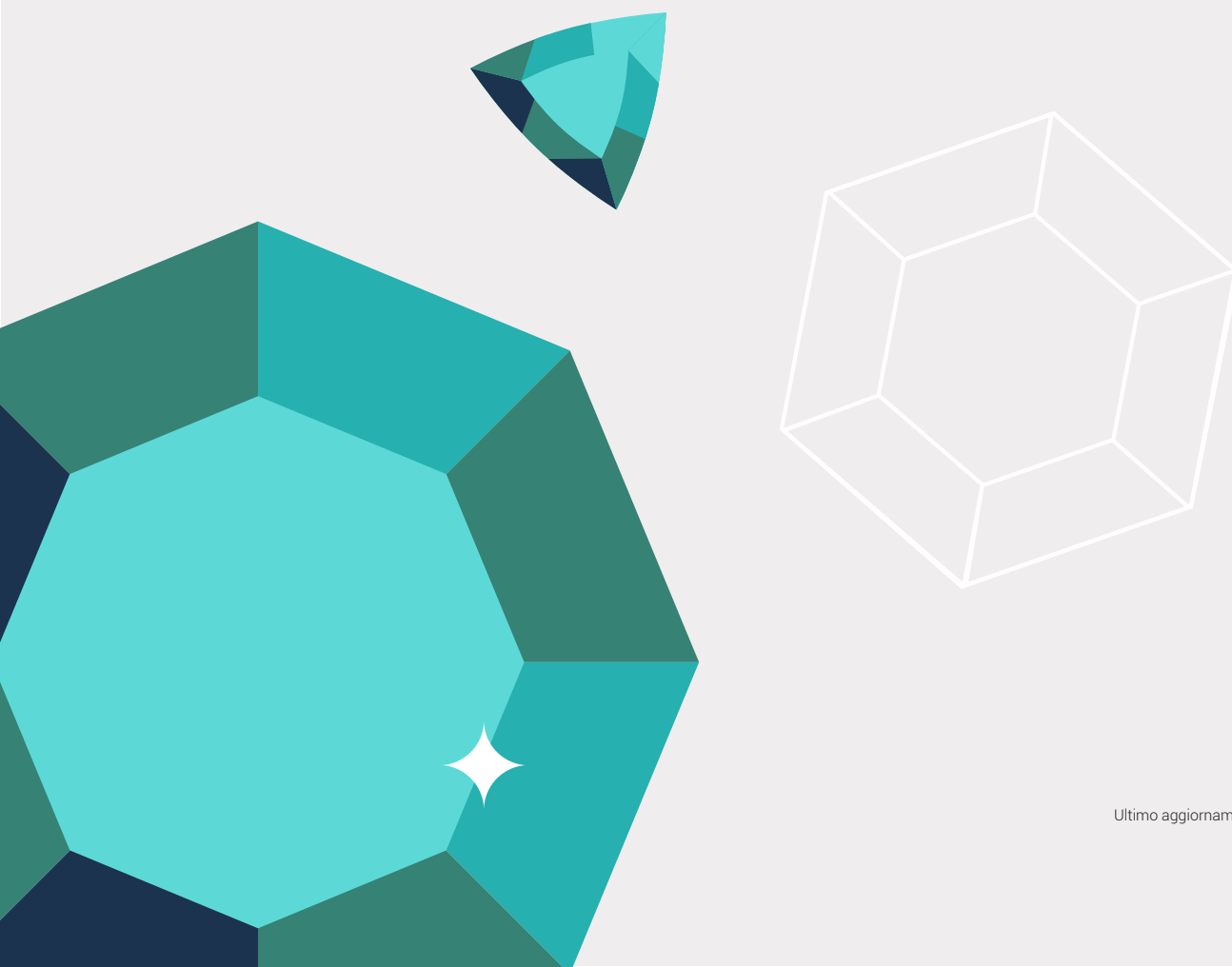


COME PIANIFICARE LE RICOMPENSE PER IL TUO PROGETTO

Per qualsiasi domanda relativa alla preparazione delle ricompense si prega di contattare il proprio advisor Eppela di riferimento (preferibilmente dopo aver letto il presente manuale).



