

Report Progetto UUX
Gioco.it
Gruppo: La Triade

Marco Benito Tomasone 1038815
Luca Genova 1038843
Simone Boldrini 1038792

2021-2022

Indice

1	Ricerca Etnografica	3
1.1	Segmentazione	3
1.1.1	Segmentazione Demografica	3
1.1.2	Segmentazione Psicografica	5
1.1.3	Segmenti Target	5
1.2	Ricerca Utenti	6
1.2.1	Interviste	6
1.2.2	Metodo di indagine	7
1.2.3	Risultati	7
1.2.4	Conclusioni	11
2	Valutazione delle risorse esistenti	12
3	Studio di fattibilità	13
3.1	Contesto di utilizzo	13
3.1.1	Utenti previsti	13
3.1.2	Compiti previsti	14
3.1.3	Vincoli ambientali e tecnici	14
3.2	Personas	15
3.3	Scenari	18
3.3.1	Basta sparare (Mirko)	18
3.3.2	Enigma Matematico (Simona)	18
3.3.3	Addio ricerca di storia (Gaetano)	18
3.3.4	Amici di giochi (Claudio)	19
4	Proposta di design	20
4.1	Ispezione	20
4.1.1	Scelta delle linee guida	20
4.1.2	Le euristiche di Nielsen	26
4.1.3	Le euristiche di ambito	27

Introduzione

Abbiamo scelto Gioco.it perché non sapevamo che cazzo fare.

Capitolo 1

Ricerca Etnografica

1.1 Segmentazione

Una piattaforma di gioco come gioco.it non riguarda le esigenze primarie di un bambino, potremmo quindi identificarlo nel penultimo livello della piramide di Maslow: Stima del gruppo e auto-attualizzazione. Lo possiamo considerare come un momento di divertimento e di sfida in modo che possa permettere all'utente di qualunque età di giocare alla piattaforma in modo sicuro, indipendentemente dall'età, specifiche del computer e interessi, poichè contiene una vastissima gamma di giochi. Il sito, può essere usato, oltre che per uno scopo ludico, per allenare le proprie capacità di problem solving, la creatività ed per apprendere nuove nozioni su tantissimi temi.

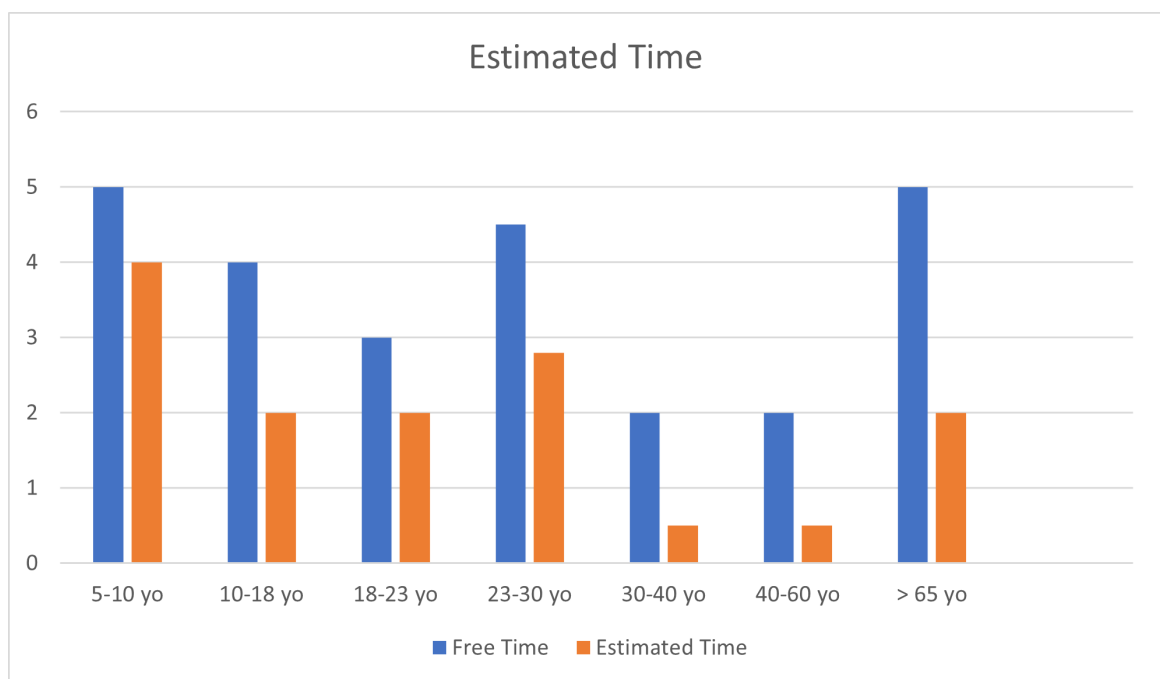
1.1.1 Segmentazione Demografica

Non esiste una specifica distinzione a priori tra soggetti per un gruppo demografico maschile o femminile poiché il sito si rivolge ad entrambi i sessi. Cercheremo tuttavia però di distinguere gli utilizzatori attraverso la loro età:

