

## PROGETTO 3DLAB-SICILIA

Documento interno di progetto

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

Aprile 2022





### DATI DEL PROGETTO

<b>Acronimo</b>	3DLab-Sicilia
<b>Titolo</b>	Creazione di una rete regionale per l'erogazione di servizi innovativi basati su tecnologie avanzate di visualizzazione
<b>Numero</b>	08CT4669990220
<b>CUP</b>	G69J18001100007
<b>Durata</b>	03.03.2020 – 23.11.2022 (30 mesi e 82 giorni)

### DATI DEL DOCUMENTO

<b>Numero</b>	
<b>Titolo</b>	Procedura per la pubblicazione di un'app sull'Oculus Store
<b>Work package</b>	WP4 - Implementazione e validazione dei casi d'uso già identificati WP5 - Identificazione, selezione, implementazione e validazione di nuovi casi d'uso
<b>Partner responsabile/i</b>	Parco Scientifico e Tecnologico di Sicilia
<b>Autore/i</b>	Gian Marco Pane (Xenia Progetti), Luca Falzone (Xenia Progetti), Antonino Lopes (Xenia Progetti)
<b>Revisore/i interno/i</b>	Nicoletta Paparone (Parco Scientifico e Tecnologico di Sicilia)
<b>Tipologia</b>	Documento interno di progetto
<b>Livello di riservatezza</b>	Pubblico
<b>Data di pubblicazione attesa</b>	n. a.
<b>Data di pubblicazione</b>	14.04.2022
<b>Stato</b>	Versione 2

#### 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

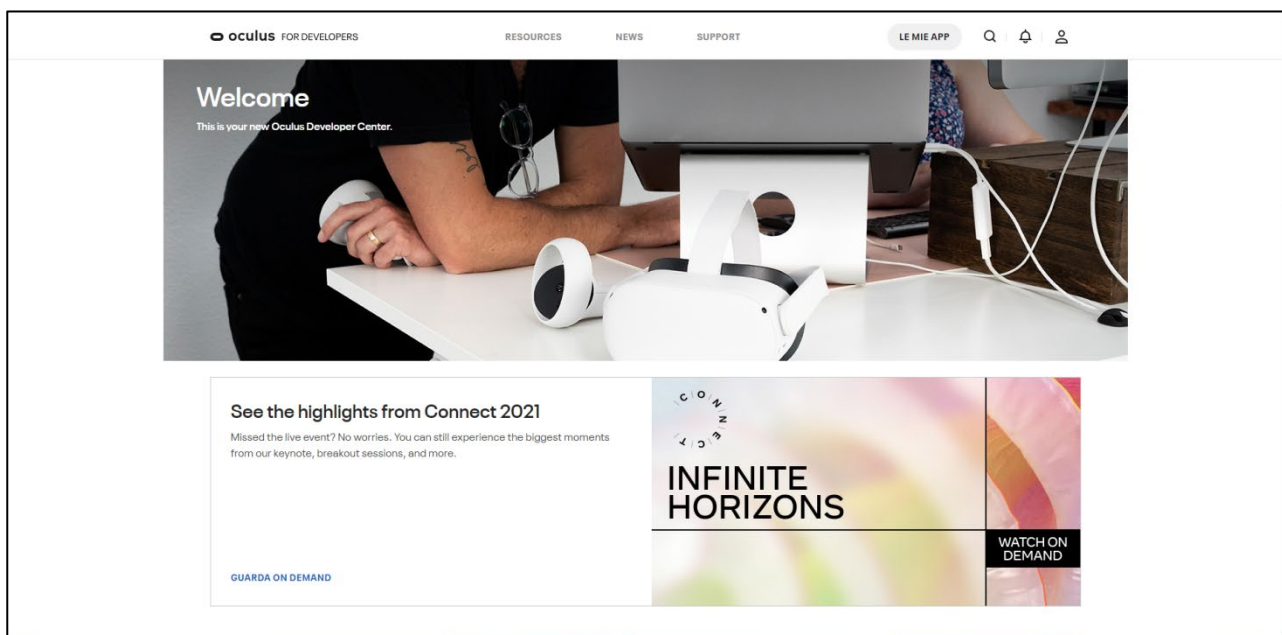
1	- Introduzione .....	4
2	- Prerequisiti per la pubblicazione dell'app .....	4
3	- Preparazione dell'APK per la pubblicazione .....	12
3.1	Upload di un APK attraverso Oculus Platform Utility .....	14
3.2	Upload di un APK attraverso Oculus Developer Hub .....	24
4	- Compilazione dei metadati dell'app .....	31
4.1	Sezione "Nome" .....	31
4.2	Sezione "Specifiche" .....	32
4.3	Sezione "Dettagli" .....	33
4.4	Sezione "Risorse" .....	34
4.5	Sezione "Valutazione dei contenuti" .....	35
4.6	Sezione "Prezzi" .....	36
5	- Invio e pubblicazione dell'app sull'Oculus Store .....	37

## 1 - INTRODUZIONE

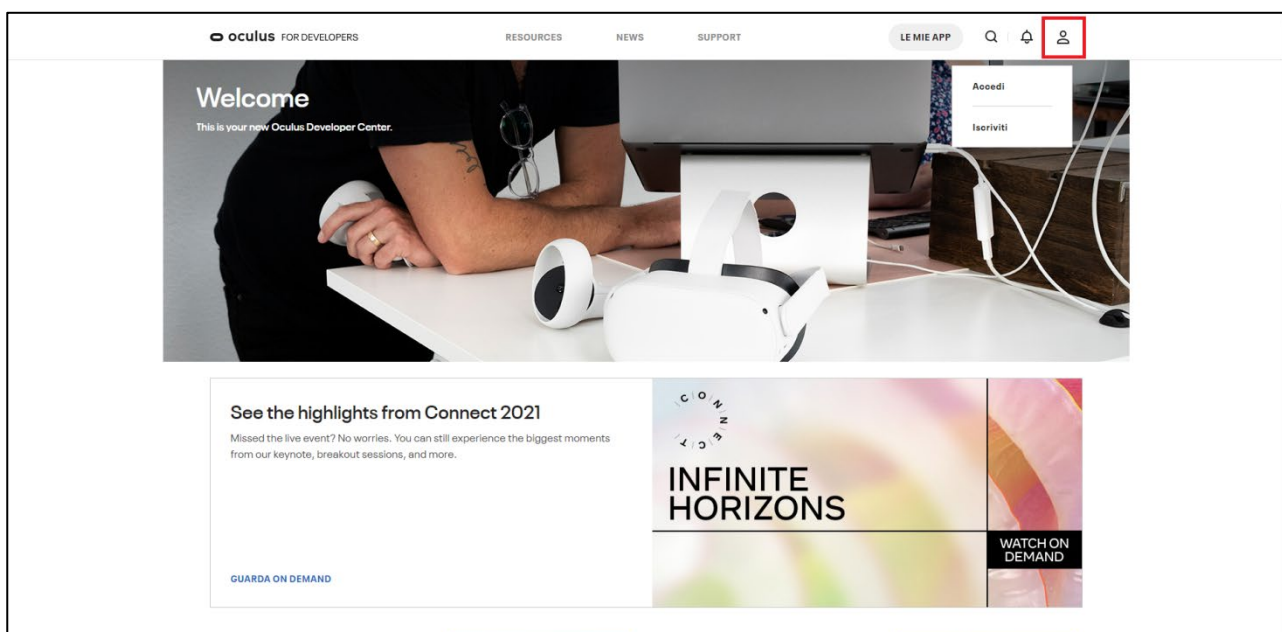
Questo documento contiene una guida dettagliata “passo passo” per la pubblicazione di una nuova applicazione all’interno della piattaforma Meta “Oculus Store”. La procedura descritta in questo documento è stata utilizzata per effettuare il caricamento sullo store Oculus dell’applicazione “Castello Manfredonico 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>

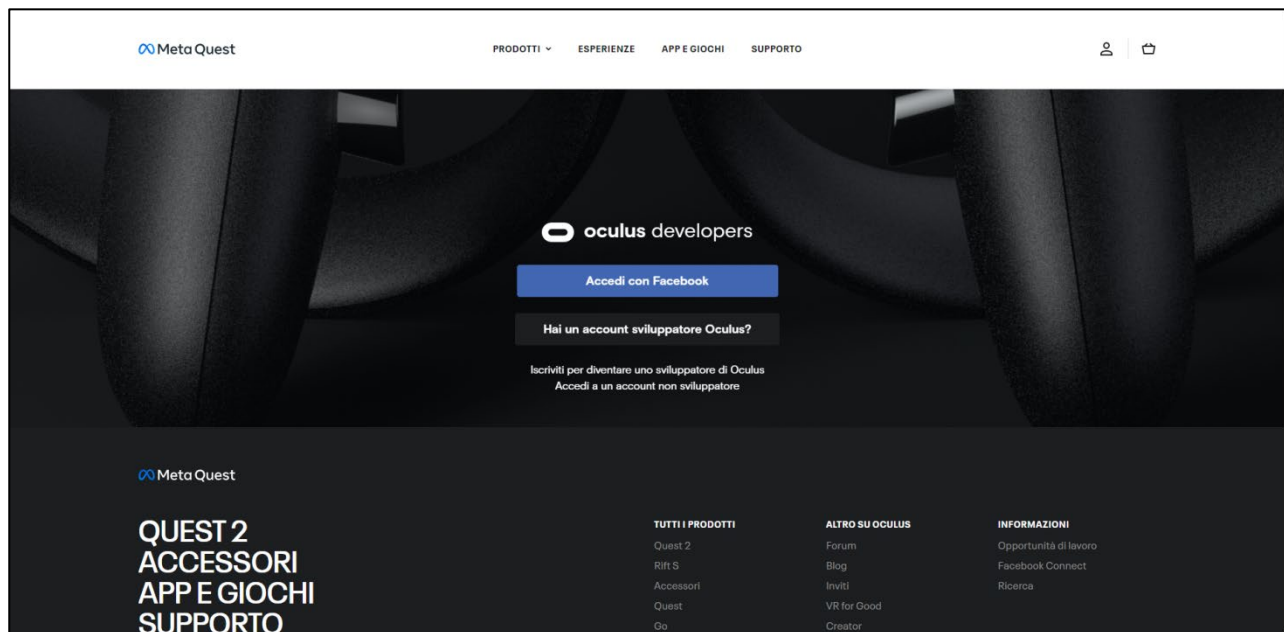


Cliccare sull'icona dell'omino in alto a destra e selezionare “accedi” nel caso in cui si disponga già di un account Facebook o di un account sviluppatore Oculus, altrimenti selezionare “iscriviti” e seguire la procedura di creazione di un nuovo account.

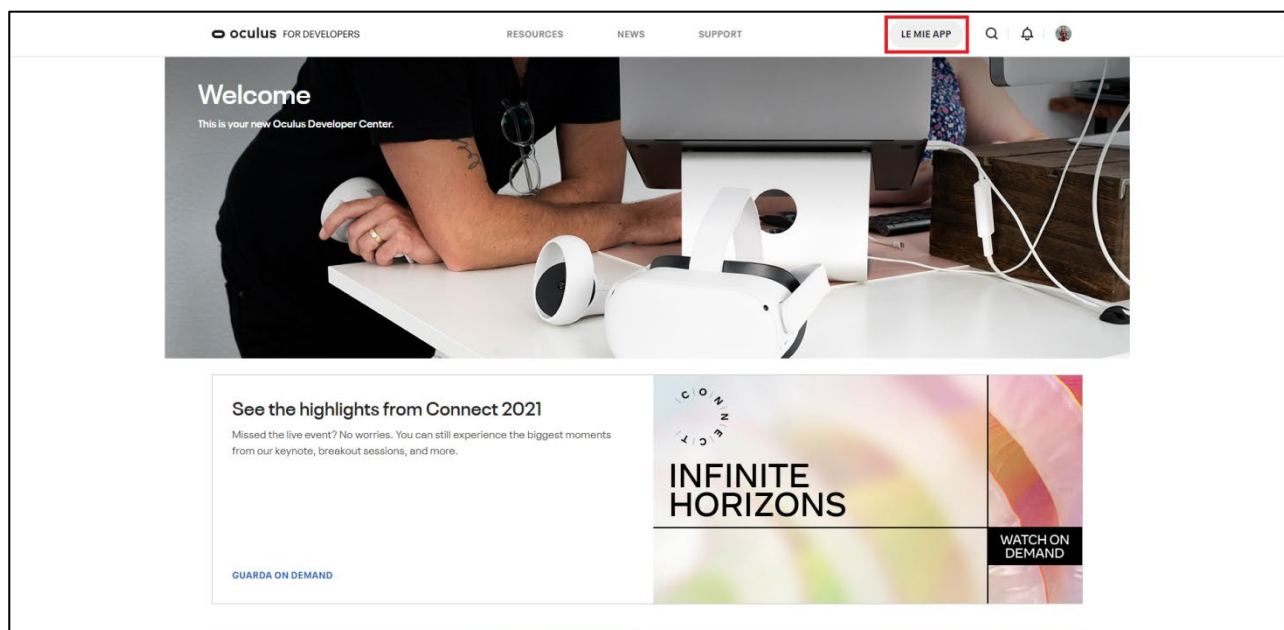




Il passaggio successivo è quello di selezionare la tipologia di account da usare per il login.



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.



Create New Organization ⓘ

Nome dell'organizzazione

What is the legal name of your organization?  
Note: The name you choose here will be displayed publicly in the store.

Please enter a name (ex: Tuscany Studios)

We are happy to see that you're interested in developing for Oculus. Creating your developer organization for your Oculus account enables you access to features that are intended for the development of VR experiences. Remember that you have agreed to the Oculus Terms of Service and we may take action against violators. Please be a responsible member of the Oculus community.

☐ I understand  
Obbligatorio

Invia

from FACEBOOK Italiano © Facebook Technologies, LLC. Privacy Informazioni legali

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

oculus FOR DEVELOPERS

Org Manager

Xenia Progetti Srl

Collegamenti rapidi

You have no saved shortcuts

Le mie app

Members

Utenti di prova

Promotions

Oculus Store Sales

Legal Documents

Financial Information

Impostazioni

Antonino Lopes

Le mie applicazioni ⓘ ⓘ

Filter by name Sort Piattaforma

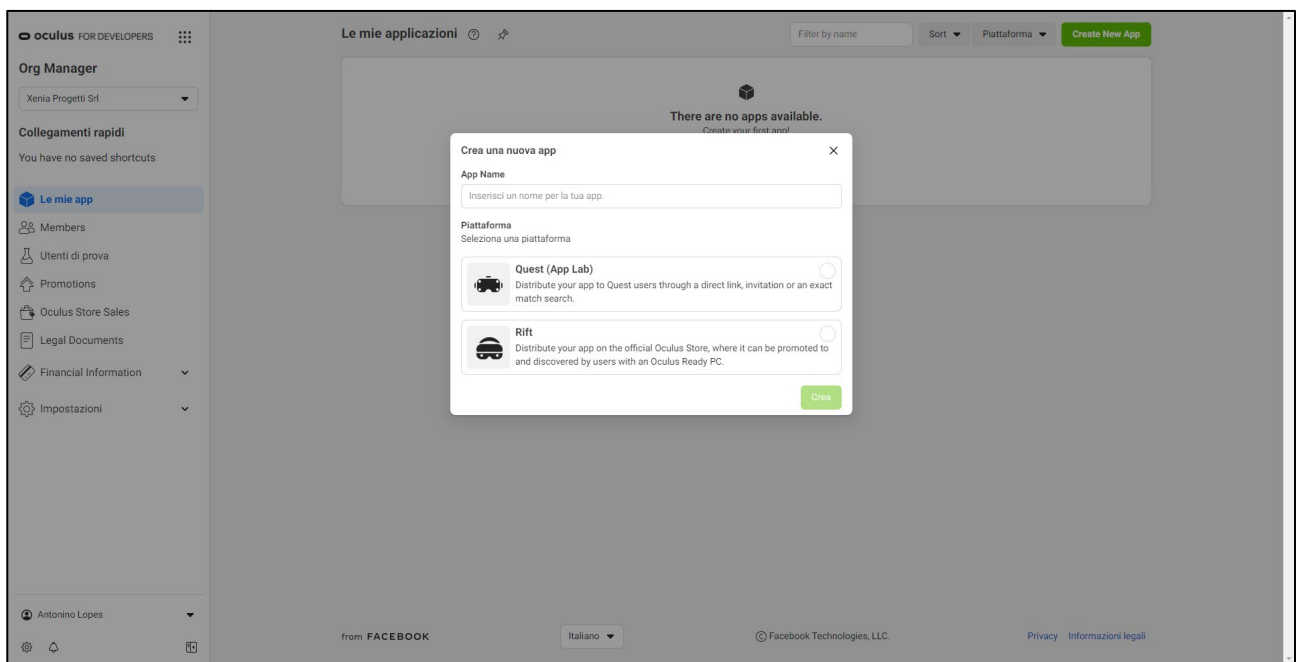
Create New App

There are no apps available.  
Create your first app!

