

Report Progetto UUX
Gioco.it
Gruppo: La Triade

Marco Benito Tomasone 1038815
Luca Genova 1038843
Simone Boldrini 1038792

2021-2022

Indice

1	Introduzione	4
2	Ricerca Etnografica	5
2.1	Segmentazione	5
2.1.1	Segmentazione Demografica	5
2.1.2	Segmentazione Psicografica	7
2.1.3	Segmenti Target	7
2.2	Ricerca Utenti	8
2.2.1	Interviste	8
2.2.2	Metodo di indagine	9
2.2.3	Risultati	9
2.2.4	Conclusioni	13
3	Valutazione delle risorse esistenti	14
3.1	Ispezione	14
3.1.1	Scelta delle linee guida	14
3.1.2	Analisi Diretta: Sistema contro linee guida	20
3.1.3	Reverse Analysis: Linee guida vs Sistema	34
3.2	Testing Utenti	36
3.2.1	Protocollo di testing	36
3.2.2	Risultati per Ada	39
3.2.3	Risultati per Emili	40
3.2.4	Analisi dei risultati	41
3.2.5	Lista errori	42
4	Studio di fattibilità	45
4.1	Contesto di utilizzo	45
4.1.1	Utenti previsti	45
4.1.2	Compiti previsti	46
4.1.3	Vincoli ambientali e tecnici	46
4.2	Personas	47

4.3	Scenari	50
4.3.1	Basta sparare (Mirko)	50
4.3.2	Enigma Matematico (Simona)	50
4.3.3	Addio ricerca di storia (Gaetano)	50
4.3.4	Un'esultanza che mi rappresenta (Mirko)	51
4.3.5	Amici di giochi (Claudio)	51
4.3.6	Intense discussioni (Mirko)	51
5	Proposta di design	53
5.1	Architettura dell'informazione	54
5.2	Modello CAO = S	55
5.2.1	Concetti	56
5.2.2	Attori	56
5.2.3	Operazioni	58
5.3	Progettazione dell'interazione	62
5.3.1	Homepage	62
5.3.2	Card del gioco	63
5.3.3	Gioco	63
5.3.4	Account	63
5.4	Blueprints	65
5.5	Wireframes	71
5.5.1	Homepage	71
5.5.2	Login e Registrazione	73
5.5.3	Barra di Ricerca	74
5.5.4	Menu	75
5.5.5	Categoria e sottocategorie	77
5.5.6	Gioco	78
5.5.7	Profilo	79
5.5.8	Parental Control	86
6	Valutazione del Design	91
6.1	Ispezione	91
6.1.1	Cognitive Walkthrough	92
6.1.2	Valutazione Euristiche	100
6.2	User Testing	105
6.2.1	Protocollo di testing	105
6.2.2	Soggetti testati	105
6.2.3	Testing	106
6.2.4	Analisi dei risultati per Monica	108
6.2.5	Analisi dei risultati Leonardo	113
6.2.6	Miglioramenti	114

6.3	Design Aggiornati	114
7	Conclusioni	118

Capitolo 1

Introduzione

Gioco.it è uno dei più famosi, se non il più importante e famoso, sito di giochi online per bambini, ragazzi, ma anche adulti a cui piace divertirsi e svagarsi. Il sito comprende la più vasta collezione di giochi sul web, a partire da giochi educativi per bambini molto piccoli passando per puzzle, sudoku, giochi di azione, fino ad arrivare a slot machine e giochi d'azzardo virtuali. Sempre più genitori si preoccupano quindi di come i loro figli passano il proprio tempo su questo tipo di piattaforme. Lo scopo del nostro progetto è proprio quello di prendere a carico le preoccupazioni che i genitori hanno per rendere Gioco.it una piattaforma sicura e trasparente, rendendo i genitori consapevoli e soddisfatti eliminando le loro paure e lasciando i loro figli liberi di divertirsi ed eventualmente anche apprendere e sviluppare nuove capacità liberi da eventuali pericoli.

Capitolo 2

Ricerca Etnografica

2.1 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 e per apprendere nuove nozioni su tantissimi temi.

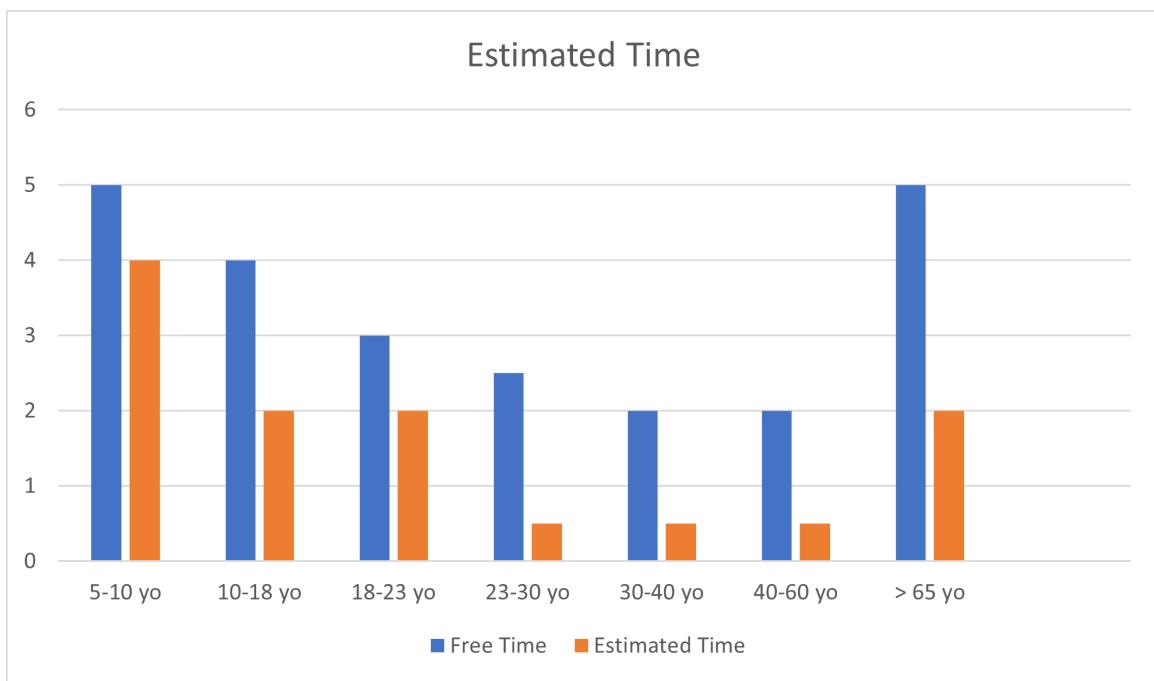
2.1.1 Segmentazione Demografica

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

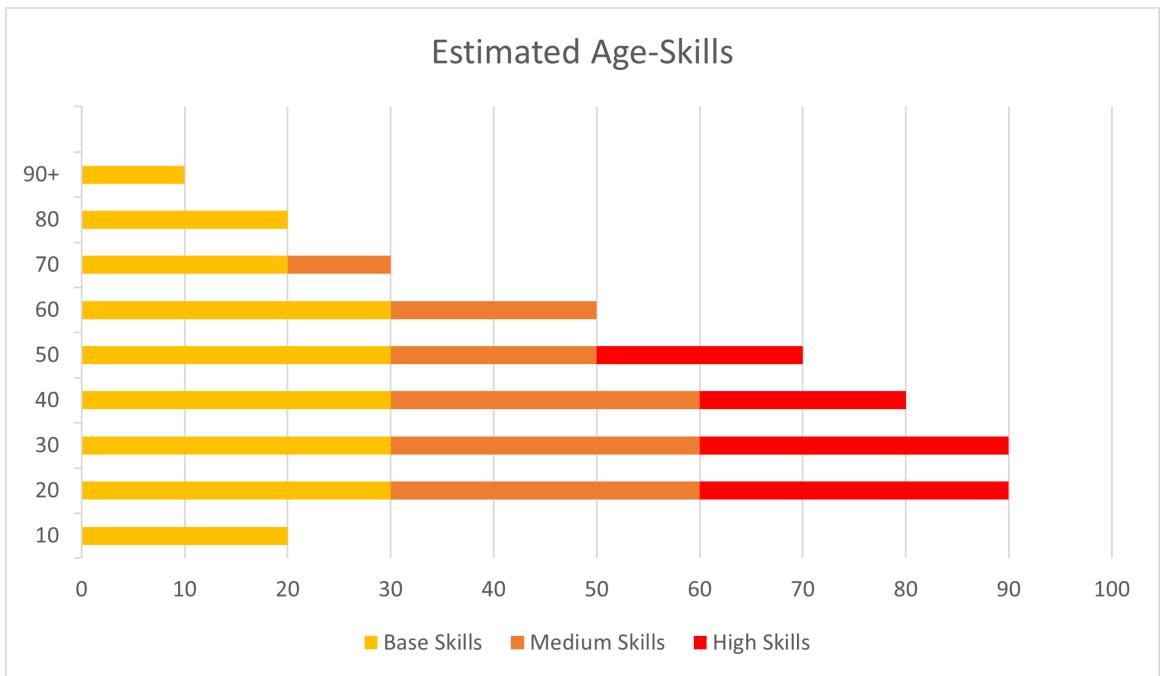
- Bambini (4-12): primi approcci ad un computer, potrebbero essere interessati anche a giochi di tipo educativo
- Adolescenti (12-18): il sito può essere utilizzato soprattutto nel tempo libero da ragazzi che utilizzano un computer, spesso durante le pause dallo studio.
- Adulti (18 +): i genitori sono target del sito come "Supervisori" 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 influenza 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).

2.1.2 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 preferiscono 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*.

2.1.3 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 supervisori 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.

Nonostante sia bambini che adolescenti possano essere potenziali clienti target, ci aspettiamo un'affluenza maggiore da parte di bambini.

2.2 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

2.2.1 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?

2.2.2 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.

2.2.3 Risultati

Intervistato A

Nome: Sofia

Età: 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. Si, ha giocato spesso su internet (soprattutto ai giochi presenti su Facebook) e vede spesso i suoi figli (6 e 12 anni) giocarci.
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

Età: 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.
Pensa che sarebbe più adeguato un pubblico più giovane che abbia maggior conoscenza dei sistemi informatici.
 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.
 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

Età: 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

Età: 23

Professione: Studentessa universitaria

1. Buone competenze digitali dovuto ad un assiduo utilizzo in università e a casa.
 2. Si, 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

Età: 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

Età: 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. Dichiara che personalmente non utilizzerebbe mai una piattaforma del genere e preferirebbe fare, anche con le sue nipotine, attività più manuali. Dichiara 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. È 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. È 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.

2.2.4 Conclusioni

Notiamo che le interviste hanno confermato la validità dei nostri dati demografici e psicografici, poichè 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 evidenzia il ‘perchè’ un utente debba utilizzare il nostro servizio, e troviamo:

- Motivi di svago e distrazione
- Motivi Educativi

Abbiamo focalizzato la nostra attenzione su utenti target del servizio, riferendoci per lo più a genitori o educatori. 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 veritieri.
- 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 i giochi più utilizzati e in base alla valutazione degli utenti
- Limitare il tempo di gioco di un utente minorenne sotto la supervisione di un genitore
- Dare informazioni agli utenti sulle caratteristiche di un gioco prima che l’utente lo apra (es. il gioco contiene violenza, armi)

Capitolo 3

Valutazione delle risorse esistenti

3.1 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.