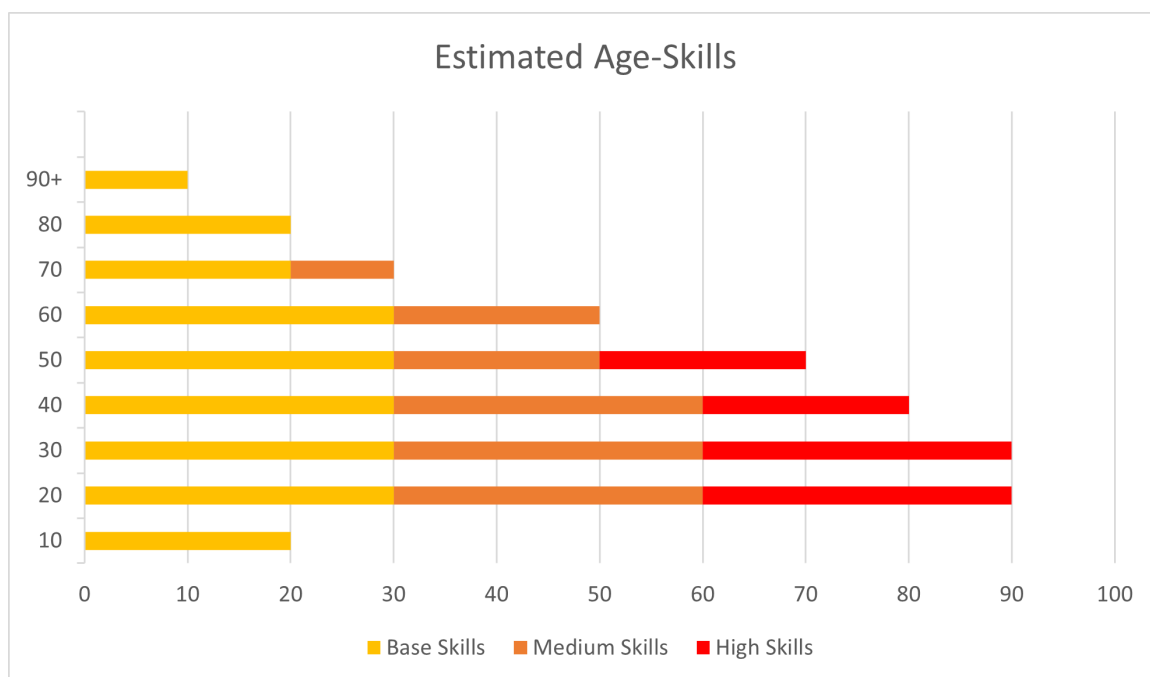
- Bambini (4-12): primi approcci ad un computer, potrebbero essere interessati anche a giochi di tipo educativo
- Adolescenti (12-18): il sito può essere utilizzato soprattutto nel tempo libero da ragazzi che utilizzano un computer, spesso durante le pause dallo studio.
- Adulti (18 +): i genitori sono target del sito come "accompagnatori" dei figli di età più piccola che necessitano di supporto al computer. Inoltre sono responsabili dei tempi di utilizzo e delle scelte di giochi dei loro bambini. Non è escluso un utilizzo anche di questo segmento

di utenti come utilizzatori poichè sono presenti sul sito molti giochi che non hanno limiti di età e sono degli ottimi passatempi anche per soggetti adulti.

Illustriamo attraverso il seguente grafico alcune considerazioni intuitive tra il rapporto di età di un utente, il tempo libero che un individuo possiede e il tempo di utilizzo del nostro servizio. È una stima indicativa per evidenziare il target di utenti più adatto su cui focalizzarci. Assumiamo che la fascia 5-10/10-18 sia quella con maggior tempo libero a disposizione e con predisposizione tale da utilizzare il nostro servizio, la fascia di mezzo (30-60) è quella con minor tempo libero, di conseguenza, con il minor tempo di utilizzo ed infine la fascia over 65 il tempo libero aumenta ma questo non influisce sul tempo di utilizzo di una piattaforma di giochi online, che resta veramente ridotto e spesso limitato ove possibile al controllo di utilizzo di figli e nipoti.



Nel prossimo grafico invece mostreremo una stima delle competenze in ambito informatico in base alle differenti fasce d'età, distinguendo le 'Competenze' tra base (accendere/spegnere un computer, navigare nel desktop, controllare la mail), medie (scaricare applicazioni, utilizzare un word processor e fogli di calcolo) e alte (ottima familiarità con l'utilizzo dei computer).



Intuitivamente possiamo capire che le persone tra 20-40 anni possiedono in media più competenze e abilità nell'utilizzo dei computer mentre troviamo più difficoltà nelle due fasce estreme di età (troppo piccoli o troppo anziani).

1.1.2 Segmentazione Psicografica

Non ci sono dei veri e propri tratti psicografici distintivi che possono caratterizzare l'utilizzo o meno del sito. Risulta però, chiaro ammettere come bambini e ragazzi che preferiscano rimanere a casa e siano più introversi passano molto più tempo al computer e di conseguenza su Gioco.it rispetto a bambini e ragazzi che preferiscono attività motoria o attività all'aperto. Non avendo una segmentazione demografica netta l'interfaccia dovrà conciliare i gruppi di età degli utenti di diverse età proponendo descrizioni, giudizi di altri utenti in modo da rendere il gruppo di utenti sempre più ampio (fattore molto utile per quanto riguarda la possibilità del multiplayer) e la possibilità di sfruttare l'effetto *rich-get-richer*.