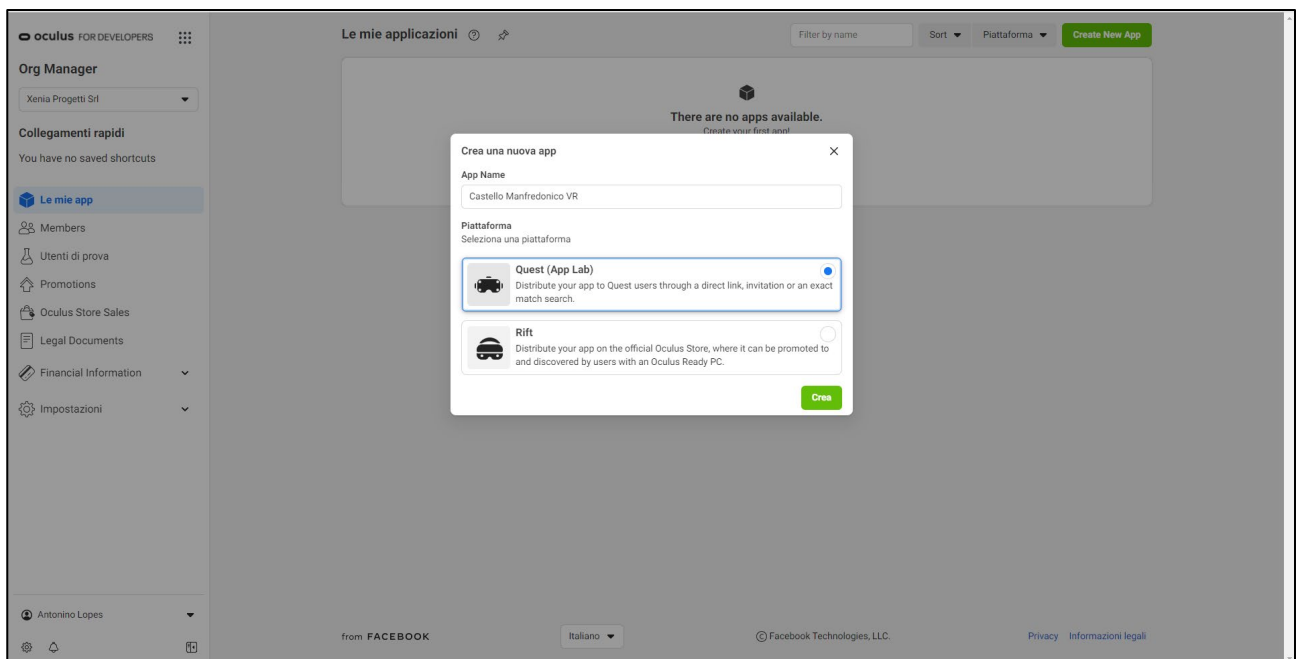
Create New App

from FACEBOOK Italiano © Facebook Technologies, LLC. Privacy Informazioni legali

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”.



Welcome, Antonino

App Product Detail Page

Castello Manfredonico VR

Release Status  
● Not Released

Production Build  
● No build uploaded to Production (App Lab) channel

View PDP

Release Timeline

Submission started Pronto per l'invio Data di invio Approvate Uscita

Inizia a inviare

Latest App Submission

Visualizza tutti

Nome	Build	App Metadata	Projected Release Date	Data dell'invio
v1	-	○ v1	-	21 mar 2022

Recently Uploaded Builds

No builds found

Upload build

from FACEBOOK Italiano © Facebook Technologies, LLC. Privacy Informazioni legali

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

App Submissions > v1

Candidatura Build App Metadata

Please confirm your app sharing preferences before submitting.  
Visualizza le preferenze

Please agree to the Oculus Developer Distribution Agreement  
Sign Oculus Developer Distribution Agreement

Nome - Facoltativo  
Give your submission a unique name. This name is not visible to the public.

Release Type  
Determines how your submission will be released to your users once approved by our team. You can read more about the release process here.

Build  
You can upload new production builds qui.

App Metadata

Indirizzo e-mail di contatto  
This email is not visible to the public. It will only be used by our team to contact you.

Notes for the Reviewer - Facoltativo  
Add any notes for our review team to get additional context on.  
Add your submission notes here.

Submission Details

Submission: 1

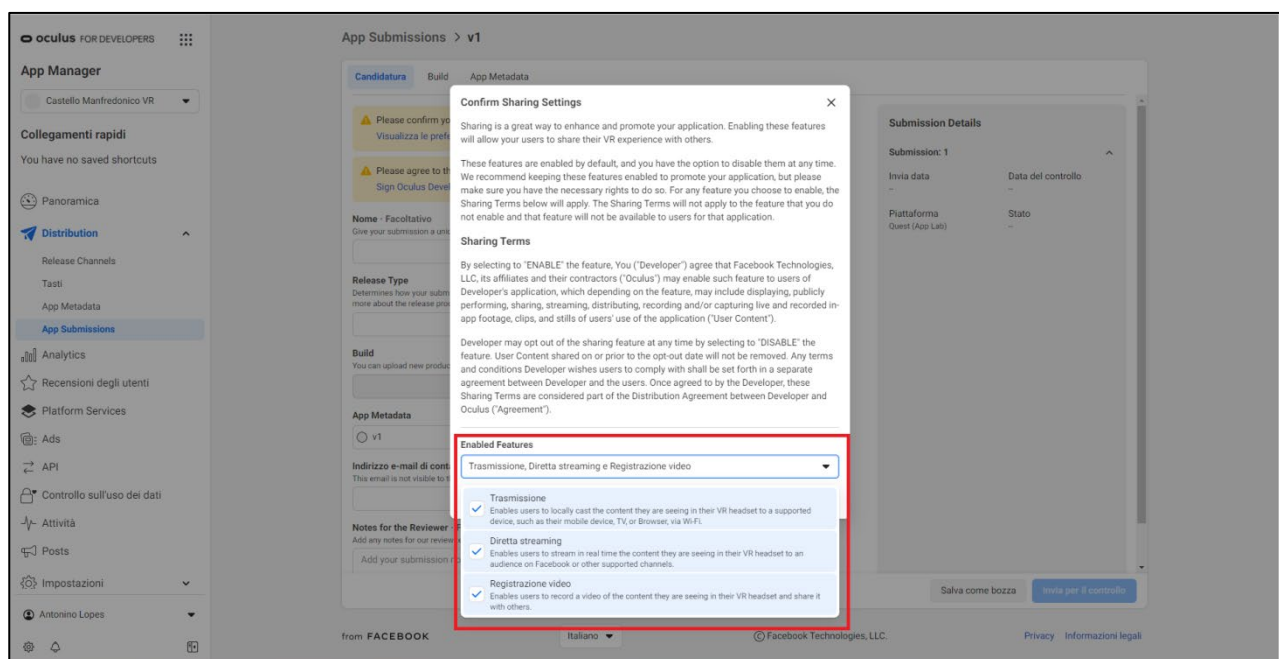
Invia data	Data del controllo
-	-
Piattaforma	Stato
Quest (App Lab)	-

Salva come bozza Invia per il controllo

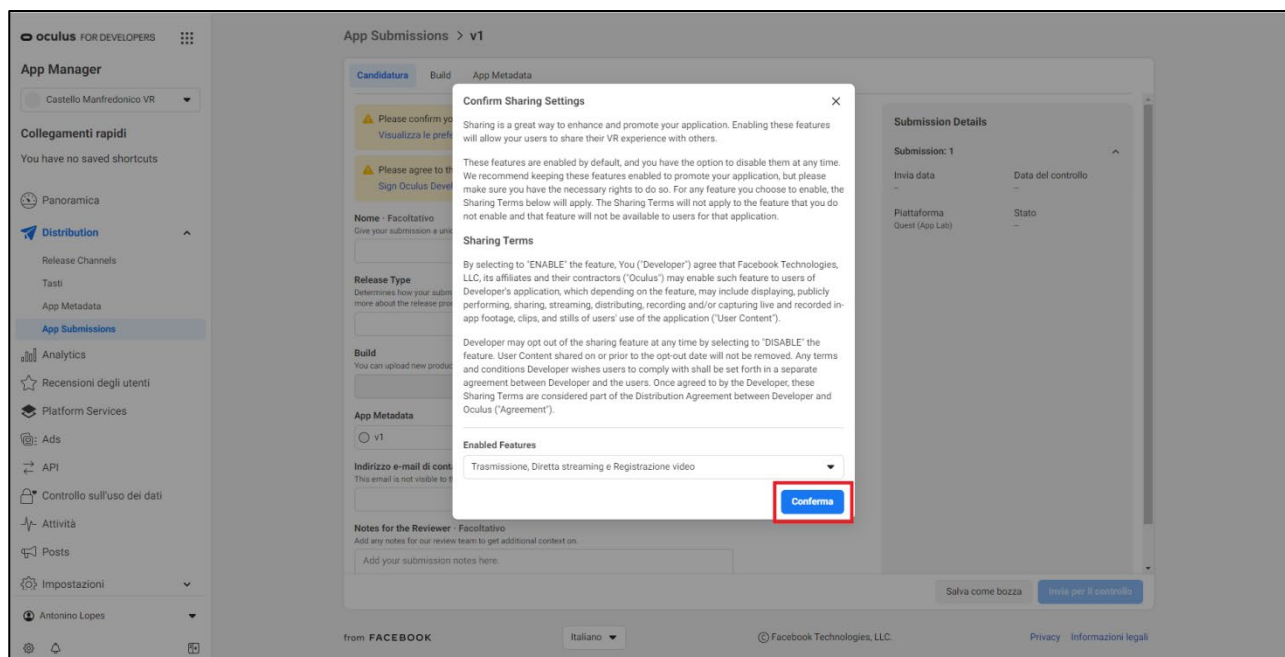
from FACEBOOK Italiano © Facebook Technologies, LLC. Privacy Informazioni legali

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.



**oculus FOR DEVELOPERS**

**App Manager**

Castello Manfredonic VR

**Collegamenti rapidi**

You have no saved shortcuts

Panoramica

**Distribution**

Release Channels

Tasti

App Metadata

**App Submissions**

Analytics

Recensioni degli utenti

Platform Services

Ads

API

Controllo sull'uso dei dati

Attività

Posts

Impostazioni

Antonino Lopes

**App Submissions > v1**

**Candidatura** Build App Metadata

**Nome - Facoltativo**  
Give your submission a unique name. This name is not visible to the public.

**Release Type**  
Determines how your submission will be released to your users once approved by our team. You can read more about the release process here.

**Build**  
You can upload new production builds [qui](#).

**App Metadata**  
v1

**Indirizzo e-mail di contatto**  
This email is not visible to the public. It will only be used by our team to contact you.

**Notes for the Reviewer - Facoltativo**  
Add any notes for our review team to get additional context on.

**Submission Details**

**Submission: 1**

Invia data - Data del controllo -

Piattaforma Quest (App Lab) Stato -

Salva come bozza Invia per il controllo

from FACEBOOK Italiano Facebook Technologies, LLC. Privacy Informazioni legali

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.

**oculus FOR DEVELOPERS**

**App Manager**

Castello Manfredonic VR

**Collegamenti rapidi**

You have no saved shortcuts

Panoramica

**Distribution**

Release Channels

Tasti

App Metadata

**App Submissions**

Analytics

Recensioni degli utenti

Platform Services

Ads

API

Controllo sull'uso dei dati

Attività

Posts

Impostazioni

Antonino Lopes

**App Submissions > Castello Mussomeli VR**

**Candidatura** Build App Metadata

**Nome - Facoltativo**  
Give your submission a unique name. This name is not visible to the public.

**Release Type**  
Determines how your submission will be released to your users once approved by our team. You can read more about the release process here.

**Build**  
You can upload new production builds [qui](#).

**App Metadata**  
v1

**Indirizzo e-mail di contatto**  
This email is not visible to the public. It will only be used by our team to contact you.