3.1.1 Scelta delle linee guida

Le linee guida sono state scelte a partire dalle linee guida di userfocus.co.uk che offre 247 linee guida divise in 7 sezioni.

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

Home Page

1. Gli elementi della homepage 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 homepage
4. La homepage 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 homepage 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 homepage 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 homepage
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 né troppo lunghe né 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 homepage

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 più comuni ritornano informazioni utili
8. Il motore di ricerca contiene template esempi o aiuti per utilizzarlo al meglio
9. Il sistema di ricerca è 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 metà 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

3.1.2 Analisi Diretta: Sistema contro linee guida

Analizzeremo adesso ogni schermata del sito Gioco.it per andare a valutare se rispettano o meno queste euristiche.

Partiamo dalla Home Page:

The screenshot shows the Gioco.it homepage with several sections:

- GLI ULTIMI A CUI HAI GIOCATO**: Shows recent games played, including Subway Surf, Bubble Game 3: Del..., Fruit Ninja, Might and Magic: Ar..., The Celebrity Way of..., Jackpot, Impostor, Archers.io, and Regina dei ghiacci: ...
- SCELTI DA NOI**: Features Goodgame Empire with a "GIoca ora" button.
- PIÙ GETTONATI**: Displays popular games like Aquapark Shark, Ghostfight.io, Tall Man Run, Money Land, SmileyWorld: Bubb..., Garden Tales 3, Dirt Bike Racing Duel, Dinosaur Park - Pri..., and Klondike: The Lost E...
- PROVA ORA!**: A banner with various game icons: Fireboy e Watergirl ..., KOGAMA: Kowara, Squid Challenge, Impostor, Fireboy e Watergirl ..., Arrow Challenge, and others.
- NOVITA'**: Shows new games: Stickman Planks Fall, Winx Club: Dress Up, SmileyWorld: Bubb..., and three "Nuevo" (New) game cards.
- GIOCHI POPOLARI**: A grid of popular games: Money Mover Maker, Bubble Shooter, Moto X3M: Bike Raci..., Offroader V6, Block Wood Puzzle, Mahjong Connect Cl..., Tall Man Run, Spider Swing Manha..., and 2 Player Dark Racing.
- GIOCHI DI PUZZLE**, **GIOCHI MULTIPLAYER**, **GIOCHI DI SIMULAZIONE**, **GIOCHI PER RAGAZZE**, **GIOCHI DI OGGETTI NASCOSTI**, and **GIOCHI DI AZIONE**: These sections contain smaller grids of game icons.

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. Le euristiche violate sono:

Home Page

1. Gli elementi della homepage 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 poichè non è suddiviso in blocchi omogenei.

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

Non tutte le categorie sono visibile nella homepage e non c'è un pulsante per accedere alla lista delle categorie.

Non tutte le categorie sono visibile nella homepage e non c'è un pulsante per accedere alla lista delle categorie.

Navigation & AI

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

Ci sono dei sottomenù evitabili.

Page Layout e Visual Design

6. Gli ipertesti sono facilmente riconoscibili senza necessità della sottolineatura.

Si rende necessaria la sottolineatura degli ipertesti come nel caso di "Prova ora!" poichè hanno lo stesso font, colore e dimensione dei titoli di categoria nella prima riga che non sono però ipertesti.

9. C'è un chiaro punto di inizio visuale in ogni schermata.

Data la mancanza di coerenza nella griglia della homepage risulta complesso riuscirsì correttamente ad orientare nelle varie sezioni dello schermo. Un errore comune è pensare che ad esempio la colonna 3,4,5 dei giochi della sezione "Prova ora!" siano appartenenti ad un'altra categoria, poichè la sezione "Prova ora!" è l'unica sezione lunga 6 colonne.

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.

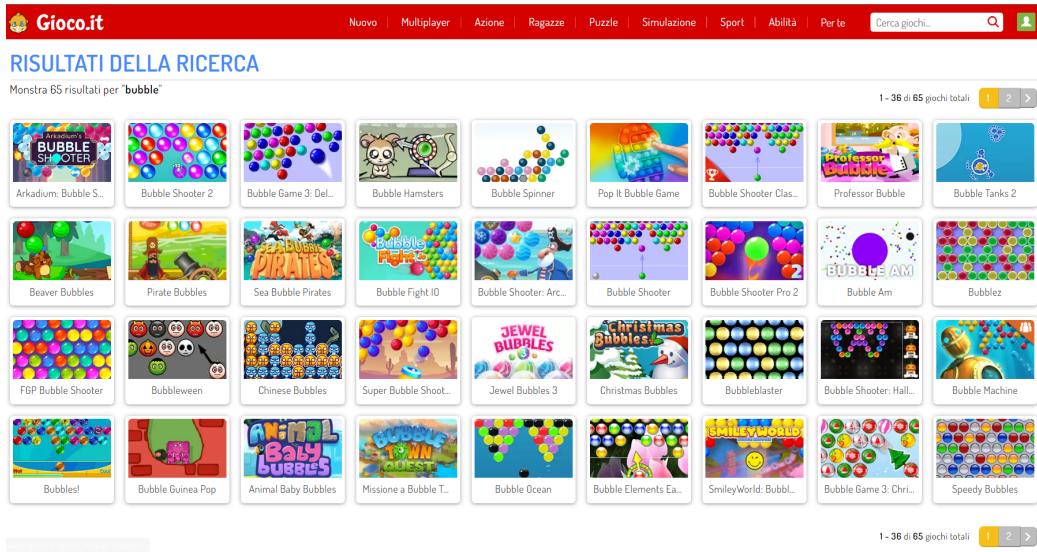
Come si può notare dalle immagini solo per separare "Prova ora!" da "Novità" viene utilizzata una leggera barra verticale grigia, non presente nella separazione di tutte le altre categorie.

Ricerca

Analizzeremo ora la barra di ricerca ed il suo funzionamento valutando il rispetto delle 18 euristiche di ricerca trovate. Alleghiamo uno screenshot di tre ricerche, una andata a buon fine, una che non produce risultati ed una che ritorna tanti risultati.

The screenshot shows the Gioco.it website interface. At the top, there's a navigation bar with links like Nuovo, Multiplayer, Azione, Ragazze, Puzzle, Simulazione, Sport, Abilità, Per te, and a search bar. Below the navigation is a section titled "RISULTATI DELLA RICERCA" which says "Monstra 4 risultati per 'subway'". It displays four game thumbnails: Subway Surf, Subway Clash 2, Bus & Subway Runn..., and Subway Clash 3D. Below this is a section titled "PROVA UNO DEI NOSTRI NUOVI GIOCHI!!" featuring a 4x4 grid of various new games including Winx Club: Dress Up, Money Land, Candy Tile Blast, SmileyWorld: Bubble..., Chain Cube: 2048 M..., Count Speed 3D, Bank Robbery, Paper Fighter 3D, Garden Tales 3, Freaky Monster Rush, Road Climb Racer, Tall Man Run, Sniper 3D, Sumo.io, Molehill Empire 2, Galaxy Splitter, Dinosaur Park - Pri..., and Pretty Avatar Maker. At the bottom of the page is a footer for Spilgames with links for Info Azienda, Assistenza, Lingue, and a cartoon character.

This screenshot shows the same Gioco.it interface as the previous one, but the search results for "subway" are empty, indicated by the text "Monstra 0 risultati per 'subway'". The rest of the page layout, including the "PROVA UNO DEI NOSTRI NUOVI GIOCHI!!" section and the Spilgames footer, remains identical to the first screenshot.



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

Non è possibile modificare il numero di risultati per pagina

5. Se non vengono trovati risultati il sistema offre possibili miglioramenti alla query per ritrovare informazioni

Non viene dato nessun tipo di suggerimento all'utente per migliorare la query e ottenere risultati

9. Il sistema ha un sistema di ricerca più potente che permette di raffinare le query.

Il sistema non possiede nessun tipo di motore di ricerca più potente che permette di raffinare le query.

16. I risultati della ricerca offrono delle meta informazioni.

I risultati della ricerca riportano solo nome e immagine del gioco.

17. La ricerca offre un check automatico oltre ad un controllo per plurali e sinonimi

La ricerca non offre nessun check automatico e nessun controllo per plurali e sinonimi.

18. La ricerca offre un'opzione per risultati di similarità.

La ricerca non offre opzioni per risultati di similarità.

Mostriamo ora un errore 404 del sito. Come è possibile vedere il sito offre un messaggio di errore personalizzato oltre che dei consigli di giochi alternativi.

Dops! Non riusciamo a trovare quel gioco...

...ma ce ne sono tanti altri

NOVITÀ

Winx Club: Dress Up	Money Land	Candy Tile Blast	SmileyWorld: Bubble Shooter	Chain Cube: 2048 Merge	Count Speed 3D
Subway Clash 2	Paper Fighter 3D	Garden Tales 3	Freaky Monster Rush	Road Climb Racer	Tall Man Run

Pagina di categoria di giochi

Giochi di Azione

Gioco.it > Giochi Popolari > Giochi di Azione

1 - 36 di 2003 giochi totali

Subway Clash 2	Archers.io	Squid Game 2	Angry Sharks	Hungry Shark Arena	Maestro arciere 3D: df...
Simulatore di crimine a ...	Mafia Wars	Mr. Bullet	Combat Strike 2	Stickman Archer 2	Difesa della torre 2D
Super Buddy Kick	Deer Hunter	Sniper Clash 3D	Tank Off	Bullet Force	Call of Tanks
Forze speciali	Guerre militari: Athena	Bomb It Mission	Red Impostor	Stickman Archer 3	Heroes of Myths
Super:HOT	Tiro con l'arco alla mila	Grand Action Crime: Ne...	Army Force Strike	Forze mascherate 3	Apple Shooter
Agame Tank Driver	Jeff the Killer: The Hunt...	Bouncy Race 3D	Cars Thief 2: Tank Edition	Ribelli	Catac.io

Categorie Correlate

- [Giochi di Combattimento](#) [Giochi per Macchi](#)
- [Giochi di Zombi](#) [Giochi divertenti](#)
- [Giochi in 3D](#) [Giochi di Uccidere](#)
- [Giochi di Esercito](#) [Giochi Cool](#)
- [Giochi Mini](#) [Giochi di Crimine](#)
- [Giochi di Gangster](#) [Giochi Facili](#)
- [Giochi Kizi](#) [Giochi di Robot](#)
- [Giochi HTML5](#) [Giochi Strani](#)
- [Giochi di Mafia](#) [Giochi di Stickman](#)

Giochi di Azione Gratuito Online

Giochi di Azione Gratuiti Online

Ti aspettano tantissime missioni e avventure nei nostri incredibili **giochi d'azione**. Partecipa a una sparatoria in metropolitana o unisciti a un'organizzazione criminale e fatti strada fino a diventarmi il boss. Abbiamo di tutto, dai giochi arcade ai **giochi di guerra**. Elimina i tuoi nemici con potenti armi nei **giochi sparalutto** e, se vieni messo alle strette, lancia qualche granata. Prova tutti i fantastici titoli di questa raccolta di giochi online gratis!