1.1.3 Segmenti Target

Identifichiamo così possibili segmenti target:

- Bambini (3-12 anni): soggetti che non sono in grado da soli di utilizzare al meglio un computer e che utilizzerebbero il sito principalmente per giocare, divertirsi e imparare accompagnati da un genitore.
- Adolescenti (12-18 anni): soggetti che utilizzano autonomamente il sito per giocare e divertirsi durante il loro tempo libero.
- Adulti (18+ anni): soggetti che utilizzano il sito principalmente come supervisor per soggetti più piccoli (figli o fratelli minori), preoccupandosi delle loro scelte e aiutandoli nei task da effettuare. Rimane comunque la possibilità che possano utilizzare il sito come fruitori di contenuto per divertirsi e passare del tempo.

1.2 Ricerca Utenti

La nostra ricerca sugli utenti consiste in interviste con campioni di utenti scelti dai nostri dati demografici.

In questa sezione il nostro obiettivo è determinare:

- Se i segmenti provvisori della sezione precedente rispondono bene all'idea alla base del nostro e costituiscono un buon pubblico di destinazione
- Evidenziare le principali aspettative degli utenti target per quanto riguarda l'utilizzo della piattaforma

1.2.1 Interviste

Descriviamo la nostra ipotetica piattaforma ai nostri intervistati e poniamo loro una serie di domande riguardanti l'argomento:

1. Hai buona familiarità con l'utilizzo dei computer e dei sistemi informatici?
2. Hai mai giocato su internet in una piattaforma di giochi online?
3. Pensi che vorrai utilizzare il servizio?
In caso affermativo
 - (a) Quando pensi che potresti utilizzare il servizio?
In caso negativo:
 - (b) Come mai?

- (c) Chi pensi possa essere più adeguato ad utilizzare questo servizio?
4. Quali pensi possano essere i vantaggi più significativi di questo servizio?
 5. Quali pensi possano essere gli svantaggi di questo servizio?
 6. Pensi che ci possa essere qualche preoccupazione nell'utilizzo della piattaforma da utenti minorenni?

1.2.2 Metodo di indagine

Tutte le interviste sono state svolte di persona direttamente da noi, in qualità di membri del team di design. Il colloquio è stato assolutamente informale per mettere gli intervistati più a loro agio possibile.

1.2.3 Risultati

Intervistato A

Nome:Sofia

Eta':36

Professione:Impiegata

1. Buona familiarità con l'utilizzo degli strumenti informatici dovuto ad un forte utilizzo in ambito lavorativo. Lavora tutti i giorni al pc ed utilizza principalmente strumenti e programmi di produttività.
2. Sì, ha giocato spesso su internet (soprattutto ai giochi presenti su Facebook) e vede spesso i suoi figli (6 e 12 anni) giocare.
3. Probabilmente sì, per riempire tempo libero oppure per far giocare i figli con scopi educativi.
4. Il principale vantaggio è il fatto che i bambini possano apprendere divertendosi.
5. Il principale svantaggio è legato al grado di dipendenza che i bambini possano manifestare in relazione ad una piattaforma come questa.
6. No, serve però un'attenzione da parte dei genitori per fare in modo che i filtri non vengano ignorati e aggirati dai bambini.

Note: Di solito per cercare questo tipo di giochi guarda i primi risultati delle ricerche su Google

Intervistato B**Nome:**Gianni**Eta':**63**Professione:**Libero Professionista

1. Scarsa conoscenza dei sistemi informatici, usa il telefono per rispondere a chiamate di lavoro.
2. Non ha mai giocato sui giochi di piattaforma online però ha visto i suoi figli (15 e 23 anni) giocarci. Molto raramente ha aiutato i suoi figli nell'utilizzo, lascia questo compito a sua moglie.
3. Non crede ci giocherebbe date le competenze informatiche limitate, ha un computer a casa ma viene usato principalmente da sua moglie e i suoi figli.
Pensa che sarebbe più adeguato un pubblico più giovane che abbia maggior conoscenza dei sistemi informatici.
4. Il fatto che i giochi siano gratuiti e liberamente accessibili.
5. Il più grande svantaggio potrebbe essere che molte recensioni possano essere false per aumentare la visibilità di un determinato gioco.
6. Potrebbero esserci delle preoccupazioni legate al tempo di utilizzo da parte dei bambini di queste piattaforme.

Intervistato C**Nome:**Fabrizio**Eta':**38**Professione:**Operaio

1. Limitata conoscenza de computer, utilizza solo lo smartphone per chiamare, mandare messaggi e navigare sui social network
2. Sì, sui giochi online dei social network quale Facebook per sfidare i suoi amici.
3. Gli piacerebbe prendere dimestichezza con i computer, in caso contrario potrebbe provare a far giocare il figlio (8 anni) se avesse la sicurezza di giocare in un ambiente "sicuro".
4. Pensa che il vantaggio principale sia avere per ogni gioco una descrizione e una valutazione fornita da altri utenti, che possano quindi darne un primo feedback sulla qualità.

5. Crede che il principale svantaggio sia legato al controllo, e al fatto che i propri figli possano giocare a giochi non adatti alla loro età.
6. Non crede, dato che pensa che le recensioni di altri utenti possano difficilmente essere surreali.

Intervistato D

Nome:Sara

Eta':23

Professione:Studentessa universitaria

1. Buone competenze digitali dovuto ad un assiduo utilizzo in università e a casa.
2. Sì, diverse volte soprattutto quando è in pausa dallo studio. Ha anche dichiarato di aver in passato utilizzato direttamente il sito Gioco.it quando aveva tra i 13 ed i 16 anni. Inoltre, essendo Sara una babysitter afferma di aver fatto usare il sito Gioco.it alle bambine che accudisce, per trovare qualche momento in più per rivedere gli appunti delle lezioni.
3. Sì, però solo nei momenti liberi (pausa studio o noia) se il suo computer fosse già acceso. Afferma che non accenderebbe mai il computer per utilizzare la piattaforma.
4. Il fatto che sia accessibile da più dispositivi e non servono requisiti e competenze avanzate può essere un punto favorevole.
5. Crede che il sito sia troppo ricco di giochi, alcuni copie di altri.
6. Crede che possano esserci problemi poiché l'attuale filtro per i giochi accessibili dai maggiorenni è facilmente aggirabile.

