

# FreeRiverHouse - Content Strategy & Piano Editoriale X (Twitter)

## Executive Summary

FreeRiverHouse is an indie software house building apps with AI (Claude), focusing on kids gaming, simulators, and creative tools for artists. We also promote art through Onde, our PR and publishing arm. Our strategy is based on "building in public" to grow an authentic community of early adopters passionate about tech, culture, and creativity.

---

## 1. Content Pillars

### Pillar 1: Behind The Code

**Peso:** 30%

- Processo di sviluppo con AI (Claude)
- Sfide tecniche e soluzioni
- Screenshot di codice, bug divertenti, breakthrough
- Tool e workflow utilizzati

### Pillar 2: Product Showcase

**Peso:** 25%

- Demo delle app in sviluppo
- Feature reveal
- Progress updates visivi (GIF, video brevi)
- Sneak peek di nuove funzionalita'

### Pillar 3: Indie Dev Life

**Peso:** 20%

- Riflessioni sul percorso imprenditoriale
- Lezioni apprese
- Fallimenti e pivot
- Celebrazione dei piccoli traguardi

### Pillar 4: AI & Tech Insights

**Peso:** 15%

- Come usiamo Claude nello sviluppo
- Tips su AI per sviluppatori
- Opinioni su trend tech
- Contenuti educational

### Pillar 5: Art & Creativity

**Weight:** 10%

- Creative tools for artists we're building
- Art promotion through Onde

- Artist spotlights and collaborations
- Intersection of tech and art

## Pillar 6: Community & Culture

**Weight:** 10%

- Community interaction
- Crossover tech + culture (music, books, art)
- Publishing arm updates
- Collaborations and shoutouts

## 2. Piano Editoriale Settimanale

Giorno	Tipo Contenuto	Pillar	Orario Consigliato
Lunedì	Dev Update settimanale	Behind The Code	9:00
Martedì	AI Tip / Insight	AI & Tech	12:00
Mercoledì	Product Showcase (GIF/Video)	Product Showcase	18:00
Giovedì	Thread educativo o storia	Indie Dev Life	10:00
Venerdì	Behind the scenes casual	Behind The Code	14:00
Sabato	Engagement post / Poll	Community	11:00
Domenica	Riflessione settimanale + anticipazioni	Indie Dev Life	20:00

**Frequenza:** 5-7 post/settimana

- **Minimo:** 5 post (lun-ven)
- **Ottimale:** 7 post + risposte/interazioni quotidiane
- **Reply strategy:** Rispondere a TUTTI i commenti entro 2 ore

## 3. Tipi di Post con Esempi

### A) Behind The Scenes

**Formato:** Foto/screenshot + testo personale **Obiettivo:** Creare connessione umana

**Esempio 1:**

Ore 23:47.

Claude mi ha appena risolto un bug che cercavo da 3 ore.

Era una virgola.

UNA. VIRGOLA.

Domani si continua con KidsChefStudio.

#indiedev #buildinpublic

**Esempio 2:**

Setup della domenica sera.

Cuffie, caffè freddo, Claude aperto, e 47 tab di Stack Overflow "per sicurezza".

Questa settimana si implementa il sistema di ricette per KidsChefStudio.

Come passate la domenica voi?

#gamedev #indiedev

---

## B) Dev Updates

**Formato:** GIF/Video + bullet points progressi **Obiettivo:** Mostrare momentum e competenza

**Esempio 1:**

KidsChefStudio – Week 12 Update

Questa settimana:

- Sistema di cottura completato
- 15 nuove ricette aggiunte
- Bug fix sul sistema di punteggio
- Prime animazioni dei personaggi

La prossima: sistema di livelli

[GIF gameplay]

#gamedev #indiedev #buildinpublic

**Esempio 2:**

PizzaGelatoRush progress

Da "quadrato che si muove" a "kart che drifta".

3 settimane di lavoro.

Il bello di sviluppare in pubblico è che potete vedere la trasformazione.

Prima -> Dopo

[Video comparativo]

#unity #gamedev

---

## C) Tips / Value Content

**Formato:** Thread o post singolo con insight actionable **Obiettivo:** Posizionarsi come esperti, creare contenuto condivisibile

### Esempio 1 (Thread):

Come uso Claude per sviluppare app 10x piu' velocemente

Thread

1/ Non chiedo "scrivi il codice per X"

Chiedo "ragiona su come implementare X, poi mostrami le opzioni"

La qualita' del codice e' 10x migliore.

[continua...]

### Esempio 2:

Tip per chi sviluppa giochi per bambini:

I bambini non leggono i tutorial.

Li skipperanno SEMPRE.

Il gameplay deve essere intuitivo al primo tocco.

Stiamo riprogettando tutto KidsChefStudio con questo principio.

#gamedev #ux

---

## D) Engagement Posts

**Formato:** Domande, poll, opinioni controverse **Obiettivo:** Generare conversazioni e aumentare reach

### Esempio 1 (Poll):

Domanda seria per dev:

Quanto usate AI nel vostro workflow quotidiano?