Quali sono i migliori Giochi di Azione?

1. Subway Clash 2
2. Squid Challenge
3. Archers.io
4. Squid Game 2
5. Hungry Shark Arena
6. Angry Sharks
7. Simulatore di crimine a Miami 3D
8. Maestro arciere 3D: difesa del castello
9. Mr. Bullet
10. Super Buddy Kick

Quali sono i Giochi di Azione più recente?

1. Squid Game 2
2. Squid Challenge
3. Bouncy Race 3D
4. Fire vs. Water Fights
5. Vex 6

Quali sono i migliori Giochi di Azione su mobili?

1. Squid Challenge
2. Archers.io
3. Endless Lake
4. FlappyBird OG
5. Battle Royale: Bruh.io

In questi giochi d'azione troverai tutto quello che vuoi: duelli all'ultimo sangue, partite veloci a un **mini gioco** e perfino un incredibile viaggio con un gallo a cartoni animati. Sfida un amico in uno dei giochi per 2 giocatori o tuffati nella mischia in uno dei giochi picchiaduro. Puoi anche unirti a un dinosauro mentre devasta alcune delle più famose città del mondo. Natura selvaggia allo stato puro! Scoprirai tutto ciò e molto di più in questi eccitanti giochi.



La schermata presenta innanzitutto la lista di tutti i giochi, non filtrabile né ordinabile e un testo descrittivo in basso, per il quale è necessario scrollare lo schermo. A destra inoltre vengono consigliate delle “Categorie correlate” che sono in realtà delle sottocategorie della macro-categoria di riferimento (“Azione” nel caso dello screen). Le euristiche violate in questo caso sono:

Task Orientation

2. Le informazioni vengono presentate in un ordine facile e logico e naturale

Non è presente nessun tipo di ordinamento ai giochi proposti, basti notare l'ordinamento dei giochi e confrontarlo con la lista dei migliori giochi di azione elencata in basso.

10. Quando una pagina presenta tante informazioni l'utente può filtrarle

L'utente non può in nessun caso filtrare i giochi offerti da una categoria.

Navigation and IA

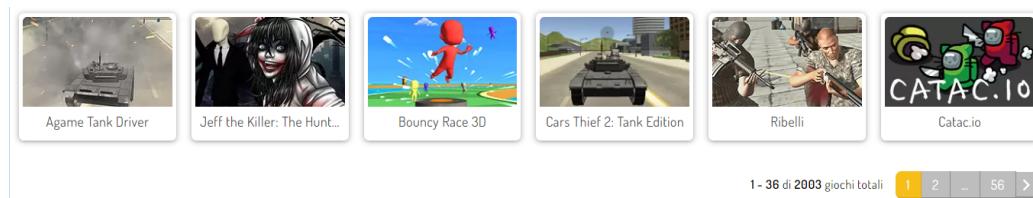
5.Utenti possono ordinare e filtrare le pagine di categoria

Gli utenti come detto non possono filtrare in nessun modo le categorie.

Page Layout & Visual Design

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)

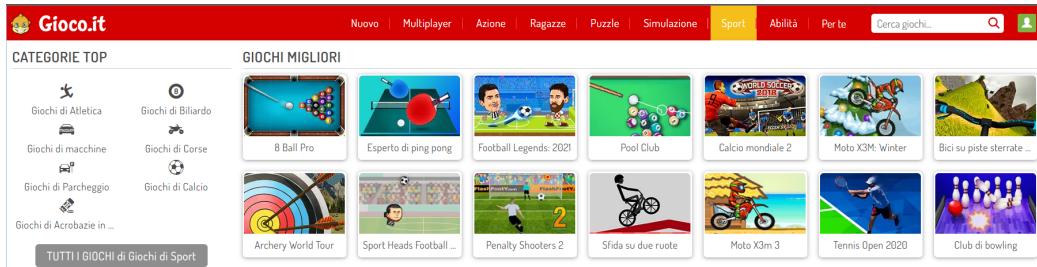
Il contenuto testuale descrittivo di ogni categoria è posto sotto la griglia dei giochi e richiede scrolling verticale. Se un utente scrolla fino all'ultima riga di giochi visualizzata e la relativa barra di spostamento tra le varie pagine (in foto in basso) potrebbe credere che non ci siano più informazioni e fermare il suo scroll.



16. Nelle pagine di contenuto le linee di testo non sono né troppo lunghe ne troppo corte

La parte descrittiva di una categoria è spesso troppo lunga e ripetitiva. Il testo potrebbe essere fortemente riassunto e si potrebbe evitare di elencare i giochi.

Inoltre, per ogni categoria il sito offre una lista di sottocategorie. Non sempre però queste sotto categorie corrispondono fra loro nelle varie parti in cui è possibile accederci. Riportiamo l'esempio dei giochi di sport. Il primo caso in cui si può accedere ad una lista (o un estratto della lista) dei giochi di sport è dalla homepage posizionando il mouse sulla categoria sport in alto. Come si può vedere anche il nome è "Categorie Top" che non rimanda al fatto che queste siano delle sottocategorie della macro-categoria "Sport".



Cliccando sul pulsante grigio “TUTTI I GIOCHI di Giochi di Sport” possiamo accedere al menù con la lista di tutte le sotto-categorie di ogni macro categoria.

Accedendo invece alla lista di tutti i giochi di Sport tramite la homepage o tramite il titolo del menù con tutte le categorie e sottocategorie accediamo alla lista dei giochi di Sport vengono mostrate altre sotto-categorie, sempre mostrate con il nome “Categorie Collegate”. Come si può facilmente notare c’è una mancanza di coerenza tra le sottocategorie mostrate. Inoltre spesso, come nell’immagine qui di fianco per nomi di sottocategorie molto lunghi il nome non entra completamente nella card corrispondente lasciando incompleta la scritta.



Schermata di login e registrazione

La schermata di log in e registrazione si presenta come una schermata classica che permette l’accesso e la registrazione tramite Facebook, Google o

la classica tramite email e informazioni personali. Non abbiamo riscontrato violazioni o problemi.

Profilo

La schermata profilo è formata da ulteriori sottomenù.

The screenshot shows a user profile for 'gecewi1629'. At the top, there's a banner with a cartoon character and the text 'GUARDA COME APPARE!'. Below the banner, the user's profile picture is displayed with the handle 'GECEWI1629'. The main content area has tabs for 'PROFILO' (highlighted in yellow), 'PREFERITI', 'AMICI', 'AVATAR', and 'IMPOSTAZIONI'. Under 'PROFILO', there's a section for 'Conversazione' with 1 Commento. It shows a message from 'gecewi1629' dated 11 Settembre, 2022, followed by a reply from 'lucabologna1997' dated 13 Settembre, 2022. Both messages have 'Rispondi', 'Scrivi', and 'Condividi' buttons. A note at the bottom says 'Powered by OpenWeb' and 'Feedback'. At the bottom of the page, there's a footer with the Spilgames logo, links for 'INFO AZIENDA' (Condizioni di utilizzo, La nostra tutela della privacy), 'ASSISTENZA' (Auto, FAQ), 'LINGUE' (English, British English, Polski, Español), and a cartoon character icon.

This screenshot shows the same profile page as above, but with an error message. The 'Conversazione' section displays a cloud icon with a lightning bolt and the text 'OOPS, QUALCOSA È ANDATO STORTO :('. Below it, a note says 'Non è possibile caricare la conversazione, perché abbiamo rilevato alcuni problemi di connessione'. There's a blue 'Riprova' button. The rest of the page structure is identical to the first screenshot, including the Spilgames footer.

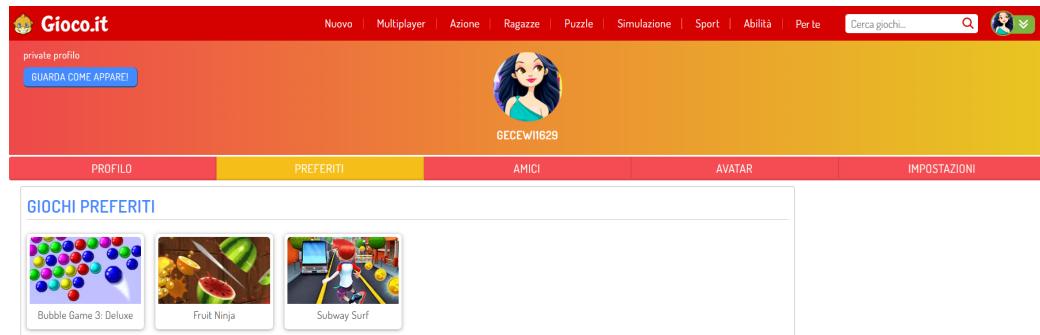
Questa sezione del menù comprende l'immagine del profilo, un bottone che permette di visualizzare come il nostro profilo appare ad altri utenti poi un menù formato da cinque tab che permettono di spostarsi all'interno di tutte le aree del profilo. Infine la sezione profilo contiene una sezione nella quale è possibile ricevere e rispondere a commenti con degli amici. Questa sezione viene spesso sostituita da un messaggio di errore. Poi c'è un link ai giochi preferiti dell'utente, accessibili anche tramite il tasto sui tab.

Le violazioni commesse in questo caso sono:

Task Orientation

1. Il sito è libero da informazioni irrilevanti e che possono generare confusione

C'è una ripetizione dei giochi preferiti, presenti e accessibili sia da questa sezione che dal tab preferiti. Inoltre la sezione commenti potrebbe essere confusionaria e irrilevante siccome non è presente un'organizzazione dei commenti.




La sezione dei preferiti contiene invece solo la lista dei giochi preferiti. E' possibile accedervi ed eliminarli dalla lista. Non abbiamo riscontrato delle violazioni in questa parte.

I MIEI AMICI

TROVA I MIEI AMICI
E più divertente con gli amici, e noi possiamo farli trovare facilmente! Connelliti con gli amici che hanno già un account su Gioco.it o invitati a iscriversi.

Hai 2 di 500 amici
INVITA I TUTTI AMICI

AMICI	RICEVUTO 0	INVIATO
 gerif54619 0 1 ELIMINA AMICO	 lucabolognal987 0 1 ELIMINA AMICO	

La sezione amici si divide in tre sotto tabs, nelle quali è possibile vedere la lista di amici, le richieste di amicizia inviate e quelle ricevute. Inoltre permette con un semplice bottone di inviare delle richieste di amicizia. Anche in questo caso non abbiamo trovato delle violazioni.

SCEGLI UN AVATAR PREDEFINITO

Ecco le nostre immagini predefinite da usare come avatar! Scegli la tua preferita dall'elenco e potrai iniziare subito a giocare!

ANTEPRIMA

Che faccia li rappresenterà sul sito? Esmiri la tua creatività!
[SALVA](#)

La schermata avatar invece permette di modificare l'avatar dell'account con degli avatar preimpostati del sito. Anche in questo caso non abbiamo trovato delle importanti violazioni. Non è però possibile rimuovere l'immagine del profilo dopo averne messo una (tornando quindi ad un account senza avatar) e non è possibile caricare un'immagine del profilo a proprio piacimento.

