

# Manuale Utente

L'Applicazione (o App) è uno strumento creato per facilitare la scrittura di storie interattive. Inoltre, permette l'interazione con un Catalogo di Elementi storici e con un'Intelligenza Artificiale Generativa, in grado di arricchire testi sintetici con dettagli puntuali e storicamente accurati.

## Creare un nuovo utente

Se è la prima esecuzione dell'App bisognerà inserire uno username.

Lo username serve solamente a distinguere i vari utenti che usano l'App, in modo che ciascuno abbia accesso alle proprie storie, quindi basta inserire qualsiasi nome facile da ricordare, ma che non appartenga a nessun altro.

Una volta creato un nuovo utente, gli usi successivi dell'App si riferiranno allo stesso utente.

Dalla schermata delle storie è possibile cliccare sul pulsante di Logout in alto a destra per tornare alla schermata di inserimento dello username.

## Creare una Storia

Innanzitutto è necessario creare una nuova Storia.

È possibile crearne una da zero oppure importarne una già creata e salvata come file sul proprio computer.

In questo caso creiamo una Storia da zero.



Elimina la Storia

Duplica la Storia

Scarica la Storia come file

Story Editor

Login effettuato  
Nome Cognome

Storie Salvate

Storia senza titolo

Storia senza titolo

Premere qui per modificare la Storia appena creata

Flusso della Storia  
(ancora vuoto)

Elenco dei personaggi  
(ancora vuoto)

0

0

0

Nessun personaggio

Dettagli Storia

Riassunto

Note

# La schermata della Storia

Da questa schermata vengono apportate tutte le modifiche alla Storia.

È possibile:

- Aggiungere un Nodo al diagramma di flusso della Storia (Scena, Scelta o Approfondimento)
- Importare uno o più Elementi dal Catalogo (Personaggi, Oggetti o Luoghi)
- Creare uno o più Elementi da zero (Personaggi, Oggetti o Luoghi)

Torna a Tutte le Storie

Salva la Storia

Comprimi il menu laterale

Espandi i testi di tutte le Scene con l'IA

The screenshot shows the 'Storia' (Story) screen interface. At the top, there is a title bar with the text 'Titolo della Storia' followed by a right arrow and 'Storia senza titolo'. Below this, the main workspace is a grid for the 'Flusso della Storia' (Story Flow), which is currently empty. To the left of the grid is a sidebar with a catalog of elements (Personaggi, Oggetti, Luoghi) and buttons for 'Da catalogo' and 'Crea'. Above the grid, there are three buttons: 'Aggiungi Scena' (Add Scene), 'Aggiungi Scelta' (Add Choice), and 'Aggiungi Approfondimento' (Add Deepening). Each button has a corresponding icon and a right arrow pointing to the grid. The 'Scena' button is highlighted in yellow, 'Scelta' in purple, and 'Approfondimento' in green. The text 'Flusso della Storia (ancora vuoto)' (Story Flow (still empty)) is centered in the grid. The bottom right corner of the grid has a small 'React Flow' logo.

Iniziamo creando una Scena.

0

0

0

Da catalogo

Crea

Nessun personaggio

Storia senza titolo

Storia senza titolo

Modifica la Scena

Elimina la Scena

Scena 1

Nessun Titolo

React Flow

# La schermata della Scena

Da questa schermata vengono apportate tutte le modifiche a una singola Scena.

È possibile:

- Scrivere il testo sintetico (**prompt**) da espandere con l'Intelligenza Artificiale
- In alternativa, scrivere a mano il testo completo della scena
- Aggiungere dettagli su orario, tempo meteorologico, tono della narrazione ed Elementi di sfondo

## Torna alla schermata della Storia

Storia senza titolo

Chiudi questa Scena

Testo

**Prompt**  
Usa \*@\* per menzionare gli elementi della storia

Prompt

**Testo completo**  
Testo generato dall'AI o scrivibile a mano

Testo completo

Espandi con l'IA

Espandi anche Scene successive

Dati Scena

**Titolo**

**Riassunto**

Dettagli

**Orario** Nessun Orario

**Meteo** Nessun Meteo

**Tono** Nessun Tono

**Valore** Nessun Valore

Elementi di Sfondo

**Personaggi** Nessun personaggio

**Oggetti** Nessun oggetto

**Luogo** Nessun luogo

Iniziamo scrivendo il testo della scena.