- Mai (sono un purista)
- Occasionalmente
- Spesso
- Non potrei farne a meno

### Esempio 2:

Hot take:

Il futuro dello sviluppo software non e' "AI che sostituisce i dev".

E' "dev che sanno usare AI" vs "dev che non sanno".

Noi abbiamo scelto da che parte stare.

Agree o disagree?

### Esempio 3:

Quale app vorreste vedere per prima?

- KidsChefStudio (cucina per bambini)
- KidsMusicStudio (musica per bambini)
- PizzaGelatoRush (racing game)
- BusinessIsBusiness (VR business sim)

La vostra risposta influenzera' le nostre priorita'.

## E) Announcements

**Formato:** Post celebrativo + CTA chiara **Obiettivo:** Convertire follower in utenti/tester

### Esempio 1:

E' UFFICIALE.

KidsChefStudio entra in closed beta la prossima settimana.

Cerchiamo 50 famiglie con bambini 4-10 anni per testare.

Cosa offriamo:

- Accesso anticipato gratuito
- Il vostro feedback plasmera' il gioco
- Nome nei credits

Interessati? Rispondete o DM.

#indiegame #beta

### Esempio 2:

Piccolo traguardo personale:

100 giorni di building in public.

4 app in sviluppo.

Una community che cresce.

Grazie a tutti quelli che ci seguono in questo viaggio.

Il meglio deve ancora venire.

#buildinpublic #indiedev

---

## 4. Hashtag Strategy

### Hashtag Primari (usare sempre 1-2)

- #buildinpublic - Community core
- #indiedev - Sviluppatori indie
- #gamedev - Game development

### Hashtag Secondari (ruotare)

- #indiegame
- #unity (per post tecnici Unity)
- #AI
- #Claude
- #startup
- #solodev

### Hashtag di Nicchia (per reach specifico)

- #kidsgames
- #edtech
- #vrdev
- #madewithai

### Regole Hashtag

1. Massimo 3 hashtag per post (X non e' Instagram)
  2. Hashtag alla fine del post, mai nel mezzo
  3. Non usare hashtag nei thread (solo nel primo tweet)
  4. Hashtag in inglese per reach internazionale
- 

## 5. Growth Tactics - Primi 1000 Follower

### Fase 1: Foundation (0-250 follower)

Timeline: Settimane 1-4

#### Azioni:

1. **Follow strategico:** 20-30 account al giorno in nicchia (indie dev, game dev, AI enthusiasts)
2. **Engagement first:** Commentare su 15+ post al giorno di account rilevanti (commenti di valore, non spam)
3. **Consistency:** Postare OGNI GIORNO senza eccezioni
4. **Bio ottimizzata:**

Building apps with AI (Claude)  
KidsChefStudio | KidsMusicStudio | PizzaGelatoRush | BusinessIsBusiness  
Building in public  
Tech + Cultura

5. **Pinned tweet:** Post che spiega chi siete e cosa fate

### Fase 2: Momentum (250-500 follower)

## Timeline: Settimane 5-8

### Azioni:

1. **Thread settimanali:** Almeno 1 thread di valore a settimana
2. **Collaborazioni:** Raggiungere altri indie dev per supporto reciproco
3. **Cross-posting:** Condividere milestone su LinkedIn/Reddit
4. **Contenuti ripetibili:** Creare format ricorrenti (es. "Friday Update", "AI Tip Tuesday")
5. **Engagement pod:** Creare/unirsi a gruppi di supporto reciproco

## Fase 3: Acceleration (500-1000 follower)

### Timeline: Settimane 9-16

### Azioni:

1. **Guest content:** Interviste ad altri dev, collaborazioni
2. **Controversia controllata:** Post di opinione per generare discussione
3. **Early access:** Creare FOMO con beta access limitato
4. **Twitter Spaces:** Partecipare/ospitare discussioni live
5. **Newsletter teaser:** Iniziare a costruire lista email per conversioni

## Tattiche Trasversali

### Reply Guy Strategy:

- Identificare 10-15 account grandi nella nicchia
- Essere tra i primi a rispondere ai loro post
- Commenti di valore (non "great post!")
- Obiettivo: visibilita' sui loro follower

### Content Repurposing:

- Ogni thread diventa 3-4 post singoli
- Screenshot di codice -> Post didattico
- Bug fix -> Storia di problem solving

### Timing Ottimale (Italia):

- Mattina: 8:00-10:00
- Pranzo: 12:00-13:00
- Sera: 18:00-20:00
- Per audience internazionale: 15:00-17:00 (mattina USA)

---

## 6. 10 Tweet Pronti da Postare Questa Settimana

### Tweet 1 - Monday (Introduction)

Hey, we're FreeRiverHouse.

We build apps with AI (Claude).

We build in public.

We believe tech, art, and culture belong together.

