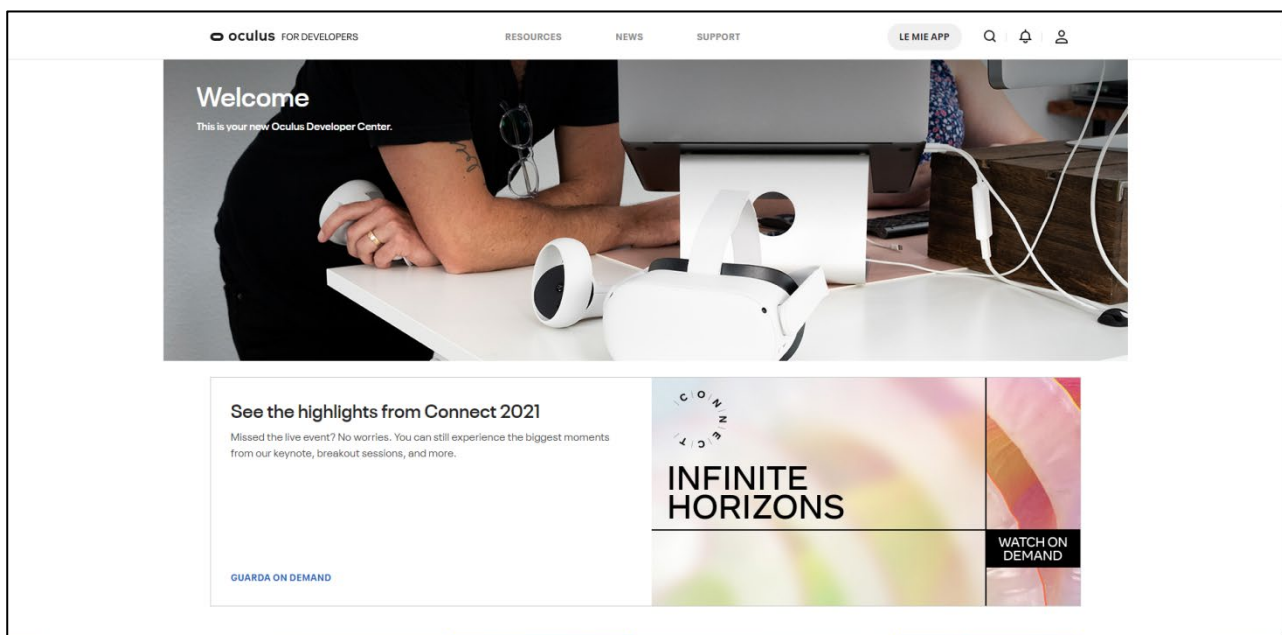
1	- Introduzione .....	4
2	- Prerequisiti per la pubblicazione dell'app .....	4
3	- Preparazione dell'APK per la pubblicazione .....	11
3.1	Upload di un APK attraverso Oculus Platform Utility .....	13
3.2	Upload di un APK attraverso Oculus Developer Hub .....	22
4	- Compilazione dei metadati dell'app .....	28
4.1	Sezione "Nome" .....	28
4.2	Sezione "Specifiche" .....	29
4.3	Sezione "Dettagli" .....	29
4.4	Sezione "Risorse" .....	29
4.5	Sezione "Valutazione dei contenuti" .....	30
4.6	Sezione "Prezzi" .....	30
5	- Invio e pubblicazione dell'app sull'Oculus Store .....	31

## 1 - INTRODUZIONE

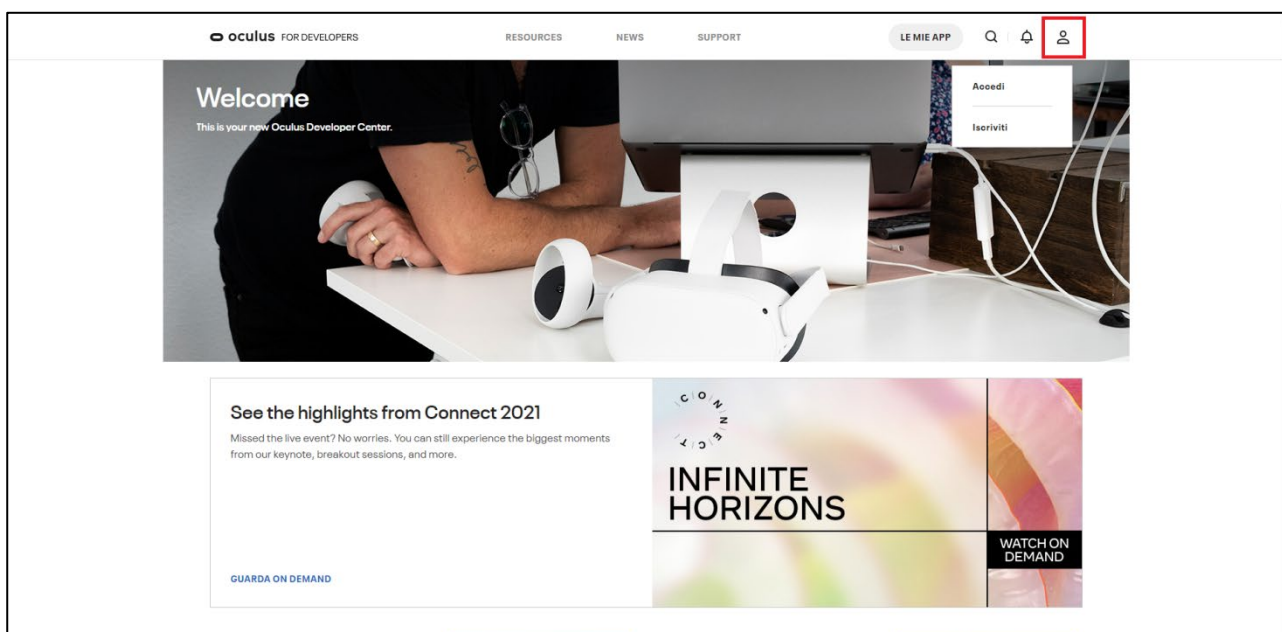
Questo documento contiene una guida dettagliata “passo passo” per la pubblicazione di una nuova applicazione all’interno della piattaforma Meta “Oculus Store”. La procedura descritta in questo documento è stata utilizzata per effettuare il caricamento sullo store Oculus dell’applicazione “Castello Manfredonico VR” realizzata da Xenia Progetti per conto del Parco Scientifico e Tecnologico di Sicilia nell’ambito del progetto 3DLab-Sicilia.

## 2 - PREREQUISITI PER LA PUBBLICAZIONE DELL’APP

Per iniziare, andare all’indirizzo <https://developer.oculus.com>

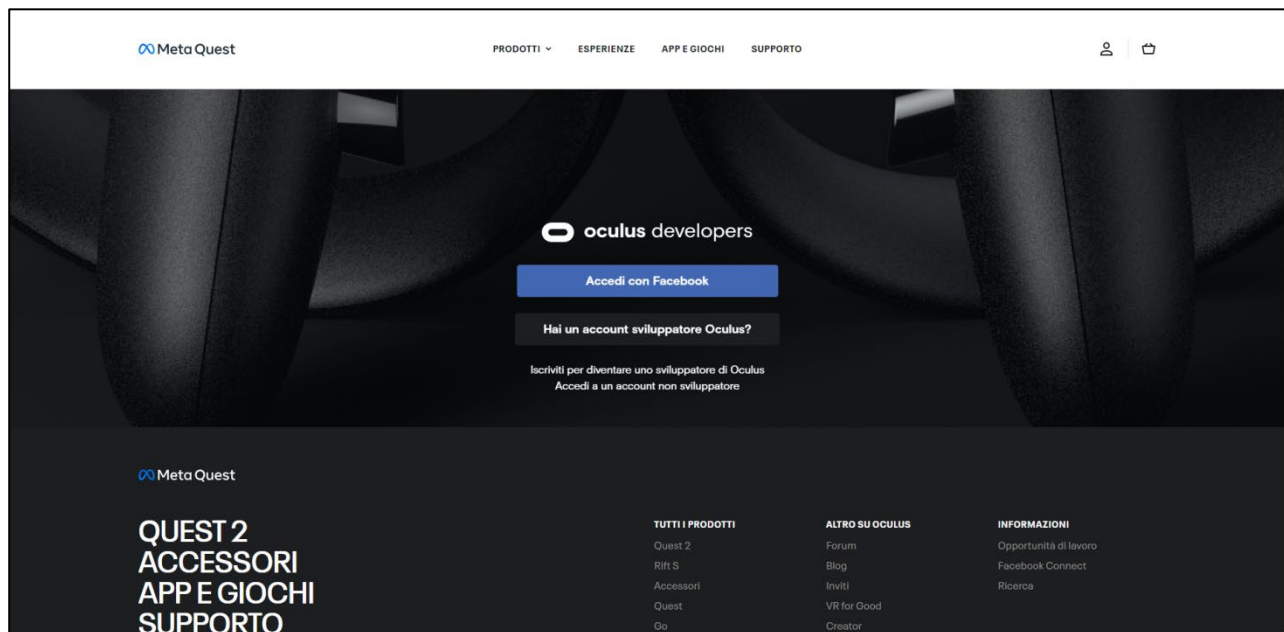


Cliccare sull'icona dell'omino in alto a destra e selezionare “accedi” nel caso in cui si disponga già di un account Facebook o di un account sviluppatore Oculus, altrimenti selezionare “iscriviti” e seguire la procedura di creazione di un nuovo account.

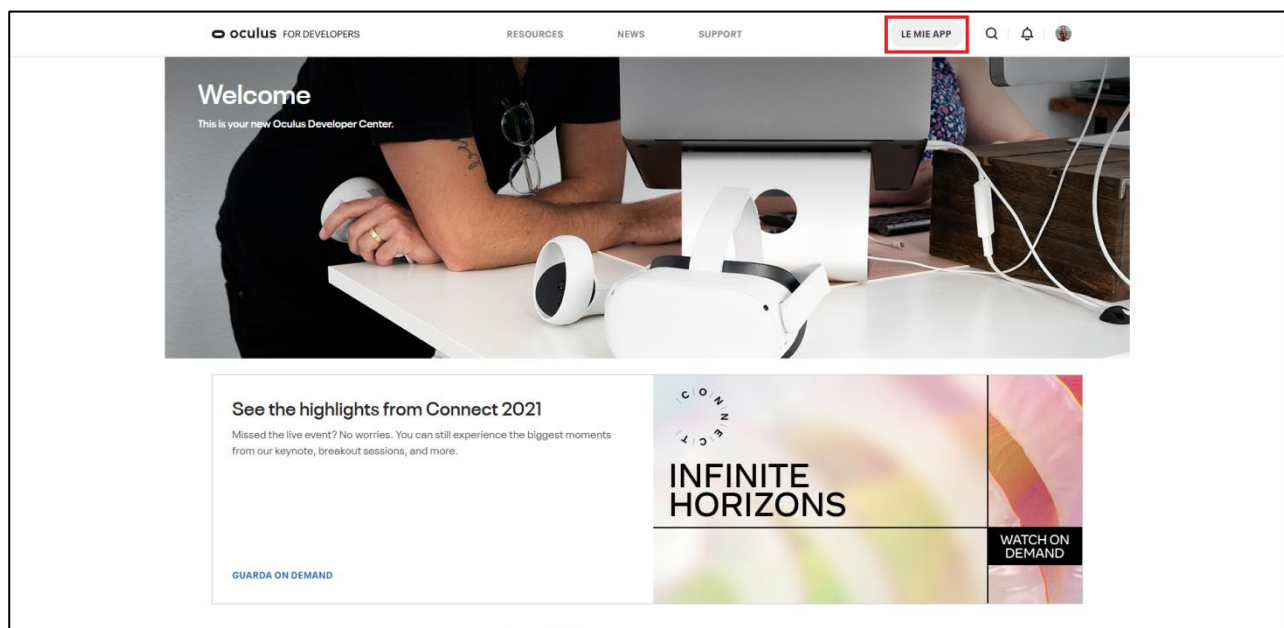




Il passaggio successivo è quello di selezionare la tipologia di account da usare per il login.



Dopo aver eseguito il login si verrà riportati alla schermata principale. Da qui, selezionare “Le mie app” per avere accesso al back-office vero e proprio.



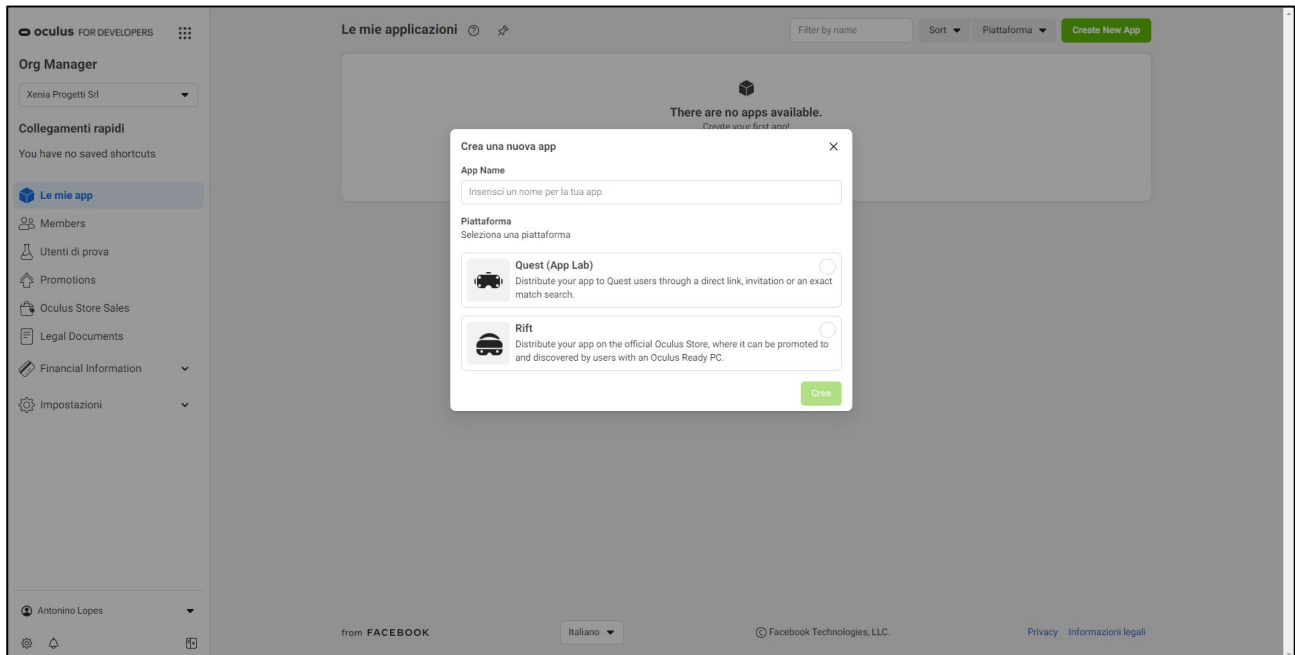


Inizialmente, è necessario creare una nuova organizzazione, fare click sul tasto “Crea” e inserire un nome appropriato all’interno dell’apposita text box.  
È necessario inoltre mettere la spunta su “I understand” per accettare i termini di servizio di Oculus.