Storia senza titolo

Scena 1

Prompt

Usa "@" per menzionare gli elementi della storia

Imhotep decide di recarsi al Tempio di Hathor a Dendera

Testo completo

Testo generato dall'AI o scrivibile a mano

Testo completo

Dati Scena

Titolo

Riassunto

Dettagli

Orario

Nessun Orario

Meteo

Nessun Meteo

Tono

Nessun Tono

Valore

Nessun Valore

Elementi di Sfondo

Personaggi

Nessun personaggio

Oggetti

Nessun oggetto

Luogo

Nessun luogo

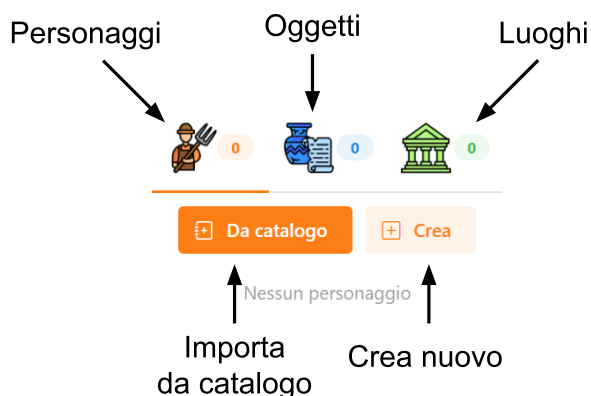
Per quanto questo prompt possa essere inviato all'IA così com'è, al momento è carente di una proprietà fondamentale di questa Applicazione: i riferimenti storici.

È infatti possibile arricchire il contesto della scena con caratteristiche e descrizioni degli Elementi menzionati all'interno della Storia.

Prima però è necessario importarli.

## La sezione degli Elementi

La sezione a sinistra è sempre presente in tutte le schermate della Storia, e permette di visualizzare, aggiungere e/o rimuovere gli Elementi.



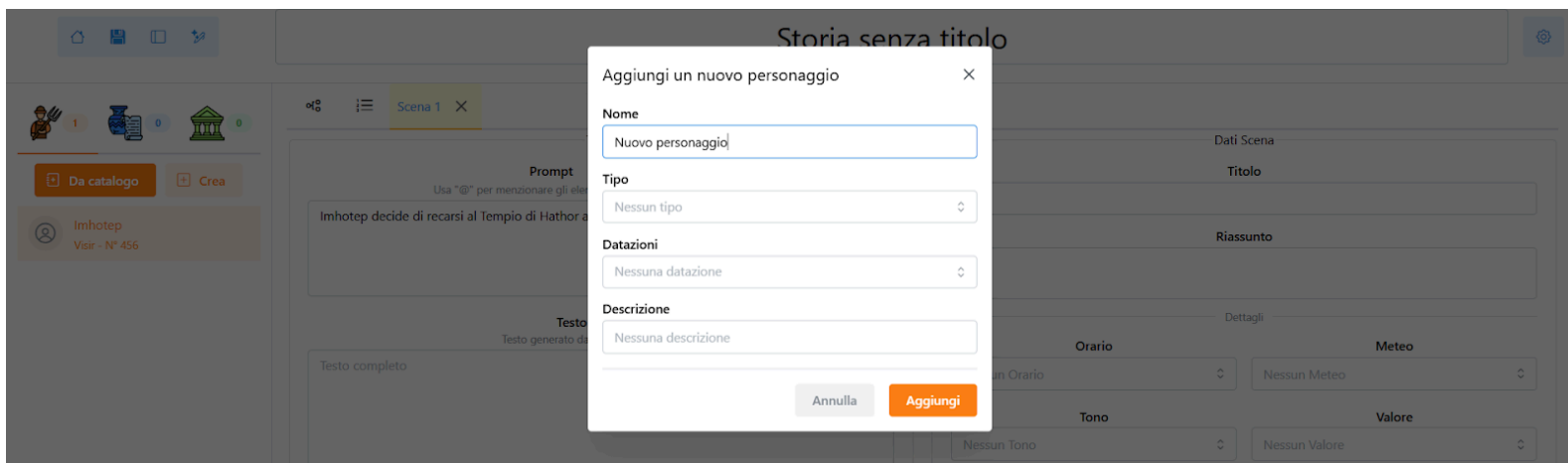
Siccome sia il Personaggio che il Luogo sono realmente esistenti, importiamo gli Elementi dal menu "Da catalogo":



Oggetti e Luoghi hanno filtri aggiuntivi rispetto ai Personaggi, ma il menù è strutturato allo stesso modo.

