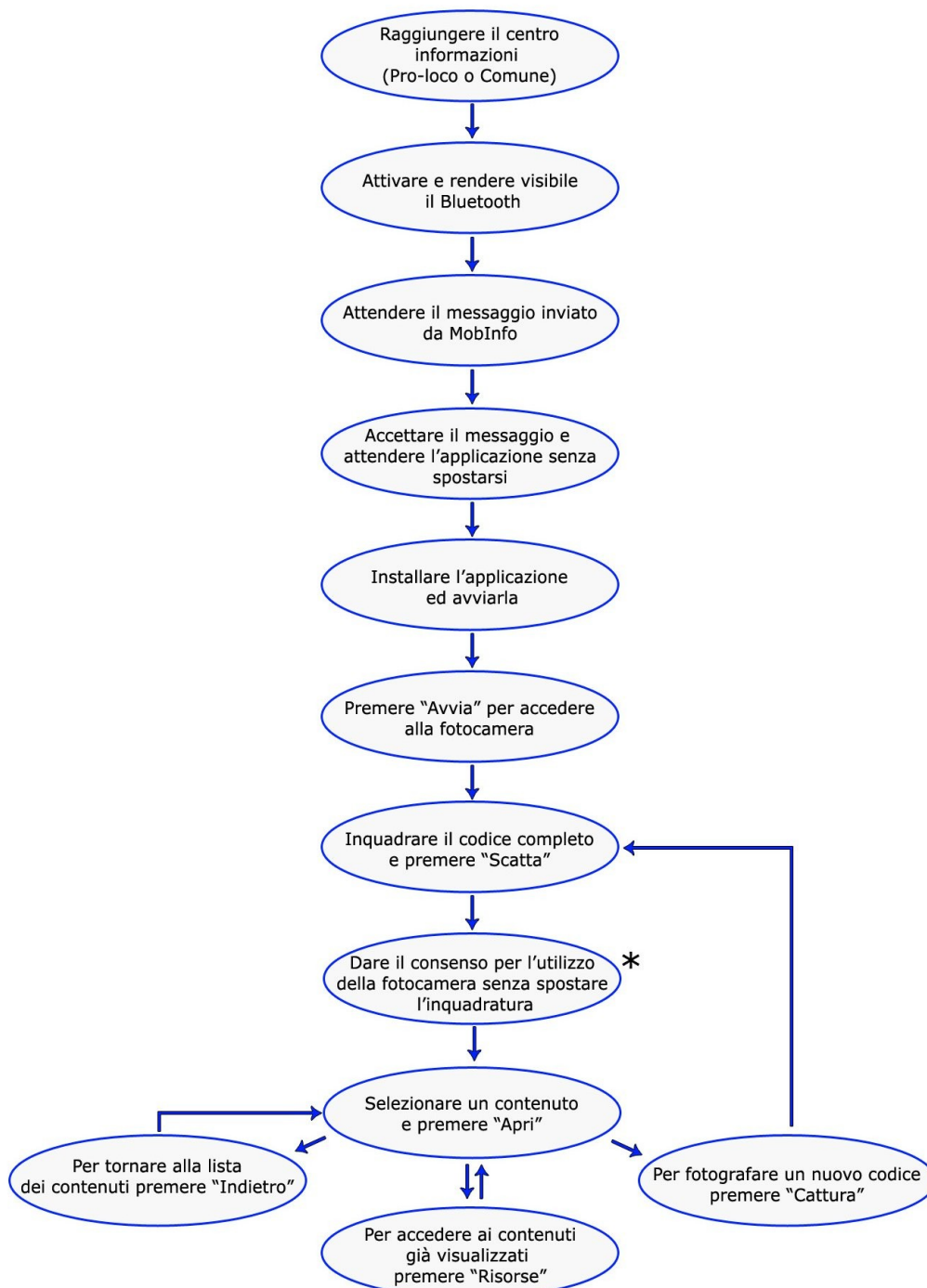


## Guida all'utilizzo dell'applicazione Ecomuseo



*Ecomuseo è un'applicazione per dispositivi mobili realizzata per fornire una breve guida su alcuni luoghi dei comuni aderenti al progetto Ecomuseo dell'Acqua dell'Alto Friuli.*

Per installare l'applicazione sul proprio telefono cellulare è necessario che questo sia dotato della tecnologia Bluetooth. In questo caso bisogna raggiungere la sede della Pro Loco o del Comune e posizionarsi nell'area indicata per scaricare l'applicazione. I telefoni cellulari Samsung e Blackberry possono scaricare l'applicazione solo tramite connessione wap all'indirizzo <http://www.ecomuseoaltofriuli.it/download.wml> (Il costo dell'operazione dipende dal proprio piano telefonico).