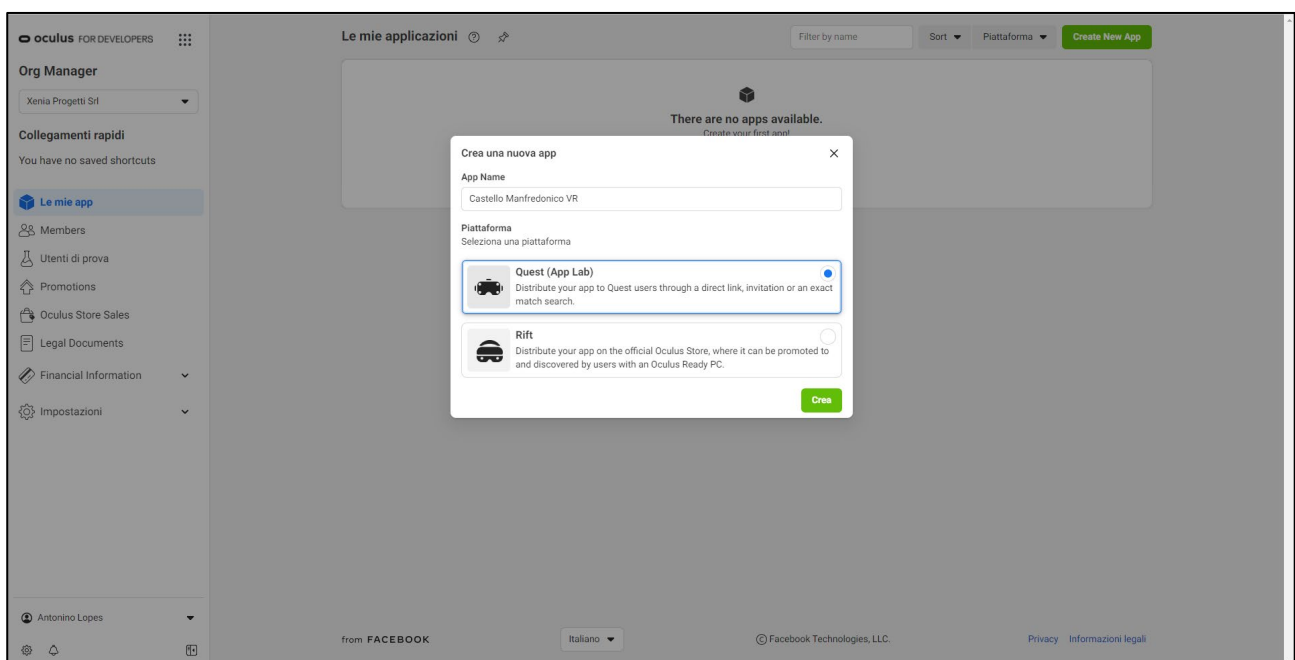
Creare quindi una nuova applicazione cliccando su “Create new App”.



La schermata successiva richiede di scegliere la piattaforma tra App Lab (consigliato per le app in beta e ancora in fase di sviluppo) e Rift (consigliato per le app in versione definitiva).



Inserire quindi il nome dell'app, scegliere la piattaforma adeguata e cliccare su “Crea”.



Al termine del caricamento apparirà la schermata di panoramica dell'applicazione. Cliccare su “inizia a inviare” per passare alla schermata di “app submission”.

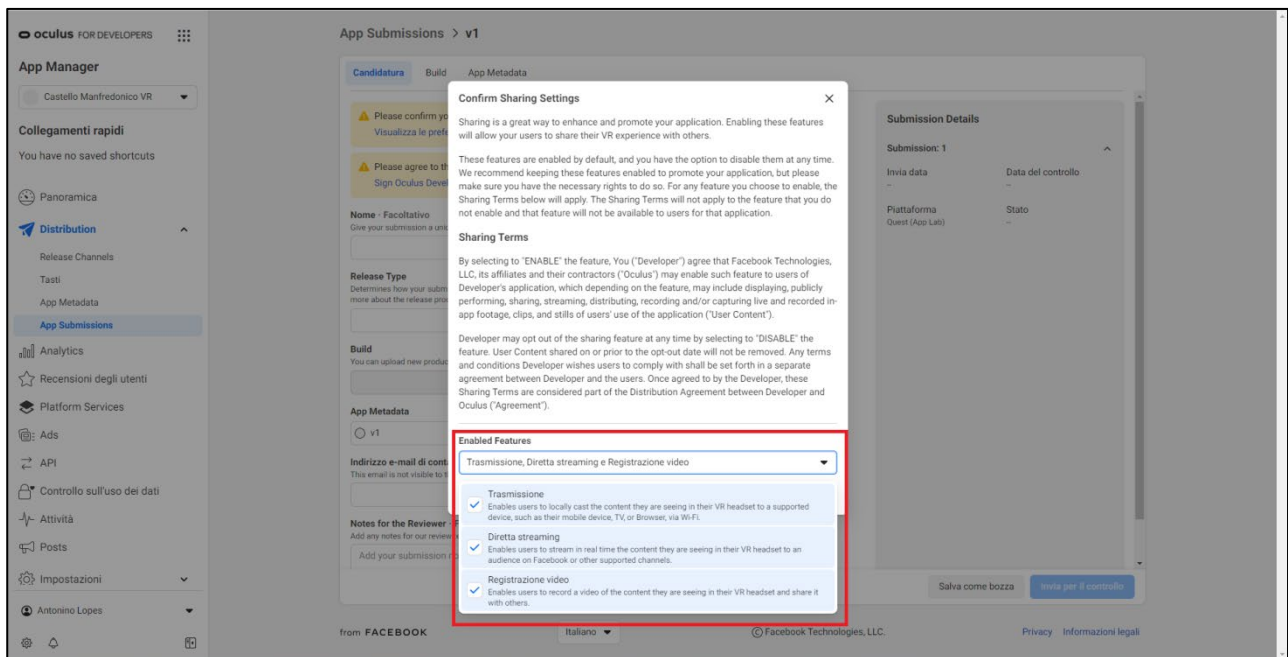


The screenshot shows the 'App Manager' interface for the application 'Castello Manfredonico VR'. The left sidebar contains navigation options like 'Panoramica', 'Distribution', 'Analytics', and 'Impostazioni'. The main content area displays the 'App Product Detail Page' with a release status of 'Not Released' and a 'Production Build' section indicating 'No build uploaded to Production (App Lab) channel'. A 'Release Timeline' shows stages from 'Submission started' to 'Uscita'. A red box highlights the 'Inizia a inviare' button. Below, the 'Latest App Submission' table shows a submission named 'v1' with a projected release date of '21 mar 2022'. The 'Recently Uploaded Builds' section shows 'No builds found' with an 'Upload build' button.

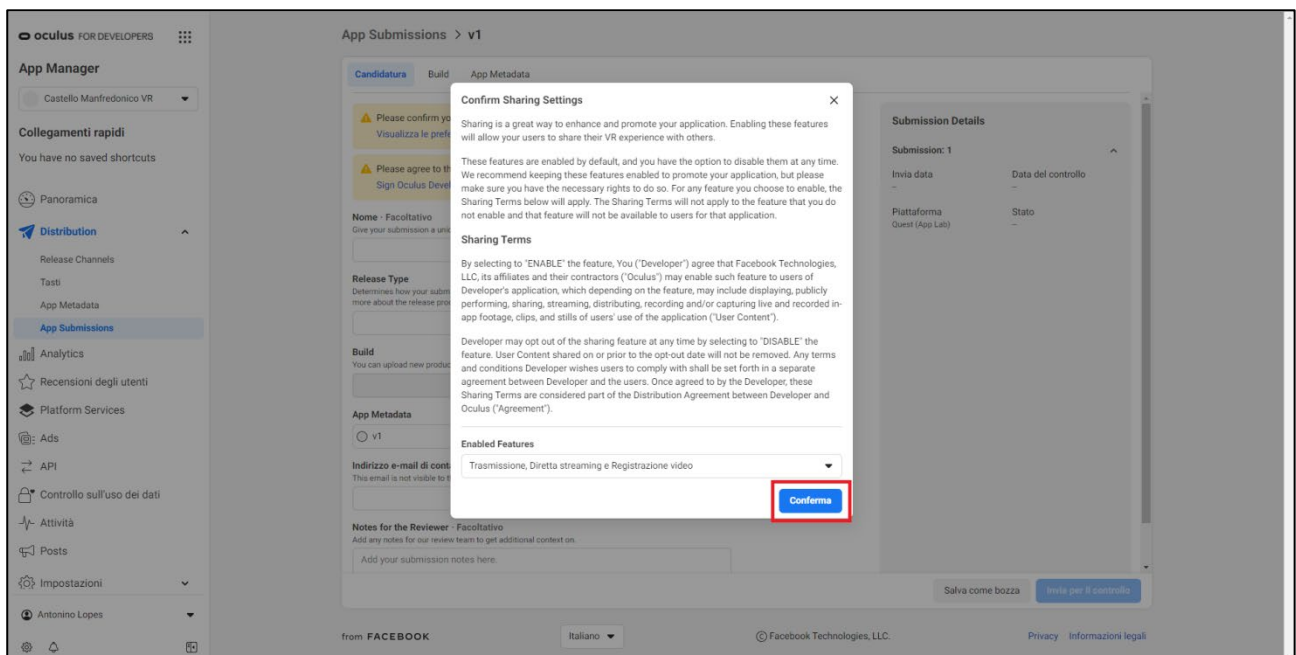
Nella scheda di “Candidatura”, è necessario selezionare le preferenze di condivisione dell'app. Cliccare quindi su “Visualizza le preferenze” per aprire la relativa modale.

The screenshot shows the 'App Submissions' page for submission 'v1'. The 'Candidatura' tab is active. It displays two warning messages: 'Please confirm your app sharing preferences before submitting' (with a red box around the 'Visualizza le preferenze' link) and 'Please agree to the Oculus Developer Distribution Agreement'. The form includes fields for 'Nome' (Facoltativo), 'Release Type', 'Build', 'App Metadata' (set to 'v1'), 'Indirizzo e-mail di contatto', and 'Notes for the Reviewer'. A 'Submission Details' modal is open on the right, showing 'Submission: 1' with fields for 'Invia data', 'Data del controllo', 'Piattaforma', and 'Stato'. At the bottom, there are buttons for 'Salva come bozza' and 'Invia per il controllo'.

Cliccare sul menù a tendina e selezionare (o deselectare) una o più funzionalità.



Fatto questo, cliccare su “Conferma”.



Si verrà riportato alla schermata precedente da cui sarà sparito il messaggio di avviso relativo alle preferenze di condivisione. Da qui cliccare su “Sign Oculus Developer Distribution Agreement”.



Leggere attentamente l'accordo di distribuzione per gli sviluppatori e mettere la spunta su "Accetto". Successivamente cliccare "Invia".

Si verrà nuovamente riportati alla schermata precedente, in cui stavolta entrambi gli avvisi saranno spariti. Inserire quindi un nome per la sottomissione; il nome in questione è facoltativo e non visibile al pubblico.



Procedere quindi selezionando la tipologia di rilascio (una volta approvata o calendarizzata), la build (al momento questo campo è vuoto in quanto non abbiamo ancora caricato nessun APK) e “App Metadata”. Quest’ultimo campo viene impostato di default a v1. Completare inserendo un indirizzo e-mail di contatto.

Una volta compilati tutti i campi, la schermata sarà simile alla figura seguente.

### 3 – PREPARAZIONE DELL’APK PER LA PUBBLICAZIONE

Sotto la voce Build, si trova il messaggio: “You can upload new production builds qui”. Cliccando su “qui” si verrà portati alla schermata di upload della build.