Importiamo anche il Tempio di Hathor.

Nel caso si volesse aggiungere alla Scena un Elemento non storico, come una generica Guardia, dei papiri o una casa, si può utilizzare il pulsante “Crea”.

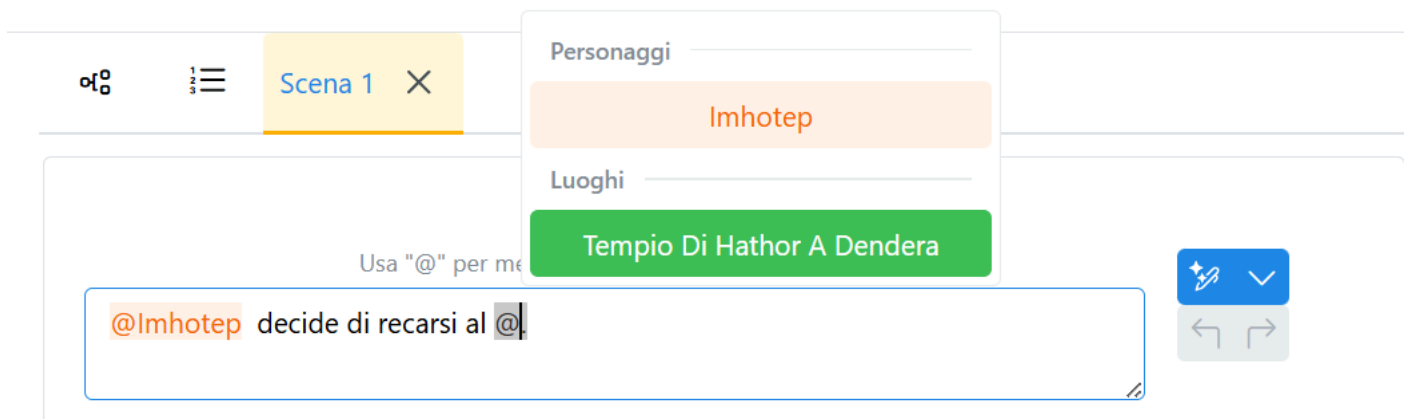


In questo caso si possono scegliere i campi descrittivi dell'Elemento, oltre che scriverne una breve descrizione.

Gli Elementi provenienti dal Catalogo possiedono già i valori di questi campi: compilarli anche per gli Elementi aggiuntivi va a beneficio dell'IA, che è così in grado di menzionare dettagli specifici anche su questi Elementi.


Adesso che gli Elementi sono stati aggiunti alla Storia, ci si può riferire ad essi nel prompt menzionandoli con il carattere “@”.

In questo caso i nomi sono già stati scritti, quindi basta semplicemente anteporre “@”, ma in generale, digitando “@” si aprirà una finestra di suggerimenti con gli Elementi della Storia.

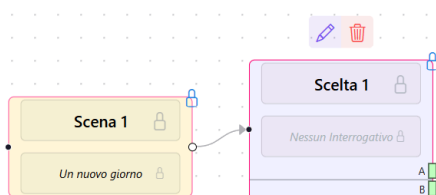



Continuando a digitare si può restringere la ricerca, mentre per inserire l'Elemento scelto si possono usare le frecce direzionali della tastiera e invio, oppure cliccare col mouse.

Ora che il testo è stato scritto, è consigliabile compilare anche i campi sulla destra, in quanto definiscono dettagli che possono essere utili all'IA (come i toni della narrazione) oppure all'allestimento della grafica della Storia (come orario, meteo ed elementi di sfondo).

Aggiungiamo un Nodo di Scelta alla Storia: quindi, torniamo alla Schermata del diagramma di flusso cliccando sul pulsante  oppure chiudendo la scheda della Scena attuale.

Una volta aggiunta la Scelta, trasciniamola a fianco alla Scena e colleghiamo l'uscita della Scena (pallino vuoto) con l'ingresso della Scelta (pallino pieno).