**Notes for the Reviewer - Facoltativo**  
Add any notes for our review team to get additional context on.

**Submission Details**

**Submission: 1**

Invia data - Data del controllo -

Piattaforma Quest (App Lab) Stato -

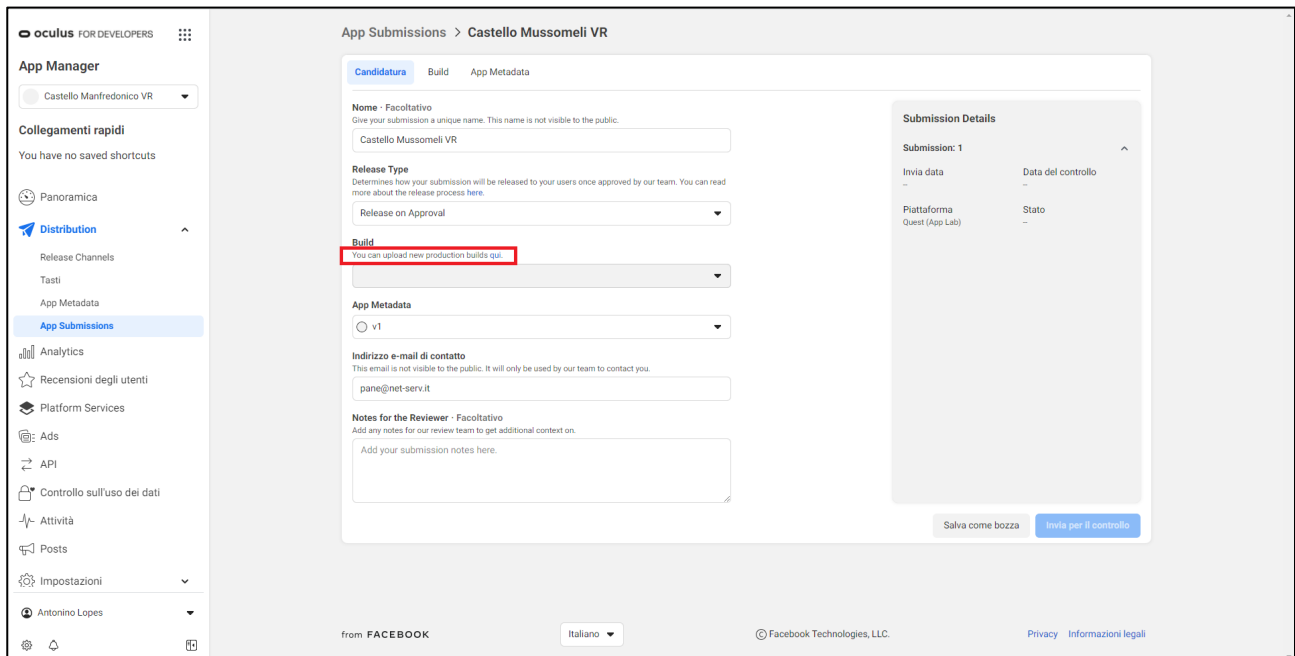
Salva come bozza Invia per il controllo

from FACEBOOK Italiano Facebook Technologies, LLC. Privacy Informazioni legali

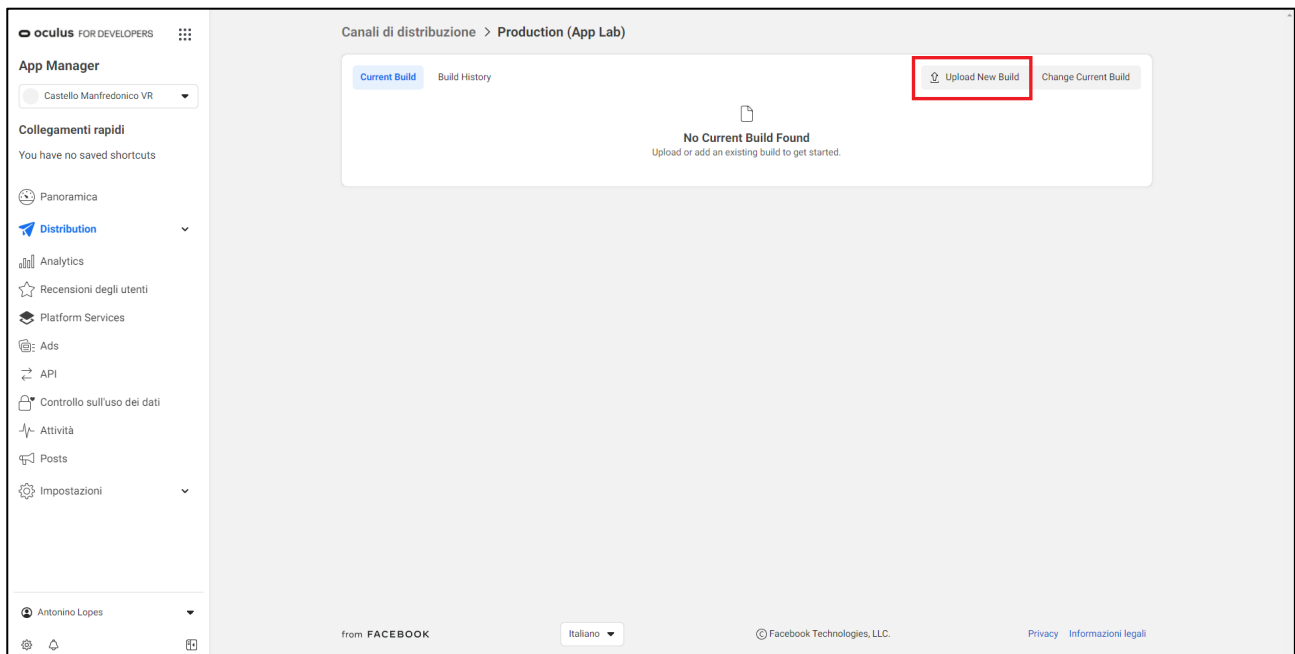


### 3 – PREPARAZIONE DELL'APK PER LA PUBBLICAZIONE

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.



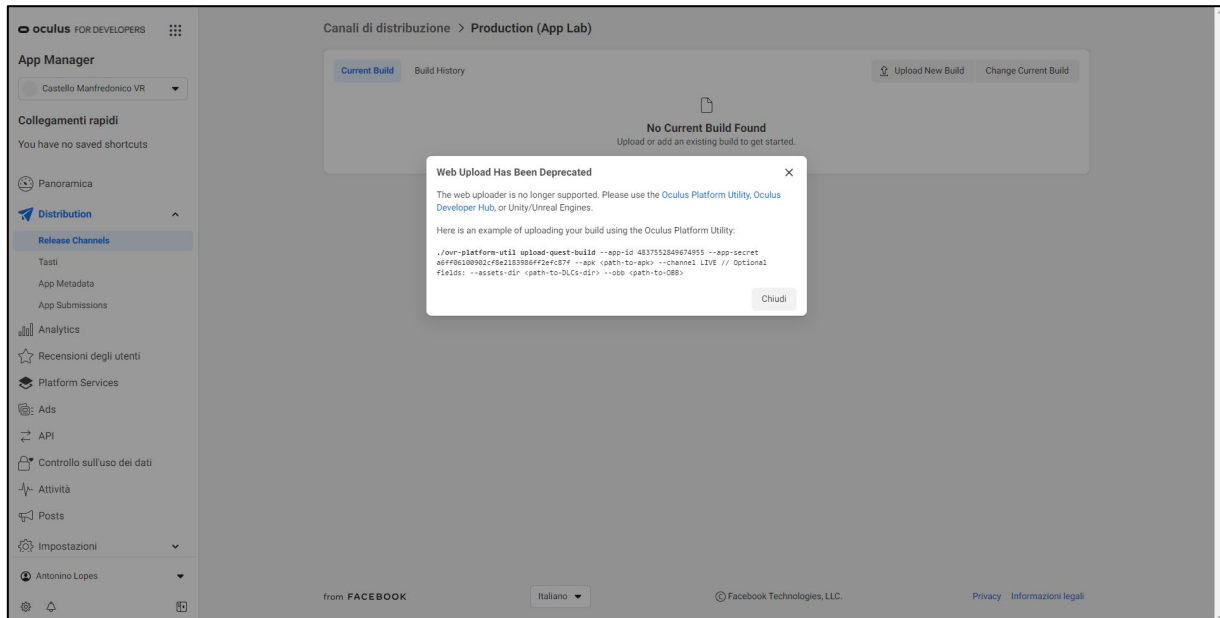
Cliccare su “*Upload new build*”.



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.



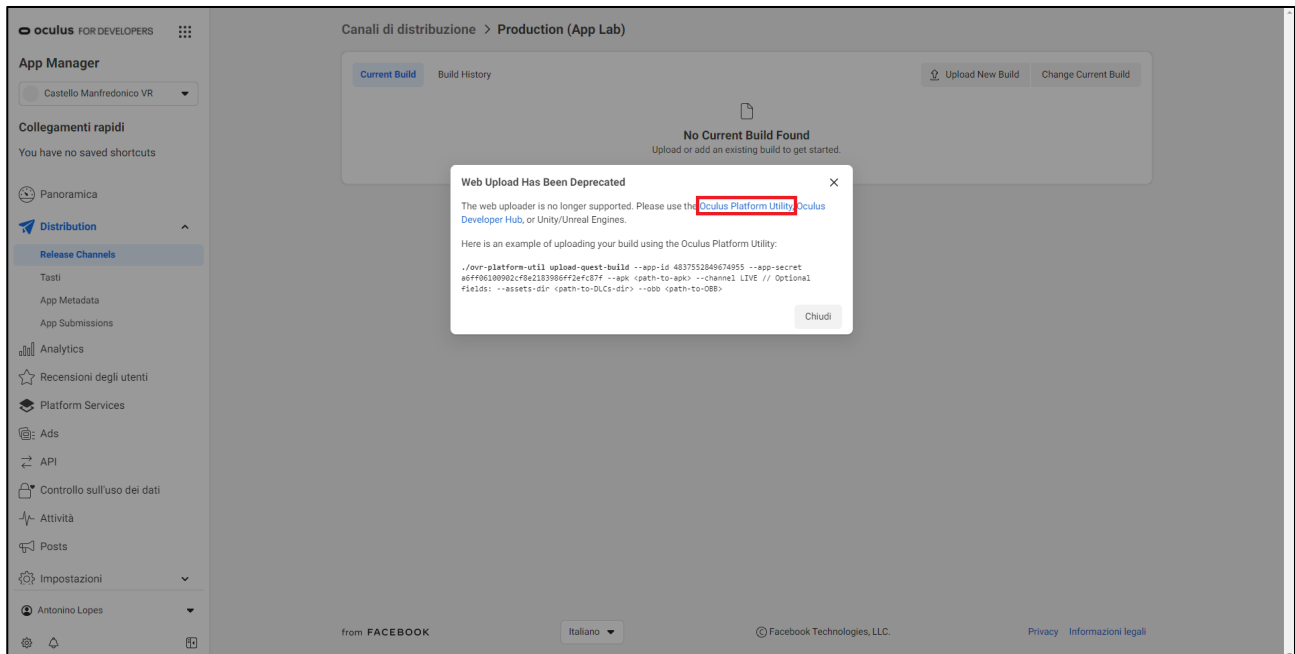
***N.B: alla data di stesura di questa guida (23/03/2022), pare esista un bug nell'Oculus Developer Hub per cui qualora vi sia un problema con l'APK da caricare, il software notifica un "server error" o un "network error" invece di segnalare un errore nell'APK. Per questo motivo è consigliabile utilizzare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



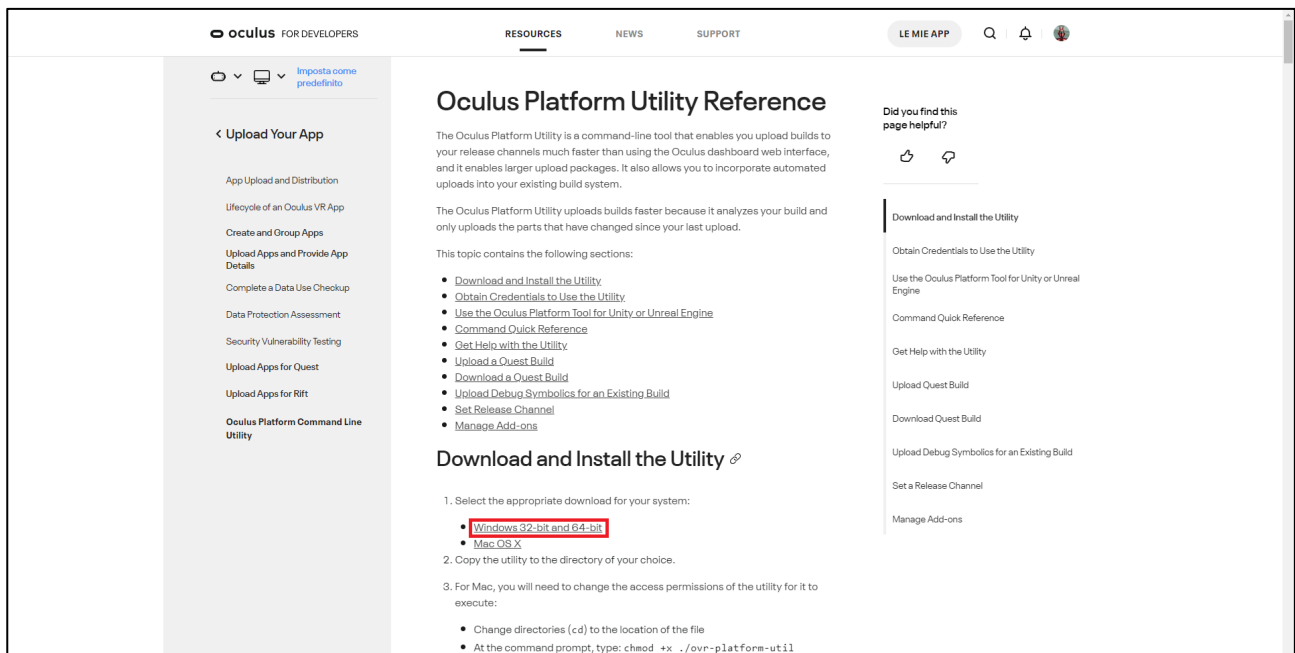


### 3.1 UPLOAD DI UN APK ATTRAVERSO OCULUS PLATFORM UTILITY

Selezionare “Oculus Platform Utility”.

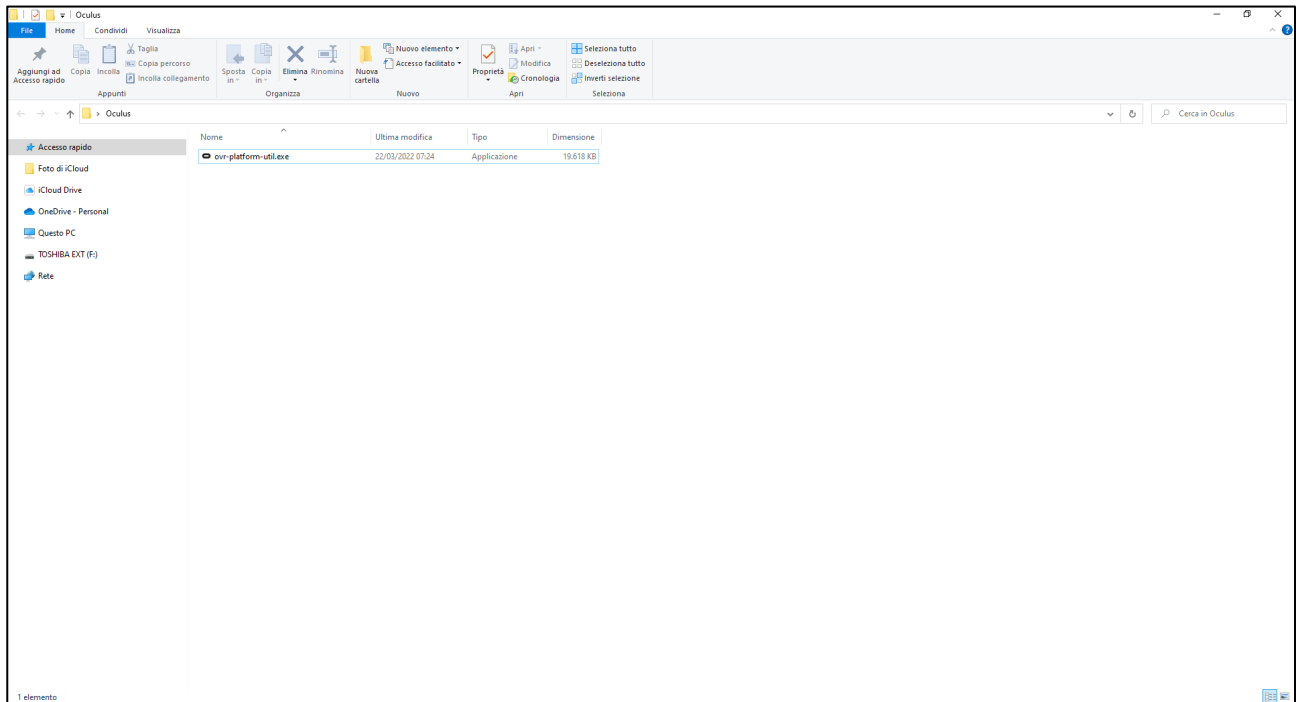


Scaricare l'utility per il sistema operativo (ad esempio, MS Windows).