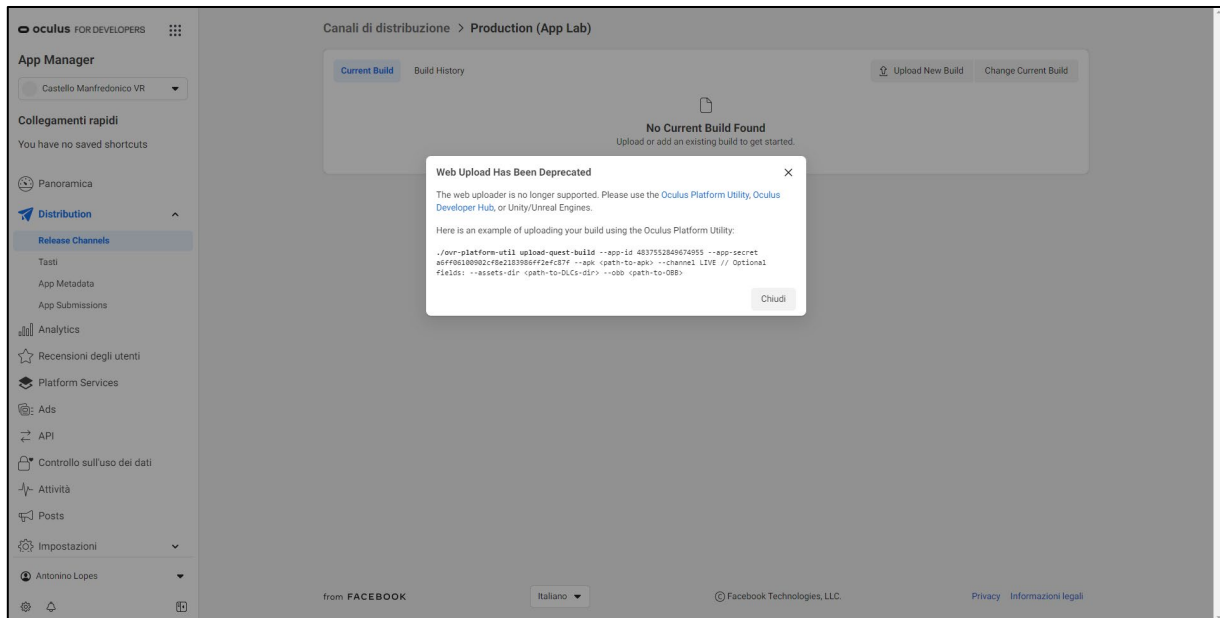


Cliccare su “Upload new build”.

Una nuova finestra avvisa che non è più possibile caricare build attraverso il web. In alternativa vengono proposte tre soluzioni: l'Oculus Platform Utility, l'Oculus Developer Hub o attraverso i softwares Unity Engine o Unreal Engine. Di seguito verranno analizzati i primi due procedimenti. Nel paragrafo 3.1 viene descritta la procedura che utilizza la Oculus Platform Utility. Nel paragrafo 3.2 viene descritta invece la procedura che utilizza l'Oculus Developer Hub.

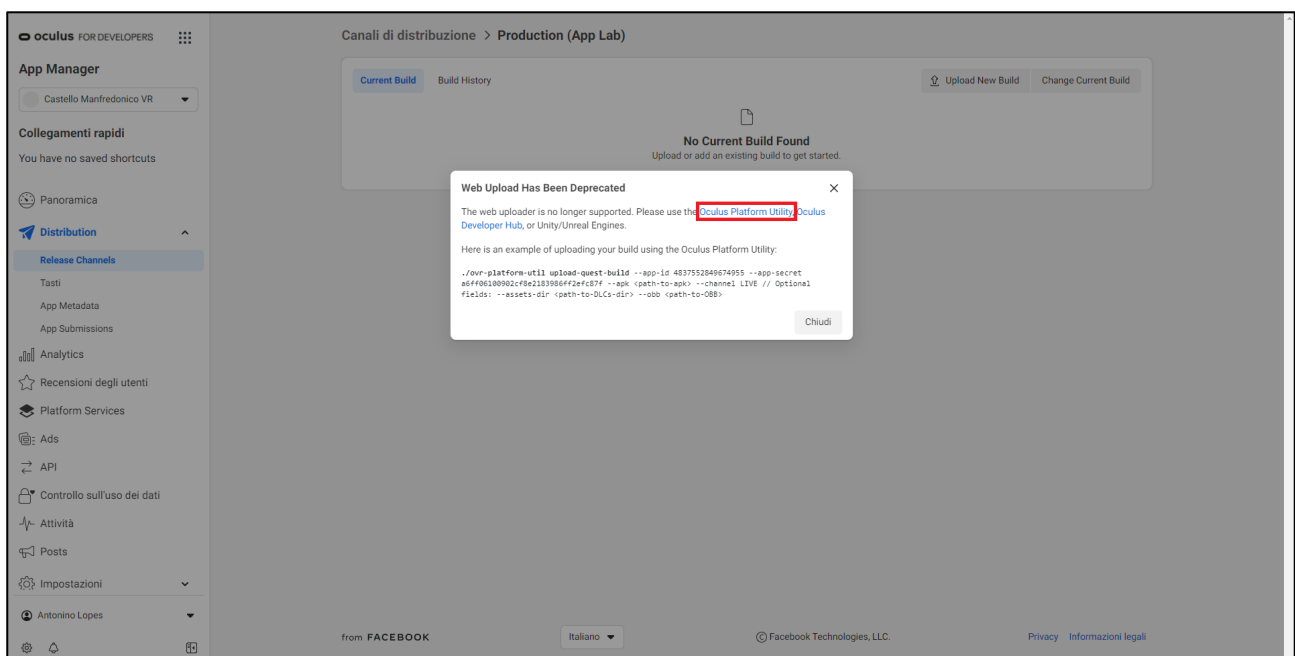


***N.B: alla data di stesura di questa guida (23/03/2022), pare esista un bug nell'Oculus Developer Hub per cui qualora vi sia un problema con l'APK da caricare, il software notifica un "server error" o un "network error" invece di segnalare un errore nell'APK. Per questo motivo è consigliabile utilizzare l'Oculus Platform Utility, che fornisce una messaggistica di controllo più efficiente.***



### 3.1 UPLOAD DI UN APK ATTRAVERSO OCULUS PLATFORM UTILITY

Selezionare "Oculus Platform Utility".



Scaricare l'utilità per il sistema operativo (ad esempio, MS Windows).



oculus FOR DEVELOPERS

RESOURCES NEWS SUPPORT

LE MIE APP

Imposta come predefinito

### < Upload Your App

- App Upload and Distribution
- Lifecycle of an Oculus VR App
- Create and Group Apps
- Upload Apps and Provide App Details
- Complete a Data Use Checkup
- Data Protection Assessment
- Security Vulnerability Testing
- Upload Apps for Quest
- Upload Apps for Rift
- Oculus Platform Command Line Utility

## Oculus Platform Utility Reference

The Oculus Platform Utility is a command-line tool that enables you upload builds to your release channels much faster than using the Oculus dashboard web interface, and it enables larger upload packages. It also allows you to incorporate automated uploads into your existing build system.

The Oculus Platform Utility uploads builds faster because it analyzes your build and only uploads the parts that have changed since your last upload.

This topic contains the following sections:

- Download and Install the Utility
- Obtain Credentials to Use the Utility
- Use the Oculus Platform Tool for Unity or Unreal Engine
- Command Quick Reference
- Get Help with the Utility
- Upload a Quest Build
- Download a Quest Build
- Upload Debug Symbolics for an Existing Build
- Set Release Channel
- Manage Add-ons

### Download and Install the Utility

- Select the appropriate download for your system:
  - Windows 32-bit and 64-bit
  - Mac OS X
- Copy the utility to the directory of your choice.
- For Mac, you will need to change the access permissions of the utility for it to execute:
  - Change directories (cd) to the location of the file
  - At the command prompt, type: `chmod +x ./ovr-platform-util`

Did you find this page helpful?