Come con la Scena, modifichiamo la Scelta cliccando sul pulsante . Questo aprirà un'altra scheda al fianco della scena (se non è stata chiusa al passo precedente).



# La schermata della Scelta

Questa schermata è più semplice di quella della Scena, in quanto non ci sono dettagli da specificare, né il testo viene sottoposto all'IA. Semplicemente il testo che viene scritto verrà presentato così com'è agli utenti.

Apri la Scena 1

Storia senza titolo

Scena 1 X Scelta 1 X

Interrogativo

Che percorso prendere?

Opzione 1

Prendere la strada che passa per il mercato

Opzione 2


Prendere la strada che costeggia il fiume

Maniglia per riordinare

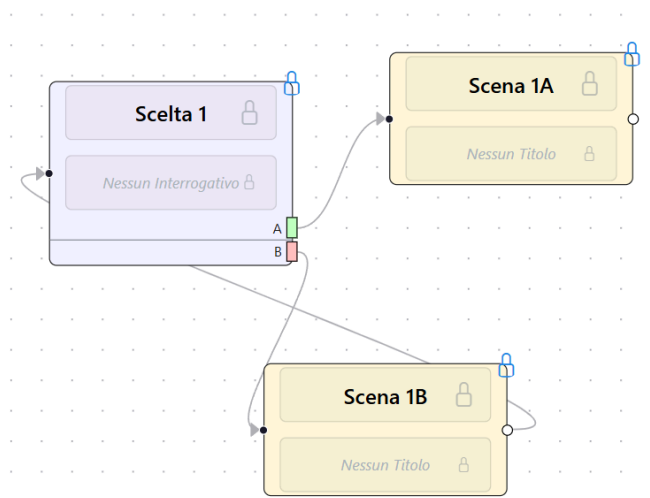
Aggiungi opzione

Elimina opzione

Apri il nodo seguente  
(ancora nessun nodo collegato)

Trascinando le opzioni dalla maniglia  è possibile riordinarle. Può essere utile se si vuole cambiare l'ordine con cui vengono presentate agli utenti, oppure per rendere più lineari i collegamenti col resto del diagramma di flusso.





## Scelta sbagliata






Se una Scena che segue una Scelta dovesse ricondurre direttamente alla Scelta, l'opzione corrispondente viene segnata come "Scelta sbagliata": durante l'esperienza, se i visitatori compieranno quella scelta, verranno riportati alla Scelta con l'opzione non più selezionabile.

# La schermata dell'Approfondimento

Questa schermata è ancora più semplice di quella della Scelta: sono presenti solo il campo per il titolo e il campo per il testo del box informativo.



100

Da catalogo

Crea

Imhotep

Visir - N° 456

Storia senza titolo

Approfondimento 1


Titolo

Il mercato ai tempi degli Egizi

Testo





Il mercato era un luogo fondamentale allo svolgimento della vita di tutti i giorni...




# La schermata dei Testi

Premendo il pulsante  (che è sempre presente, come quello del diagramma di flusso), si apre la schermata dei Testi.

Questa schermata permette di avere una visione più sintetica sull'intera Storia, in quanto presenta tutti i Nodi uno dopo l'altro e ha versioni ridotte dei Nodi di Scena.

(I Nodi del diagramma di flusso sono ordinati per posizione nel diagramma di flusso (da sinistra a destra), quindi il loro ordine non per forza rispecchia i loro collegamenti)



100

Da catalogo

Crea

Imhotep

Visir - N° 456

Una giornata con Imhotep

Approfondimento 1

Scena 1 - Un nuovo giorno

Scelta 1 - Che percorso prendere?