Current projects:

🔍 KidsChefStudio (cooking for kids)  
🎵 KidsMusicStudio  
🏎️ PizzaGelatoRush (racing)  
💼 BusinessIsBusiness (VR sim)  
🎨 Creative tools for artists (coming soon)

Follow along for the journey.

#buildinpublic #indiedev

## Tweet 2 - Monday (Pinned - Manifesto)

Why "building in public"?

Because mistakes teach.

Because community improves the product.

Because transparency builds trust.

Here we share everything: wins, failures, code, doubts.

If you want to watch an indie studio grow in real time, you're in the right place.

Tech. Art. Culture. Let's go.

## Tweet 3 - Tuesday (AI Insight)

The truth about building with AI that nobody tells you:

Claude doesn't write magic code.

But it asks the right questions.

Shows you patterns you didn't know.

Makes you think out loud.

It's the best pair programmer I've ever had.

And it doesn't complain when I change my mind 15 times.

#AI #buildinpublic

## Tweet 4 - Wednesday (Product Focus)

KidsChefStudio – first look 🍴

A cooking game where kids:

- Follow real recipes (simplified)
- Learn ingredients and proportions
- Experiment without making a mess in the real kitchen

Target: ages 4–10

Our goal: make cooking as fun as a video game.

Beta coming soon. Stay tuned.

#gamedev #indiegame

### Tweet 5 - Thursday (Thread Indie Life)

What I learned building 5 apps at once:

🧵 Short thread

1/ It sounds crazy (and maybe it is)

But each app teaches something that improves the others.

The tutorial system from KidsChefStudio made PizzaGelatoRush UX way better.

2/ Multitasking is a myth.

I work on one app at a time, in 2-3 week blocks.

The others "marinate" in the background.

Sometimes the solution to a problem comes while working on something else.

3/ Claude is the glue.

Keeping track of 5 codebases is impossible alone.

With AI, I can pick up a project after weeks and be productive in minutes.

4/ Building in public keeps it all together.

Sharing progress creates accountability.

If I say "finishing X this week", I have to do it.

How do you manage multiple projects?

### Tweet 6 - Friday (Behind the scenes casual)

Friday night, 9 PM.

Debugging a problem on PizzaGelatoRush.

The kart moves.

But only left.

Always left.

Even when you press right.

Turns out it's an input mapping issue.

Or the kart has very strong political opinions.

#gamedev #indiedev

### Tweet 7 - Saturday (Engagement Poll)

Question for parents, teachers & creators:

What skill would you want kids to learn from a video game?

- Cooking & nutrition
- Music & rhythm
- Logic & problem solving
- Artistic creativity

Your answers = features in our apps.

Drop other ideas in the comments!

### Tweet 8 - Saturday (Hot take)

Unpopular opinion:

"Educational" games for kids are often boring because educators make them, not game designers.

And "fun" games teach nothing because only game designers make them.

The secret: you need both in the same room.

That's what we're doing at FreeRiverHouse.

Agree or disagree?

### Tweet 9 - Sunday (Weekly Recap)

Week 1 of building in public: done ✅

Numbers:

- 7 posts published
- X hours of development
- Y bugs squashed
- Z new connections made

Next week:

- First playable demo of KidsChefStudio
- Starting music system for KidsMusicStudio

- Sketching creative tools for artists 🎨

Thanks to everyone following along. We're just getting started.

#buildinpublic

### Tweet 10 - Extra (Evergreen)

To all indie devs and artists just starting out:

Don't wait for the perfect product to talk about it.

Start today.

Share the process.

Build community BEFORE you launch.

When you launch, you won't be alone.

That's how we started.

#indiedev #buildinpublic #artistsontwitter

## Metriche da Tracciare

### Weekly

- Follower growth rate
- Engagement rate (likes + reply + retweet / impression)
- Top performing post
- Reply rate (% di commenti a cui rispondiamo)

### Monthly

- Follower totali
- Impression totali
- Click sul profilo
- DM ricevuti
- Menzioni

### Obiettivi Primo Trimestre

- **Mese 1:** 250 follower
- **Mese 2:** 500 follower
- **Mese 3:** 1000 follower
- **Engagement rate target:** >5%

## Note Finali

### Tone of Voice

- Informale ma professionale
- Autoironico quando appropriato

- Mai lamentoso
- Sempre costruttivo
- Italiano per community italiana, inglese per reach globale (mix 70/30)

### **Cose da Evitare**

- Lamentele generiche sul mercato
- Negativita' verso competitor
- Post senza valore ("buongiorno!")
- Troppi hashtag
- Chiamate all'azione troppo aggressive

### **Cose da Fare Sempre**

- Rispondere a tutti
- Ringraziare chi condivide
- Supportare altri indie dev
- Essere autentici nei fallimenti
- Celebrare i piccoli traguardi

---

*Documento creato: Gennaio 2026 Prossima revisione: Febbraio 2026 Account: @FreeRiverHouse*