Download and Install the Utility

Obtain Credentials to Use the Utility

Use the Oculus Platform Tool for Unity or Unreal Engine

Command Quick Reference

Get Help with the Utility

Upload Quest Build

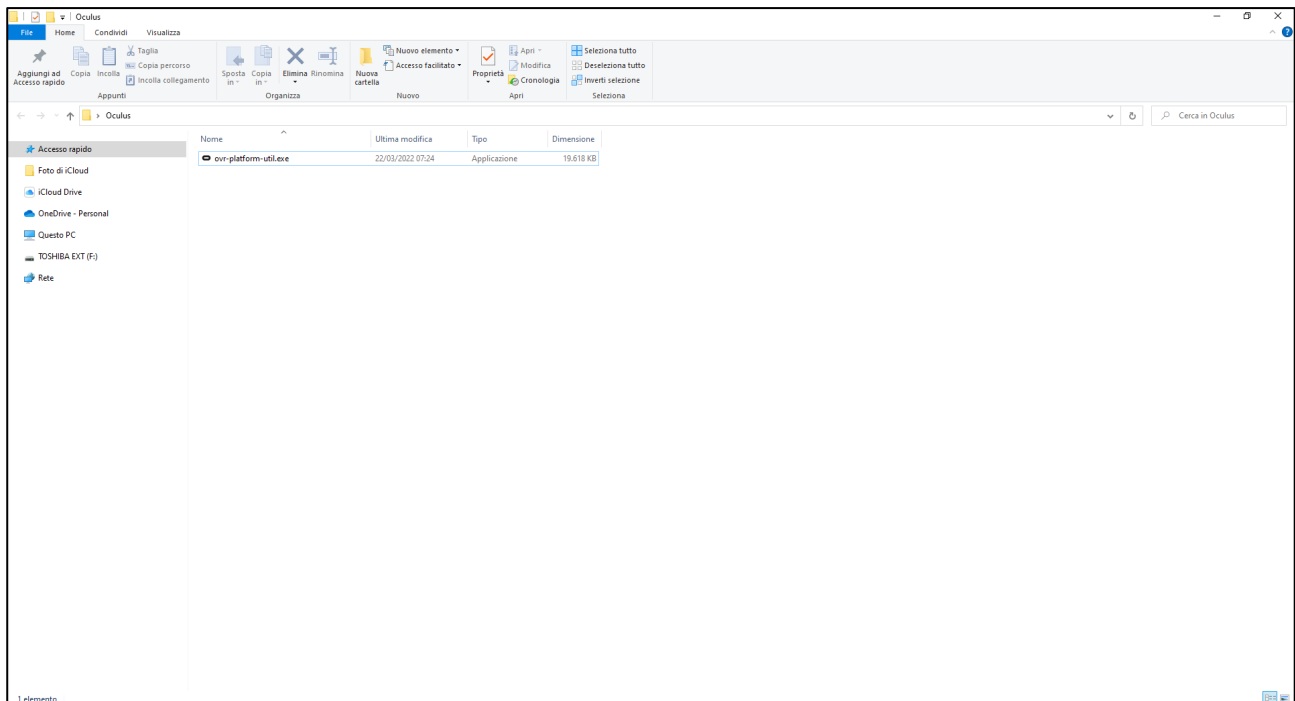
Download Quest Build

Upload Debug Symbolics for an Existing Build

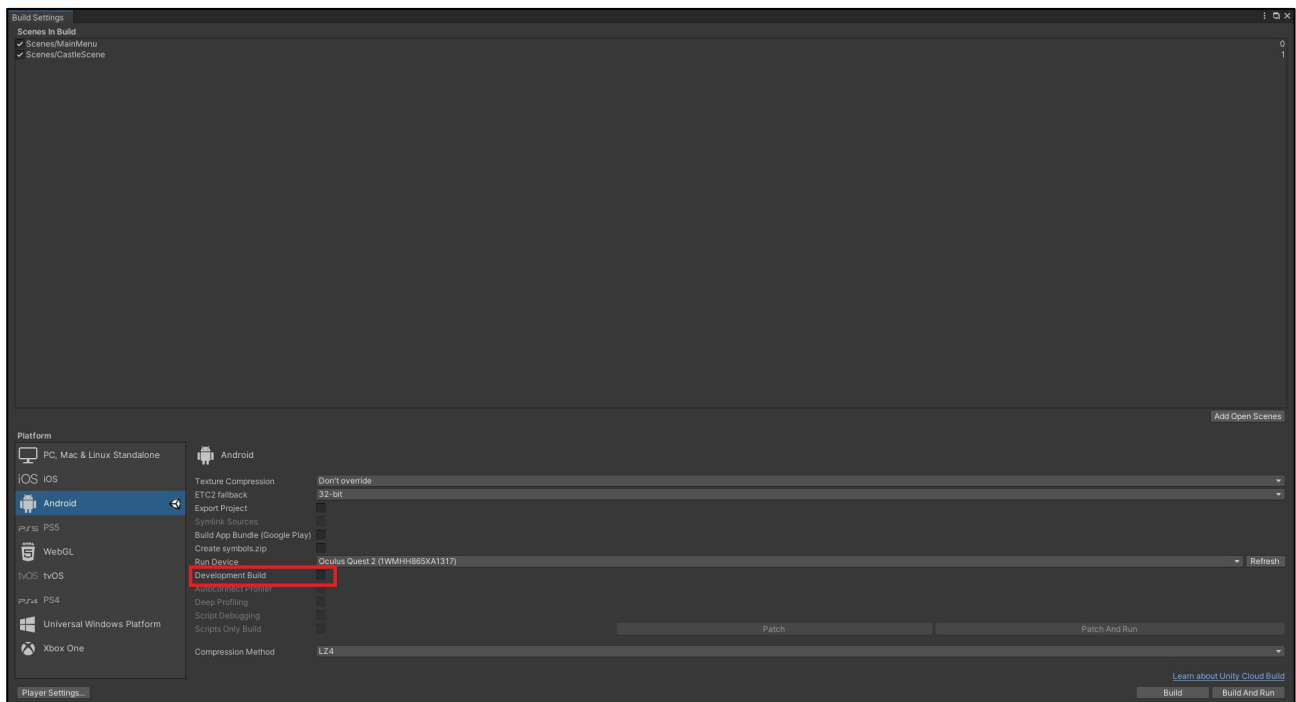
Set a Release Channel

Manage Add-ons

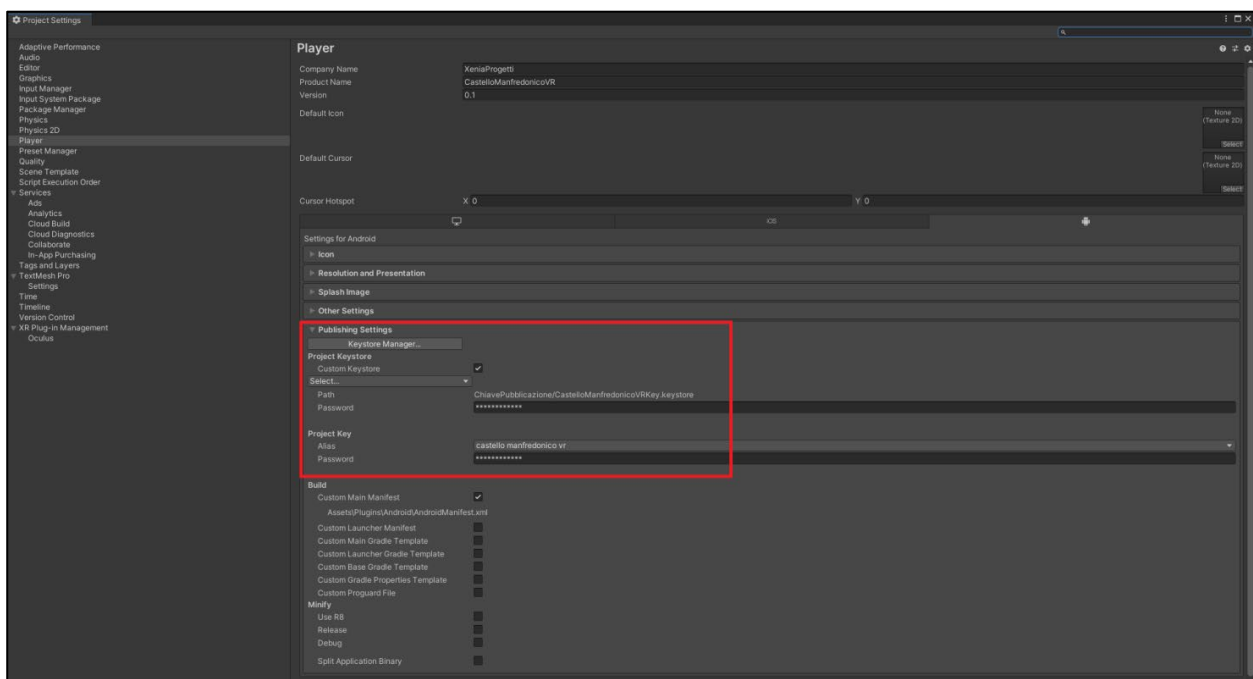
Una volta eseguito il download, spostare l'eseguibile in una cartella (per semplicità d'uso in questa guida verrà usata una cartella vuota).



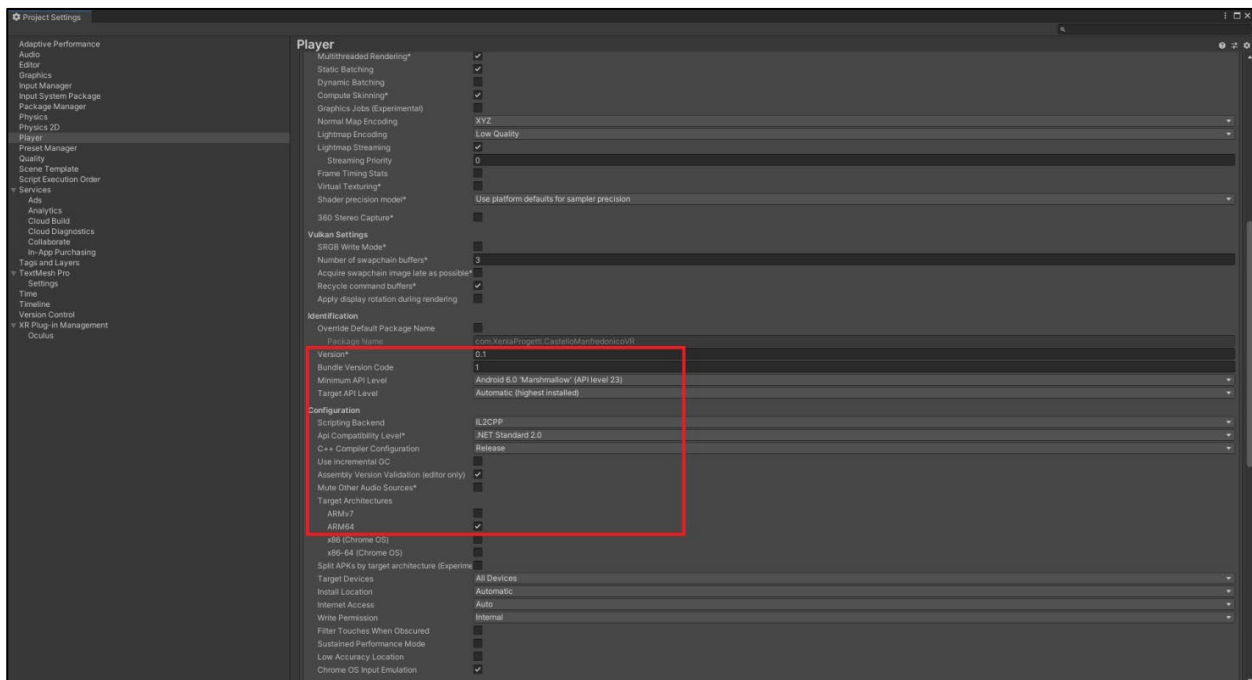
Aprire il progetto su Unity e preparare la build andando su File → Build Settings e togliendo la spunta a "Development Build".



Andare poi su Player Settings e creare una chiave “custom” per firmare l’APK.



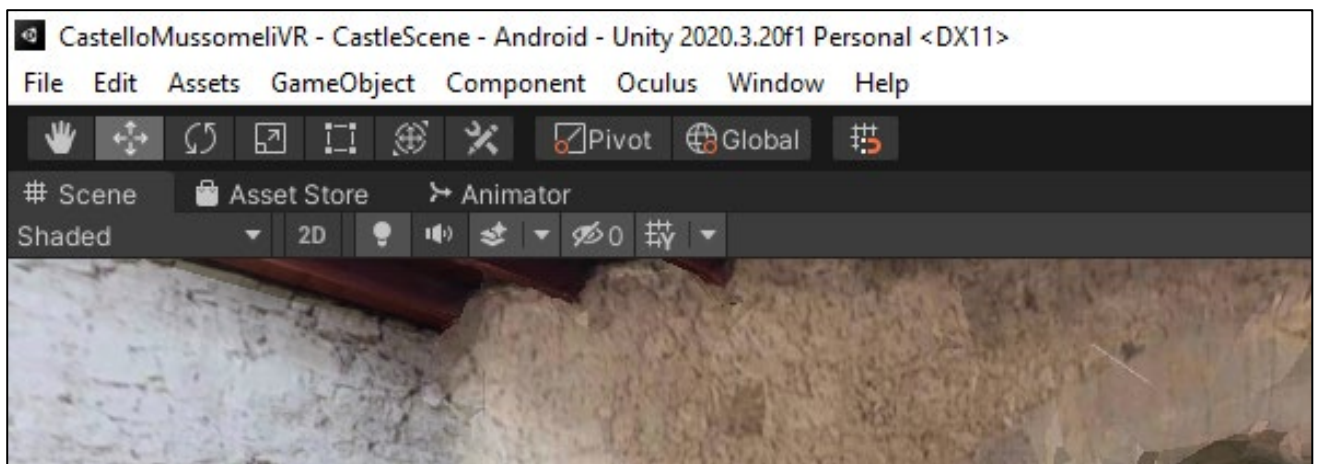
Successivamente, andare alla voce “Other Settings” dove verrà impostata la versione, il “bundle version code”, “API Level” e lo “Scripting backend” come nella figura successiva. Nel caso in cui la build sia disponibile solo per Oculus Quest 2, Meta suggerisce di selezionare come *target architecture* esclusivamente “ARM64”.



Il passo successivo è quello di preparare un opportuno Android Manifest per la nostra applicazione. Per fare questo, la strada più semplice è quella di scaricare il plugin “Oculus Integration” dall’Asset Store di Unity:

- <https://assetstore.unity.com/packages/tools/integration/oculus-integration-82022>

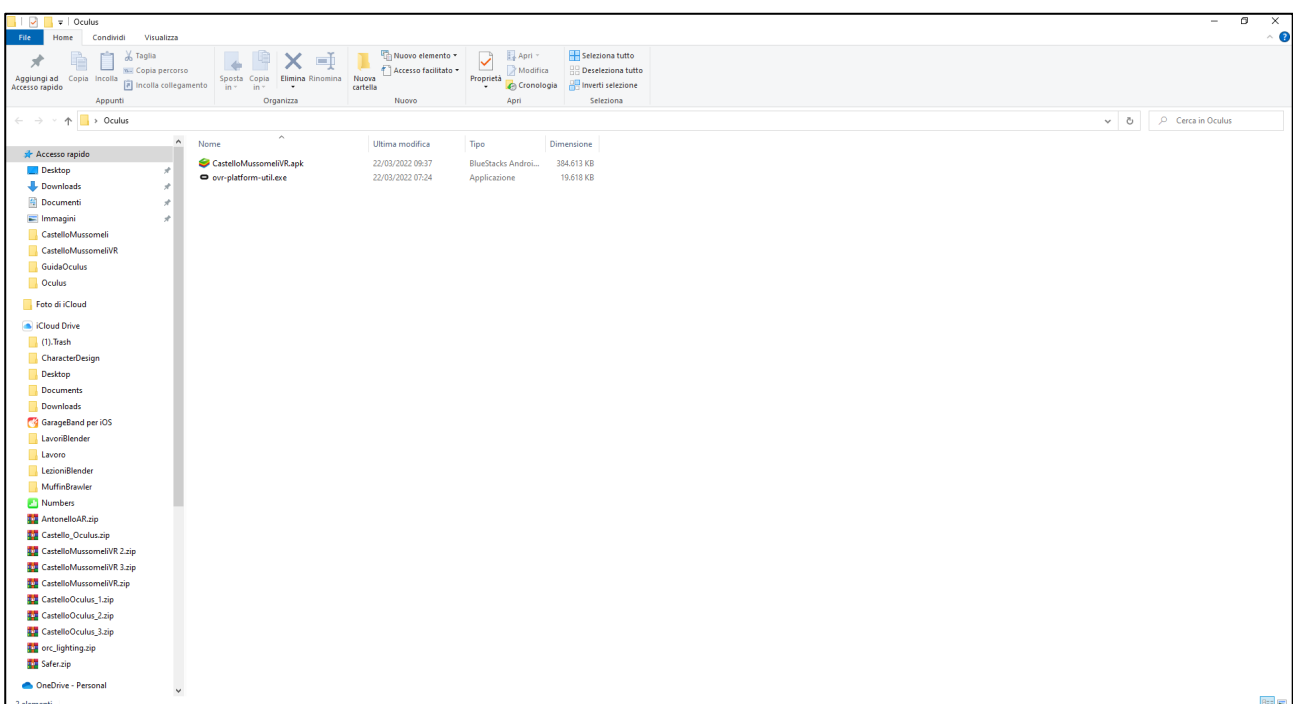
Una volta installato, andare su Oculus → Tools → Create store-compatible AndroidManifest.xml.



Se l’applicazione non necessita delle funzionalità del microfono, modificare il “manifest” appena generato come nella figura sottostante. Qualora invece tali funzionalità fossero richieste, non modificare il “manifest” ma esplicitare l’utilizzo di queste funzionalità all’interno della dashboard nella sezione “Notes for the Reviewer”.

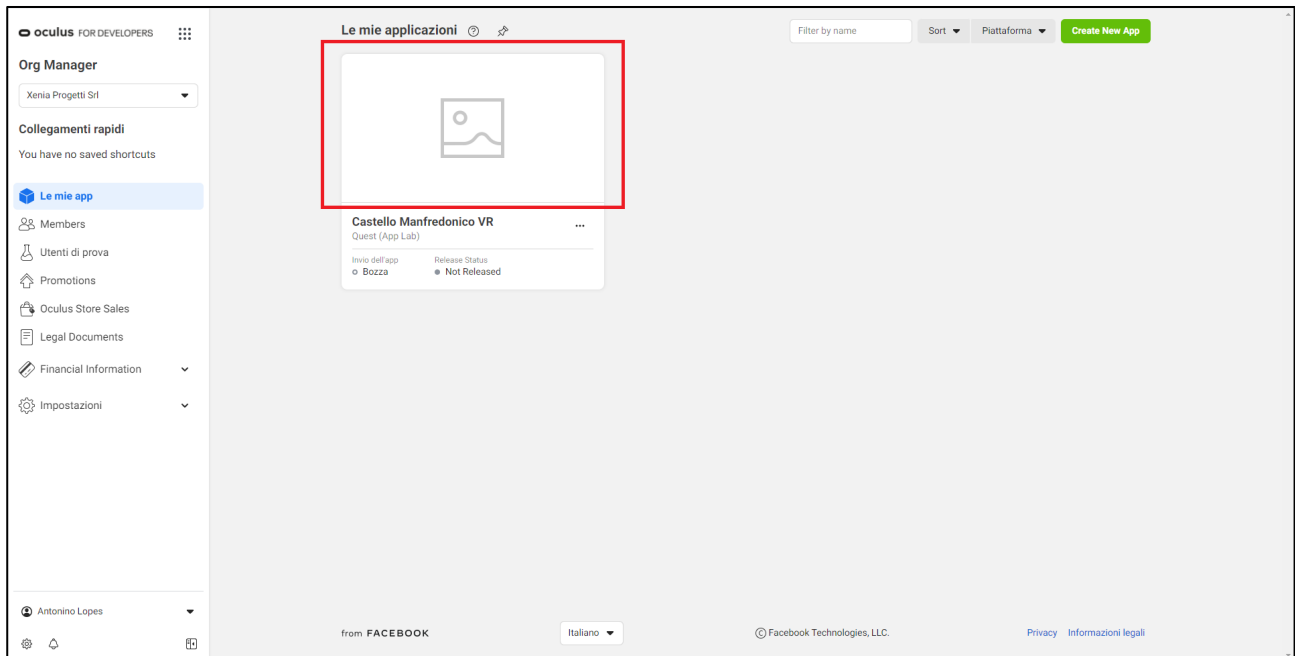


Andare poi su File → Build Settings → Build e generare l'APK. Per semplicità, il file generato verrà salvato all'interno della stessa cartella dove è stato salvato ovr-platform-utils ma non è necessario. L'APK può essere salvato dovunque a condizione di riuscire a recuperarne facilmente la directory.