The screenshot shows a user profile interface. At the top, there's a yellow header bar with the text "private profile" and a blue button labeled "GUARDA COME APPARE". Below the header is a placeholder image of a woman with the text "GECEWII629". The main content area has a white background and a red header bar with tabs: "PROFILO", "PREFERITI", "AMICI", "AVATAR", and "IMPOSTAZIONI".

INFORMAZIONI SUL PROFILO

Ci sono delle informazioni non aggiornate? Aggiornale qui!

LE BASI DEL GIOCO

Nome utente: gecewii629
E-mail: gecewii629@zfobo.com
Certo, inviatemi aggiornamenti sugli ultimi giochi!

DATI PERSONALI

Vuoi vedere e/o scaricare i tuoi dati personali salvati da gioco.it? Puoi farlo da qui.
L'elaborazione della richiesta può richiedere fino a un giorno.
[ESPORTA I MIEI DATI PERSONALI](#)

I tuoi dati saranno disponibili per 30 giorni. Dopo questo periodo, il file di esportazione sarà cancellato, ma potrai comunque inviare una nuova richiesta.

AGGIORNA INFORMAZIONI

La password [AGGIORNA INFORMAZIONI](#)

IMPOSTAZIONI SULLA PRIVACY

Vuoi consentire a tutti i nostri utenti di visualizzare il tuo profilo, consentire la visualizzazione solo a te e ai tuoi amici, o renderlo totalmente privato?

Chi può visualizzare il mio profilo:
 Pubblico Amici Solo io

ACCOUNT

Elimina l'account del portale e le informazioni sul portale.
Se desideri eliminare anche il tuo account Azerion Connect, seguisci [questo link](#).

[SALVA](#)

Per quanto riguarda la sezione impostazioni possiamo trovare delle violazioni. Innanzitutto la sezione “Aggiorna Informazioni” si riferisce solo all’aggiornamento della password, il titolo può essere quindi motivo di confusione negli utenti. La scritta inoltre “La password” è totalmente inutile poichè non c’è nessun modo di visionare la password. Le violazioni sono:

Task Orientation

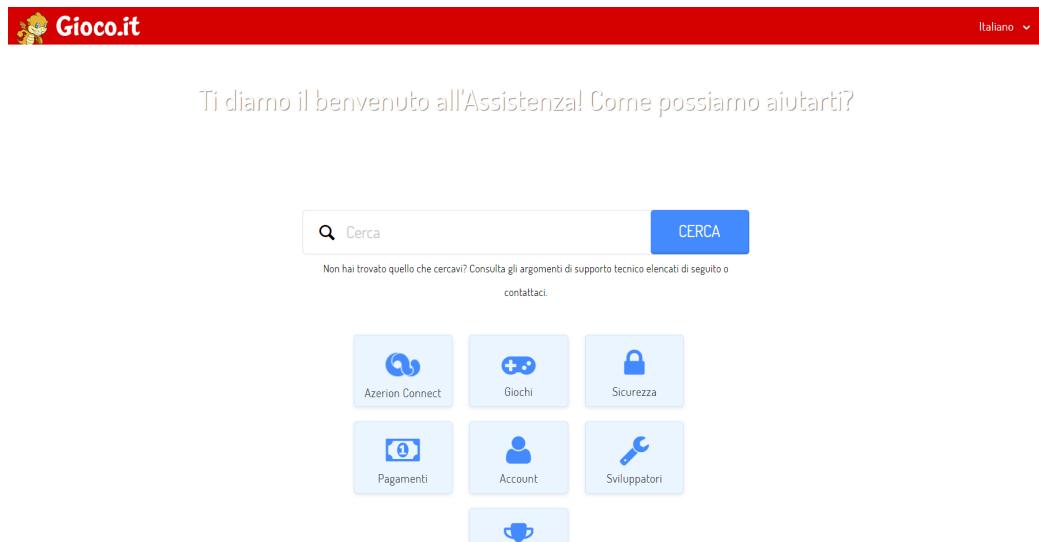
1. Il sito è libero da informazioni irrilevanti e che possono generare confusione

Pensiamo alla scritta “La password” che potrebbe confondere gli utenti o alla scritta “Aggiorna informazioni”.

11. Il sito permette agli utenti di customizzare dei parametri di tempo operazionali (tempo di logoff, tempo d’uso ecc)

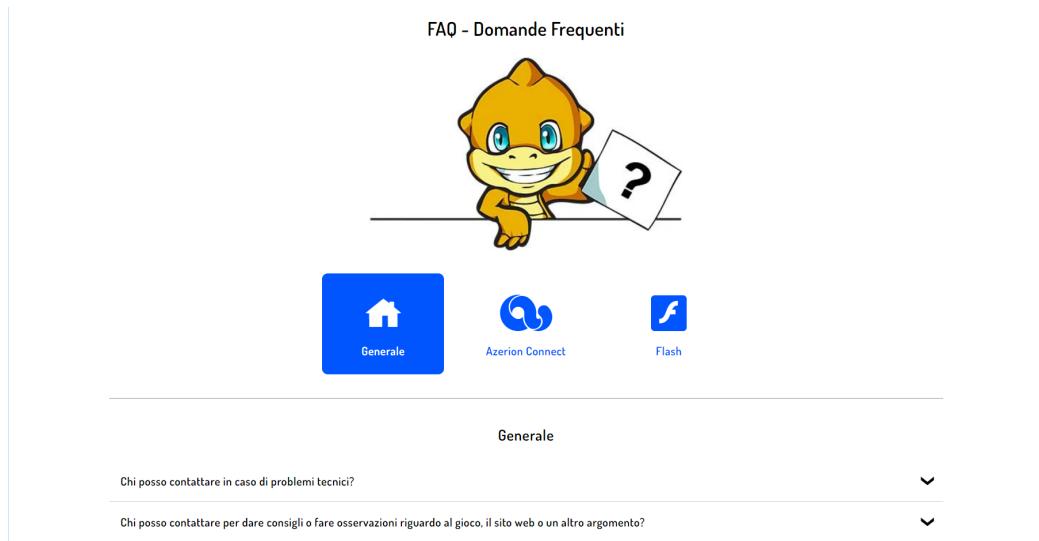
Il sito non permette di modificare nessun tipo di parametro operazionale.

FAQ & HELP



The screenshot shows the Gioco.it help center. At the top, there's a red header with the Gioco.it logo and a language dropdown set to Italiano. Below the header is a search bar with a magnifying glass icon and the word "Cerca" (Search). A message in Italian says: "Non hai trovato quello che cercavi? Consulta gli argomenti di supporto tecnico elencati di seguito o contattaci." Below this, there's a grid of six categories: Azerion Connect (with a globe icon), Giochi (with a game controller icon), Sicurezza (with a lock icon), Pagamenti (with a credit card icon), Account (with a user profile icon), and Sviluppatori (with a wrench icon). There's also a small blue button at the bottom of the grid.

Questa è la schermata dell'Aiuto di Gioco.it. Viene presentata una schermata divisa in varie sezioni in base agli argomenti. Accedendo ad ognuna si queste sezioni si viene reindirizzati in una pagina contenente una lista di domande per quel determinato argomento.

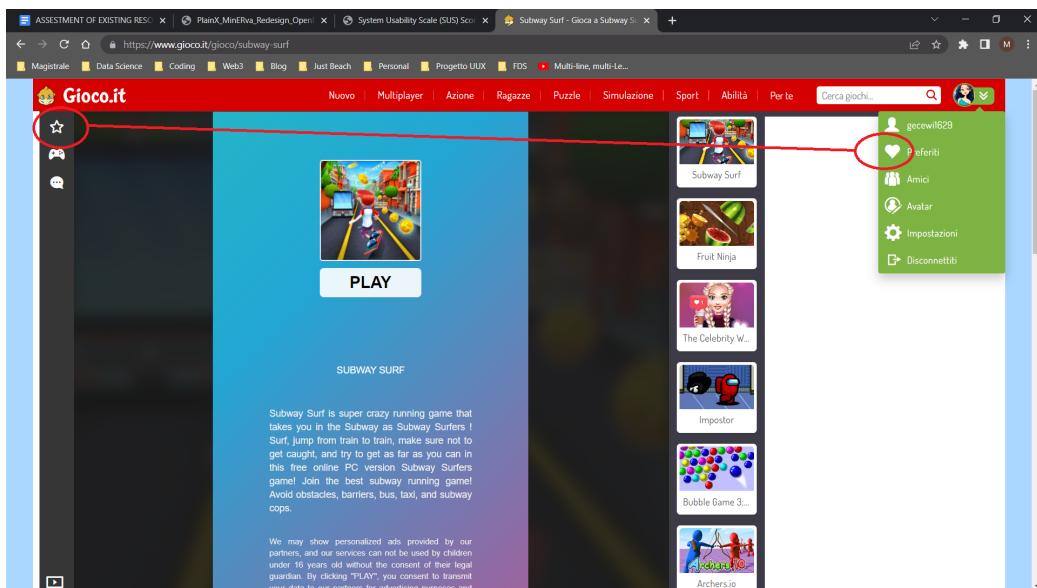


The screenshot shows the Gioco.it FAQ page. At the top, it says "FAQ - Domande Frequenti". Below that is a cartoon character of a yellow lizard-like creature holding a white card with a large question mark. Below the character are three navigation buttons: "Generale" (General) with a house icon, "Azerion Connect" with its logo, and "Flash" with a "f" icon. A horizontal line separates this from the main content area. The main content area has a heading "Generale". Underneath it are two expandable sections, each with a downward arrow icon: "Chi posso contattare in caso di problemi tecnici?" and "Chi posso contattare per dare consigli o fare osservazioni riguardo al gioco, il sito web o un altro argomento?".

Si può notare come la sezione "Azerion Connect" sia identica per entrambe le sezioni e come sia le FAQ che la sezione di Aiuto, contengano in realtà entrambe delle FAQ. Non ci sono violazioni delle euristiche per quanto riguarda la pagina delle FAQ e dell'Help.

Altri Problemi Riscontrati dall'Ispezione

Nel banner superiore non sono presenti tutte le categorie e/o un bottone o menù per accedere alla lista delle categorie. Per accedere alla lista di tutte le categorie è necessario accedere alla lista di sotto-categorie di una categoria. Un'altro errore riscontrato è la violazione dell'euristica di coerenza, nell'immagine rappresentante i giochi preferiti, per i quali una volta viene utilizzata una stella nella schermata di un gioco mentre nel menù viene utilizzato un cuore.



3.1.3 Reverse Analysis: Linee guida vs Sistema

Home Page

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

La homepage è troppo carica consiglia all'utente un numero esagerato di giochi a cui giocare. Inoltre alcune categorie sono nascoste e non accessibili a primo impatto dagli utenti.

Task Orientation

1. Il sito è libero da informazioni irrilevanti e che possono generare confusione

Il sito è troppo denso di informazioni, spesso inutili e ripetitive. Molti giochi sono doppioni di altri che potrebbero essere accorpati in uno. La sezione

profilo è totalmente inutile e non aggiunge nessuna informazione rilevante.