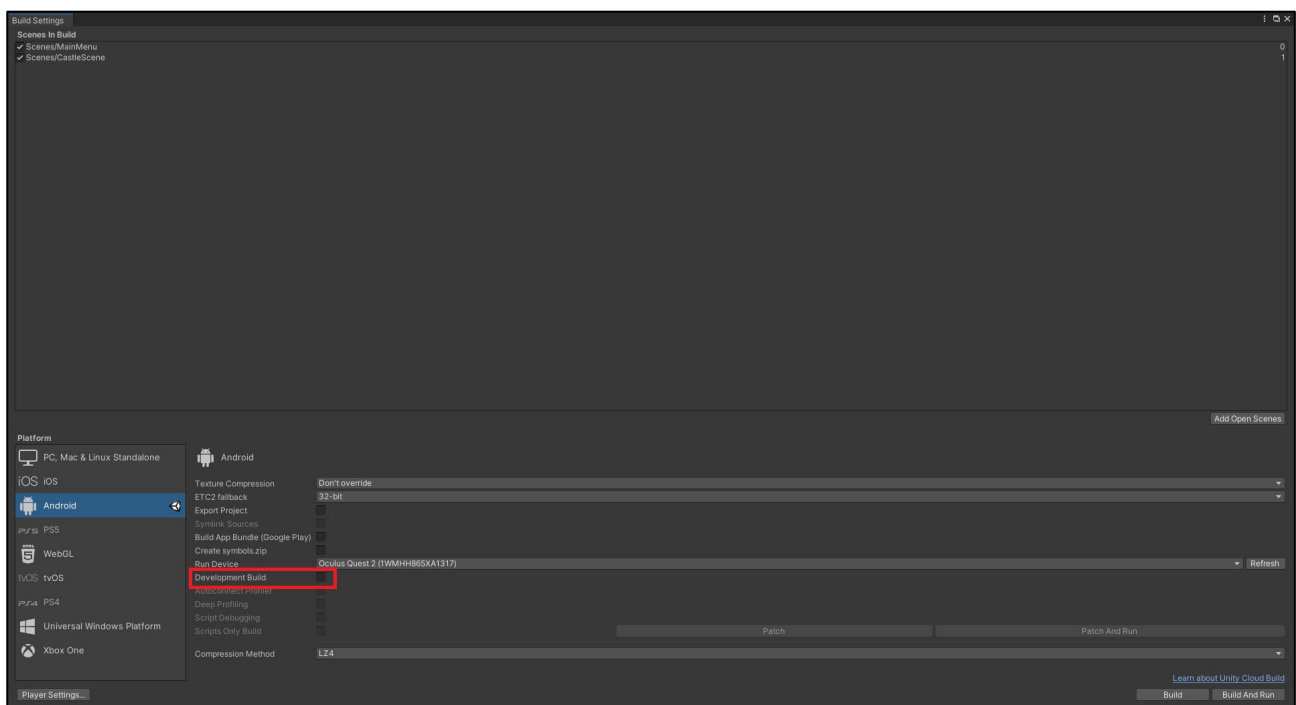




Una volta eseguito il download, spostare l'eseguibile in una cartella (per semplicità d'uso in questa guida verrà usata una cartella vuota).

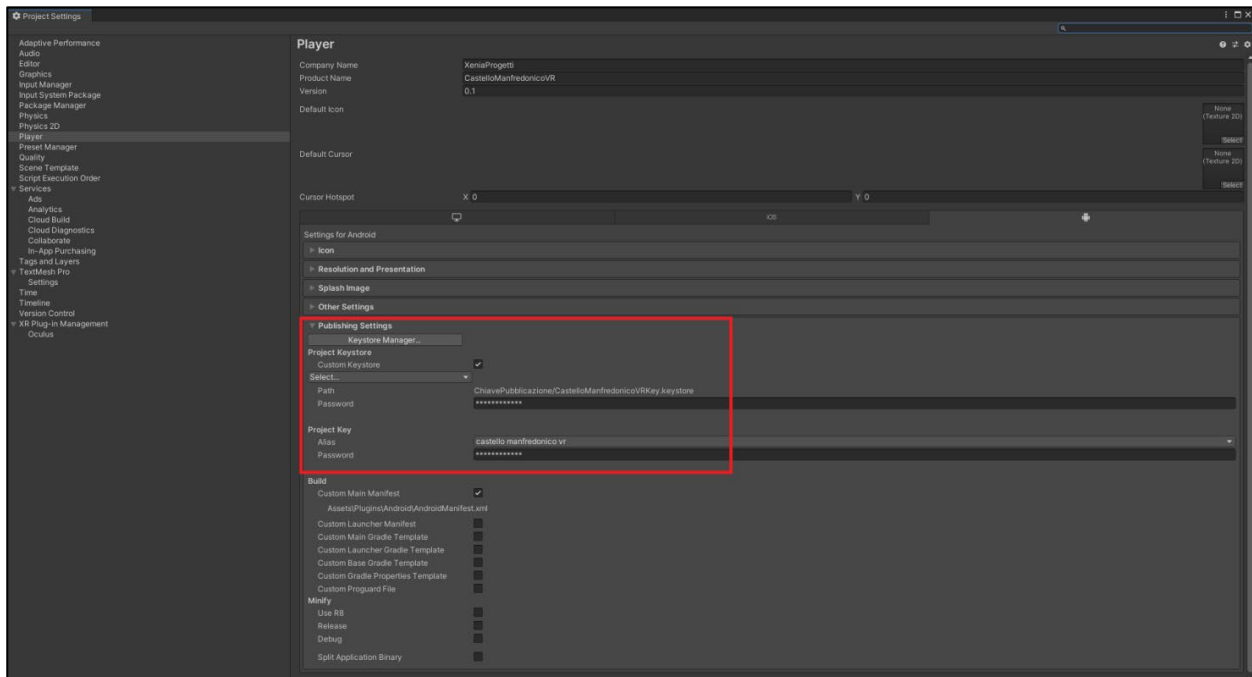


Aprire il progetto su Unity e preparare la build andando su File → Build Settings e togliendo la spunta a “*Development Build*”.

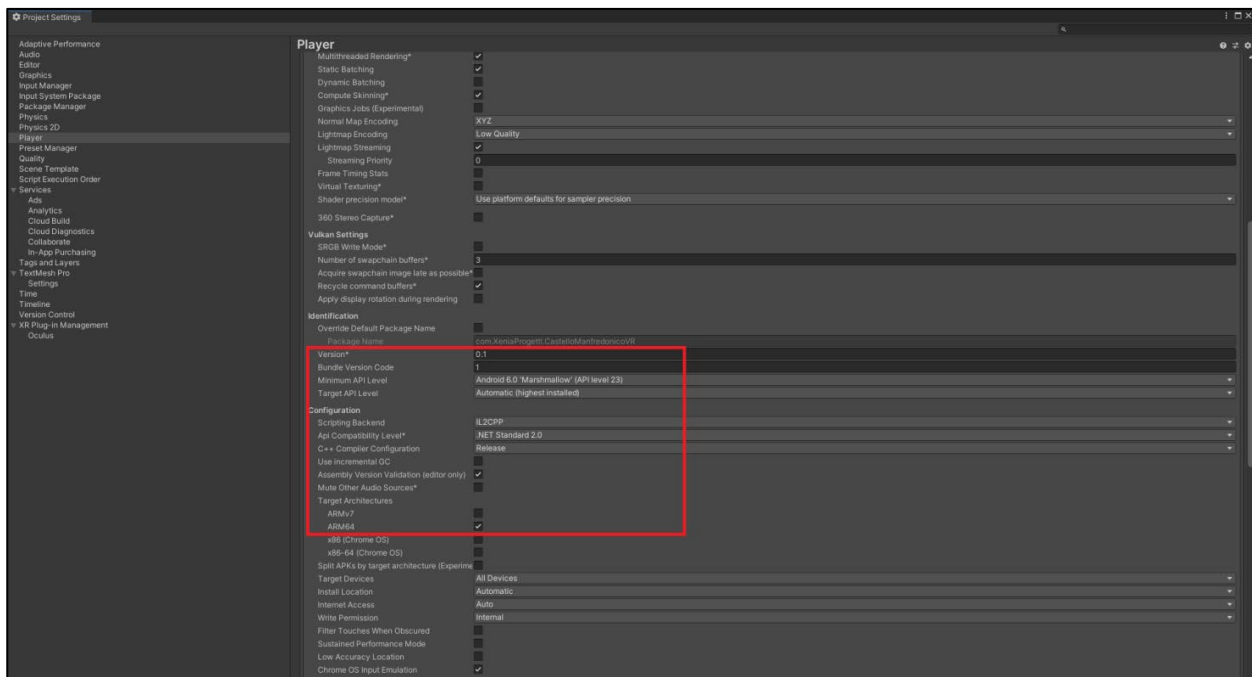




Andare poi su Player Settings e creare una chiave “custom” per firmare l'APK.



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*”.



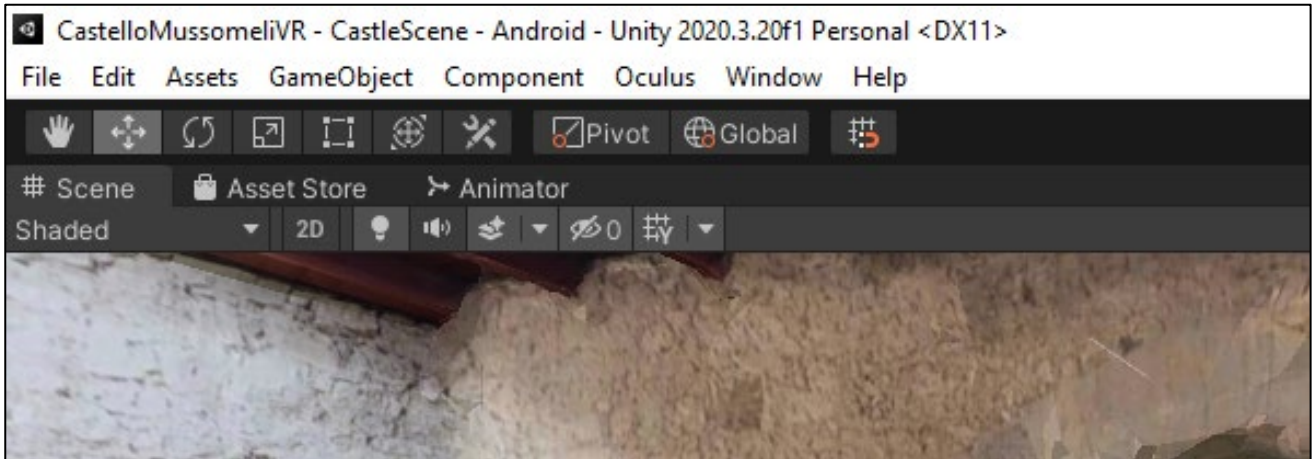




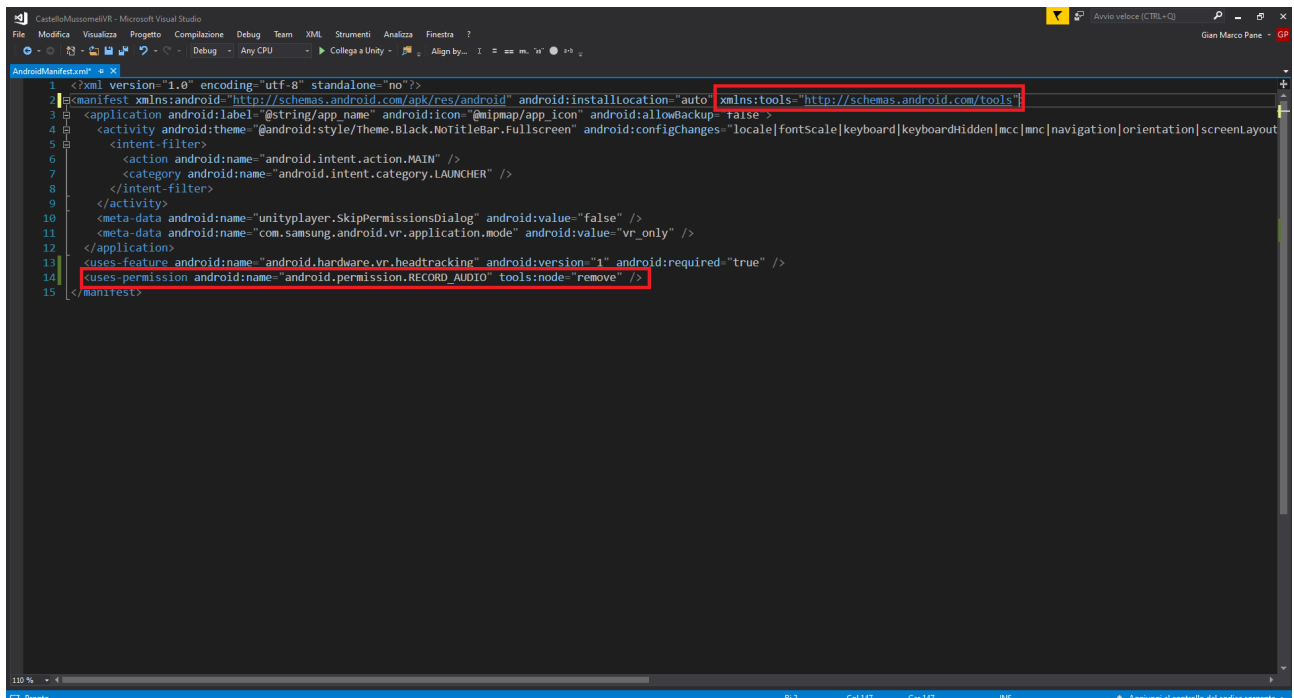
Il passo successivo è quello di preparare un opportuno Android Manifest per la nostra applicazione. Per fare questo, la strada più semplice è quella di scaricare il plugin “Oculus Integration” dall’Asset Store di Unity:

