

{ Il nome è provvisorio }

Social.Art

{opzione 1} Creatività 2.0: da social network a mercato online

{opzione 2} Social network creativo e mercato online

Ieri

{ Disegno:

Una persona che fa una foto, freccia, album di foto

una persona che disegna, freccia, disegno appeso al muro

}

Oggi

{ Immagine:

Una bella fotografia, frecce, icone di Facebook, Instagram, Shapchat, 500px

Un bel disegno, freccia, ????

}

Negli ultimi anni è diventato facilissimo condividere online una fotografia. Di foto ne è pieno il web, di disegni no. I disegni a mano libera sono un settore ancora "digitalmente" non sfruttato.

Eppure è facile notare quanto merchandising esiste grazie ai disegni, tra magliette, poster, cover per cellulari, cuscini, biglietti di auguri, adesivi, quaderni, calendari, giocattoli, fumetti e personaggi, ecc.

Come sfruttare questo mercato in modo centralizzato e digitale?

Non esiste ancora niente nel web che renda social questo tipo di contenuti.

Social.Art farà per i disegni a mano libera ciò che YouTube ed Instagram hanno fatto per i video e le foto (organizzarli e distribuirli attorno alle persone che li hanno creati), e permetterà di acquistare direttamente dal sito o dall'app tutti i prodotti sopraelencati con stampato sopra il disegno desiderato, cercando partner commerciali tra i tanti servizi online che permettono di ordinare prodotti personalizzati caricando un'immagine.



{ Disegno:

Un foglio di carta con un bel disegno facilmente comprensibile (tipo un personaggio stile manga), frecce, una maglietta un poster e una tazza con stampato sopra quel disegno

}

Pagine utenti, like e condivisioni, commenti ed hashtag, titolo e descrizione per i disegni, e la possibilità di iscriversi alle pagine dei disegnatori per avere un feed di tutti i tuoi artisti preferiti.

Inoltre i disegni possono essere social come nessun altro contenuto può essere

{ Disegno:

Il foglio di carta col disegno del personaggio di prima, ed un'altra mano che partecipa aggiungendo qualcosa, come l'ambientazione o un altro personaggio

}

Se vedo una bella foto fatta da un mio amico posso solo guardarla e dare un parere, ma se mi passa un foglio di carta con un suo disegno posso prendere anche io in mano i pennarelli e continuarlo.

L'idea è di stendere "virtualmente" un foglio bianco su tutto il nostro pianeta, e poterlo esplorare allo stesso modo di Google Maps con drag and drop, zoom, e link a determinate coordinate geografiche.

{ Disegno:

Il pianeta terra ricoperto per metà da un foglio di carta bianco, con delle mani che vi disegnano sopra con un pennello / pennarello, ed un simbolino del puntatore del gps (quello a forma di goccia rovesciata) in ogni punto dove si sta disegnando

}

Un unico foglio di carta condiviso tra tutti gli utenti, che tutti potranno modificare disegnando direttamente in-app con un editor integrato.

Inoltre sarà possibile usare la geolocalizzazione del proprio cellulare per saltare al punto del foglio corrispondente al luogo in cui ti trovi, per vedere cosa è stato disegnato lì vicino casa tua, o nel tragitto casa lavoro, ecc, creando di fatto una realtà aumentata bidimensionale.

Grazie agli schermi touch l'atto di disegnare è molto realistico anche in versione digitale, e il gps permette di portare nel mondo reale quello che prima si faceva solo sulla scrivania a casa.

{ Disegno: (questo forse è superfluo)

Una o due persone che usano uno smartphone / tablet fuori casa, per esempio stesi in un parco o seduti nel bus

}

Toccando un disegno sarà possibile sapere le informazioni del disegnatore e andare alla sua pagina, quanta gente lo segue, numero di like e condivisioni di quel disegno.

{ Immagine:

Screen di un bel disegno fatto nella versione demo, col relativo popup informativo aperto

}

Dalla pagina dei singoli disegnatori sarà possibile vedere tutte le loro opere, e passare allo store online per avere un'anteprima di tutti i prodotti che è possibile acquistare con stampato sopra il disegno che preferiamo.

{ Immagine:

Screenshot di come sarà il negozio online di tutta una lista di prodotti che hanno sopra lo stesso disegno

}

Strategia commerciale

Per massimizzare l'utilizzo ed i guadagni del sito sfrutteremo in simbiosi due strategie commerciali utilizzate da Apple ed Amazon.

Il mercato delle foto online ha delle difficoltà intrinseche perché nulla vieta agli utenti di salvarsi uno screenshot di ciò che visualizzano sullo schermo.