Intervistato E

Nome:Lucia

Eta':44

Professione:Insegnante delle elementari

1. Buona familiarità con l'uso dei computer dovuto ad un uso quotidiano durante l'orario scolastico e al di fuori di esso per uso personale.

2. Non ha mai giocato su questo tipo di piattaforme ma potrebbe essere utile da far giocare agli studenti magari per giochi a scopo educativo e durante l'ora di laboratorio di informatica.
3. Userebbe il servizio nel suo tempo libero per fare esperienza, testarlo per farne poi un uso didattico a scuola.
4. Il vantaggio principale è la presenza di giochi educativi.
5. Il fatto che non si possa stilare un ranking tra un determinato gruppo di utenti, che le permetterebbe di creare "competizioni" nella classe.
6. Non crede che l'utilizzo di questo servizio da parte di studenti minorenni controllati da un adulto possano destare preoccupazioni. Diverso è il suo punto di vista se non ci fosse un controllo adulto.

Intervistato F

Nome:Leonardo

Eta':62

Professione:Ex Militare in Pensione

1. Ha una conoscenza sufficiente dei sistemi informatici. Sa utilizzare la mail, fa ricerche sul web ed è iscritto ai principali social media per restare in contatto e vedere gli aggiornamenti dei suoi figli, trasferiti al Nord Italia.
2. Utilizza raramente Gioco.it assieme alle sue nipotine quando si fermano a casa sua in vacanza.
3. Dichiaro che personalmente non utilizzerebbe mai una piattaforma del genere e preferirebbe fare, anche con le sue nipotine, attività più manuali. Dichiaro però che cede volentieri all'utilizzo del sito quando le sue nipotine glielo chiedono con dolcezza.
4. Crede che il principale vantaggio sia la grande quantità di giochi.
5. E' spaventato dal fatto che le sue nipotine possano passare troppo tempo davanti ad uno schermo, piuttosto che fare attività più manuali come la pasta fatta in casa.
6. E' molto preoccupato dal fatto che utilizzando il sito abbia visto che siano presenti anche giochi non adatti a bambini, come Slot Machine e giochi violenti.

1.2.4 Conclusioni

Notiamo che le interviste hanno confermato la validità dei nostri dati demografici e psicografici, poiché la maggior parte degli intervistati hanno espresso interesse nell'uso del servizio o un interessamento allo stesso. Inoltre, da queste interviste possiamo risaltare una lista di casi d'uso provvisori che ci mettono in evidenza il 'perché' un utente debba utilizzare il nostro servizio, e troviamo:

- Motivi di svago e distrazione
- Motivi Educativi

Abbiamo inoltre focalizzato l'attenzione sugli utenti target che ci sembrano tutt'ora una cerchia che rispettano pienamente la clientela del sito.

Da un'osservazione delle interviste degli utenti abbiamo notato inoltre che:

- Un gioco deve essere ben descritto, avere delle chiare immagini esemplificative e avere delle recensioni veritiere.
- La schermata deve essere intuitiva, l'utente usa il servizio e gioca per un periodo limitato di tempo; deve essere invogliato a scegliere il miglior gioco nel minor tempo possibile.
- Di solito i genitori che accompagnano i figli nel gioco non sono abili nell'uso dei computer, bisogna quindi semplificare l'utilizzo del sito.
- Molti soggetti si dicono preoccupati della presenza di giochi non adatti all'età dei loro bambini.
- I genitori non vogliono che il sito possa creare una sorta di dipendenza nei bambini e preferiscono che il tempo di utilizzo resti limitato.

Altre Idee

Dalle interviste, tuttavia, sono venute fuori particolari funzionalità che potrebbero essere aggiunte in futuro:

- Avere una sezione contenenti le classifiche dei giochi più utilizzati e in base alla valutazione degli utenti
- Possibilità di connettere un gruppo di amici, ed eventualmente stilare le varie classifiche
- Limitare il tempo di gioco di un utente minorenne sotto la supervisione di un genitore

Capitolo 2

Valutazione delle risorse esistenti

Capitolo 3

Studio di fattibilità

3.1 Contesto di utilizzo

Questa sezione mira ad identificare gli utenti della piattaforma e i loro compiti, in particolare enfatizzando la relazione tra i loro obiettivi (user goal) e le mansioni svolte (task). Inoltre, vengono individuati vincoli ambientali e tecnici rilevanti per le successive fasi di design.

3.1.1 Utenti previsti

Ci aspettiamo che gli utenti destinatari, che andranno ad utilizzare il sito Gioco.it, sono bambini che vogliono giocare ai vari mini giochi contenuti in esso ma in modo controllato rispettando il concetto di "different twins". Quindi, in questo caso il responsabile (i genitori/tutori) è diverso dall'utente (bambino).