Attivare il Bluetooth del proprio dispositivo, assicurarsi che il dispositivo sia in modalità "Visibile":

1. Cercare nel menù del telefono la voce "**Connettività**", e di seguito "**Bluetooth**". Quindi selezionare "**Attivo/SI**" e alla voce "**Visibilità Telefono**" scegliere "**Mostra a tutti**". La sequenza di passi per attivare il bluetooth può cambiare in base al modello di cellulare, di seguito alcuni esempi:  
**Impostazioni/Connettività/Bluetooth, Strumenti/Connettività,/Bluetooth o Accessori/Connettività/Bluetooth.** Una volta raggiunta la voce bluetooth quasi in tutti i telefoni sono presenti le voci "**Attiva/disattiva**" e "**Visibilità telefono : Mostra a tutti/Visibile a tutti**".
2. Una volta attivato il bluetooth attendere qualche minuto senza allontanarsi dalla zona contrassegnata dal cartello informativo, finché sullo schermo del proprio telefono non compare un messaggio del tipo: "Ricevere messaggio via bluetooth da mobinfo?", "Elemento in arrivo. Accettare?", "Richiesta connessione da mobinfo?". Premere **SI** e attendere l'invio dell'applicazione.

Dopo qualche istante sul proprio cellulare comparirà un avviso che indica la ricezione dell'applicazione. Su alcuni telefoni questo consiste in un messaggio sms. Aprirlo e seguire i passi d'installazione: la scelta della cartella dove installarla, il consenso per installarla nel telefono, ecc. In altri, invece, viene visualizzato un avviso che chiede dove salvare l'applicazione. Scegliere la voce **Applicazioni** o **Giochi** e una volta conclusa l'installazione dare il consenso per avviarla. Una volta installata l'applicazione, se non viene avviata in maniera automatica dal telefono, entrare nel menù principale e cercare la voce "**Ecomuseo**", se non è presente in questo menù cercarla in **Archivio/Svago/Applicazioni/Giochi**. attendere il messaggio contenente l'applicazione ed accettarlo.

Se il Bluetooth è attivo e in modalità visibile, ma non si riceve il messaggio:

- entrare nel menu relativo alle connessioni Bluetooth ed Associare un nuovo dispositivo;
- dopo la ricerca selezionare il dispositivo **mobinfo**;
- attendere la richiesta del codice PIN;
- inserire il numero "1" e dare l'OK;
- attendere il messaggio contenente l'applicazione (fino a max 2 min)

Dopo aver accettato il messaggio installare l'applicazione nel telefono cellulare, selezionando se richiesto la cartella specifica per le applicazioni o per i giochi oppure il menù principale del telefono cellulare. All'avvio dell'applicazione viene presentata una schermata dalla quale è possibile accedere ad alcune informazioni (comando "**Info**") oppure avviare la fotocamera per fotografare i codici grafici (comando "**Avvia**"). Se viene visualizzato un messaggio del tipo "Applicazione/File non valido", il telefono cellulare NON è compatibile con il servizio oppure non dispone di sufficiente memoria libera.

Dall'applicazione stessa avviate la fotocamera e posizionatevi di fronte al codice grafico. Fotografatelo interamente (distanza max 20-30 cm) evitando ombre o riflessi premendo il comando "**Scatta**".  
Una volta premuto questo comando il telefono cellulare richiede una conferma per utilizzare la fotocamera. **Non spostare l'inquadratura** finché non viene richiesto e confermato il consenso.

\* Per impostare in maniera definitiva questo permesso in alcuni cellulari è necessario accedere alle impostazioni delle applicazioni e, alla voce "Multimedia" (oppure "Reg. Multimediale" "Reg. imm. / suoni"), selezionare l'opzione "SI" (o simili).

Se la fotocamera non viene avviata e viene visualizzato il messaggio che comunica che il telefono non è compatibile con l'applicazione premere il comando "Inserisci" e digitare il codice numerico riportato vicino al codice grafico. Con questa funzionalità è possibile accedere ugualmente ai contenuti dell'applicazione.

Una volta catturata l'immagine contenente il codice grafico attendere la decodifica del codice, avviata in maniera automatica dall'applicazione. Di seguito viene visualizzata una schermata contenente la lista di contenuti relativi al punto di interesse visitato. Se invece la decodifica fallisce è possibile ritentare la cattura del codice premendo il comando "Cattura". La decodifica fallisce anche nel caso in cui si fotografi i codici grafici di un Comune con l'applicazione prevista per un altro.