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

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

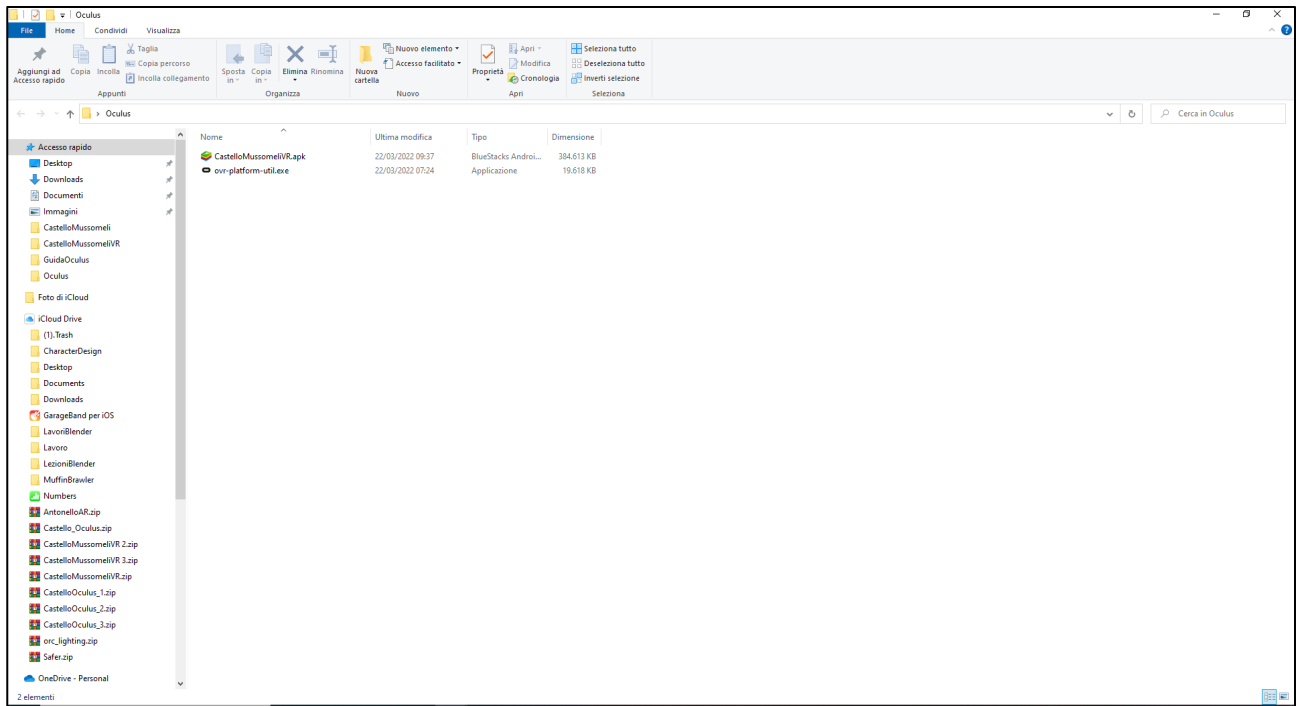


Se l'applicazione non necessita delle funzionalità del microfono, modificare il “manifest” appena generato come nella figura sottostante. Qualora invece tali funzionalità fossero richieste, non modificare il “manifest” ma esplicitare l'utilizzo di queste funzionalità all'interno della dashboard nella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

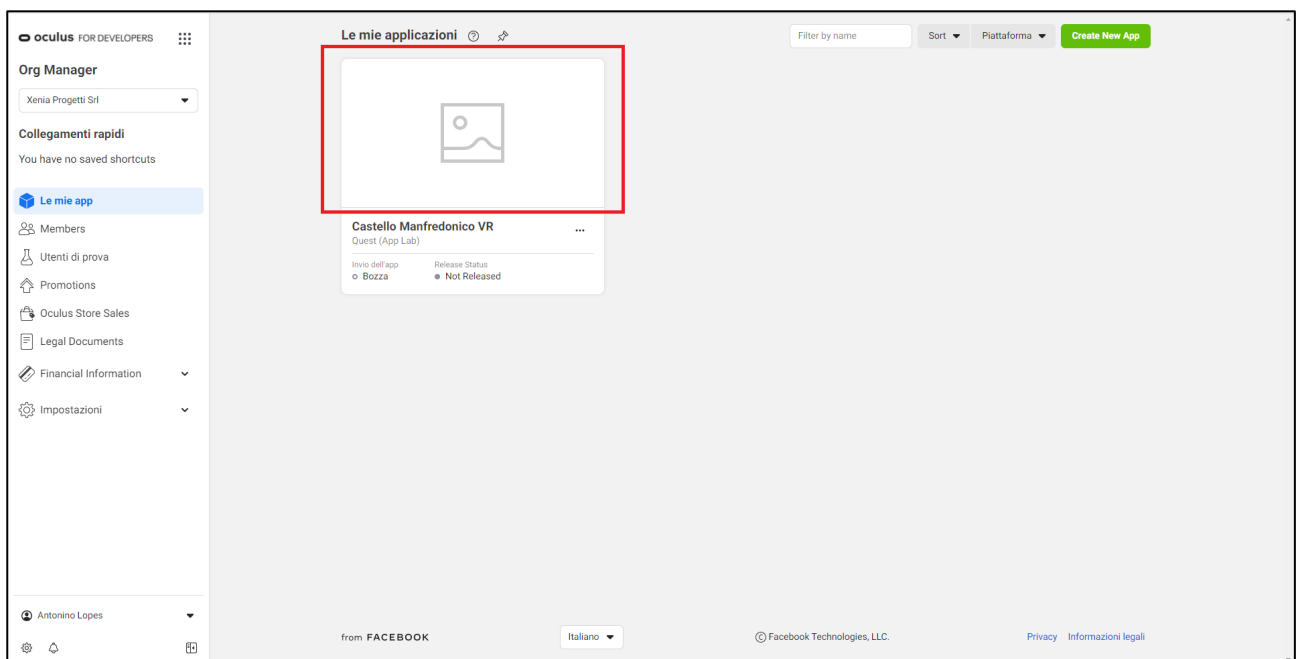




Andare poi su File → Build Settings → Build e generare l'APK. Per semplicità, il file generato verrà salvato all'interno della stessa cartella dove è stato salvato ovr-pltaform-utils ma non è necessario. L'APK può essere salvato dovunque a condizione di riuscire a recuperarne facilmente la directory.

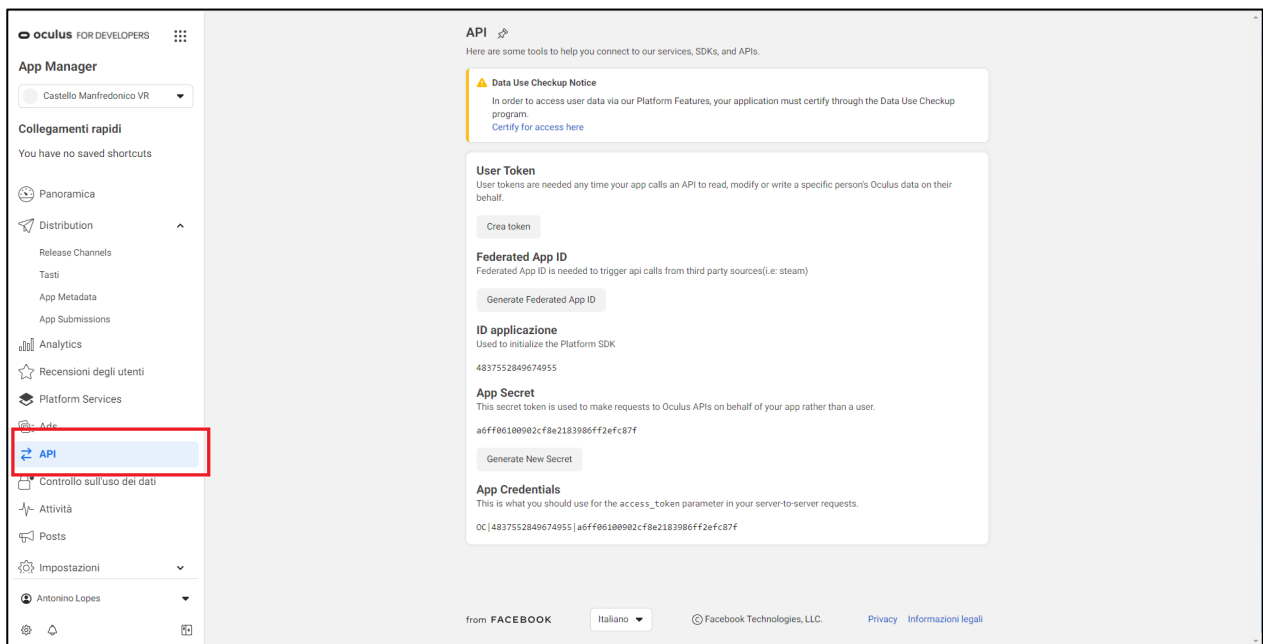


Tornare al browser e andare alla home dell'organizzazione cliccando su "Oculus for developers" in alto a sinistra. Comparirà così la lista delle applicazioni. Selezionare l'applicazione che si desidera pubblicare cliccando sull'icona.

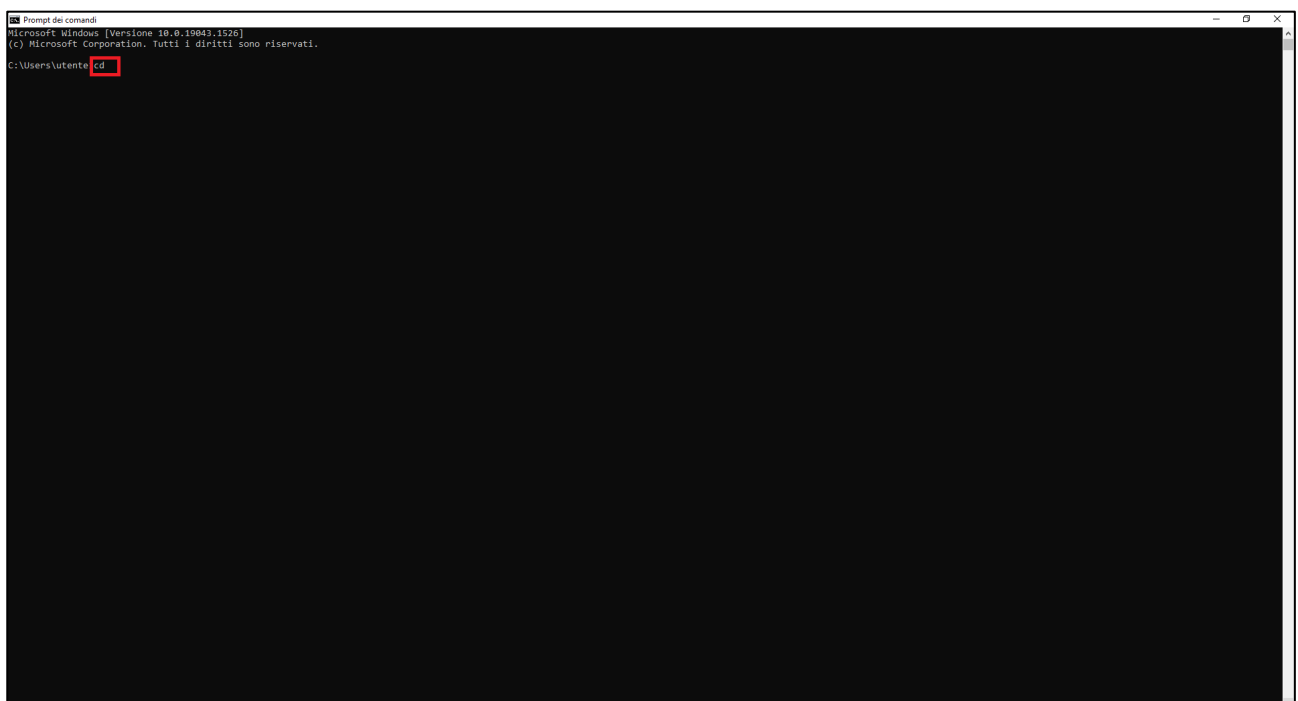




Nella schermata di panoramica dell'app, selezionare "API".



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***

```
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
```

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 10.0.19043.1520]
(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 - 1.67.0.000001 (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\PubblicazioneOculus>ovr-platform-util upload-quest-build --app-id 4837552849674955 --app_secret a6ff86100902cf8e2183986ff2efc87f --apk C:\Users\utente\Desktop\PubblicazioneOculus\CastelloMusomeliVR.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"*.

```
Microsoft Windows [Version 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 upload-quest-build --app-id 4837552849674955 --app_secret a6ff06100902cf8e2183986ff2efc87f --apk C:\Users\utente\Desktop\PubblicazioneOculus\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 1.07.0.80000 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 2s.
Total bytes: 393846871
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\PubblicazioneOculus>
```



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

**oculus FOR DEVELOPERS**

**App Manager**

Castello Manfredico VR

**Collegamenti rapidi**

You have no saved shortcuts

Panoramica

**Distribution**

Release Channels

Tasti

App Metadata

**App Submissions**

Analytics

Recensioni degli utenti

Platform Services

Ads

API

Controllo sull'uso dei dati

Attività

Posts

Impostazioni

Antonino Lopes

**App Submissions > Castello Mussomeli VR**

**Candidatura** Build App Metadata

**Nome** - Facoltativo  
Give your submission a unique name. This name is not visible to the public.  
Castello Mussomeli VR

**Release Type**  
Determines how your submission will be released to your users once approved by our team. You can read more about the release process [here](#).  
Release on Approval

**Build**  
You can upload new production builds [qui](#).  
0.1

**App Metadata**  
v1

**Indirizzo e-mail di contatto**  
This email is not visible to the public. It will only be used by our team to contact you.  
pane@net-serv.it

**Notes for the Reviewer** - Facoltativo  
Add any notes for our review team to get additional context on.  
Add your submission notes here.

**Submission Details**

Submission: 1	
Invia data	Data del controllo
Plattaforma	Stato
Quest (App Lab)	

Salva come bozza **Invia per il controllo**

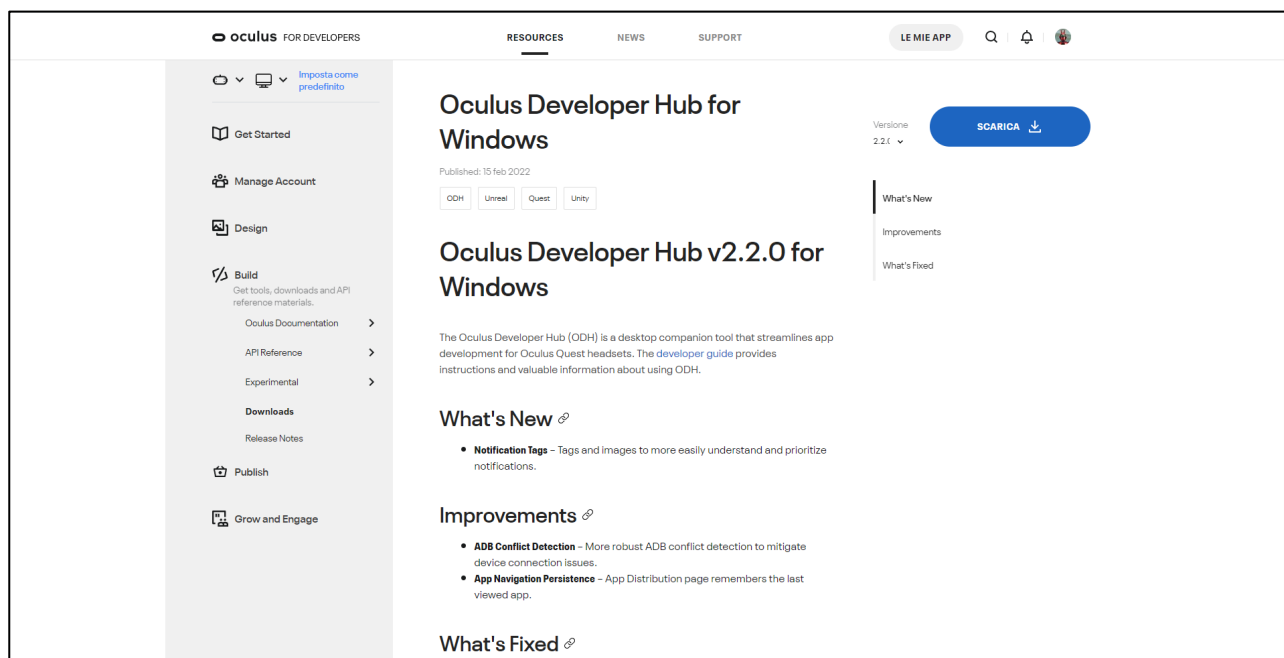
from FACEBOOK Italiano © Facebook Technologies, LLC. Privacy Informazioni legali