Abbiamo individuato due segmenti target di riferimento, in sintesi:

- Bambini di età compresa fra i 3 e i 18 anni che abbiano un minimo di dimestichezza con il dispositivo e con la navigazione internet. Interessati a giocare ai vari mini giochi presenti sul sito.
- Uomini/donne di età compresa fra i 30 e i 50 anni, il cui reddito è medio-basso (tutti ormai abbiamo almeno un dispositivo con navigazione internet) e che abbiano una buona dimestichezza con il dispositivo e con la navigazione internet. Interessati a far giocare il bambino a giochi prevalentemente educativi e bloccando quelli che ritengono inopportuni per l'età del bambino.

3.1.2 Compiti previsti

Durante le interviste sono emerse una serie di “idee per compiti” ricorrenti. Elaboriamo queste idee per produrre un elenco dei compiti più plausibili che il nostro sistema supporterà:

- Creazione di un profilo
- Login e logout dal sistema (anche con google o facebook)
- Visualizzare i giochi in tendenza
- Visualizzare i giochi in base a varie categorie e sottocategorie
- Giocare ai vari mini giochi
- Ricercare i giochi per parola chiave
- Utilizzo di un parental control (filtro età, tempo di gioco e categorie)
- Commentare i giochi
- Aggiungere i giochi ai preferiti
- Aggiungere amici
- Visualizzare classifiche in base al punteggio


3.1.3 Vincoli ambientali e tecnici

- **Vincoli tecnici:** trattandosi di una piattaforma web, è necessario che l'utente disponga di una connessione internet. Quindi supponiamo che tutti i nostri utenti possiedano almeno un personal computer (desktop o laptop) o smartphone con una connessione ad internet.
- **Vincoli culturali:** il sito è solo in lingua italiana e non si può accedere da un altro paese.
- **Vincoli ambientali:** la piattaforma è pensata per essere utilizzata nel tempo libero, pertanto l'ambiente di utilizzo più comune sarà la propria abitazione o un ambiente altrettanto confortevole e accogliente, senza alcun vincolo di tempo.

Ci aspettiamo quindi, che la maggior parte degli utenti utilizzi il sistema a proprio piacimento, in modo rilassato, esplorativo e possibilmente senza obiettivi.

3.2 Personas


Partendo dai nostri target segments, presentiamo quattro personas plausibili, due per ciascun target segments. Partiamo con il protagonista (Gaetano) e poi forniamo altri tre personaggi secondari (Claudio, Mirko e Simona).

	Nome:	Gaetano Vitali
	Età:	8
	Stato civile:	Nubile
	Occupazione:	Studente Mantenimento da parte dei genitori
	Abilità tecinche:	È molto abile nel riconoscere i dinosauri ed ha imparato ad usare il computer grazie al padre.

Descrizione

Gaetano è un bambino di 8 anni, l'unico figlio di mamma Daniela, barista, e papà Fabio, Dentista. È un bambino molto perspicace ed attento, ama la natura e gli animali e infatti per il suo quinto compleanno il padre gli ha regalato un bellissimo Golden Retriever di nome Pippo. La sua più grande passione sono i dinosauri, infatti riesce a riconoscerne molti grazie ai libri di storia. Gaetano va due volte a settimana a seguire corsi di piscina, spinto dalla passione della madre, ex nuotatrice amatoriale.


Il padre vorrebbe che imparasse giocando, ed è proprio per questo che gli permette di utilizzare il suo computer fisso per giocare a giochi educativi.

	Nome:	Claudio Esposito
	Età:	45
	Stato civile:	Sposato
	Occupazione:	Medico di base 70.000€ reddito netto annuo
	Abilità tecinche:	Conosciuto in tutta la città per la sua professionalità e competenza. Ha un MacBook Pro che utilizza per lavorare e un computer fisso a casa per vedere film e seguire corsi di aggiornamento.

Descrizione


Claudio è un medico di 45 anni, sposato con una bellissima parrucchiera di nome Jennifer e hanno un bimbo di 6 anni, Salvatore, molto intelligente e ama il calcio. È uno dei più bravi medici di base della sua città e lo conoscono tutti con il soprannome di Ciruzzo, per le sue origini partenopee. Oltre al suo lavoro, gli piace cimentarsi nell'informatica e utilizza il suo computer fisso per seguire corsi di aggiornamento e guardare film e serie tv. Una delle sue serie tv preferite è l'anime Naruto, infatti lui e Salvatore passano ore davanti al pc a vedere le puntate.

Claudio ci tiene molto all'educazione del figlio, ed è per questo che vorrebbe far giocare al figlio a dei giochi principalmente educativi.

	Nome:	Mirko Rossi
	Età:	12
	Stato civile:	Nubile
	Occupazione:	Studente Mantenimento da parte dei genitori
	Abilità tecinche:	Usa il laptop della madre per fare ricerche scolastiche o per giocare. Gioca spesso con gli amici ed è imbattibile nei giochi d'azione, principalmente gli sparatutto.

Descrizione

Mirko è un ragazzino di 12 anni che frequenta la quinta elementare nella scuola del suo paese. Ha una sorella di 15 anni ed è appassionata di moda. La madre, Susanna, lavora come commercialista in uno studio del loro piccolo borgo cittadino. Il padre, Antonio, esercita la professione di elettricista e spesso è fuori casa. Dopo aver fatto i compiti, Mirko, utilizza il laptop della madre per giocare a diversi videogiochi. La madre, essendo molto apprensiva nei confronti del figlio, tiene molto alla sua educazione, pertanto vorrebbe una maggiore sicurezza sugli usi del suo laptop.