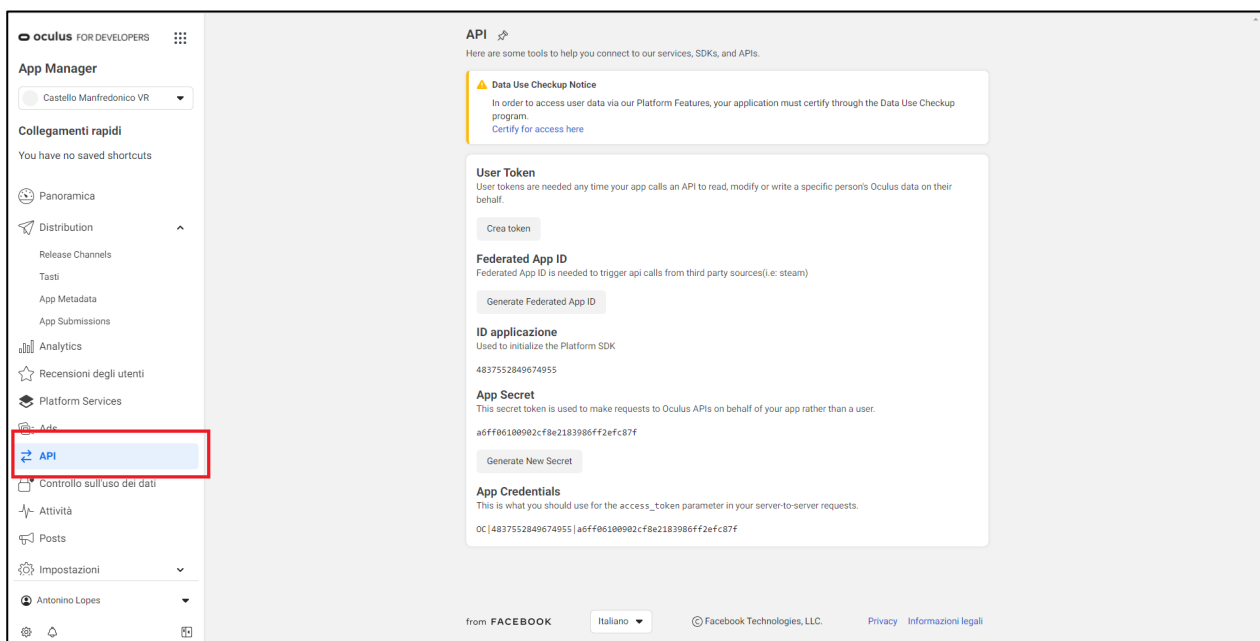




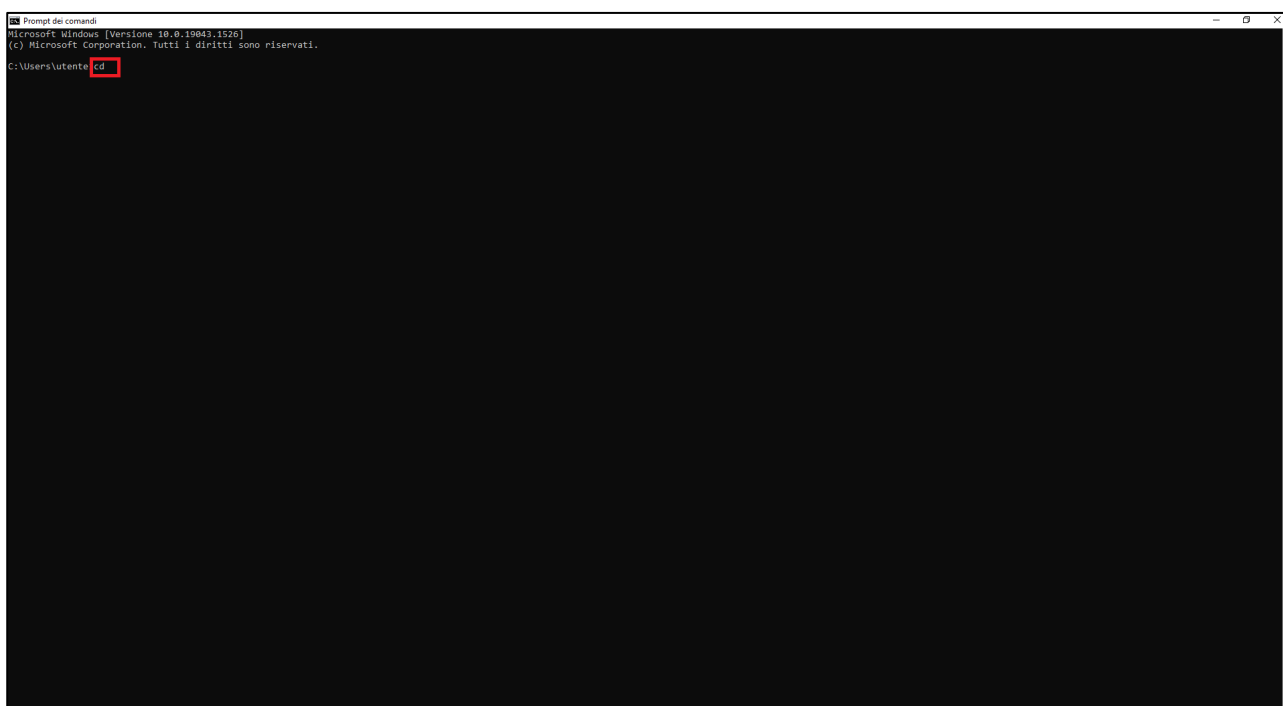
Tornare al browser e andare alla home dell'organizzazione cliccando su "Oculus for developers" in alto a sinistra. Comparirà così la lista delle applicazioni. Selezionare l'applicazione che si desidera pubblicare cliccando sull'icona.



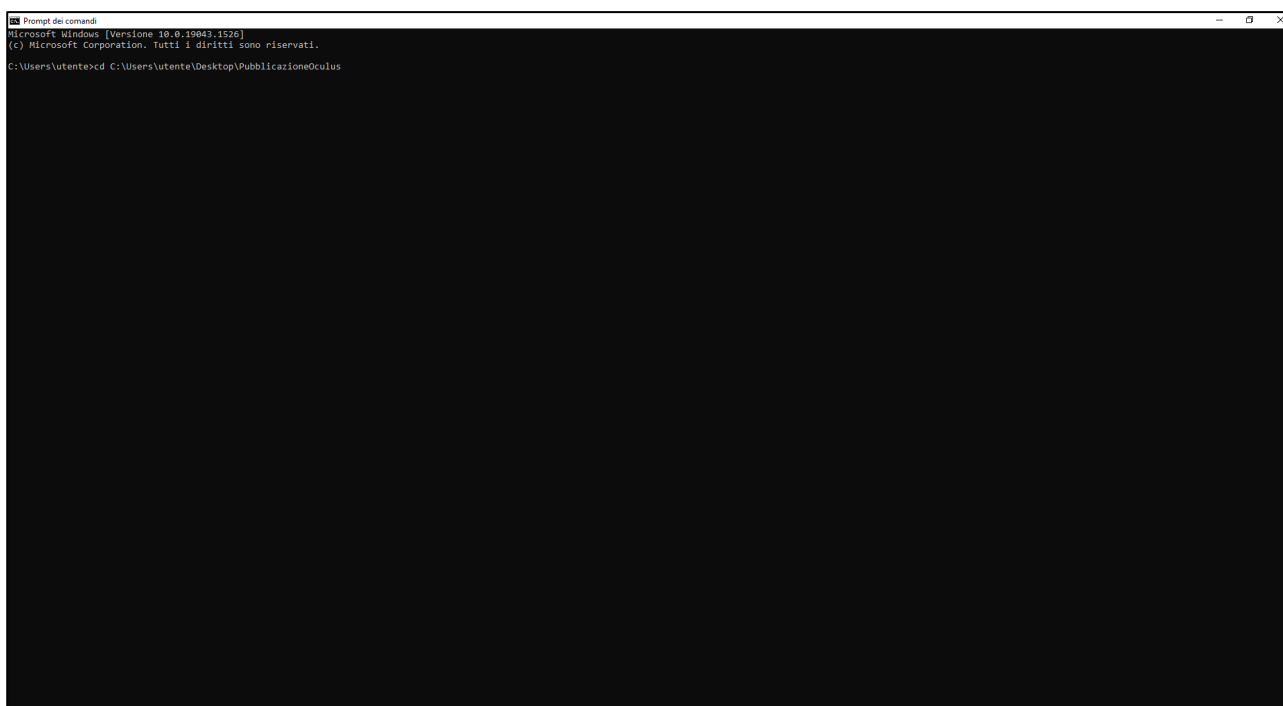
Nella schermata di panoramica dell'app, selezionare "API".



Dalla barra di ricerca di windows digitare "cmd" per aprire un nuovo prompt dei comandi. All'interno del prompt digitare "cd ".



Individuare il path della cartella ovr-pltaform-utils e copiarlo nella schermata del prompt. L'obiettivo è di trasferire la working directory dove è stato scaricato ovr-platform-utils.  
*C:\Users\utente>cd C:\Users\utente\Desktop\ovr-platform-utils\_directory*



Premere Invio.



```
Prompt dei comandi
Microsoft Windows [Versione 10.0.19043.1526]
(c) Microsoft Corporation. Tutti i diritti sono riservati.
C:\Users\utente>cd C:\Users\utente\Desktop\PubblicazioneOculus
C:\Users\utente\Desktop\PubblicazioneOculus>
```

Digitare successivamente “*ovr-platform-util version*”. Se non vengono segnalati errori, il prompt dei comandi dovrebbe mostrare la versione in uso di ovr-platform-util. Questo comando serve a verificare se la directory corrente è quella giusta. Se il numero di versione e la data nella risposta corrispondono (o sono successive) a quelle mostrate nell’immagine sottostante, la directory è quella corretta e si può procedere. In caso contrario tornare all’inizio di questo paragrafo e ripetere la procedura.

```
Prompt dei comandi
Microsoft Windows [Versione 10.0.19043.1526]
(c) Microsoft Corporation. Tutti i diritti sono riservati.
C:\Users\utente>cd C:\Users\utente\Desktop\PubblicazioneOculus
C:\Users\utente\Desktop\PubblicazioneOculus>ovr-platform-util version
Oculus Platform Command Line Utility - 1.67.0.0000001 (Built on Sat Sep 25 2021)
C:\Users\utente\Desktop\PubblicazioneOculus>
```



A questo punto si è pronti per eseguire l'upload sostituendo l'app ID e l'app Secret visualizzato qualche passaggio precedente. Digitare quindi: `ovr-platform-util upload-quest-build --app-id INSERISCI QUI IL TUO ID --app_secret INSERISCI QUI IL TUO APP SECRET --apk INSERISCI QUI IL PATH AL TUO APK --channel live` e premere invio.

```
C:\Users\utente\Desktop\PublicazioneOculus>ovr-platform-util upload-quest-build --app-id 4837552849674955 --app_secret a6ff86180902cf8e2183986ff2efc87f --apk C:\Users\utente\Desktop\PublicazioneOculus\CastelloNussomeLive.apk --channel live
```

*N.B Per pubblicare un app nel canale di produzione bisogna inserire "--channel live". Esistono, tuttavia, diversi canali dove poter pubblicare l'applicazione e sono visualizzabili dalla schermata di home dell'applicazione sotto la voce "Release Channels".*

Nome	Build	Build Created Date	Users
Production (App Lab)	0.1 Codice: 2	22/03/22, 11:39	...
RC	-	-	0
BETA	-	-	0