2. Le informazioni vengono presentate in un ordine facile e logico e naturale

I risultati della ricerca non vengono riportati né in ordine di rilevanza e popolarità del gioco, né in ordine alfabetico e non c'è nessun pulsante di ordinamento. Lo stesso vale per la lista di categorie dei giochi.

3. Il sito richiede uno scrolling ed un clicking minimale

La homepage non è visibile senza scrolling verticale.

10. Quando una pagina presenta tante informazioni l'utente può filtrarle.

L'utente non può filtrare in nessun modo, se non per categorie, i giochi. Anche i risultati della ricerca non sono filtrabili (e neanche ordinabili) in nessun modo.

11. Il sito permette agli utenti di customizzare dei parametri di tempo operazionali (tempo di logoff, tempo d'uso ecc)

Il sito non offre questa possibilità.

Navigation & IA

5. Utenti possono ordinare e filtrare le pagine di categoria

In nessun caso gli utenti possono filtrare e ordinare i giochi.

Page Layout & Visual Design

9. C'è un chiaro punto di inizio visuale in ogni schermata.

Nella homepage data la mancanza di uniformità della griglia gli utenti potrebbero incappare in errori di visualizzazione. Ad esempio pensando che i tre giochi centrali siano una categoria a parte, quando questo non è vero per la sezione gioca ora.

10. I pulsanti ed i bottoni mostrano che sono stati cliccati.

Il pulsante nuovo nella homepage mostra di essere stato cliccato ma a differenza degli altri non apre nessuna dialog.

11. C'è un buon bilanciamento tra contenuto informativo e spazi vuoti

Nella homepage, nelle pagine di ricerca e in quelle di categoria vengono mostrati troppi giochi, che rendono confusionario e difficile orientarsi.

12. Il sito è piacevole alla vista.

Nella homepage, nelle pagine di ricerca e in quelle di categoria vengono mostrati troppi giochi, che rendono confusionario e difficile orientarsi.

15. Il grassetto è usato per riconoscere categorie importanti

Non sempre il grassetto è usato per le categorie.

16. Nelle pagine di contenuto le linee di testo non sono nè troppo lunghe ne troppo corte

A volte le descrizioni sono molto lunghe e fatte di contenuti inutili.

17. Le pagine sono state progettate con una griglia sottostante, con gli oggetti allineati orizzontalmente e verticalmente

La griglia della homepage è asimmetrica.

20. Le singole pagine sono prive di informazioni irrilevanti e ingombranti

Spesso le descrizioni dei giochi contengono informazioni doppie o inutili.

Ricerca

Non sono stati riscontrati nuovi problemi.

Help, Feedback And Error Tolerance

8.La conferma dell'utente è richiesta quando si stanno effettuando delle azioni potenzialmente pericolose come la cancellazione di qualcosa

Quando si elimina un gioco dai preferiti non viene richiesto nessun messaggio di conferma dell'azione. Viene solo comunicata l'effettivo compimento dell'azione.

Inoltre, un'altro errore riscontrato, che potremmo considerare come "un'europeistica di ambito", quindi che vale solo per siti web in questo tipo è che **il sito deve correttamente vietare di giocare a determinati giochi ad utenti registrati che non rispettano il vincolo di età**. Questa non è rispettata poiché pur creando un account con un'età inferiore a 18 anni è comunque permesso giocare a giochi 18+ come i giochi d'azzardo. Il sito si limita esclusivamente a mostrare un semplice banner in cui indica che quel determinato gioco selezionato si riferisce un pubblico adulto.

3.2 Testing Utenti

Abbiamo poi testato, per rilevare ulteriori problemi, l'applicativo Gioco.it direttamente con gli utenti.

3.2.1 Protocollo di testing

Prima di tutto elenchiamo quello che è il protocollo del test:

Abbiamo scelto di applicare il metodo del "discount usability testing" per le seguenti ragioni:

- Il budget del progetto è limitato, per cui è impossibile avere un team multidisciplinare di esperti per strutturare test professionali.
- Numero limitato di partecipanti e tempo limitato per l'analisi dei dati.

La lista dei task che abbiamo chiesto di eseguire agli utenti sono le stesse, per una motivazione molto semplice: in caso di figli troppo piccoli i genitori dovranno riuscire ad utilizzare il sito, svolgendo le varie azioni lasciando al bambino solo il compito di giocare, divertirsi ed imparare.

I task che dovranno eseguire saranno:

1. Accedere al proprio profilo tramite delle credenziali fornite da noi
2. Ricercare il gioco “Subway Surf”
3. Metterlo nei preferiti
4. Lasciare un commento al gioco e poi eliminarlo
5. Modifica la tua foto profilo
6. Inviare una richiesta di amicizia ad un profilo chiamato “Marco”
7. Annullare la richiesta di amicizia fatta
8. Vedere la lista di amici
9. Aprire la sezione dei giochi preferiti
10. Eliminare un gioco dai preferiti
11. Cercare il gioco “Fruit Ninja” senza utilizzare la barra di ricerca

Per quanto riguarda la tipologia di test, abbiamo adottato quella sommativa, in quanto Gioco.it è un applicazione web già completa: conseguentemente, il fine del test è la ricerca di eventuali problemi che non sono stati scoperti e risolti dagli sviluppatori, nonchè la verifica del soddisfacimento delle necessità raccolte all'inizio della progettazione, nel nostro caso trattandosi di un redesign la valutazione del soddisfacimento delle euristiche. Sarà quindi informale, poichè noi membri del team saremo presenti al momento dell'esecuzione del test da parte degli utenti e parleremo con loro. Sarà poi sequenziale, poichè gli utenti non eseguiranno il test parallelamente ma lo faranno uno dopo l'altro ed economico poichè non faremo ricorso a degli specialisti come degli psicologi o degli statistici durante l'esecuzione del test ma noi saremo i supervisori del test in qualità di membri del team. Chiederemo inoltre agli utenti di parlare ad alta voce per farci ascoltare i ragionamenti che seguono nell'utilizzo dell'applicativo.

Dati Raccolti

Raccoglieremo dati relativi a tre metriche in particolare:

- Efficienza (l'utente ha commesso errori o è tornato sui suoi passi)
- Successo (l'utente ha completato o meno il task)
- Learnability (capacità di acquisire familiarità con il sistema)
- Soddisfazione (grado di piacere da parte dell'utente nell'effettuare le operazioni)

Utenti testati

Prenderemo in considerazione soggetti presi da entrambi i segmenti di utenti trovati.

Ada, donna di 48 anni genitore di una ragazza di 13 anni ed un ragazzo di 22. Ada fa assistenza agli anziani e ha un reddito medio basso. Non è solita utilizzare dei laptop, ma ha una sufficiente conoscenza nell'utilizzo di un computer poichè prima dell'arrivo degli smartphone era solita utilizzare un PC. Usa giornalmente il suo smartphone principalmente per l'utilizzo di social network quali Facebook e Whatsapp per rimanere in contatto con i suoi familiari. È autonoma nell'uso degli strumenti che conosce, spesso restia a provare nuove funzionalità o nuove applicazioni.

Emili è una ragazza di 13 anni, iscritta all'ultimo anno della scuola media. Le piace passare il suo tempo libero giocando con le amiche quando è possibile altrimenti è ben felice di restare a casa ad utilizzare il suo laptop. Lo usa principalmente per guardare contenuti su YouTube o giocare.

SUS, System Usability Scale

Per la valutazione della soddisfazione abbiamo utilizzato il calcolatore del System Usability Scale reso disponibile al link: <https://stuart-cunningham.github.io/sus/>. Tuttavia avendo effettuato un numero esiguo di test è stato difficile estrarre delle informazioni statisticamente rilevanti.

3.2.2 Risultati per Ada

Task	Successo	Efficacia	Apprendibilità
1	Si	Alta	Alta
2	Si	Medio-Alta (ha cliccato sulla categoria di giochi e non sul gioco direttamente)	Alta
3	Si	Alta	Alta
4	Si	Medio-Alta (durante l'eliminazione ha tentato di usare il tasto dx per poi vedere e usare il menù di opzioni)	Alta
5	Si ma con assistenza	Bassa (l'utente ha dappri-ma cliccato su impostazio-ni nella sezione aggiorna dati personali. E' poi andato su profilo non trovando nulla e trovando sconforto nel-la visualizzazione di un mes-saggio di errore. E' riusci-ta a completare il task dopo aver ricevuto l'indicazione di usare il tasto avatar.)	Bassa
6	Si	Medio-alta (cercavi nella home una sezione)	Alta
7	Si	Alta	Alta
8	Si	Alto	Alto
9	Si	Alto	Alto
10	Si	Alto	Alto
11	Fallimento	L'utente ha dovuto usare la barra di ricerca pur avendo correttamente cercato tra i giochi di abilità nella sotto-categoria giochi con punteg-gio record. Situazione non ripetibile nel caso in cui non conosca il nome del gioco.	

3.2.3 Risultati per Emili

Task	Successo	Efficacia	Apprendibilità
1	Si	Alta	Alta
2	Si(con barra di ricerca)	Medio - Alta (ha cliccato sulla categoria di giochi e non sul gioco direttamente)	Alta
3	Si	Alta	Alta
4	Si	Media (tentava di postare il commento schiacciando invio)	Alta
5	Si ma con assistenza	Medio-Bassa (non ha usato l'opzione avatar). Ha cercato invano di cliccare sul profilo senza foto per poi capire che non era un bottone cliccabile	Media(Un messaggio di errore sul profilo ha creato confusione)
6	Si	Alto	Alto
7	Si	Alto	Alto
8	Si	Alto	Alto
9	Si	Alto	Alto
10	Si	Media (Dopo aver correttamente aperto la sezione dei giochi preferiti nel tentativo di eliminare subway surf dai preriti ha erroneamente cliccato il pulsante impostazioni)	Alto
11	Fallimento	L'utente ha dovuto usare la barra di ricerca. Situazione non ripetibile nel caso in cui non conosca il nome del gioco.	

Mostriamo adesso i risultati del questionario SUS, sia per Ada che per Emili.

Domanda	Ada	Emili
1. Credo che utilizzerai il sistema frequentemente	3	4
2. Ho trovato il sistema inultimamente complesso	1	2
3. Credo che il sistema sia facile da usare	4	4
4. Penso che sia necessario il supporto di una persona tecnica per riuscire ad utilizzare il sistema	1	1
5. Ho trovato le varie funzioni del sistema ben integrare	2	2
6. Credo ci sia troppa inconsistenza nel sistema.	3	1
7. Immagino che la maggior parte delle persone impari ad usare il sistema molto velocemente	4	5
8. Ho trovato il sistema molto difficile da usare.	2	2
9. Mi sono sentito molto a mio agio ad usare il sistema.	3	3
10. Ho dovuto imparare tante cose prima di riuscire ad usare il sistema.	1	2
Punteggio SUS	65, grado D	75, grado C

3.2.4 Analisi dei risultati

Si può facilmente notare come nei test eseguiti gli utenti abbiano riscontrate difficoltà simili negli stessi task.