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

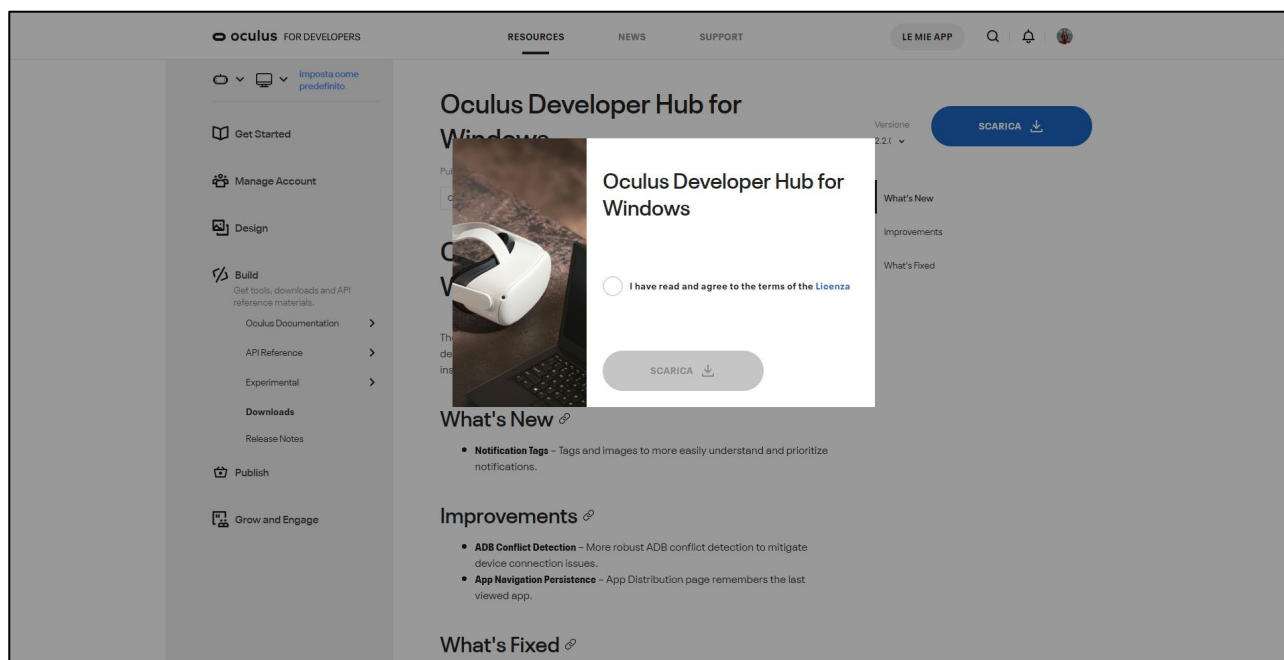


## 3.2 UPLOAD DI UN APK ATTRAVERSO OCULUS DEVELOPER HUB

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



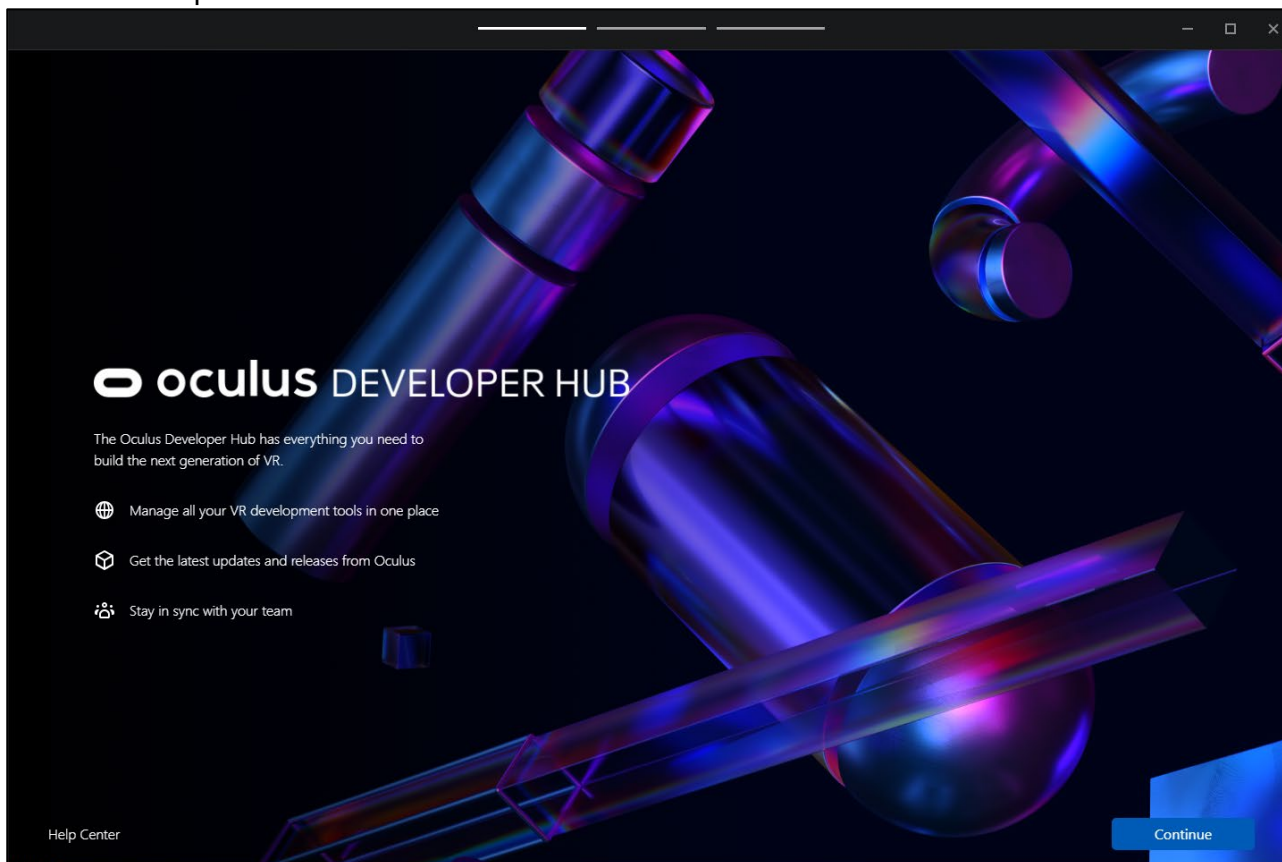
Accettare i termini della licenza e scaricare l'eseguibile.



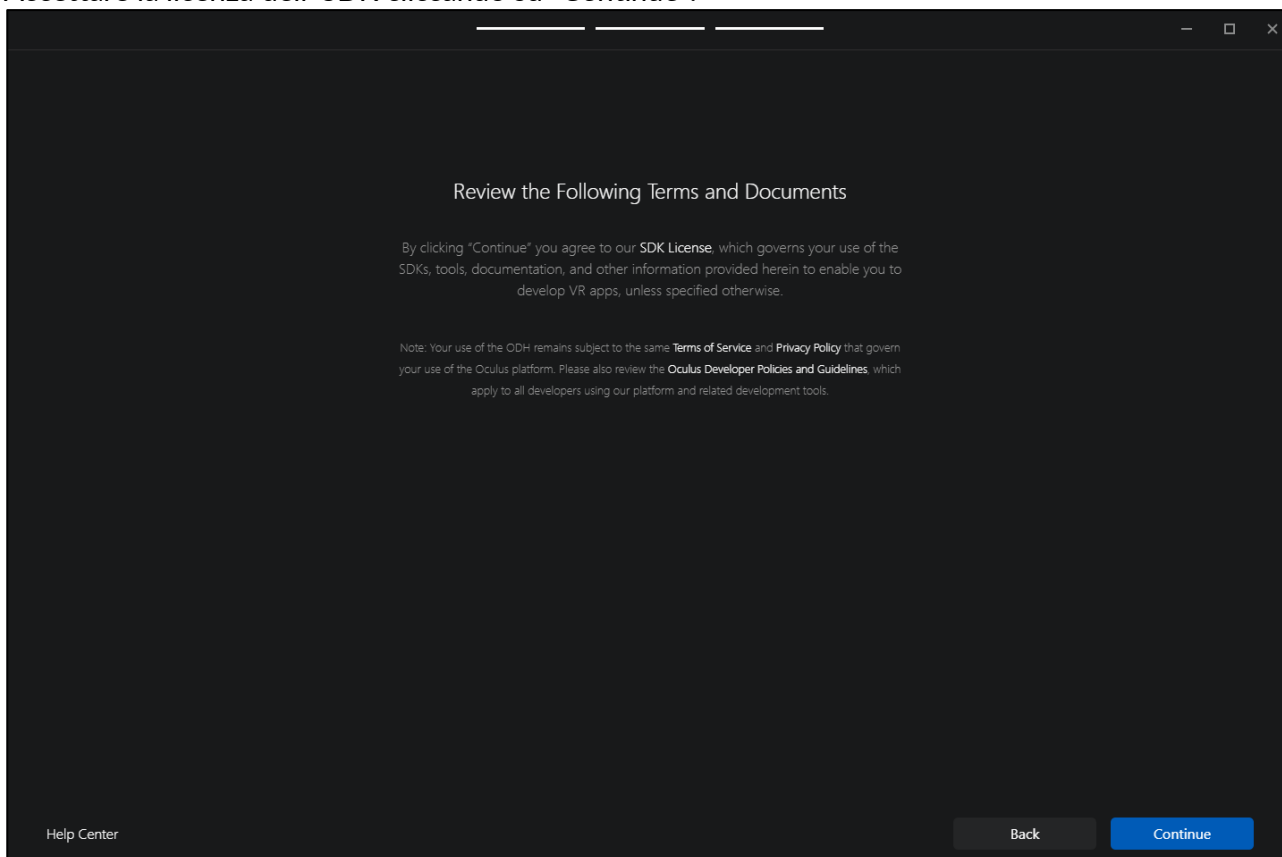




Avviare l'Oculus Developer Hub, eseguire il login con lo stesso account usato per accedere al sito di Oculus Developer e cliccare su *"Continue"*.

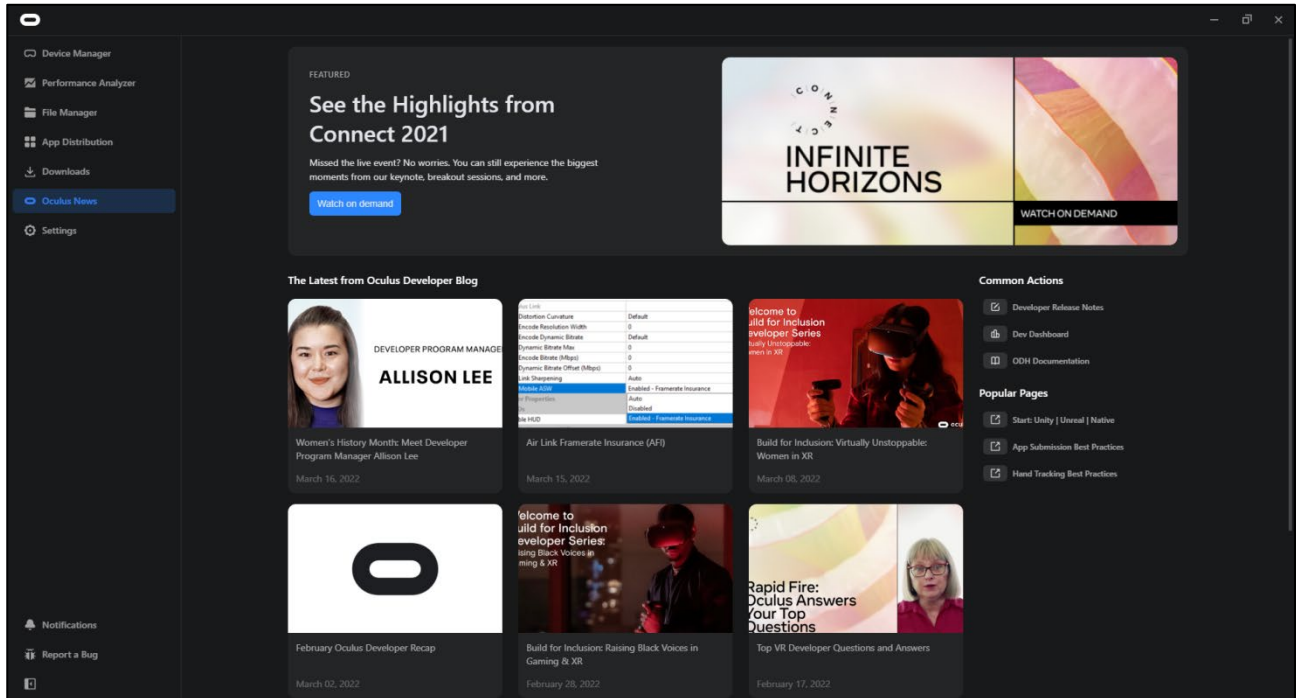


Accettare la licenza dell' SDK cliccando su *"Continue"*.

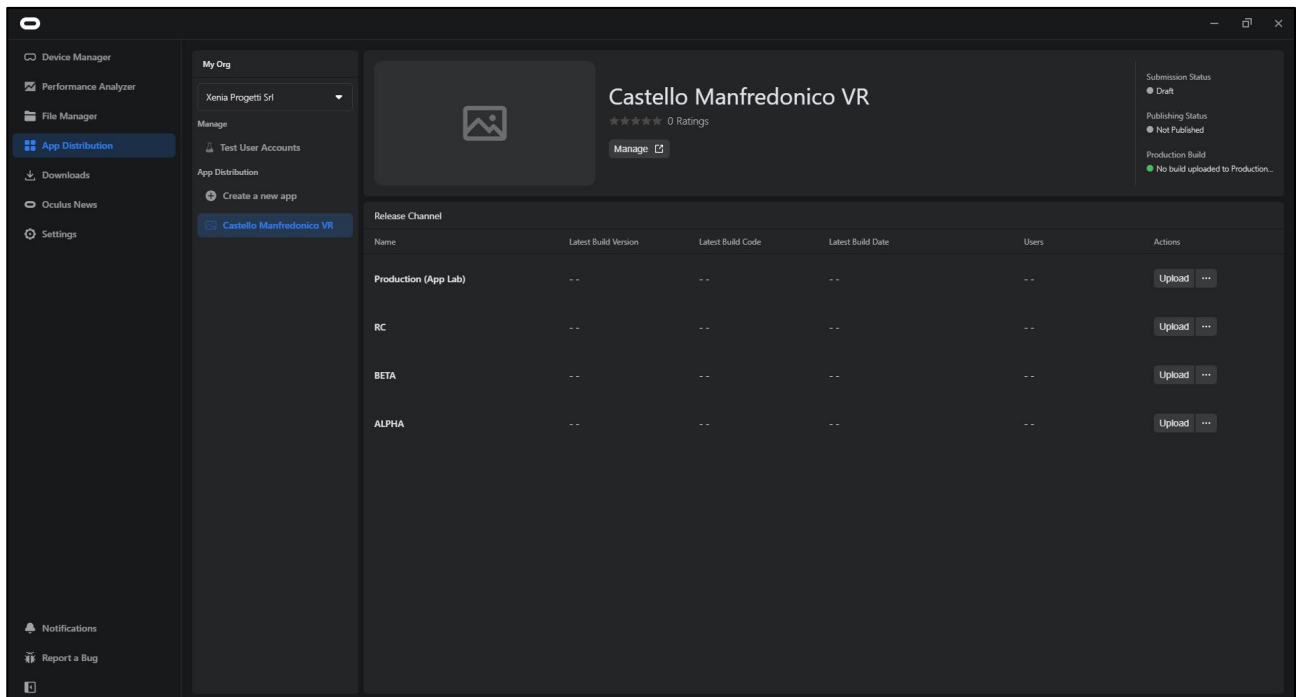




Infine, verrà mostrata la pagina principale del software. Da qui, per procedere con l'upload cliccare su “App Distribution”.