Una volta premuto Invio, se non vengono segnalati errori, la schermata sarà la seguente. L'ultima segnalazione del comando sarà: *"Your build has been successfully uploaded, and is now running validation and compatibility tests"*.



```
Prompt dei comandi
Microsoft Windows [Versione 10.0.19043.1526]
(c) Microsoft Corporation. Tutti i diritti sono riservati.

C:\Users\utente>cd C:\Users\utente\Desktop\PublicazioneOculus

C:\Users\utente\Desktop\PublicazioneOculus>ovr-platform-util upload-quest-build --app-id 4837552849674955 --app_secret a6ff86180902cf8e2183986ff2efc87f --apk C:\Users\utente\Desktop\PublicazioneOculus\CastelloMussomeliVR.apk --channel live

Logs are written to: C:\Users\utente\AppData\Local\Temp\oc_cli_4837552849674955_2022-03-22T13-11-06-213Z_log
*****
* Your copy of Oculus Platform Command Line Utility is old. *
* Version 1.07.0.00001 has been released on Thu Oct 07 2021. *
* Please use the following command to update it: *
* > ovr-platform-util.exe self-update *
*****

Validating build...

Preparing for upload...

Uploading APK...

Downloading signature of previous build

Generating patch

Uploading...
100% [-----]

Waiting for processing to begin...

recupero della build precedente (2 / 5)
100% [-----]

applicazione della patch (3 / 5)
100% [-----]

convalida dei contenuti del pacchetto (4 / 5)
100% [-----]

caricamento su CDN (5 / 5)
100% [-----]

Total time: 1m 1s.
Total bytes: 323846871
Uploaded bytes: 181682

Created Build ID: 4840173736079533

Your build has been successfully uploaded, and is now running validation and compatibility tests. For details please visit:
https://dashboard.oculus.com/application/4837552849674955/build/4840173736079533/tests

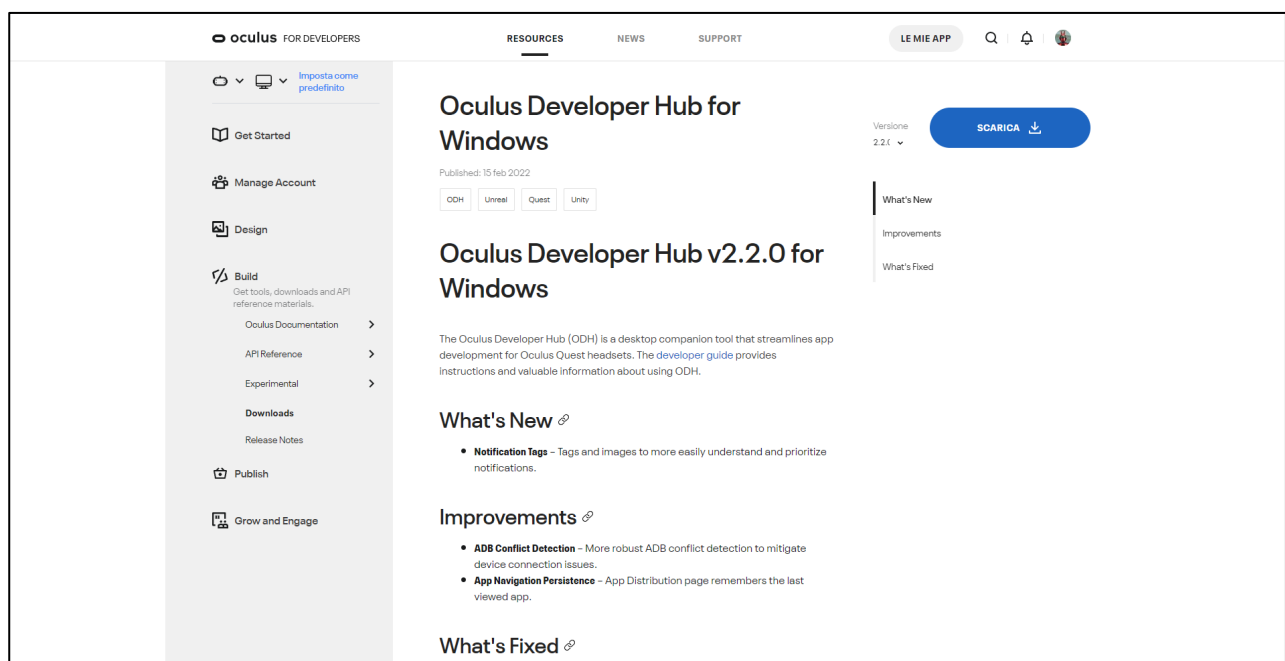
C:\Users\utente\Desktop\PublicazioneOculus>
```

A questo punto, tornare alla dashboard di Oculus Developer e selezionare la build appena caricata.

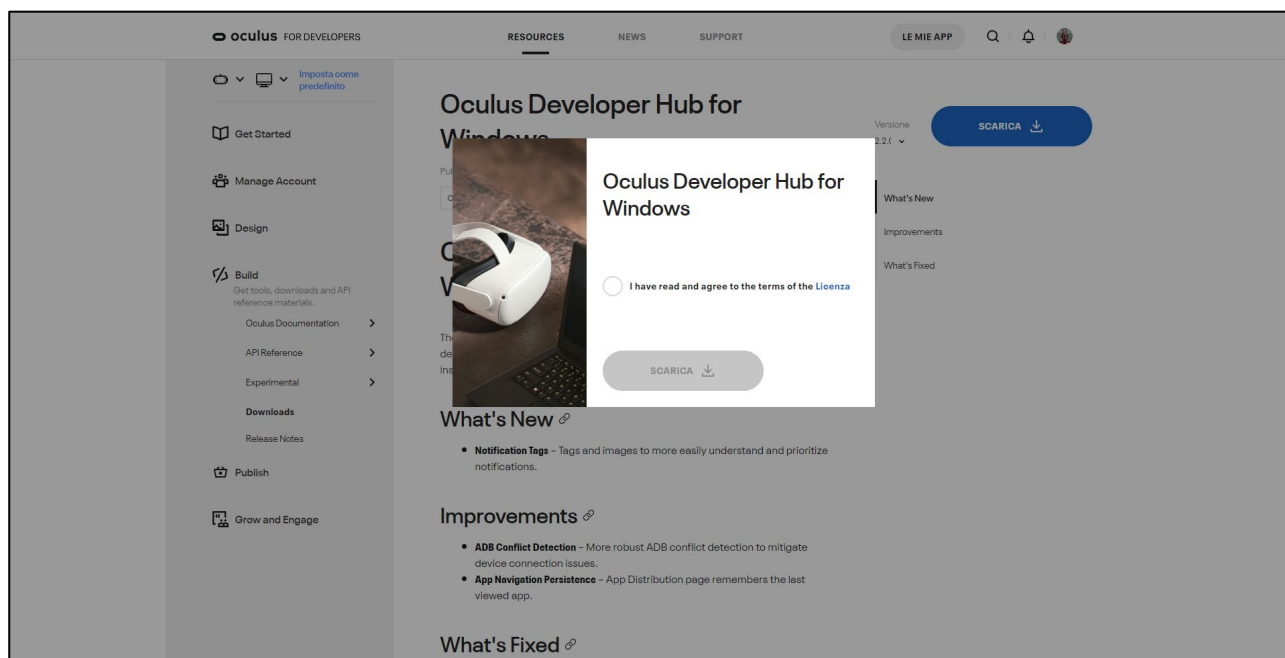
Premere “Salva come bozza” e passare a caricare i Metadata dell’app (come descritto nel paragrafo 4).

## 3.2 UPLOAD DI UN APK ATTRAVERSO OCULUS DEVELOPER HUB

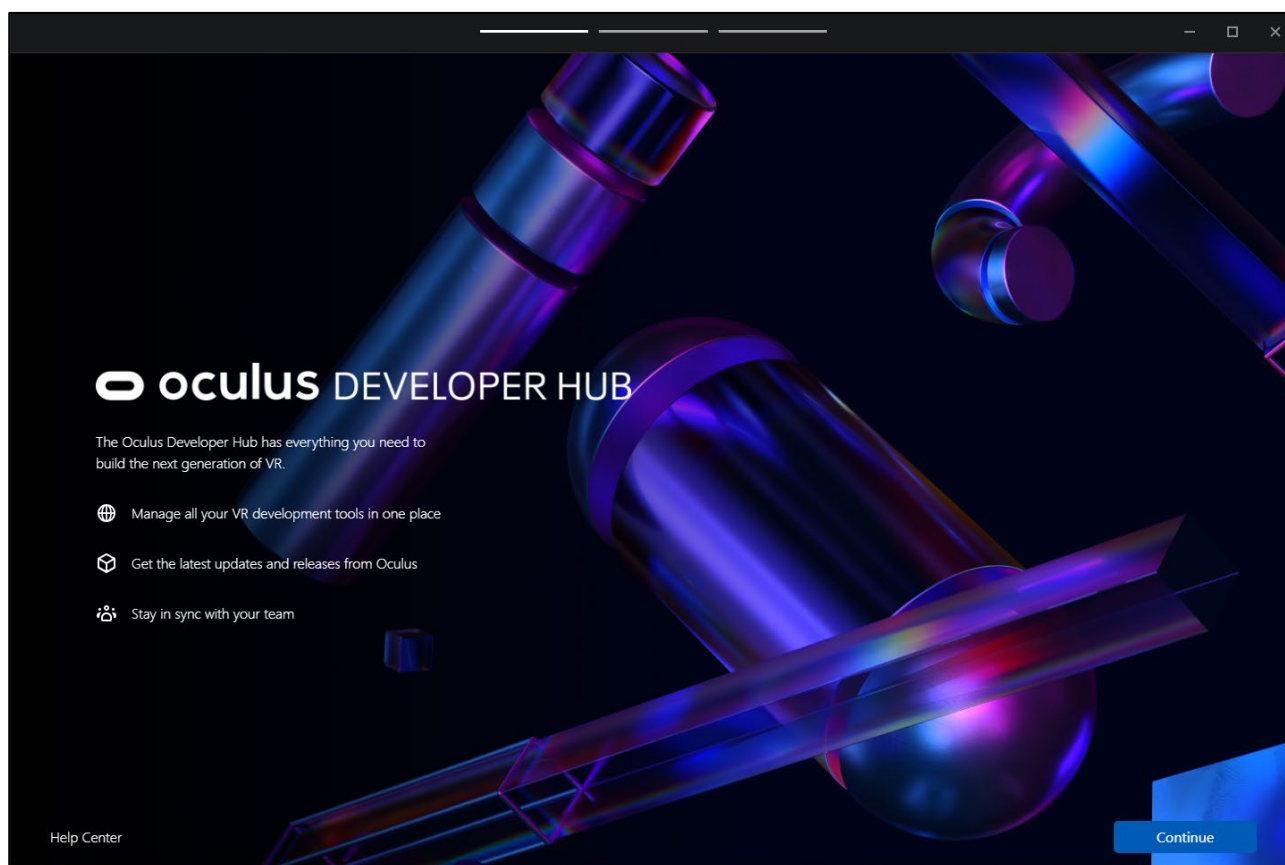
Scaricare l'Oculus Developer Hub (ad esempio, per MS Windows).



Accettare i termini della licenza e scaricare l'eseguibile.

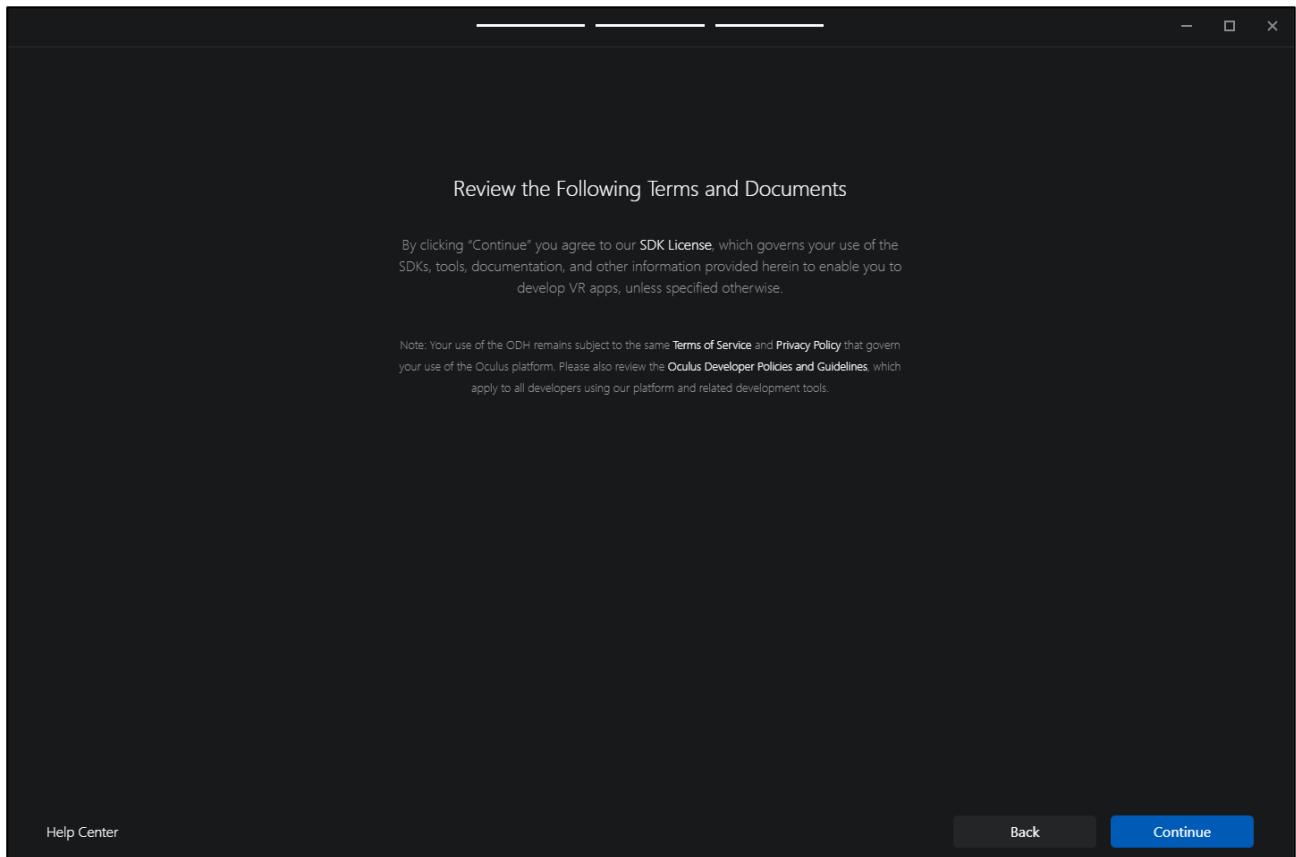


Avviare l'Oculus Developer Hub, eseguire il login con lo stesso account usato per accedere al sito di Oculus Developer e cliccare su "Continua".