Introduzione alle ricompense

Eppela è una piattaforma reward-based, ciò implica che le ricompense **non debbano essere legate a percentuali di profitto sul progetto**, quote societarie o partecipazione agli utili ed è sconsigliato che riguardino tipologie di bonus, buoni sconto o, ancora, concessione di spazi pubblicitari. Le ricompense devono essere pensate con **attenzione e creatività**, anche nel modo in cui le descrivi ai tuoi possibili sostenitori. Occorre siano quanto più appetibili possibile, inerenti al progetto proposto, personalizzate e uniche nel proprio genere, oltre che partecipative del progetto per il sostenitore.

Definire le ricompense è una fase fondamentale nell'ambito della creazione del proprio progetto, per questo chiediamo di porre la massima cura e attenzione nella loro creazione. Dovrai considerare quante più opzioni possibili per premiare i tuoi sostenitori con ricompense **adatte ai vari livelli di offerta**, ovvero proporzionate alla cifra che richiedi. Dovrai stabilire un margine esiguo tra una ricompensa e l'altra, è sconsigliabile passare da una ricompensa di 10€ a una di 50€ ad esempio, senza che vi sia almeno uno step intermedio. Le offerte più quotate sono tra i 10€ ed i 20€. Le ricompense possono essere sfruttate come **sistema di preordine**, ovvero inviando ai tuoi sostenitori una copia di ciò che il progetto è volto a realizzare. La cosa è particolarmente funzionale se affiancata a sconti o **vantaggi per i sostenitori**, ai quali dovrai far percepire il tuo impegno e il tuo reale interesse nel raggiungere l'obiettivo.

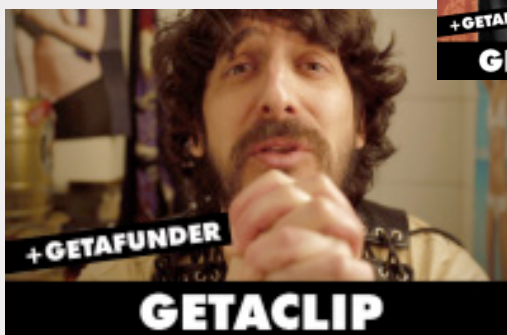
Ci sono anche ricompense meno concrete e più partecipative, quindi incentrate sull'interazione e sulla **connessione tra progettista e sostenitore**. Vedere uno spettacolo da dietro le quinte, partecipare attivamente alla creazione di un'opera, appearing come comparsa, aggiungendo il proprio nome ai crediti di un film e via dicendo. Il progettista dovrà offrire **esperienze di esclusive e spessore** come una collaborazione o un workshop creativo. Una prima indagine di mercato, condotta tra coloro che potrebbero sostenerti, potrebbe darti maggiori indicazioni per creare ricompense efficaci.

Ricompense accattivanti

Come quelle di **Mammaiuto** e **Getalive**, alle quali è stato dato un nome di riconoscimento a seconda del livello di reward. Donatore Narciso per la ricompensa che prevedeva un ritratto del sostenitore fatto dai fumettisti di Mammaiuto, ma anche Lettore Onnivoro e via dicendo. Per Getalive invece possiamo trovare Getathanks per la ricompensa base, e ancora Getaproud, Getafunder etc. Questo aiuta sia ad identificare le ricompense con maggiore facilità sia a promuoverle in modo brillante e creativo.

C'è modo e modo di chiedere il supporto della propria community, specialmente quando si tratta di grosse cifre. Quel che conta è dare importanza al sostenitore e fargli capire, nel modo più consono al contesto del progetto, che il suo intervento è la chiave di tutto. Questo ad esempio è il testo che accompagna la ricompensa di maggior valore messa in campo da **Bandzilla**: "Ave a lei Re di Bandzilla! Tutto le è concesso, Maestà. Si stappino i barili perché Bandzilla ha il suo giusto sovrano!"

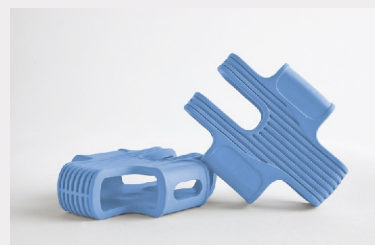
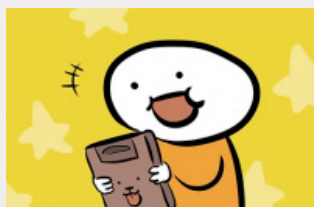
Inoltre, è importante utilizzare **immagini che facciano capire subito la tipologia di ricompensa offerta**, quelle del progetto Getalive sono un ottimo esempio. Nel caso risultasse impossibile aggiungere immagini personalizzate non preoccuparti, Eppela ti offre una galleria di immagini standard da utilizzare a tuo piacimento.