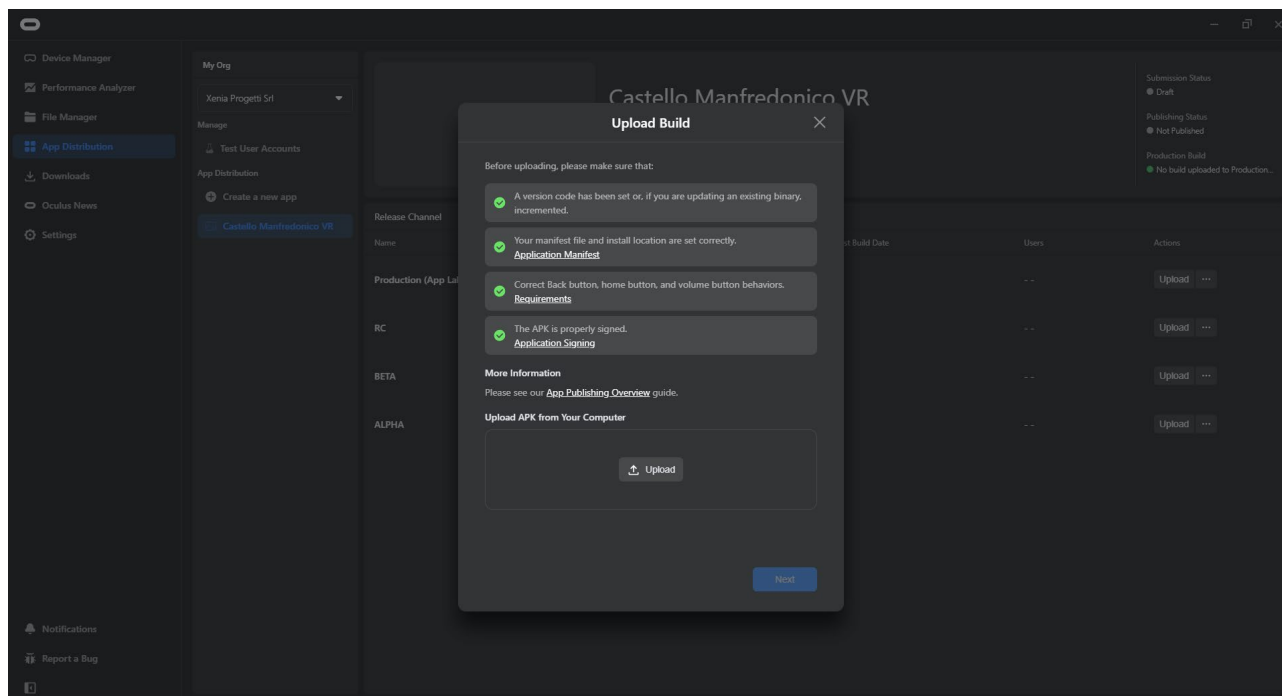


Selezionare l'app e cliccare il pulsante “Upload” relativo alla piattaforma scelta all’inizio (in questo caso “App Lab”).

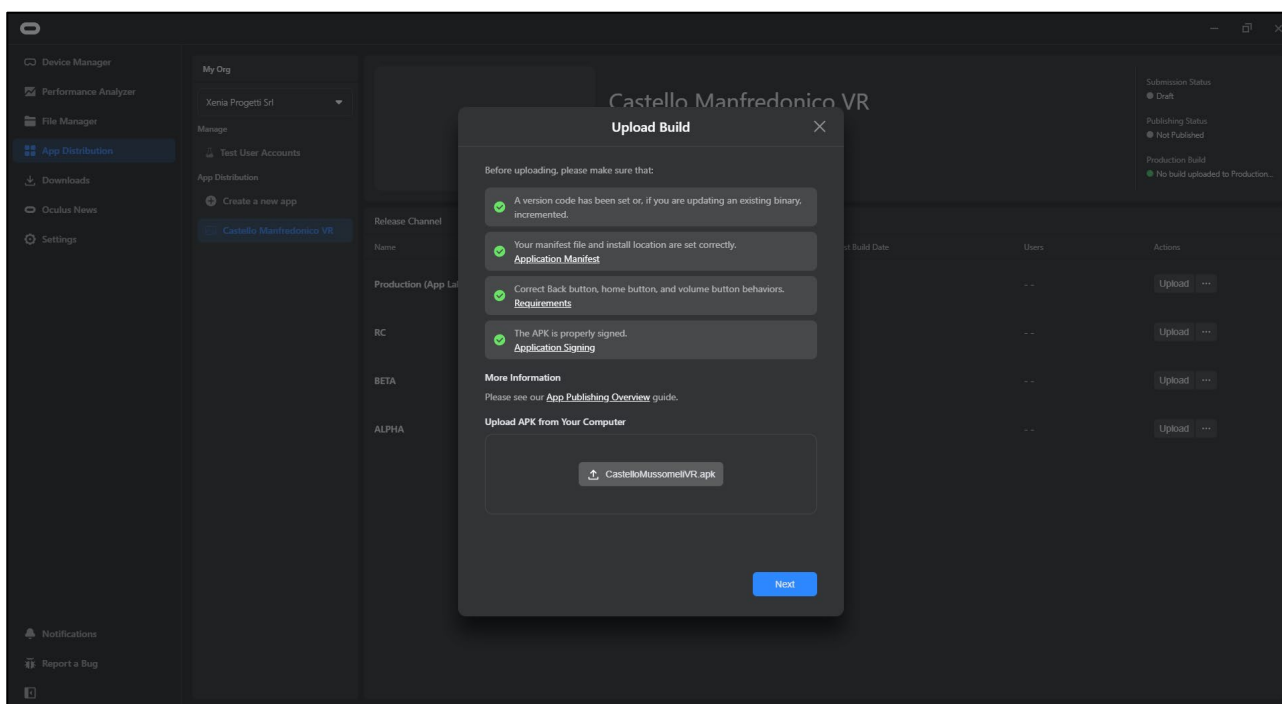


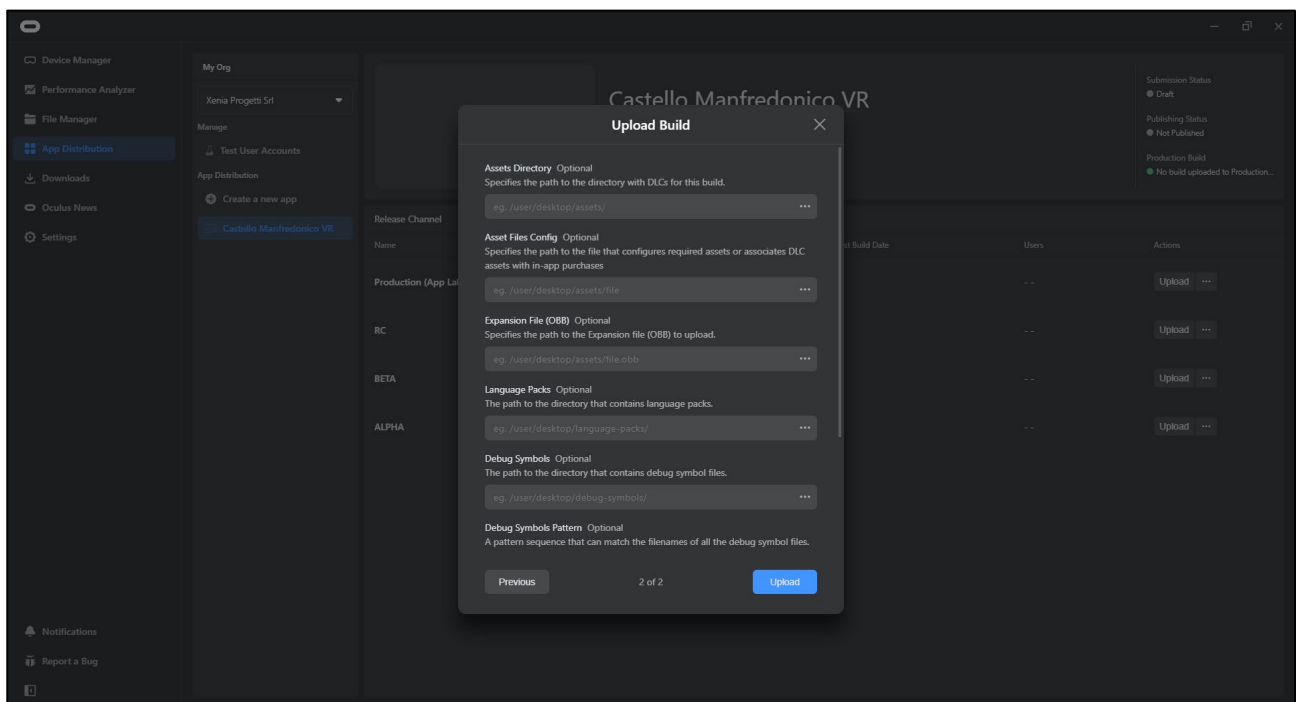
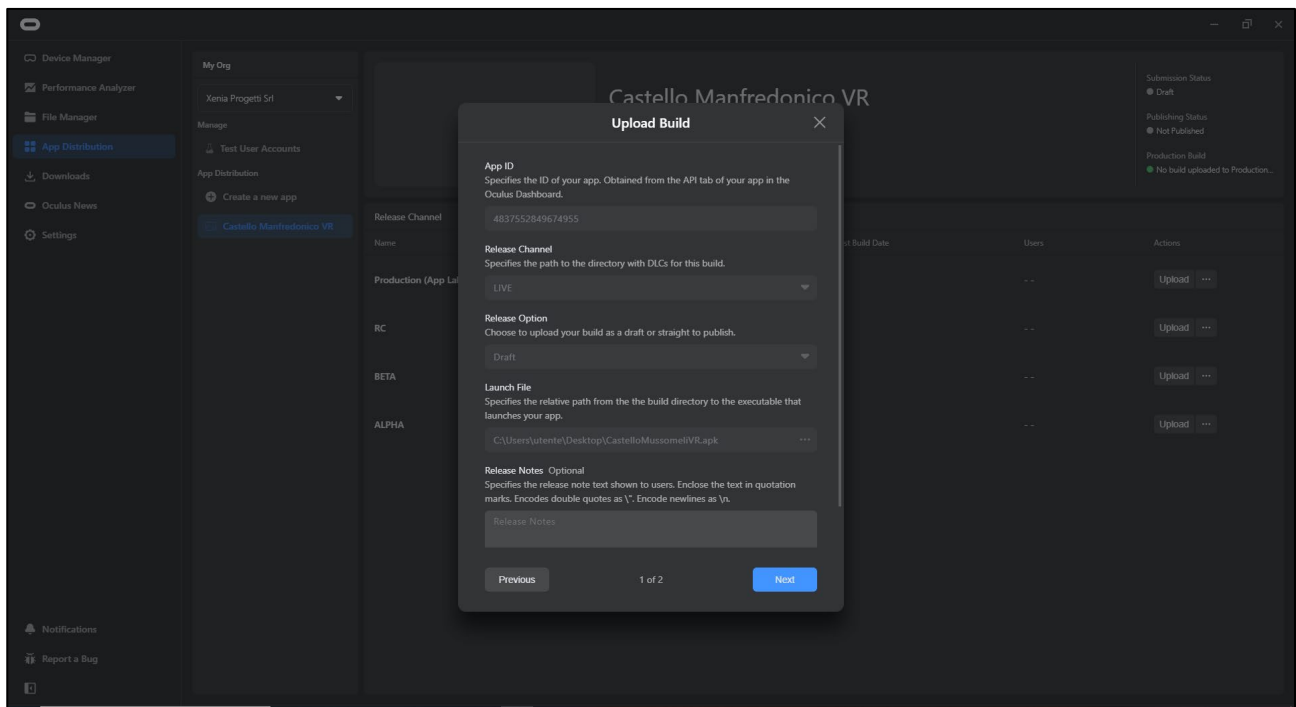


Verificare di aver seguito correttamente la seguente checklist e cliccare su upload.