Per evitare che gli utenti salvino i disegni dallo schermo e li stampino per conto loro terremo bassi i margini di profitto (strategia di Amazon). Se stamparsi online una maglietta economica costa 10 euro, gli utenti saranno ben disposti a pagarne 15 sapendo che avrà la stessa qualità ricevuta dagli altri utenti, e che una parte del ricavato andrà al disegnatore che stanno seguendo (strategia di Apple, in questo esempio: 5 euro di plus aggiunto, di cui 3 li versiamo al disegnatore e 2 a noi).

Ed ogni maglietta o gadget non farà altro che farci altra pubblicità (aggiungendo il nostro logo in maniera poco invasiva), creando un brand.

Chiunque potrà improvvisarsi disegnatore e sperare di diventare famoso, mentre chi è veramente bravo a disegnare potrà guadagnare per una capacità che tuttora è difficilissima da monetizzare.

User experience

{ Parte 2: DEMO }

{ le cose tra {demo} e {/demo} si possono già provare online }

L'esperienza utente sarà composta essenzialmente dai 3 step che porteranno dalla creazione di un disegno all'acquisto di un prodotto: disegnare nell'editor integrato, ricerca / scoperta dei disegni sulla lavagna virtuale, social networking e negozio online.

- Editor

Photoshop è per pochi, foglio di carta e pennarelli sono per tutti.

La sensazione che Social.Art vuole dare agli utenti è di portare nel mondo digitale un'esperienza ed una capacità che hanno sempre avuto. L'editor è volutamente composto solo da funzioni semplici disponibili anche nel mondo reale.

Piccoli giochi ed esperimenti disponibili sul web dimostrano che non importa quante funzioni professionali si mettono nelle mani degli utenti, se in cambio gli si dà la possibilità di mostrare a tutti la propria creatività.

{ Screenshot preso da canvasrider, gioco online dove con solo una matita nera o grigia si possono creare mondi esplorabili da un omino in bicicletta }

La sfida Apple vs Android ci insegna che non è importante quante funzioni gli utenti potrebbero usare, ma quante ne usano davvero.

{demo}

- Non sono presenti layers, ma solo un foglio di carta a scelta tra bianco, a righe o a quadretti
- Per disegnare si possono usare solo i pennarelli con colori piatti, o la matita (con diverse tonalità di grigio per riprodurre le sfumature)
- Strumenti righello gomma e color picker
- Annulla e Ripeti per dare una sensazione di più controllo
- Si può mettere in pausa un disegno per finirlo in un secondo momento
- È possibile selezionare la **scelta di un colore casuale** per ogni tratto che si disegna (opzione preselezionata dall'inizio). Questo abbassa notevolmente il tempo necessario ad entrare in confidenza col sito. Prima di dover pensare a cosa disegnare e di che colore farlo, ci si ritrova ad aver già iniziato seguendo l'istinto.

{/demo}

Inoltre offrire solo funzioni comprensibili da chiunque rende altrettanto comprensibile la bravura di chi ha creato il disegno che stiamo guardando. Chi non ha idea di come funzioni Photoshop non può capire quanto lavoro ci sia dietro una bella opera di computer grafica.

- Foglio virtuale condiviso

{Demo}

Questa interfaccia risulterà molto intuitiva grazie alla grande diffusione di Google Maps. Moltissimi utenti sono già abituati a fare drag and drop di un piano visto dall'alto, ed usare lo scroll del mouse o il pinch con le dita per lo zoom.

Si potrà cliccare su ogni disegno visibile per avere più informazioni su chi l'ha disegnato, mettere mi piace o lasciare un commento, vedere gli hashtag, andare alla pagina del disegnatore ed iscriversi.

Si potrà disegnare direttamente sul punto corrispondente alle proprie coordinate geografiche, oppure salvare il disegno nella propria pagina personale ed aggiungerlo sul foglio condiviso in un secondo momento quando ci si troverà nel posto scelto.

Ogni nuovo disegno viene aggiunto "sotto" quelli già presenti per evitare che si possa cancellare il disegno di un altro utente. {/Demo} Questo inoltre ci permette di attribuire valore alle coordinate più richieste o più visitate (per esempio sotto un monumento famoso o in una piazza dove passano migliaia di persone) e di noleggiare lo spazio ai disegnatori che vogliono guadagnare visibilità.

Ogni disegno creato sarà sempre visibile nella pagina del proprio creatore, ma acquisterà maggiore visibilità se verrà aggiunto alla realtà aumentata condivisa; ed è importante che sia obbligatorio per il disegnatore aggiungere i disegni solo alle sue coordinate attuali. Questa limitazione crea diversi scenari:

- Attribuisce valore alle coordinate corrispondenti ai luoghi più visitati
- Attribuisce prestigio ai disegnatori che hanno disegni in varie parti del mondo
- Sapere che il disegnatore che si segue si trovava nel punto in cui ci si trova adesso aggiunge una sorta di contatto umano tra il disegnatore ed i suoi fan

- Social Network e negozio online

In qualsiasi momento della navigazione all'interno della realtà aumentata si potrà sempre fare una ricerca per parole chiave, hashtag e nome utenti.