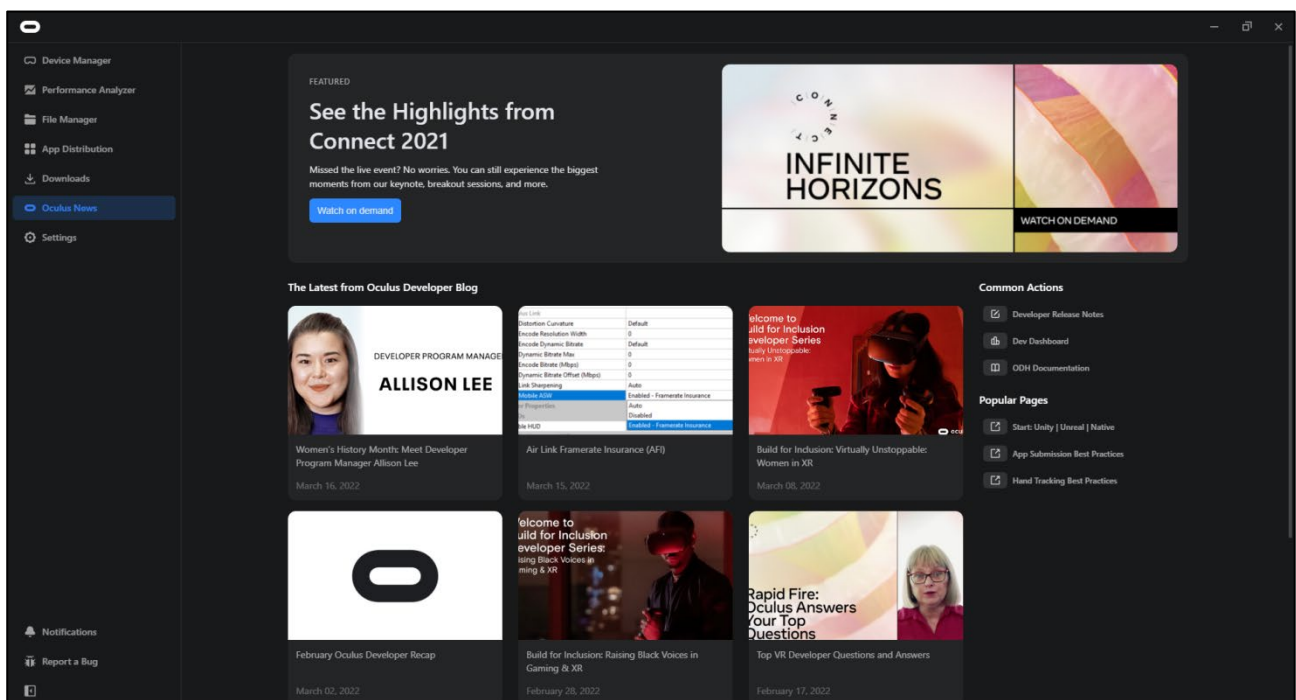




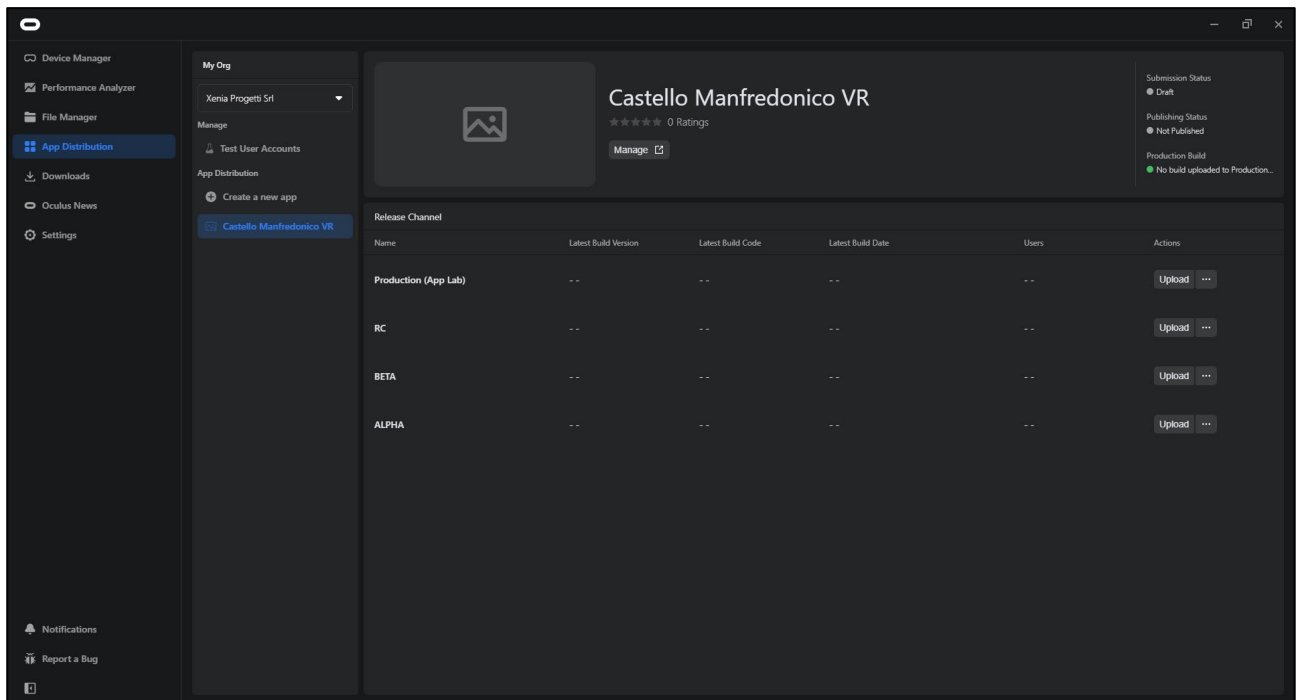
Accettare la licenza dell' SDK cliccando su "Continue".



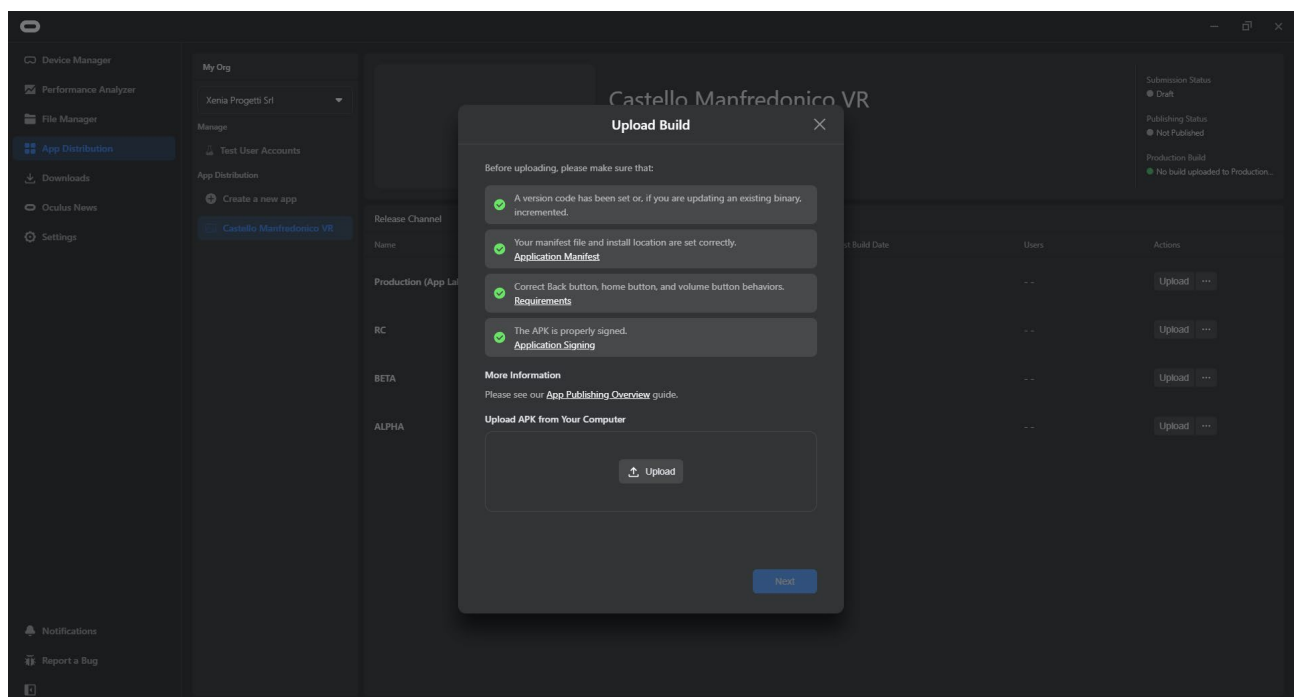
Infine, verrà mostrata la pagina principale del software. Da qui, per procedere con l'upload cliccare su "App Distribution".



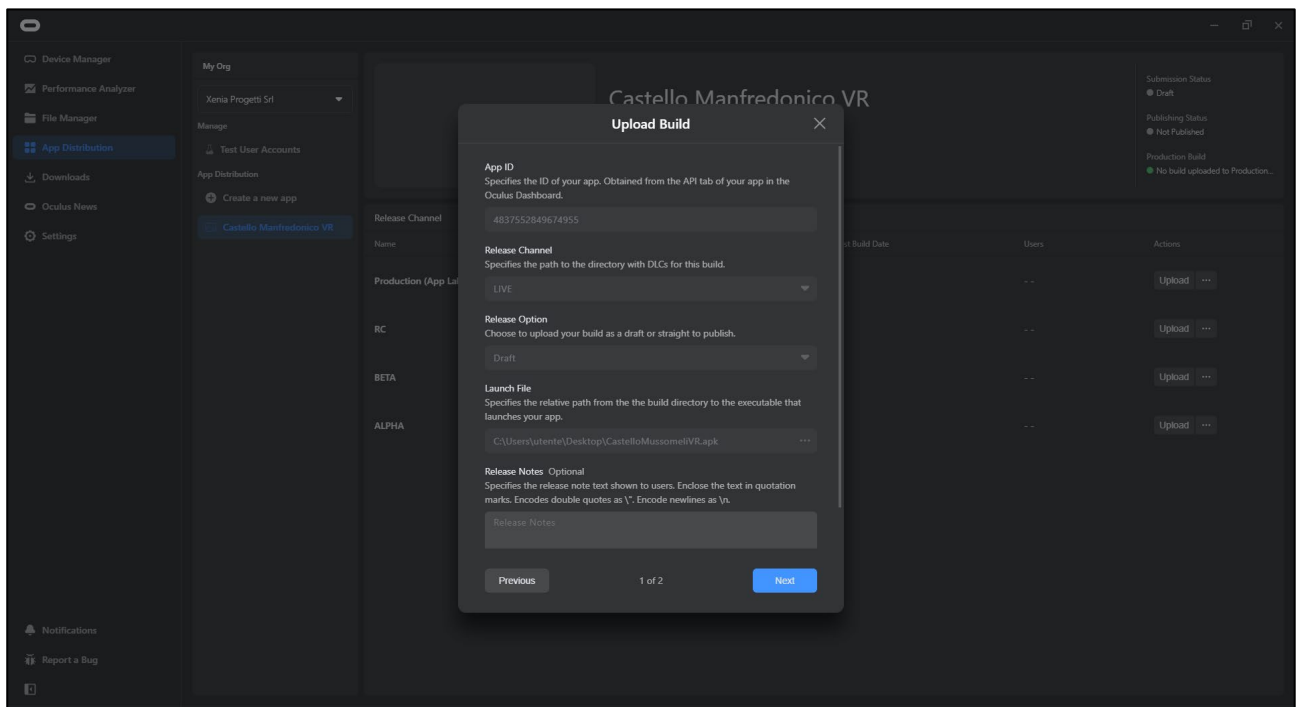
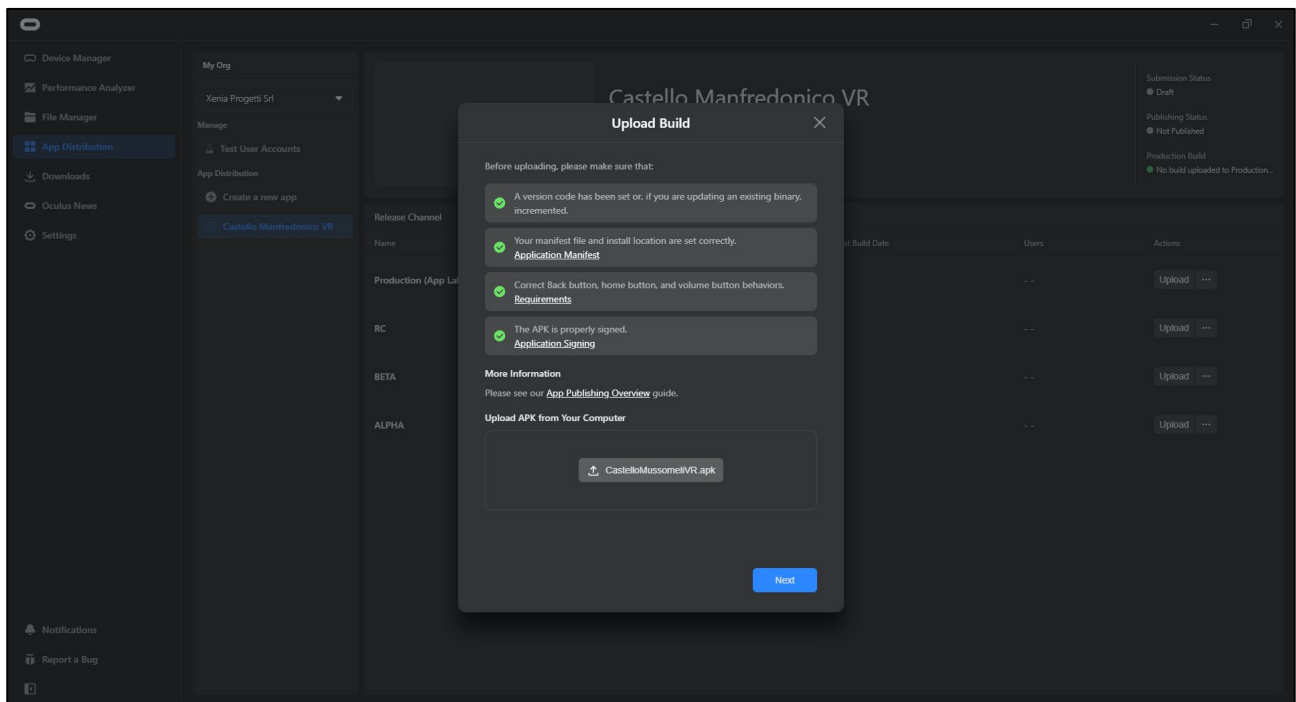
Selezionare l'app e cliccare il pulsante "Upload" relativo alla piattaforma scelta all'inizio (in questo caso "App Lab").