- Per quanto riguarda il task 2 entrambi gli utenti hanno cliccato sul primo risultato che la ricerca offriva (E1), ma questo allungava di un passaggio il completamento del task poichè si trattava della categoria di giochi e non del gioco in sè. Inoltre Emili in questo caso, capendo l'errore commesso ha manifestato un po' di dissenso sulla scelta da parte dei progettisti di [gioco.it](#) di creare una categoria di giochi di questo tipo.
- Per il task 4 Emili tentava invano di premere invio per inviare il commento come fosse una chat (E2) per poi successivamente capire che bisognava utilizzare il pulsante “Posta”.
- Per il task 5 entrambi gli utenti hanno riscontrato errori più gravi. Entrambi sono rimasti “storditi” da un messaggio di errore. Inoltre gli utenti cercavano invano di modificare l’immagine tramite le impostazioni (E3) o cliccando sull’anteprima dell’avatar (E4). Emili è riuscita dopo un po di esitazioni a trovare il menu avatar, Ada si stava arrendendo e noi membri del team abbiamo indicato il menu avatar per permetterle di concludere il task. Ada ha dichiarato di cercare una pagina o un’impostazione nominata “immagine del profilo”, come su Facebook

- Per il task 10 l'errore è stato commesso solo da Emili che però è subito tornata sui suoi passi passando dalla sezione impostazioni (E5) a quella preferiti.
- Il task numero 11 è quello che ha causato più problemi. Tutti gli utenti hanno denunciato la mancanza di un opportuno sistema di filtraggio e ordinamento (E6) all'interno del sito oltre che una mancanza di chiara classificazione e divisione nelle categorie(E7). Un'altro problema riscontrato da Ada è legato al fatto che nonostante avesse cliccato sulla categoria Abilità (quella corretta per il gioco fruit ninja) il menu delle sottocategorie si è aperto nella sezione sbagliata (E8). Inoltre nessuno dei due utenti è riuscito a completare il task, poichè le ricerche per categoria riportano troppi giochi.

Si è quindi riscontrato una certa difficoltà da parte degli utenti nell'utilizzo dei menù per la modifica e la gestione del profilo e delle informazioni ad esso relative. Gli utenti hanno, inoltre, dichiarato un certo senso di difficoltà nella homepage del sito poichè troppo ricca di contenuti.

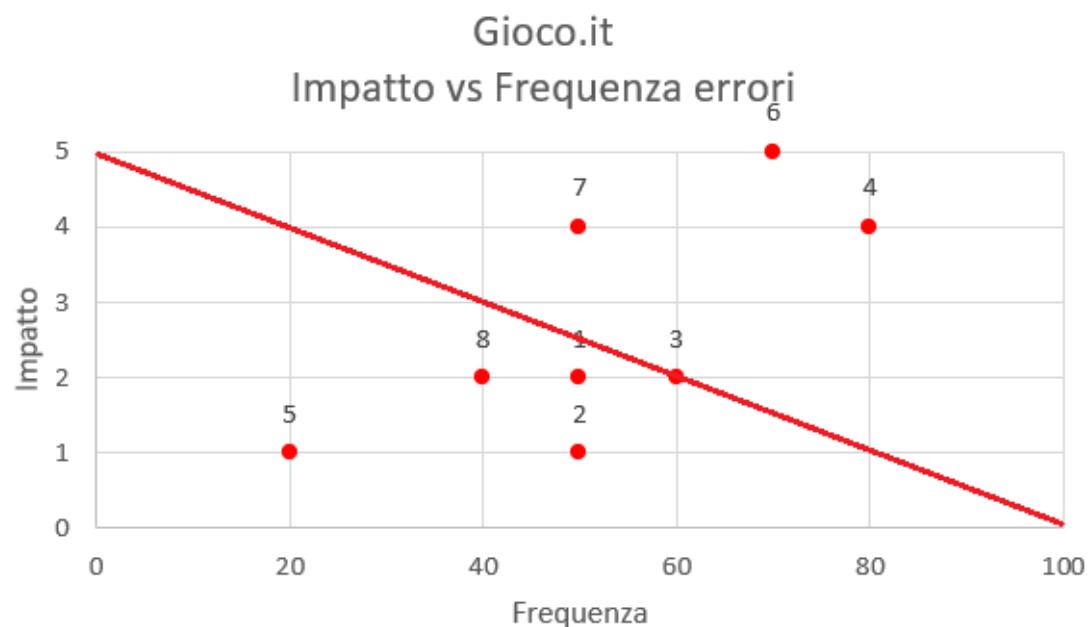
3.2.5 Lista errori

Elenchiamo di seguito quindi tutti gli errori riscontrati, con la loro frequenza e la loro criticità:

Errore	Frequenza	Classificazione
E1. Il sito attuale propone prima nei risultati le categorie di giochi che il gioco stesso. Gli utenti sono attratti dal cliccare il primo risultato allungando di un passo il path per il task.	50%	Cosmetico
E2. Non è possibile postare un commento premendo invio invece che il tasto "Posta".	50%	Cosmetico
E3. Gli utenti cercavano di accedere alla modifica dell'avatar tramite le impostazioni.	60%	Cosmetico
E4. Gli utenti cercavano di accedere alla modifica dell'avatar cliccando sull'anteprima.	80%	Serio
E5. Gli utenti accedevano alla sezione impostazioni per eliminare un gioco dai preferiti.	20%	Cosmetico
E6. Non è presente un sistema di filtraggio e ordinamento dei contenuti.	70%	Catastrofico
E7. Mancanza di coerenza tra categorie e sottocategorie, oltre che nella classificazione dei giochi.	50%	Serio.
E8. Quando si clicca per accedere a un sottomenù di una categoria quest'ultimo si apre indirizzato ad una categoria sbagliata.	40%	Cosmetico.

Urgency curves

Utilizzando i risultati del test dell'utente, possiamo definire le seguenti curve di urgenza dell'impatto, in cui è quantificato l'impatto in relazione alla frequenza o la persistenza degli errori, individuati dall'utente nella fase di test. La linea rossa, nel grafico, costituisce una soglia fissa: gli errori al di sopra della soglia devono essere corretti il prima possibile.



Capitolo 4

Studio di fattibilità

4.1 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.

4.1.1 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, sorvegliati però dai loro genitori/tutori che si preoccupano per la loro sicurezza. 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, 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.

4.1.2 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 nome e categoria
- Utilizzo di un parental control (filtro età, tempo di gioco e categorie)
- Commentare i giochi
- Aggiungere i giochi ai preferiti
- Aggiungere amici, rimuovere amici
- Creare una conversazione
- Commentare la conversazione di un amico
- Modificare il proprio avatar

4.1.3 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 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.

4.2 Personas

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

	Nome: Mirko Rossi Età: 12 Stato civile: Celibe Occupazione: Studente Mantenimento da parte dei genitori Abilità tecniche: 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 11 anni che frequenta la quinta elementare nella scuola del suo paese. Mirko è un grande appassionato di calcio, gioca nelle sezioni giovanili della squadra della sua città il Manfredonia, è un attaccante ed il suo idolo è l'attaccante del Milan Ibrahimovic. Ha una sorella di 15 anni che 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: Gaetano Artico Età: 8 Stato civile: Celibe Occupazione: Studente Abilità tecniche: Mantenimento da parte dei genitori Sa usare il computer grazie agli insegnamenti di suo padre ed è un maestro nel riconoscere dinosauri
---	--

Descrizione

Gaetano è un bambino di 8 anni, frequenta la terza elementare, ed è 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 tantissimi grazie all'innombrabile quantità di libri e video che studia a riguardo. Gaetano va due volte a settimana a seguire corsi di piscina, spinto dalla passione della madre, ex nuotatrice amatoriale.

Suo padre preferirebbe 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 tecniche: 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 che ama il calcio. È uno dei più bravi medici di base della sua città e lo conoscono tutti con il soprannome di "Claudjello", 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 guardarne le puntate.

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



Nome:	Simona Guerra
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.

4.3 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.

4.3.1 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.

4.3.2 Enigma Matematico (Simona)

Simona ha sentito parlare di Gioco.it da un suo amico che 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 Simona accompagna i suoi alunni al laboratorio, 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.

4.3.3 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 i 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.

4.3.4 Un'esultanza che mi rappresenta (Mirko)

Nella ricreazione a scuola Mirko parlava con il suo compagno di banco Alessandro a riguardo della partita del Milan della sera prima. A tal proposito Alessandro gli dice che suo padre gli ha fatto vedere una bellissima foto di Ibrahimovic che esulta per il goal segnato, Mirko pensa subito che vuole averla! Dopo averla ricevuta dal padre di Alessandro decide subito di volerla impostare come foto profilo per il suo account di Gioco.it. Apre quindi il suo profilo e tramite pochi semplici ed intuitivi click riesce ad impostarla. I suoi amici di giochi tifosi dell'Inter saranno neri di rabbia!

4.3.5 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 i 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.

4.3.6 Intense discussioni (Mirko)

Mirko sta giocando ad un gioco chiamato "Subway Surf" su Gioco.it, un gioco Arcade in cui è spaventosamente bravo. A seguito però di un consiglio del suo migliore amico Alessandro decide di fare un tentativo e di giocare ad un gioco molto simile, chiamato "Temple Run". Mirko si scopre un asso anche in questo gioco, proprio poichè i due sono veramente molto simili, continua però a preferire "Subway Surf" per la grafica molto più bella. Si

chiede allora quale sia il parere dei suoi amici in merito e decide quindi di aprire una discussione sul suo profilo e scrive:

”Subway Surf vs Temple Run, amici quale vi piace di più?”. Scoprirà infine che quasi tutti i suoi amici, come lui preferiscono ”Subway Surf”.

Capitolo 5

Proposta di design

Ora procediamo con la fase di design del sito Gioco.it.

Analisi degli utenti

Che target di utenti è atteso? Come è descritto durante la ricerca etnografica capitolo 2 ci aspettiamo principalmente due macro target di utenti:

- Bambini e ragazzi come utilizzatori del sito (giocatori)
- Adulti come supervisori degli utilizzatori

Il sito dovrà quindi prendere in carico le differenti richieste di entrambi i soggetti: la voglia di divertirsi dei giocatori e la propensione all'educazione e alla sicurezza da parte dei supervisori.

Perché gli utenti dovrebbero utilizzare il nostro servizio? Perché il sito offre la più grande varietà e collezione di giochi presenti sul web e poiché sarà l'unico che offrirà un'attenzione particolare ai bisogni dei supervisori dei giocatori che giocano al sito.

Navigazione

Come migliorare la navigazione tra le categorie? Nella vecchia versione di Gioco.it alcune macro categorie non erano visibili nel menù principale e allo stesso modo c'era una grande discordanza tra le sottocategorie mostrate nella homepage e quelle mostrate nel menù delle categorie e nelle categorie consigliate, sarà quindi necessario un grande lavoro di coerenza e uniformazione dei contenuti per far sì che gli utenti possano navigare correttamente nel sito.