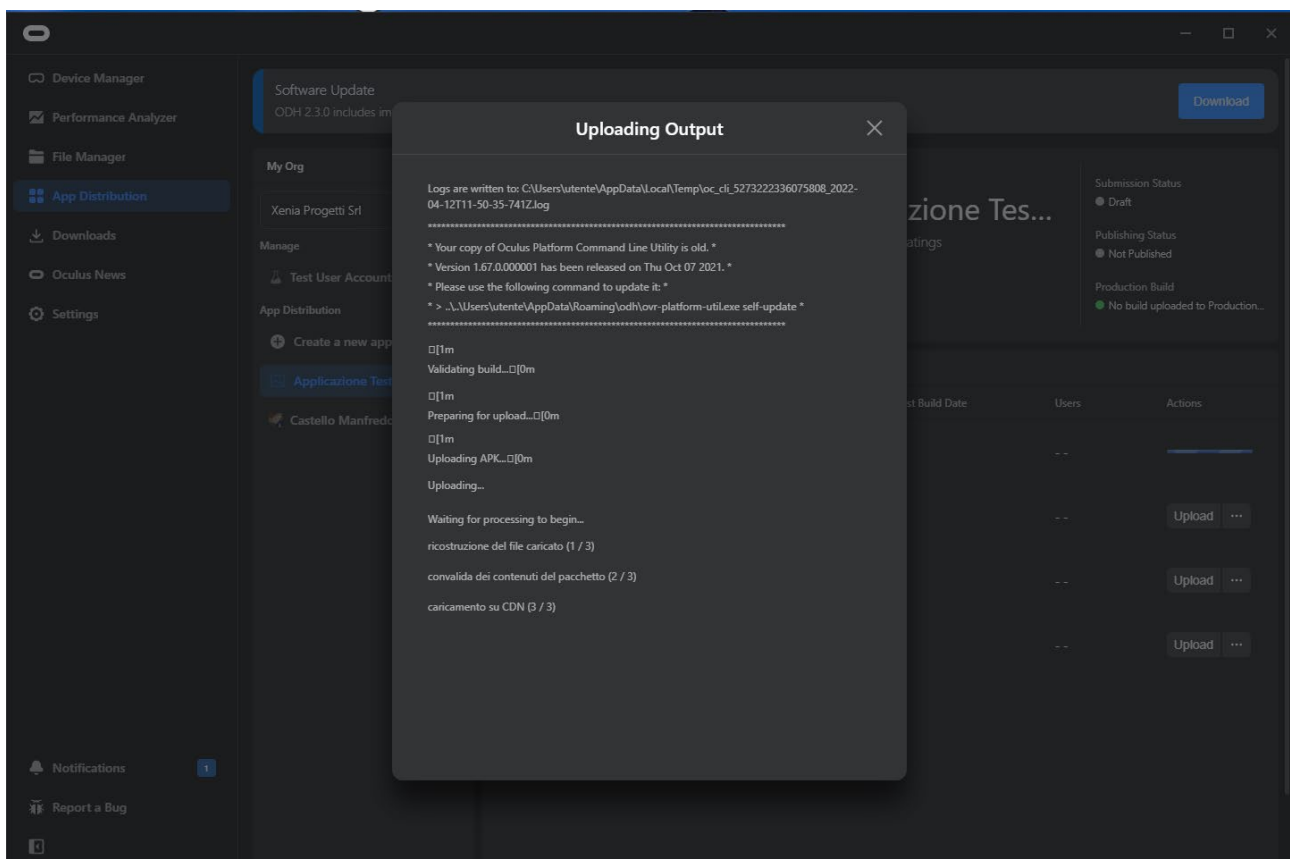
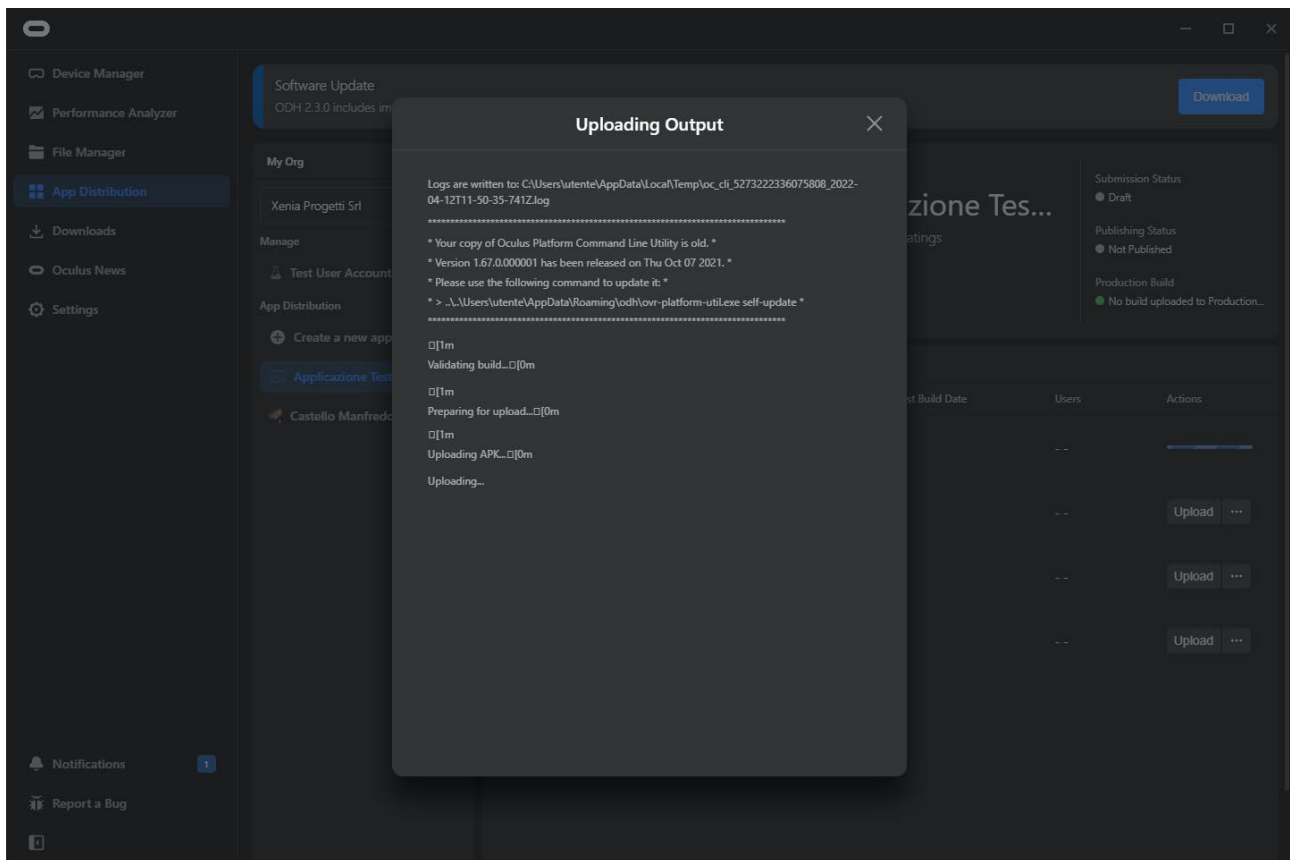
Dopo aver eseguito l'upload del file, la schermata si presenterà come nella figura che segue. Cliccare su "Next" e compilare correttamente i campi successivi.







Una volta premuto il tasto “Upload” comparirà la schermata di upload dell'applicazione, con il relativo stato di avanzamento.





Se il processo di upload è andato a buon fine, tornando alla dashboard sarà presente la versione della build appena caricata.

Nome	Build	Build Created Date	Users
Production (App Lab)	0.1 Codice: 5	11/04/22, 11:24	...
RC	--	--	0
BETA	--	--	0

Successivamente, tornare alla scheda di “*App Submissions*” e selezionare la build appena caricata.

**Build**

You can upload new production builds qui.

0.1  
Codice: 5

Cancella

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



## 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.

The screenshot shows the Oculus App Manager interface for the 'Castello Manfredonico VR' app. The left sidebar contains navigation options like 'App Manager', 'Collegamenti rapidi', 'Panoramica', 'Distribution', 'Analytics', 'Recensioni degli utenti', 'Platform Services', 'Ads', 'API', 'Controllo sull'uso dei dati', 'Attività', 'Posts', 'Impostazioni', and 'Antonino Lopes'. The main area is titled 'App Submissions > Castello Mussomeli VR' and has tabs for 'Candidatura', 'Build', and 'App Metadata'. The 'App Metadata' tab is active, showing fields for 'Nome' (Castello Manfredonico VR), 'Breve descrizione' (Naviga il modello 3D del Castello Manfredonico di Mussomeli in modo divertente e interattivo grazie alla realtà virtuale! Lasciati guidare in questo fantastico tour che ti porterà a scoprire la...), 'Long Description' (Con l'applicazione "Castello Manfredonico VR" navighi il modello 3D del Castello Manfredonico di Mussomeli apprezzando la meraviglia architettonica in modo divertente e innovativo. Grazie alla realtà virtuale è infatti possibile visitare gli spazi del Castello, muoversi attraverso...), and 'Search Keywords' (Facoltativo). There are also 'Virtual Reality Checks (VRCs)' listed on the right. At the bottom, there are buttons for 'Salva come bozza' and 'Invia per il controllo'.



## 4.2 SEZIONE “SPECIFICHE”

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

**App Manager**

Castello Manfredonico VR

**Collegamenti rapidi**

You have no saved shortcuts

- Panoramica
- Distribution**
- Release Channels
- Tasti
- App Metadata
- App Submissions**
- Analytics
- Recensioni degli utenti
- Platform Services
- Ads
- API
- Controllo sull'uso dei dati
- Attività
- Posts
- Impostazioni

Antonino Lopes

**App Submissions > Castello Mussomeli VR**

Candidatura Build **App Metadata**

**Nome**

☒ Nome

☐ Specifiche

☐ Dettagli

☐ Risorse

☐ Valutazione dei contenuti

☐ Prezzi

**Modalità di gioco**

Utente singolo

**Supported Controllers**

Oculus Touch

**Play Area**

Nessun movimento

**Modalità di gioco supportate**

Da seduti e in piedi

**Comfort Level**

**Connessione Internet**

Connessione Internet non necessaria

**External Subscription**

Abbonamento esterno non obbligatorio

**Legacy Category**

App

**Legacy Genres**

Virtual Reality

**Virtual Reality Checks (VRCs)**

Your app must meet all required VRCs in order to be listed on App Lab.

Salva come bozza **Invia per il controllo**

from **FACEBOOK** Italiano Facebook Technologies, LLC. Privacy Informazioni legali





## 4.3 SEZIONE “DETTAGLI”

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

oculus FOR DEVELOPERS

App Manager

Castello Manfredino VR

Collegamenti rapidi

You have no saved shortcuts

Panoramica

Distribution

Release Channels

Tasti

App Metadata

App Submissions

Analytics

Recensioni degli utenti

Platform Services

Ads

API

Controllo sull'uso dei dati

Attività

Posts

Impostazioni

Antonino Lopes

App Submissions > Castello Mussomeli VR

Candidatura Build App Metadata

Nome

Specifiche

Dettagli

Risorse

Valutazione dei contenuti

Prezzi

Developer

Xenia Progetti Srl

Use Developer Organization Name

Strumento di pubblicazione

Oculus Store

Sito web

https://www.3dlab-sicilia.it/

Normativa sulla privacy

https://www.3dlab-sicilia.it/it/politica-sulla-privacy/

External Support Link - Facoltativo

Provide your users with a link to your external support destination

Condizioni d'uso - Facoltativo

Virtual Reality Checks (VRCs)

Your app must meet all required VRCs in order to be listed on App Lab.

VRC.Publishing.1

VRC.Publishing.2

VRC.Publishing.3

VRC.Privacy.1

VRC.Privacy.2

VRC.Privacy.3

VRC.Privacy.4

VRC.Privacy.5

Salva come bozza

Invia per il controllo

from FACEBOOK

Italiano

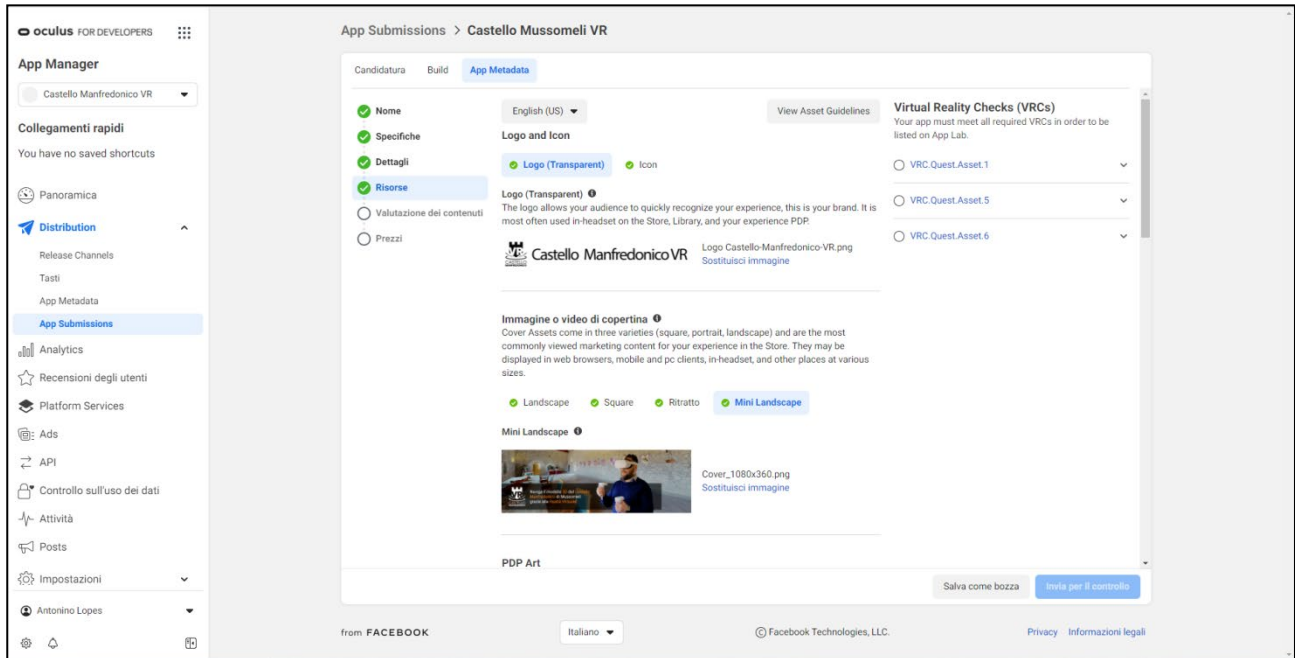
Facebook Technologies, LLC.

Privacy Informazioni legali



## 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.

**App Manager**  
Castello Manfredino VR

**Collegamenti rapidi**  
You have no saved shortcuts

**App Submissions**  
Castello Mussomeli VR

**App Metadata**

**IARC Email**  
pts.xenia@gmail.com

**ID certificato IARC:**  
de759e1b-a240-437f-87b1-b755adae7289

**Virtual Reality Checks (VRCs)**  
Your app must meet all required VRCs in order to be listed on App Lab.

Rating Authority	Regione	Categoria	Descriptors
USK	Germany	USK 0	Everyone
Generic	Other Regions	IARC 3+	3+
Classind	Brazil	L	All ages
Russia	Russia	0+	All ages

**Salva come bozza** **Invia per il controllo**

from FACEBOOK Italiano © Facebook Technologies, LLC. Privacy Informazioni legali



## 4.6 SEZIONE “PREZZI”

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

oculus FOR DEVELOPERS

App Manager

Castello Manfredico VR

Collegamenti rapidi

You have no saved shortcuts

Panoramica

Distribution

Release Channels

Tasti

App Metadata

App Submissions

Analytics

Recensioni degli utenti

Platform Services

Ads

API

Controllo sull'uso dei dati

Attività

Posts

Impostazioni

Antonino Lopes

App Submissions > Castello Mussomeli VR

Candidatura Build App Metadata

Nome

Specifiche

Dettagli

Risorse

Valutazione dei contenuti

Prezzi

Prezzo

To create a paid application, you need to set up your [informazioni di pagamento](#).

Free

Virtual Reality Checks (VRCs)

Your app must meet all required VRCs in order to be listed on App Lab.

Salva come bozza

Invia per il controllo

from FACEBOOK

Italiano

© Facebook Technologies, LLC.

Privacy Informazioni legali



## 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.

The screenshot shows the 'App Submissions' page for the app 'Castello Mussomeli VR' in the Oculus Developer Center. The page is divided into a left sidebar and a main content area.

**Left Sidebar (App Manager):**

- Castello Manfredonico VR (selected)
- Collegamenti rapidi: You have no saved shortcuts
- Panoramica
- Distribution (expanded): Release Channels, Tasti, App Metadata, **App Submissions** (selected), Analytics, Recensioni degli utenti, Platform Services, Ads, API, Controllo sull'uso dei dati, Attività, Posts, Impostazioni
- Antonino Lopes

**Main Content Area (App Submissions > Castello Mussomeli VR):**

Navigation tabs: **Candidatura** (selected), Build, App Metadata

**Form Fields:**

- Nome:** Facoltativo. Give your submission a unique name. This name is not visible to the public. Input: Castello Mussomeli VR
- Release Type:** Determines how your submission will be released to your users once approved by our team. You can read more about the release process here. Dropdown: Release on Approval
- Build:** You can upload new production builds here. Radio buttons: 0.1 (selected), v1
- App Metadata:** Radio buttons: v1 (selected)
- Indirizzo e-mail di contatto:** This email is not visible to the public. It will only be used by our team to contact you. Input: pane@net-serv.it
- Notes for the Reviewer - Facoltativo:** Add any notes for our review team to get additional context on. Add your submission notes here.

**Submission Details (Right Panel):**

Submission: 1

Submission: 1	
Invia data	Data del controllo
Plattaforma	Stato
Quest (App Lab)	

Buttons at the bottom right: Salva come bozza, **Invia per il controllo**

Footer: from FACEBOOK, Italiano, Facebook Technologies, LLC., Privacy, Informazioni legali