Ricompense vantaggiose

Per **Super Cane Magic Zero** è stata scelta come base minima di offerta la cifra di 10€ (mediamente la cifra minima richiesta per i progetti su Eppela è di 5€), che comprendeva una copia del videogioco, **creando così un preordine a tutti gli effetti** e generando anche un vantaggio per il sostenitore, considerato che il prezzo del gioco una volta in commercio sarebbe stato di 15€. **Type** invece è un dosaspaghetti dal design tipografico che sul mercato avrebbe avuto un prezzo superiore a quello proposto al pubblico durante la campagna di crowdfunding. Stesso discorso per **Grippine**, presentato su Eppela prima del lancio sul mercato. Per il doppiaggio italiano del terzo capitolo del videogioco **Addio Deponia** una delle ricompense più gettonate è stata la trilogia in scatola di cartone (in edizione limitata). Aprire le porte ai primi due capitoli della saga, **anche se non direttamente collegati al progetto** (e già in vendita sul mercato da anni), si è rivelata una mossa vincente.

Sembra incredibile, ma per Super Cane Magic Zero le ricompense da 50€ sono state scelte alla pari di quelle da 30€ (100 sostenitori contro 98) e con un ampio scarto rispetto a quelle da 20€ (82 sostenitori). Questo perché nel pacchetto da 50€ sono state **comprese anche tutte le ricompense precedenti**, evitando all'utente di dover scegliere una ricompensa in particolare e spingendolo a investire una cifra più consistente.

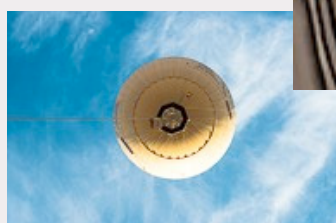


Ricompense partecipative

Con la giusta inventiva anche le ricompense di livello base possono risultare funzionali e d'effetto. Didie Caria ad esempio (l'artista dietro al progetto **Primo Tempo**) si è offerto di telefonare ad ogni sostenitore per cantargli una dedica. Per 35€ invece i sostenitori avrebbero preso parte ad un mini-concerto in mongolfiera, che è andato a ruba.

Per il documentario **L'anarchia è un vento** (una raccolta di testimonianze e punti di vista sul tema dell'anarchia) la ricompensa più gettonata è stata quella da 50€ che prevedeva l'intervento da parte dei sostenitori tramite l'invio di un breve, filmato che avrebbe infine fatto parte del DVD extra del documentario una volta uscito sul mercato.

Quale miglior modo di includere i propri sostenitori se non invitandoli a partecipare attivamente alla creazione del progetto? I ragazzi di **Addio Deponia**, ad esempio, hanno optato per il coinvolgimento diretto invitando un numero limitato di sostenitori a doppiare alcuni personaggi secondari del videogioco.



Ricompense personalizzate

Certamente avere dietro al progetto artisti apprezzati e di talento aiuta non poco per la creazione di ricompense a costo zero. Nel caso di Super Cane Magic Zero tutte le ricompense di fascia alta (ovvero quelle da 100, 200, 500 e 777€) contenevano **regali creativi e personalizzati dall'artista** Sio per i sostenitori del progetto (attaverso dediche cantate e disegnate) o, addirittura, chiedevano ai sostenitori di contribuire al videogioco scegliendo nome e aspetto dei personaggi. Per il progetto **Italia in punta di matita** sono state offerte vignette personalizzate e caricature a domicilio.

La compagnia **Atridi** proponeva ai propri sostenitori di fascia alta una maschera teatrale illustrata con il volto dell'offerente. **Magnolia**, famoso circolo culturale milanese, proponeva ai sostenitori di scrivere i loro nomi su una parete a loro dedicata all'interno del locale. **Moondina**, festival di swing e boogie, inviava una delle proprie band a cantare una serenata a una persona scelta dal sostenitore.