	Nome:	Simona Tomasone
	Età:	30
	Stato civile:	Nubile
	Occupazione:	Insegnante di scuola primaria 17.000€ reddito netto annuo
	Abilità tecniche:	Ama innovare il modo di insegnare. Abile con il pennello, utilizza il suo laptop per comprare quadri all'asta e per seguire nuovi corsi sui metodi di insegnamento.

Descrizione

Simona è un'insegnante della scuola primaria di 30 anni. È l'unica figlia di una cassiera in pensione di 68 anni e di un operaio di 62 anni, con i quali vive tuttora. Si è diplomata al liceo classico ed in seguito si è laureata in Scienze della formazione all'Università di Bologna.

Ama stare con i bambini, infatti ora insegna nella scuola primaria del suo paese. I suoi hobby principali sono la pittura e leggere romanzi, anche se passa svariate ore su Instagram. Vorrebbe proporre al preside della sua scuola di poter far giocare i suoi alunni ad alcuni giochi educativi su internet, ma la sua paura è che potrebbero finire a giocare anche a giochi non adatti alla loro età.

3.3 Scenari

Procediamo ora a fornire uno scenario di utilizzo plausibile per ciascuno dei nostri personaggi, nella speranza di comprendere meglio la relazione tra obiettivi personali e compiti coinvolti.

3.3.1 Basta sparare (Mirko)

In questi giorni la scuola di Mirko è chiusa per le vacanze di Natale, quindi ha più tempo libero per dedicarsi ai suoi videogiochi preferiti sul sito Gioco.it, tra cui Subway Clash 2. Questo gioco, per l'età di Mirko, è abbastanza cruento e poco educativo, in effetti venne a conoscenza del sito e del gioco tramite suo cugino Daniele di 16 anni. Susanna, la madre di Mirko, venendo poi a conoscenza delle attività ricreative di Mirko online (Gioco.it), ha capito di intervenire cercando di bloccare l'accesso a questi giochi violenti. Decise così di accedere al sito, creare un profilo a Mirko (con i propri dati) e tramite l'utilizzo del parental control, in modo intuitivo, è riuscita a filtrare solo i giochi per ragazzi dai 10 anni in giù.

3.3.2 Enigma Matematico (Simona)

Simona ha sentito parlare di Gioco.it da un suo amico che lo usa con costanza e lo ha già usato una o due volte, per curiosità e noia. Ha appena giocato a "A caccia di parole", un gioco educativo dove l'obiettivo è trovare tutte le parole nascoste all'interno di un puzzle.

Un giorno ha deciso di proporre al preside della scuola dove insegna, di poter far giocare i suoi alunni con dei giochi educativi nel laboratorio d'informatica e lui ha accettato subito. Il primo giorno in cui andarono al laboratorio, Simona, dopo che essi cominciarono a giocare, si rese conto che alcuni alunni giocavano a diversi giochi violenti. Lei prese subito in mano la situazione, fece accedere ad ogni alunno con il suo profilo personale e, data la grafica molto semplice ed intuitiva, riuscì a settare il filtro per giochi di categoria "matematica". Alla fine dell'ora i ragazzi si divertirono molto e impararono anche a fare le addizioni.

3.3.3 Addio ricerca di storia (Gaetano)

Gaetano è capitato sul sito Gioco.it navigando su internet per un banner pubblicitario durante una ricerca scolastica, infatti ha lasciato perdere la ricerca e ha passato tutto il pomeriggio a giocare con i vari mini giochi sul sito.

Il giorno dopo è tornato a casa con una nota della maestra per non aver svolto la ricerca di storia. Il padre, Fabio, si è infuriato e ha deciso di controllare le attività di suo figlio al computer di casa. Ha così deciso di aprire il sito Gioco.it, è riuscito in modo semplice a creare un profilo per Gaetano ed inserire i limiti di età per i diversi giochi e anche un limite di tempo per usufruire di essi. Ora Gaetano ha capito che non deve passare troppo tempo davanti ai videogiochi e soprattutto che sono molto più costruttivi i giochi educativi.

3.3.4 Amici di giochi (Claudio)

Claudio, tornando a casa dal lavoro, ha sentito parlare di Gioco.it dal padre di un amico del figlio, Marco, dicendogli che è stato proprio Salvatore a fargli conoscere il sito e che oramai Marco passa le giornate a giocare agli sparattutto. Claudio, tornando a casa, controlla la cronologia del computer fisso di casa e vede che negli ultimi giorni Salvatore ha passato troppo tempo a giocare ai videogiochi, principalmente agli sparattutto. Allora Claudio decide di creare un profilo a Salvatore ed applicare in modo semplice e veloce delle restrizioni per non farlo giocare a troppi giochi violenti. Decide anche di invitare, tramite il sito, il suo amico Marco in modo da potersi confrontare con classifiche e commenti sui vari videogiochi e anche per fare tenere sotto controllo Marco da suo padre.

Capitolo 4

Proposta di design

4.1 Ispezione

In questa sezione analizzeremo dettagliatamente il sito Gioco.it al fine di individuare le criticità che prevengono un utilizzo proficuo e soddisfacente da parte del target di riferimento. Il primo passo consiste nella scelta delle linee guida di design che fungeranno da punto di riferimento per l'intero team di sviluppo durante la valutazione interna. Una volta individuate le eventuali violazioni delle linee guida da parte del team, il sito sarà sottoposto all'utilizzo di utenti reali durante l'espletamento delle loro mansioni. Lo scopo è quello di analizzare il comportamento dei reali utilizzatori della piattaforma, comprendere le dinamiche di interazione ed evidenziare ulteriori criticità non individuate dal solo team di sviluppo. Infine, verrà presentata una sintesi degli errori riscontrati, insieme alla loro frequenza e al loro impatto sull'esperienza utente. Questa diventerà la base per la riprogettazione del portale nelle successive fasi.