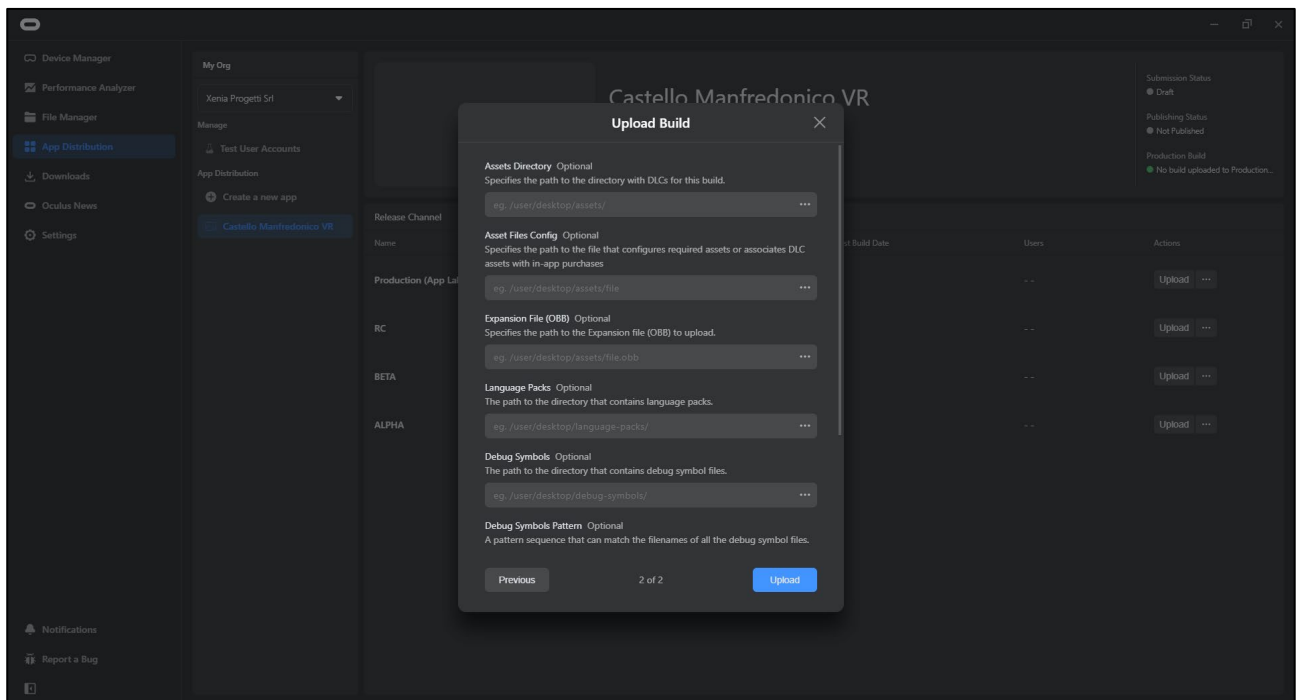


Verificare di aver seguito correttamente la seguente checklist e cliccare su upload.



Dopo aver eseguito l'upload del file la schermata si presenterà così. Cliccare "Next" e compilare correttamente i campi successivi.



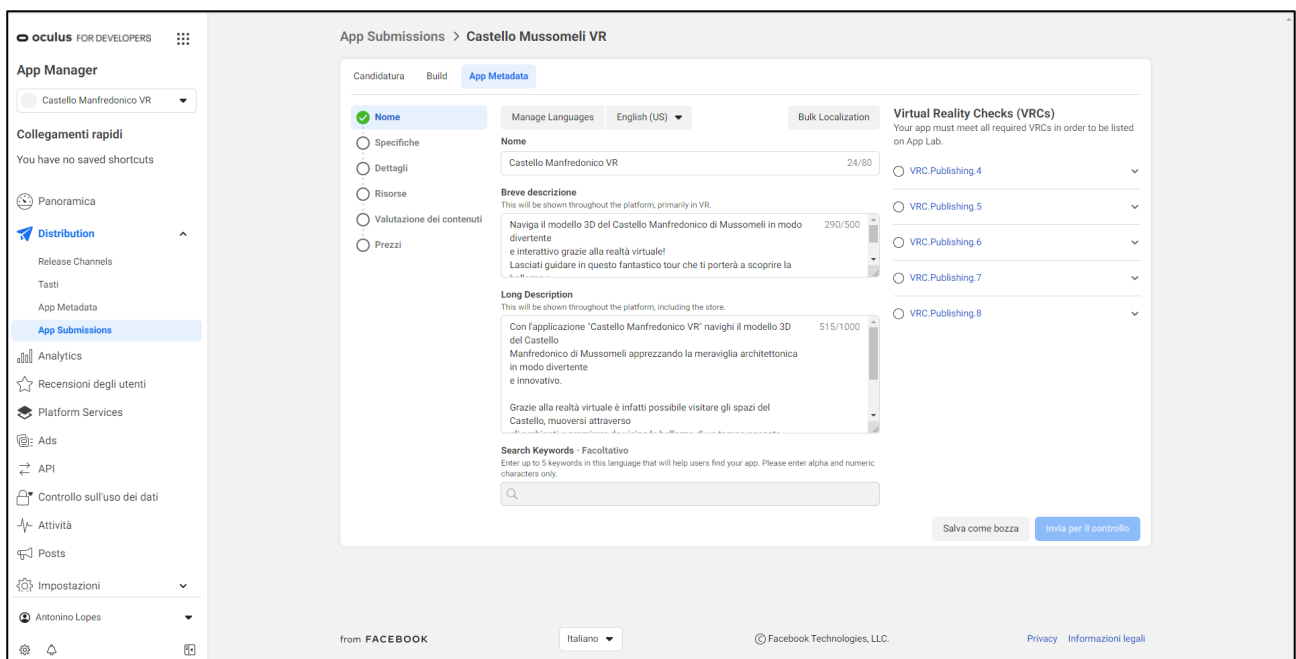


## 4 - COMPILAZIONE DEI METADATI DELL'APP

I metadati contengono quell'insieme di informazioni che definiscono e dettagliano l'applicazione all'interno dell'Oculus Store.

### 4.1 SEZIONE "NOME"

In questa sezione vanno inseriti il nome dell'app, la descrizione breve e la descrizione estesa oltre che (facoltativo) fino a cinque parole chiave per il posizionamento all'interno dell'Oculus Store.





## 4.2 SEZIONE “SPECIFICHE”

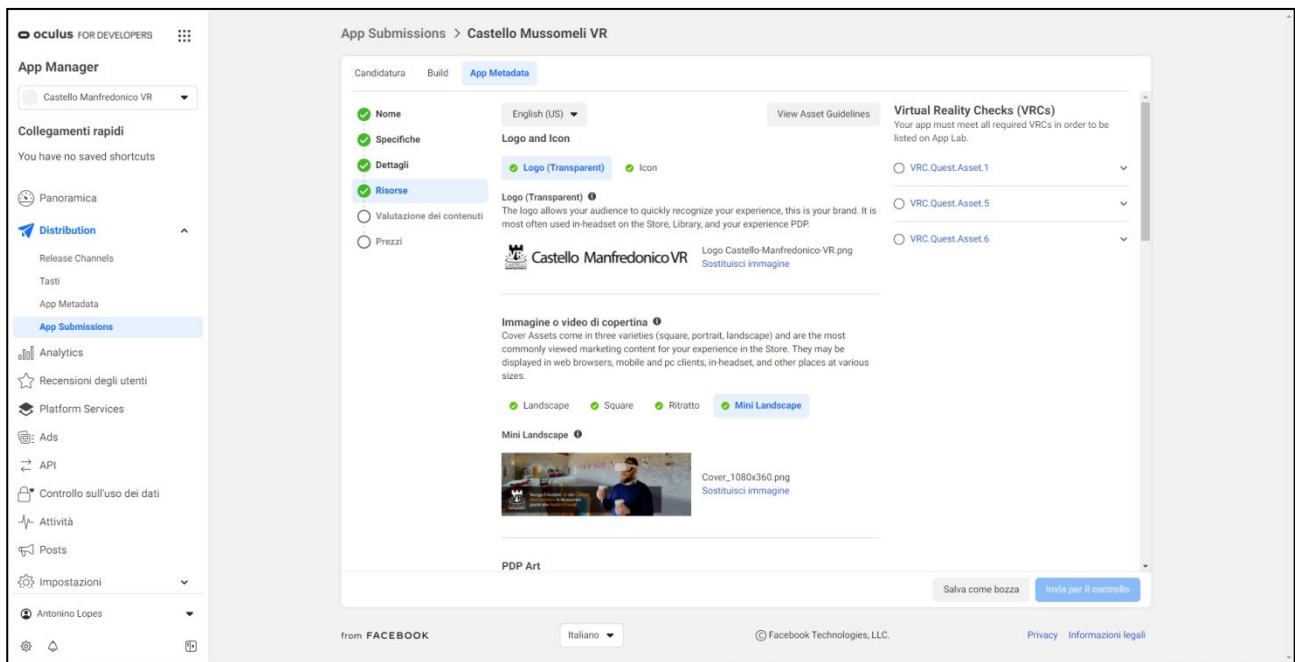
In questa sezione va compilata la scheda con le caratteristiche tecniche dell'applicazione.

## 4.3 SEZIONE “DETTAGLI”

Nella sezione “Dettagli” inserire tutte le informazioni relative a Sviluppatore, Sito web e Privacy Policy dell'applicazione (obbligatori).

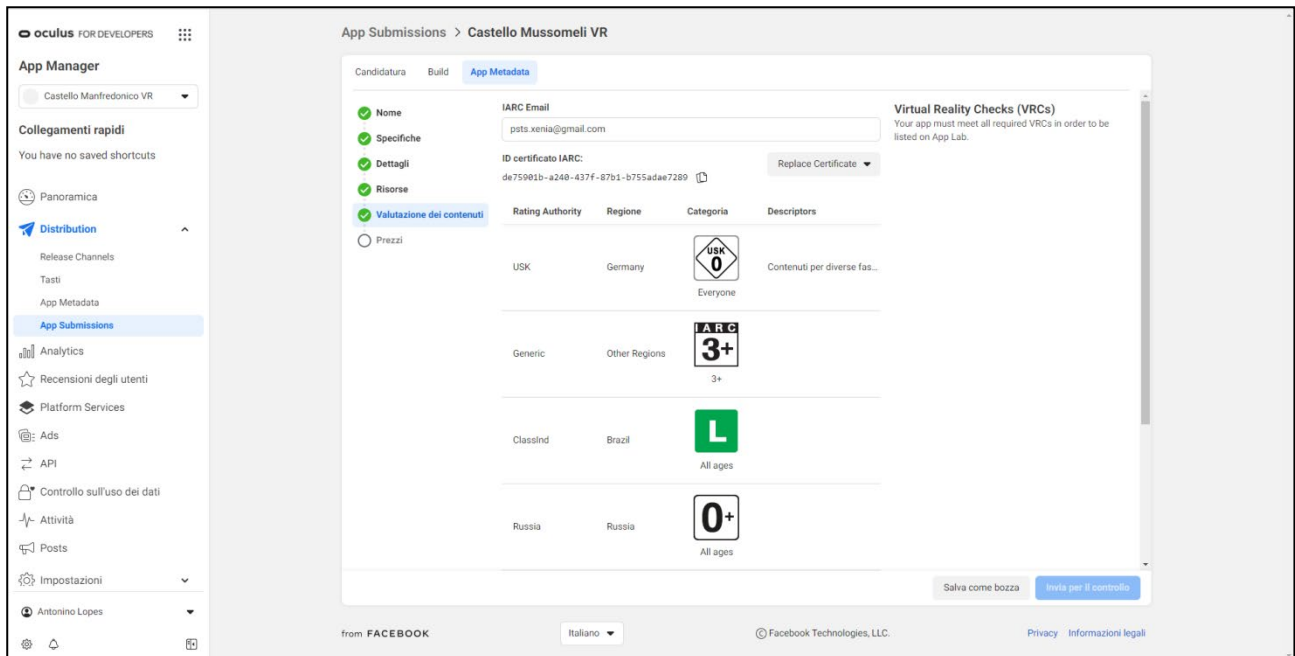
## 4.4 SEZIONE “RISORSE”

In questa sezione vanno inserite tutte le risorse multimediali inerenti all'applicazione.



## 4.5 SEZIONE “VALUTAZIONE DEI CONTENUTI”

Per completare correttamente questa sezione, è necessario fornire un certificato IARC. Iniziare inserendo l'indirizzo email del referente di progetto per quanto riguarda questa sezione e successivamente cliccare su “Add Certificate”. A questo punto, bisogna richiedere un nuovo certificato o caricarne uno già esistente.



## 4.6 SEZIONE “PREZZI”

Definire il prezzo dell'applicazione. Per app pubblicate come app lab, l'unica opzione disponibile è “Free”.



## 5 – INVIO E PUBBLICAZIONE DELL'APP SULL'OCULUS STORE

Una volta caricato correttamente l'APK e compilati correttamente tutti i campi, premere “Invia per il controllo” che è una fase propedeutica alla pubblicazione dell'app sullo store.