



ACHIVIA

Guida passo passo

enhance & engage



Come si usa AchiVIA

Questa guida accompagna passo passo chi comincia: come si entra, come funzionano le quest, i crediti e il Marketplace, che cosa fa chi guida una squadra. I capitoli si possono leggere nell'ordine o saltare a quello che serve.



-  **1.** Entrare in AchiVIA
-  **2.** La tua organizzazione
-  **3.** Il tuo profilo
-  **4.** Le quest
-  **5.** Medaglie, livello e prestigio
-  **6.** I crediti
-  **7.** Il Marketplace
-  **8.** Per chi guida una squadra
-  **9.** Farsi trovare
-  **10.** I giochi
-  **11.** Classifiche e amici
-  **12.** I tuoi dati personali



1. Entrare in AchiVIA

1. Apri achivia.org e, se serve, scegli la lingua in cima al modulo.
2. Per iscriverti scrivi il tuo nome, l'email e una password, oppure usa il pulsante di Google.
3. Ti arriva un'email di conferma: apri il link e torna nella pagina. Finché l'email non è confermata non si entra.
4. Accetti i Termini e l'informativa sulla privacy. Quando cambiano, te li chiediamo di nuovo al primo accesso.
5. Se dimentichi la password, premi «Password dimenticata?»: ti arriva un'email per sceglierne una nuova.



2. La tua organizzazione

1. Dopo l'iscrizione scegli la strada: entri in un'organizzazione che esiste già, oppure ne crei una tua.
2. Per entrare serve il codice d'invito. Te lo dà chi amministra l'organizzazione, e vale dieci minuti.
3. Puoi far parte di più organizzazioni. Passi dall'una all'altra dal Menu, con «Seleziona org».
4. In ogni organizzazione hai un ruolo (collaboratore, manager, admin), e vedi quello che il tuo ruolo ti permette.



3. Il tuo profilo

1. Il profilo è la tua casa: ci trovi il livello, i crediti, le quest in corso e le scorciatoie per tutto il resto.
2. Con «Personalizza» scegli l'avatar e il nickname. Il nickname è il nome con cui compari nelle classifiche dei giochi.
3. Dal Menu arrivi a tutto quello che non sta nel profilo: Marketplace, giochi, impostazioni, aiuto.



4. Le quest

1. Una quest è un compito con una ricompensa in crediti. Te la assegna chi guida la tua squadra.
2. La trovi fra le tue quest: la accetti, ci lavori e, quando hai finito, la consegni.
3. Chi te l'ha assegnata la approva, e allora ricevi crediti ed esperienza, oppure te la rimanda con un commento per sistemarla.
4. Guarda la scadenza: una consegna in ritardo resta segnata.
5. Nella bacheca del team trovi anche le quest libere, che può prendere chiunque, e le richieste d'aiuto dei colleghi.



5. Medaglie, livello e prestigio

1. Le medaglie arrivano quando raggiungi un traguardo, o quando chi ti guida decide di assegnartene una.
2. Il livello sale con l'esperienza, e l'esperienza viene solo dai crediti guadagnati lavorando: quest e medaglie. I crediti comprati non la fanno salire.
3. Quando arrivi in cima ai livelli puoi entrare nel prestigio: ricominci dal livello uno, e il prestigio resta scritto sul profilo.



6. I crediti

1. I crediti si guadagnano con le quest e con le medaglie, e si spendono nel Marketplace.
2. Puoi anche comprarli a pacchetti, dalla pagina «Acquisto crediti». Paghi con Stripe; i prezzi sono IVA esclusa e il totale lo vedi prima di confermare.
3. Scegli dove vanno: sul tuo conto, oppure nella cassa di un'organizzazione che possiedi.
4. Un acquisto si rimborsa entro 14 giorni, se i suoi crediti ci sono ancora tutti. Lo chiedi dalla stessa pagina. Se li hai spesi o spostati, anche in parte, il rimborso non c'è più.
5. I crediti non si convertono in euro e non si passano a un'altra persona.
6. Durante il beta test i crediti non si comprano: si guadagnano con le quest e con le medaglie.



7. Il Marketplace

1. Nel Marketplace spendi i crediti per oggetti veri, che ti vengono spediti.
2. Metti quello che ti piace nel carrello. Al checkout scegli l'indirizzo e confermi: il prezzo che leggi comprende già il trasporto.
3. In «I miei acquisti» vedi a che punto è ogni ordine. Finché il negozio non ha cominciato a prepararlo, puoi annullarlo e i crediti tornano subito.
4. Dopo la consegna hai 14 giorni per il reso: premi «Restituisci» e rimanda l'oggetto. I crediti tornano quando arriva al negozio.
5. Il Marketplace lo gestisce lemm Creative Lab srl.
6. Durante il beta test il Marketplace è chiuso: gli oggetti non si ordinano.



8. Per chi guida una squadra

1. Manager e admin assegnano le quest, le approvano, danno le medaglie e seguono l'andamento delle persone.
2. L'admin gestisce anche persone, ruoli e reparti, crea i codici d'invito e sceglie il piano dell'organizzazione.
3. Dalla cassa dell'organizzazione l'admin versa crediti alle persone. La cassa si riempie con la dotazione del piano e con i crediti comprati per lei.



9. Farsi trovare

1. Con «Fatti trovare» decidi se comparire quando un'azienda cerca persone, e che cosa mostrare di te.
2. Puoi scrivere due righe su di te e, se vuoi, dare una posizione approssimata per le ricerche per distanza.
3. Il consenso lo revochi quando vuoi, da «I tuoi dati e i tuoi diritti».



10. I giochi

1. Dalla sezione Games trovi The Climb, The Boss, Lexora e l'Arena. Si gioca quando si vuole, e ogni partita si salva da sola.
2. I giochi non danno crediti né esperienza: quelli si guadagnano lavorando.
3. Dal modo in cui giochi nasce il tuo Games Assessment. Lo vedi solo tu, e puoi mostrarlo a un amico se lo decidi tu.



11. Classifiche e amici

1. La classifica di Achivia mette in fila le organizzazioni, non le persone.
2. Nei giochi ci sono le classifiche per nickname e una classifica fra amici.



12. I tuoi dati personali

1. Da «I tuoi dati e i tuoi diritti» vedi i consensi che hai dato e scarichi tutti i tuoi dati.
2. Dalle Impostazioni cambi la password e, se vuoi, cancelli l'account. Prima di confermare ti diciamo che cosa sparisce e che cosa resta.



Serve altro?

Per qualunque altra domanda scrivici a info@xpl4b.com.