Scena 2 - Il mercato

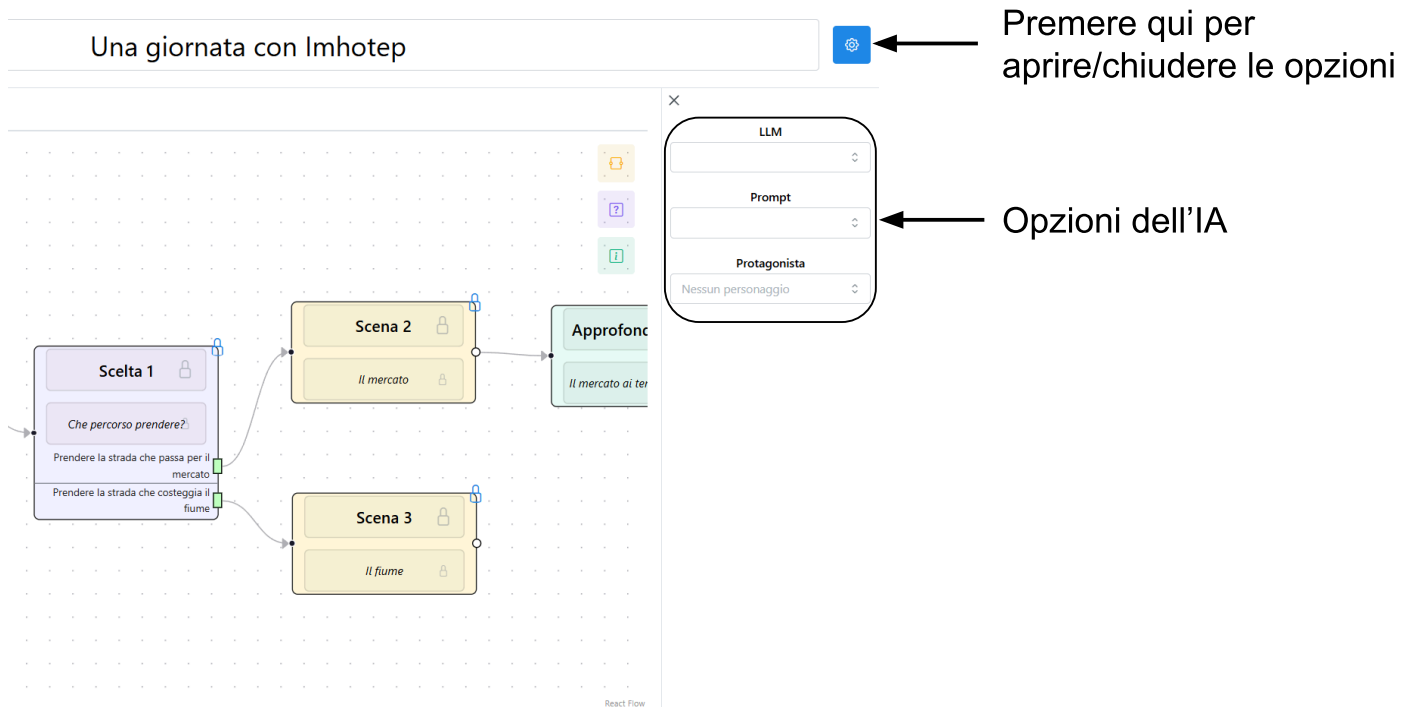
Scena 3 - Il fiume


Approfondimento 1 - Il mercato ai tempi degli Egizi


# Interagire con l'Intelligenza Artificiale

Prima di inviare qualsiasi testo all'Intelligenza Artificiale è necessario configurare alcuni parametri:

- Il modello da contattare
- Il tipo di prompt da utilizzare (da non confondere con il prompt della Scena, questo prompt contiene, oltre al prompt della scena, tutte le indicazioni su come formulare la risposta)
- Il protagonista della storia (disponibile solo dopo aver aggiunto dei personaggi alla storia)





Il pulsante  è sempre accessibile (in alto a sinistra) e permette di espandere automaticamente i prompt di tutte le scene della Storia.

In alternativa, se si desidera generare (o ri-generare) il testo di una singola scena, il tasto  è anche disponibile nella schermata della scena.

Siccome all'IA può essere fornito il testo della scena precedente a quella da espandere (in base alla configurazione selezionata), un cambiamento in una scena potrebbe causare cambiamenti nelle successive. Tuttavia, finché non viene richiesta una nuova versione, il testo rimane lo stesso. Se lo si desidera, nella schermata della scena è presente anche un'opzione per aggiornare a cascata anche tutte le scene successive.

# Accortezze

- Si raccomanda di salvare spesso ()
- In ogni momento è possibile cambiare il titolo della storia semplicemente cliccando e digitando nella grande casella di testo in cima all'App.
- Non è consigliato, ma dovesse servire cambiare il nome che viene assegnato automaticamente a un nodo del grafo (Scena 1, Scelta 2, ecc.), prima sbloccare i campi testuali del nodo () e poi digitare nel campo desiderato, oppure fare doppio clic sul campo.