Etica del sito

I supervisori devono ancora essere preoccupati? Al momento il sito Gioco.it non fornisce nessun tipo di informazioni ai supervisori dei giocatori, inoltre non è possibile impostare un parental control e/o dei limiti di utilizzo del sito (es: tempo di utilizzo). Con la nuova versione del sito i supervisori possono essere molto più tranquilli nel lasciare i giocatori liberi di giocare sapendo che il sito Gioco.it è un luogo sicuro. Inoltre il sito offrirà informazioni preliminari sui contenuti di un gioco.

5.1 Architettura dell'informazione

Valutando quello che è l'attuale architettura dell'informazione del sito Gioco.it, abbiamo deciso di utilizzare un approccio Top-Down mantenendo quindi quello che è il workflow di navigazione del sito. Elencheremo di seguito l'architettura del sito progettata a partire da quella originale che terrà conto, ovviamente, dei problemi riscontrati nelle fasi Ispezione e Testing 3.2:

1. **Homepage:** la homepage deve essere capace di offrire un'overview generale del sito, mostrando tutte quelle che sono le funzionalità a disposizione degli utenti. Deve soprattutto offrire una buona rappresentazione dei giochi a disposizione per i nuovi utenti mentre deve semplificare l'utilizzo, fornendo scorciatoie per i giochi più frequenti, agli utenti che tornano sul sito. Inoltre, la grafica deve essere semplificata mantenendo un design più minimalista e meno ricco.
2. **Barra di ricerca:** barra che permette di ricercare dei giochi per nome. Dovrebbe però permettere anche una minima tolleranza agli errori.
3. **Schermata del gioco:** essa deve offrire all'utente la possibilità di mettere il gioco nei preferiti, commentare il gioco, leggerne la descrizione, ricevere un aiuto per giocare e giocare. È importante ricordare che deve proporre dei giochi simili nel caso in cui il giocatore voglia provare nuove esperienze.
4. **Menù delle categorie:** il nuovo menù delle categorie dovrà avere coerenza e mostrare tutte le categorie di giochi presenti sul sito senza nascondere alcune categorie (come accade con il design attuale). Riteniamo necessario anche una semplificazione delle categorie e sottocategorie attualmente presenti.
5. **Card del gioco:** attualmente in ogni parte del sito, le card di ogni gioco contengono solo due elementi: immagine e nome del gioco. Come

emerso dalle interviste 2.2.1, i supervisori preferiscono avere delle informazioni aggiuntive che supportino la scelta del gioco. È necessario quindi aggiungere informazioni relative al tipo di gioco, ad eventuali limitazioni di età proprie del gioco.

6. **Lista di giochi per categoria:** è la sezione in cui gli utenti visualizzano tutte le card dei giochi appartenenti a quella categoria selezionata e dovrà contenere la possibilità di filtrare e ordinare i giochi in base a determinate caratteristiche.
7. **Account:** sarà composto da varie sotto sezioni

- **Schermata di login e registrazione:** offre la possibilità di eseguire l'accesso al proprio account o di registrarsi (anche tramite google o facebook).
- **Giochi preferiti:** permette di visualizzare i giochi salvati nel proprio account ed eliminarli dalla lista dei giochi preferiti.
- **Amici:** permette di visualizzare la lista di amici e le richieste di amicizia inviate e ricevute.
- **Immagine del profilo:** permette di visualizzare e modificare l'immagine del proprio profilo visibile agli altri utenti, con la possibilità di caricare un'immagine a proprio piacimento.
- **Impostazioni:** permette di modificare le impostazioni del proprio account come aggiornare la password e modificare le informazioni personali.
- **Parental control:** offre la possibilità, al supervisore, di impostare dei filtri (es: categorie) e delle limitazioni (es: tempo ed età) al giocatore. Inoltre, l'accesso a questa sezione è limitato ai supervisori.

8. **Assistenza:** offre servizi di aiuto e assistenza tramite le FAQ.

5.2 Modello CAO = S

Dato che non esiste nel nostro gruppo un esperto di usabilità, disponiamo di pochi utenti per effettuare test reali e disponiamo di poche risorse poichè si tratta di un progetto universitario, abbiamo scelto di utilizzare il modello CAO = S.

5.2.1 Concetti

- **Account:** account dell’utente sul sito Gioco.it
- **Giochi:** software che, per mezzo di una grafica, simula situazioni di carattere ludico (competizioni sportive, combattimenti o sfide di vario genere ambientate nei luoghi più diversi), permettendo a uno o più giocatori di giocare sia tra loro sia contro il computer
- **Commento:** descrizione di un utente riferita ad un gioco preciso.
- **Categoria:** caratteristica o insieme di caratteristica che accomuna più giochi.
- **Menu:** a lista, solitamente visualizzata su monitor, delle possibili opzioni offerte da un programma, che rappresentano altrettante funzioni tra le quali l’operatore può scegliere.
- **Filtro:** opzione per visualizzare solo alcuni giochi in base a determinate caratteristiche.
- **Amici:** gruppo di account con cui si rapporta l’utente sul sito.
- **Descrizione:** testo descrittivo di un gioco.
- **Preferiti:** gruppo di giochi selezionati dall’utente ai quali si gioca più spesso o si è più legato.
- **FAQ:** insieme di domande frequenti poste per aiutare l’utente.
- **Parental Control:** insieme di filtri che un supervisore può applicare per limitare le possibilità d’uso della piattaforma del giocatore. Es. filtro età, limitazione tempo d’uso.

5.2.2 Attori

Un attore è qualsiasi entità che interagisce con i concetti del sistema. Gli attori possono essere diretti (cioè entità che interagiscono e utilizzano l’interfaccia del sistema) o indiretti (cioè entità che influenzano il sistema, senza interagire direttamente con esso). Nel nostro caso, abbiamo due attori diretti: il giocatore ed il supervisore. D’altra parte, possiamo identificare più attori indiretti:

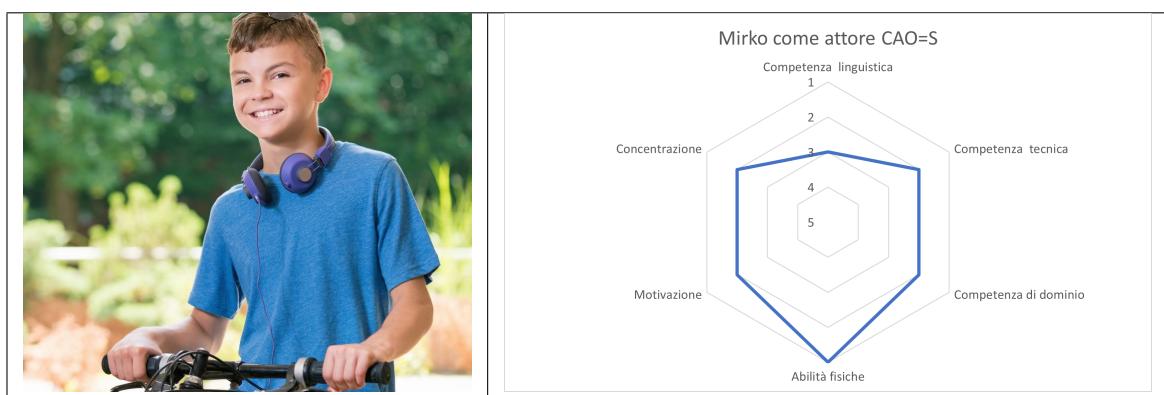
- progettisti del sito;

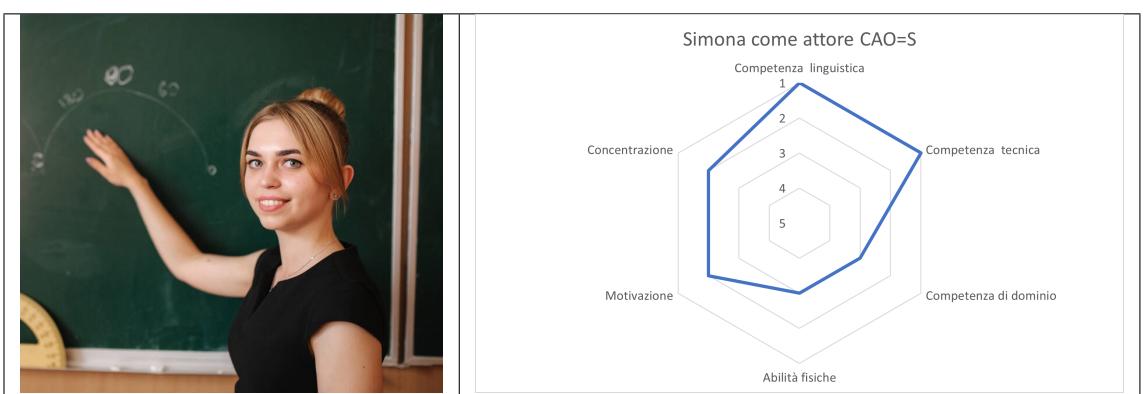
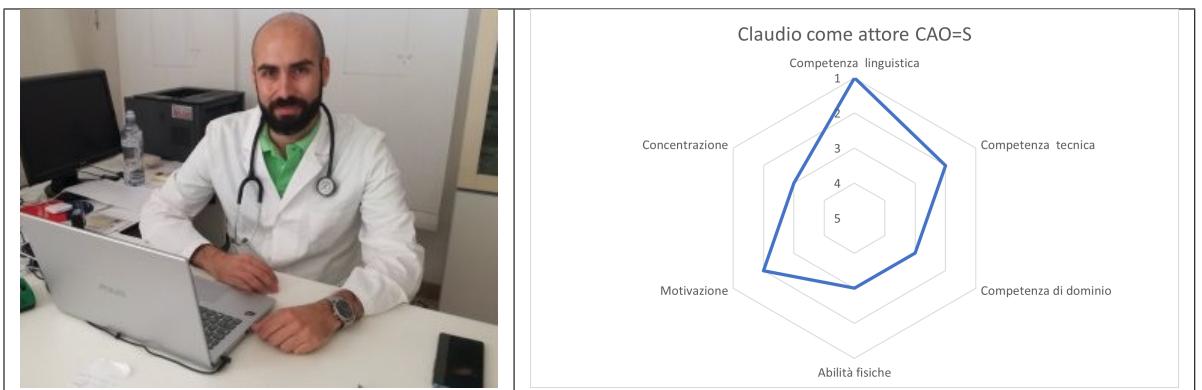
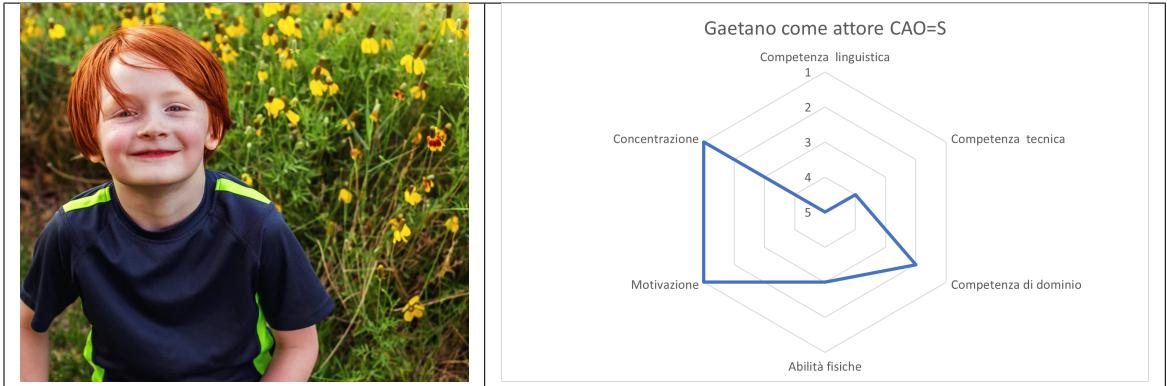
- gli sviluppatori dei giochi presenti sul sito;
- la potenza di calcolo del computer utilizzato per giocare.