Nella home della propria pagina personale dopo il login (o in un tab separato nell'app mobile) sarà presente il proprio feed personalizzato (come in Facebook o Instagram) con tutte le novità derivanti dalle attività dei tuoi contatti:

- disegni aggiunti dai disegnatori che segui
- disegni interessanti aggiunti in luoghi a te vicini
- nuovi commenti e like dei tuoi amici, e un post anche quando hanno comprato qualcosa dallo store (se decidono di pubblicarlo)
- canali e disegni consigliati secondo le tue preferenze

{ Immagine:

Uno screenshot di come sarà il feed con alcune notizie d'esempio

}

Ogni hashtag e nome utente sarà sempre cliccabile per aprire la relativa ricerca / pagina.

È importante non instaurare un sistema di pay per view per concedere più visibilità a chi ha maggiore disponibilità economica, altrimenti si azzerà il fattore social dando potere alle aziende in cerca di pubblicità, e questo affonderebbe l'intera diffusione del sito. Tuttavia è necessario rendere "noleggiabili" le coordinate più richieste, altrimenti sotto la Tour Eiffel verrà riempito tutto lo spazio quasi immediatamente rendendolo statico per sempre con gli stessi disegni. Molto meglio offrire agli utenti un disegno nuovo ogni settimana (per esempio). Quindi possiamo usare like e visualizzazioni ricevuti sui propri disegni come moneta di scambio per acquistare sul sito/app gli spazi più richiesti.

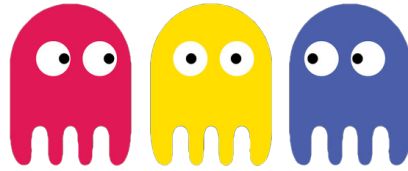
(Se per esempio un giorno sotto la torre costa 2000 crediti, devi ottenere 2000 like ai tuoi disegni prima di poter comprare quello spazio. Così i disegnatori bravi avranno interesse a fare altri disegni e dividerli, ma non le aziende).

Nella pagina di ogni disegno sarà presente un tab con l'anteprima di tutti i prodotti acquistabili.

{ Immagine:

Screenshot del negozio online di tutti i prodotti con lo stesso disegno

}



Competitors

society6

- Vende prodotti personalizzati
- Chiunque può caricare immagini, ma è **orientato ai professionisti**
- **Pochi utenti**
- **Non è Social**

deviantART

- Punto di riferimento online per la computer grafica
- **Rivolto solo a professionisti**
- **Vende direttamente immagini, mercato in decrescita e sovraffollato**

Social Network artistici

You Tube

- Chiunque può improvvisarsi videomaker
- Contenuti organizzati in canali personali, intorno a chi li ha creati
- La differenza la fa la creatività del creatore
- Paga gli utenti che hanno tante visualizzazioni
- **Si regge sulla pubblicità**
- **La creazione di contenuti richiede comunque molto tempo**

Instagram

- Chiunque può improvvisarsi fotografo
- Contenuti organizzati intorno a chi li ha creati
- La differenza la fanno gli argomenti trattati dai canali
- Tempo praticamente nullo per creare contenuti
- **Vende pubblicità e visibilità**

Bēhance

- Alta qualità dei contenuti (computer grafica)
- **Rivolto solo a professionisti, e pochi utenti**
- **Parte Social troppo basilare**
- **Marketing interno assente (deve portare visibilità ai prodotti Adobe)**

{ mancano dati sulla loro crescita agli inizi }



Market

- {
- Un po di numeri sul mercato online (e non solo) di stampe e oggetti con disegni e personaggi stampati
- analisi del concorrente society6
- tempo utenza che vorremmo prendere ad altri social network
- }



Project Planning

ALPHA Privata	BETA Pubblica - Dev	PUBBLICA	FUTURO
Editor 1.0 Dashboard 1.0 Backend 1.0 Login Facebook	Pagine utenti Geolocalizzazione Cache immagini (D 1.5) Touch enabled Performance bugfix	Feed personalizzato Design interfaccia WebApp Mobile Statistiche utilizzo +2 strumenti editor (E 1.5) Sicurezza Backend (B 1.5) Login Google Blog	Mobile App Nativa Zoom Social (D 2.0) Fb Twitter Pinterest Crediti per like / views Negozio online
✓	2 mesi	6 mesi	\$\$\$