4.1.1 Scelta delle linee guida

Le linee guida sono state scelte a partire da:

- Le 10 euristiche di Nielsen
- le 20 euristiche di Weinreich
- le linee guida di userfocus.co.uk che offre 247 linee guida divise in 7 sezioni

Da queste 247 linee guida sono state estrapolate quelle più utili alla causa. Ottenendo questa lista:

Home Page

1. Gli elementi della home page sono chiaramente focalizzati sui compiti chiave degli utenti (è stata evitata la "featurite")
2. E' presente una barra di ricerca
3. Le categorie dei prodotti sono presenti e chiaramente visibili nella home page
4. La home page offre dei buoni esempi dei contenuti reali del sito
5. C'è una lista di elementi recentemente utilizzati con dei link all'archivio
6. La home page contiene grafiche significative, non contiene clip art o immagini di modelli.
7. Le scelte di navigazione sono ordinate nel modo più logico o orientato alle attività (con le informazioni aziendali meno importanti in fondo)
8. Il titolo della home page offre buona SEO
9. Tutte le informazioni sulla compagnia sono racchiuse in una sezione about us
10. Utenti capiscono la proposta di valore

Task Orientation

1. Il sito è libero da informazioni irrilevanti e che possono generare confusione
2. Le informazioni vengono presentate in un ordine intuitivo e logico
3. Il sito richiede uno scrolling ed un clicking minimale
4. Gli utenti possono fare task comuni velocemente
5. Gli elementi possono essere comparati velocemente quando questo è necessario per il task
6. Il path per ogni specifico task è lungo 2-5 click massimo
7. Quando ritornano sul sito gli utenti ricordano come fare i loro task
8. Un utente che visita il sito per la prima volta capisce come fare i task senza assistenza

9. Le azioni importanti sono altamente visibili
10. Quando una pagina presenta tante informazioni l'utente può filtrarle
11. Il sito permette agli utenti di customizzare dei parametri di tempo operazionali (tempo di logoff, tempo d'uso ecc)

Navigation and IA

1. Esiste un metodo facile e comprensibile per muoversi tra pagine collegate e tornare alla home page
2. Le scelte di navigazione sono ordinate nella maniera più logica e task oriented
3. Il sistema di navigazione è broad and shallow piuttosto che deep, quindi ci sono più oggetti su un menù piuttosto che più livelli annidati
4. Le pagine di un prodotto contengono link a prodotti simili e complementari
5. Utenti possono ordinare e filtrare le pagine di categoria
6. C'è un cambio visibile quando il mouse punta a qualcosa di cliccabile
7. Le pagine di sola navigazione possono essere viste senza scrollare il mouse
8. Cliccare il bottone indietro porta l'utente effettivamente alla pagina precedente che stava visitando
9. Il sito non disabilita i bottoni back del browser
10. Menu, istruzioni, prompt e messaggi appaiono nella stessa parte dello schermo ogni volta

Page Layout & Visual Design

1. La densità dello schermo è appropriata per il target degli utenti e per i loro task
2. Il sito può essere usato senza scrollare orizzontalmente
3. Gli oggetti che sembrano cliccabili lo sono realmente

4. Gli oggetti che non sono cliccabili non hanno caratteristiche che fanno supporre che lo siano
5. Le immagini cliccabili hanno dei testi esplicativi
6. Gli ipertesti sono facilmente riconoscibili senza necessità della sottolineature
7. I font sono consistenti
8. La relazione tra i controlli e la sua azione è ovvio
9. C'è un chiaro punto di inizio visuale in ogni schermata
10. I pulsanti ed i bottoni mostrano che sono stati cliccati
11. C'è un buon bilanciamento tra contenuto informativo e spazi vuoti
12. Il sito è piacevole alla vista
13. Le pagine sono libere da scroll stoppers (headings o parti dello schermo che fanno credere all'utente che abbiano finito di scrollare quando non è così)
14. Le grafiche non vengono confuse con delle pubblicità
15. Il grassetto è usato per riconoscere categorie importanti
16. Nelle pagine di contenuto le linee di testo non sono nè troppo lunghe ne troppo corte
17. Le pagine sono state progettate con una griglia sottostante, con gli oggetti allineati orizzontalmente e verticalmente
18. I colori funzionano bene tra loro e sono evitati degli sfondi che creano complicazioni
19. Etichette significative, colori di sfondo efficaci e uso appropriato di bordi e spazi bianchi aiutano gli utenti a identificare un insieme di elementi come un blocco funzionale discreto
20. Le singole pagine sono prive di informazioni irrilevanti e ingombranti
21. Gli elementi standard come privacy policy, loghi titoli ecc sono facili da trovare

22. Il logo è presente in ogni pagina e funziona da ipertesto per la home page
23. Animazioni ecc sono usate raramente e solo quando necessarie o utili
24. Le icone che sono visivamente distinte sono comunque armoniose
25. Informazioni simili e relative fra loro sono raggruppate assieme

Ricerca

1. La ricerca di default è semplice da utilizzare
2. I risultati della ricerca mostrano all'utente cosa ha cercato ed è facile modificare i parametri di ricerca e farla ripartire
3. I risultati della ricerca sono chiari, utili e ordinati per rilevanza
4. La ricerca dei risultati rende chiaro quanti risultati sono stati trovati ed il numero di risultati per pagine può essere modificato da parte degli utenti
5. Se non vengono trovati risultati il sistema offre possibili miglioramenti alla query per ritrovare informazioni
6. Il sistema gestisce le query vuote
7. Le query piu comuni ritornano informazioni utili
8. Il motore di ricerca contiene template esempi o aiuti per utilizzarlo al meglio
9. Il sistema di ricerca é in grado di raffinare le query
10. Il sistema di risultati non mostra risultati duplicati
11. La barra di ricerca è lunga abbastanza per contenere delle ricerche comuni
12. Le ricerche coprono l'intero sito non solo una parte di esso
13. Se il sito permette all'utente di effettuare una ricerca complessa questa deve essere salvata per utilizzi futuri
14. La barra di ricerca si trova dove l'utente si aspetta che questa si trovi

15. Il sito deve supportare le persone che vogliono cercare e quelle che vogliono navigare i risultati della ricerca offrono delle meta informazioni
16. La ricerca offre un check automatico oltre ad un controllo per plurali e sinonimi
17. La ricerca offre un'opzione per risultati di similarità

Help, Feedback And Error Tolerance

1. E' facile ricevere aiuto nel modo giusto e al tempo giusto
2. Le richieste sono facili e non ambigue
3. Le FAQ o l'aiuto online contengono gli step per aiutare gli utenti a fare le task piu importanti
4. L'utente non necessita di usare manuali per utilizzare il sito
5. Il sito possiede una pagina 404 personalizzata con dei consigli per l'utente
6. Il sito offre buon feedback quando necessario
7. Agli utenti viene dato aiuto nella scelta dei prodotti
8. La conferma dell'utente è richiesta quando si stanno effettuando delle azioni potenzialmente pericolose come la cancellazione di qualcosa
9. Le pagine di conferma sono chiare
10. Le pagine di errore contengono istruzioni su cosa fare dopo
11. Quando l'utente deve scegliere tra piu opzioni queste sono ovvie
12. Il sito avvisa l'utente di eventuali ritardi nel caricamento
13. I messaggi di errore sono scritti in un tono non derisorio e non prendono in giro l'utente
14. Le pagine si caricano velocemente (5sec o meno)
15. Il sito offre dei feedback immediati
16. L'utente viene avvisato di caricamenti lunghi con messaggi (please wait)

17. Quando danno le istruzioni, il sito deve dire all'utente cosa fare piuttosto che cosa non fare
18. Il sito offre delle dimostrazioni delle sue funzionalità, spiegando all'utente come fare certe cose
19. Il sito offre feedback che spiegano all'utente come usare il sito
20. Il sito offre consigli dipendenti dal contesto
21. L'aiuto è chiaro e diretto e scritto in lingua senza gergo o parolacce
22. Il sito offre un feedback chiaro quando viene completato un task
23. Viene rispettata la legge di Fitt
24. Le informazioni importanti rimangono sullo schermo e non ci sono time out frettolosi che impongono all'utente di scrivere e segnarsi queste informazioni
25. C'è abbastanza spazio tra i target per prevenire che gli utenti clicchino qualcos'altro per sbaglio
26. C'è una linea di almeno due pixel tra gli oggetti cliccabili
27. Il sito rende ovvio come e quando un errore si è verificato
28. Il sito assicura che il lavoro non viene perso
29. I messaggi di errore sono scritti facilmente e comprensibilmente

4.1.2 Le euristiche di Nielsen

1. Visibilità dello stato del sistema
2. Corrispondenza tra sistema e mondo reale
3. Controllo e libertà dell'utente
4. Consistenza e standard
5. Prevenzione degli errori
6. Riconoscimento piuttosto che richiamo
7. Flessibilità ed efficienza d'uso

8. Estetica e design minimalista
9. Aiuta gli utenti a riconoscere e diagnosticare gli errori
10. Aiuto e documentazione

4.1.3 Le euristiche di ambito

Sono delle euristiche selezionate da noi che valgono nel contesto preciso di un sito di giochi per bambini e ragazzi.

1. Il sito deve correttamente vietare di giocare ad utenti che non rispettano il vincolo di età
2. Analizzeremo adesso ogni schermata della pagina gioco.it per andare a valutare se rispettano o meno queste euristiche.

Partiamo dalla Home Page:

Un errore visibile è che il pulsante “Nuovo” nel banner superiore della Home Page è l’unico che a differenza degli altri pur puntandolo col mouse non apre un dialog con dei giochi consigliati in quella categoria. Inoltre, cliccando le categorie su quel banner con una frequenza abbastanza alta viene aperta la pagina della lista delle categorie su una categoria diversa da quella cliccata.

Home Page

1. **Gli elementi della home page sono chiaramente focalizzati sui compiti chiave degli utenti (è stata evitata la "featurite").**

C’è un sovraccarico di giochi che vengono proposti all’utente, che aumentano il carico cognitivo che deve sopportare per cercare. Inoltre l’attuale divisione dello schermo rende più complicato l’orientamento da parte dell’utente poiché non è suddiviso in blocchi omogenei.

3. Le categorie dei prodotti sono presenti e chiaramente visibili nella home page

Non tutte le categorie sono visibili nella home page e non c’è un pulsante per accedere alla lista delle categorie.

Non tutte le categorie sono visibili nella home page e non c’è un pulsante per accedere alla lista delle categorie.