Gli attori diretti sono influenzati da sei misure qualitative che ci indicano la capacità dell'attore di interagire con il sistema. Ogni misura viene valutata su una scala da uno a cinque, con uno come valore massimo rappresentante la massima competenza, abilità o attitudine e 5 rappresentante una competenza, abilità o un'attitudine assente o quasi assente. Le competenze sulle quali valuteremo i nostri attori diretti sono sei:

- Competenza di linguaggio
- Competenze tecniche
- Competenza di dominio
- Abilità fisiche
- Motivazione
- Concentrazione

Utilizziamo i nostri personaggi per eseguire questa caratterizzazione.





5.2.3 Operazioni

Nel modello CAO=S le operazioni si basano su un modello CRUD, ovvero:

- Create

- Read
- Update
- Delete

Le singole operazioni compiute dai singoli attori sui singoli concetti vengono inserite in una tabella, che rappresenta, per ciascun attore, i tipi di operazione e i concetti. I nostri attori sono l'utente finale (il giocatore) e il supervisore, quindi dobbiamo fornire due tabelle. La prima è quella del giocatore:

CONCEPT	CREATE	READ	UPDATE	DELETE
Account	Singola: Funzionalità di 'registrarsi come un nuovo utente' già presente nel sito	Individuale completa: permette di 'Visualizzare le informazioni relative al proprio account'	Specifico: Possibilità di aggiornare il profilo, inserendo l'immagine del profilo e altre informazioni dell'utente stesso	Cancellazione: Possibilità di cancellare l'account già esistente
Giochi	Creazione effettuata dal sito stesso	Individuale Completa: Possibilità di accedere alla vista completa e giocare nella pagina stessa Lista Multipla: In altre sezioni viene mostrata una lista da cui è possibile passare a un individuale completa	Aggiornamento effettuato dal sito stesso	Cancellazione effettuata dal sito stesso
Commento	Manuale Molteplice: poiché è possibile effettuare diversi commenti riferiti a uno stesso gioco	Individuale Completa: Tutte le caratteristiche dei commenti sono visibili	Globale: Possiede la stessa maschera di visualizzazione	Cancellazione: il commento viene definitivamente rimosso dalle strutture dati
Categoria	Creazione effettuata dal sito stesso	Individuale Completa: Ci sarà una pagina dedicata ai giochi di quella determinata categoria Lista multipla: è presente una pagina dedicata a tutte le categorie con le relative sottocategorie Individuale Ridotta: Nel menu è presente una lista di categorie dalle quali è possibile passare a un individuale completa	Aggiornamento effettuato dal sito stesso	Cancellazione effettuata dal sito stesso

Menu	Creazione effettuata dal sito stesso	Individuale Completa: Il menu viene visualizzato completamente	Aggiornamento effettuato dal sito stesso	Cancellazione effettuata dal sito stesso
Filtro	Creazione effettuata dal sito stesso	Ricapitolato Multipla: Vengono raggruppati tutti i fatti delle istanze dei filtri	Globale: La vista è la stessa per la selezione dei filtri	NO: non è possibile la cancellazione
Amici	Manuale multipla: Intendiamo l'invio di una (o più) richiesta di amicizia	Individuale Completa: Puoi visualizzare il profilo di un amico Lista Multipla: poiché puoi visualizzare la lista degli amici	NO: non è possibile l'aggiornamento	Cancellazione: L'amico viene definitivamente rimosso anche dalle strutture dati
Descrizione	Creazione effettuata dal sito stesso	Individuale Completa: All'intero della pagina del gioco è possibile visionare la descrizione completa	Aggiornamento effettuato dal sito stesso	Cancellazione effettuata dal sito stesso
Preferiti	Manuale Multipla: è possibile mettere nei preferiti uno o più giochi	Lista Multipla: poiché puoi visualizzare la lista degli amici preferiti	NO: non è possibile l'aggiornamento	Cancellazione: La rimozione di un gioco dai preferiti viene definitivamente rimosso anche dalle strutture dati
FAQ	Creazione effettuata dal sito stesso	Individuale completa: Possibilità di leggere l'intera pagina delle FAQ	Aggiornamento effettuato dal sito stesso	Cancellazione effettuata dal sito stesso
Parental Control	NO: non è possibile creare	NO: Non è possibile visualizzare, è possibile visualizzare solo dall'utente supervisore	NO: non è possibile l'aggiornamento	NO: non è possibile la cancellazione

Tabella 5.1: Tabella del giocatore

Di seguito mostriamo la tabella del supervisore, fondamentalmente identica alla precedente con la sola differenza nel concetto del Parental Control:

CONCEPT	CREATE	READ	UPDATE	DELETE
...
Parental Control	Manuale Singola: è possibile creare uno e un solo parental control	Individuale Completa: Possibilità di vedere tutte le caratteristiche del parental control	Globale: Possiede la stessa maschera della creazione	Cancellazione: Rimozione del parental control anche dalle strutture dati

Tabella 5.2: Tabella del supervisore

Note

In questa prospettiva, creare significa che l'utente, attraverso il sito, crea un qualcosa di nuovo (come un account o un commento), lo stesso vale per l'aggiornamento e l'eliminazione. La voce "Read" sta ad indicare tutto ciò che l'utente può osservare di quel determinato concetto e il tipo di vista che l'utente ha su quel concetto. In rosso vengono messe tutte quelle operazioni che vengono eseguite da Gioco.it e l'utente non può intervenire in alcun modo. In grigio tutte le operazioni già presenti nel sito, che non hanno subito modifiche dopo la nostra progettazione. In verde le nostre modifiche apportate al sito.

5.3 Progettazione dell'interazione

In questa sezione definiremo l'architettura dell'informazione che abbiamo definito nella sezione 5.1 e nelle viste CAO=S (sezione 5.2), prima proponendo dei Blueprints, uno schema in cui viene spiegato il modello concettuale del sito, e successivamente proporremo i Wireframes, delle rappresentazioni delle schermate principali del sito.

5.3.1 Homepage

La homepage dovrà essere più coerente e ordinata rispetto all'attuale design, più orientato alla minimizzazione del carico cognitivo dell'utente. Il nuovo design dovrà permettere sia di trovare giochi nuovi e sia di presentare giochi utilizzati di frequente. Inoltre, essa dovrà mostrare tutte le funzionalità messe a disposizione del sito (es: categorie, account, ecc).

Header

Essa permetterà di ricercare i giochi per nome, visualizzare le categorie, visualizzare il proprio account e avrà il logo per tornare alla homepage. A differenza del vecchio design permetterà di visualizzare tutte le categorie e non soltanto alcune.

Footer

Esso conterrà le informazioni dell'azienda, assistenza clienti (FAQ) e la possibilità di cambiare la lingua. Il design rimarrà pressoché lo stesso.

5.3.2 Card del gioco

Nella versione attuale le card dei giochi non contengono informazione rilevanti per i supervisori. Come visto in precedenza, però, i supervisori necessitano di ricevere informazioni preliminari su quelli che sono i contenuti di un gioco. Nel nuovo design saranno, quindi, presenti dei simboli che descrivono i contenuti del gioco, quali il limite di età, presenza di armi, contenuti violenti ecc ecc.

5.3.3 Gioco

La schermata del gioco dovrà contenere gli stessi elementi che contiene attualmente. Sarà necessario quindi un riquadro per la visualizzazione del gioco e la sua descrizione. Saranno presenti i comandi che permettono di andare direttamente a mettere nei preferiti un gioco e a spostarsi nella sezione commenti. Poichè come detto nella sezione di Ispezione ?? è presente dell'inutile spazio vuoto alla destra dei giochi il nostro redesign andrà ad occupare lo spazio lasciato vuoto, riempiendolo per quanto possibile con la schermata di gioco. Sarà anche importante mantenere la sezione legata al supporto e alla spiegazione del gioco (precedentemente erroneamente chiamata "Soluzione"). Aggiungeremo inoltre, anche in questo caso delle etichette che rimandano ai contenuti del gioco.

5.3.4 Account

Login & Registrazione

Come detto in precedenza la schermata di login & registrazione non ha particolari problemi, il suo design resterà pressoché invariato. Aggiungeremo però nella schermata di registrazione la possibilità degli utenti di impostare

una password supervisore, che permette di accedere alla sezione del parental control.

Conversazioni

La sezione conversazioni andrà profondamente rivista rispetto al suo attuale funzionamento, cioè quello di una chat pubblica sul profilo di un utente. Abbiamo deciso di riordinare questa sezione e di renderla un mini-forum in cui un utente può creare delle discussioni con un titolo a cui tutti gli utenti (o anche solo gli utenti amici) possono rispondere. Pensiamo a questa sezione come un modo per gli utente di discutere, scambiarsi idee e risultati a proposito dei giochi che loro giocano, separata dalla sezione commenti dei giochi proprio per la possibilità di far parlare tra di loro utenti amici.

Giochi preferiti

La sezione dei giochi preferiti conterrà la lista di giochi che l'utente ha selezionato come preferiti. Come attualmente è già presente sul sito, puntando un gioco con il mouse ci saranno due possibilità: giocare al gioco o eliminarlo dalla lista dei preferiti. Non prevediamo quindi grandi cambiamenti a questa sezione.

Amici

Anche per la sezione amici non prevediamo grandi stravolgimenti. Sarà quindi possibile inviare richieste di amicizia, vedere la lista di amici, eliminare un amico e vedere quelle che sono le richieste di amicizia in arrivo.

Impostazioni

In questa sezione il nostro principale lavoro sarà quello di andare a permettere la modifica del nome utente, delle mail e della password (l'unica cosa modificabile attualmente).

Parental control

Questa sezione del sito sarà una nuova aggiunta e permetterà ai soli utenti supervisori di applicare limiti all'utilizzo del sito. Sarà quindi necessaria una password per l'accesso. In particolare sarà possibile in questa sezione del sito applicare un limite di tempo d'uso per il sito, oltre che applicare una serie di filtri. Sarà possibile infatti:

- applicare una limitazione di tempo d'uso

- nascondere i giochi che superano una determinata età
- nascondere i giochi che presentano determinate caratteristiche (es. presenza di armi, violenza, mostri)
- selezionare solo giochi con alcune caratteristiche (es. giochi logici o matematici)

5.4 Blueprints

All'interno dei Blueprint distinguiamo come mostrato nella legenda sottostante le pagine, i componenti e le parti che andremo a definire in un blueprint in una fase successiva.



Partendo da ciò, partiamo dalla Home Page distinguendo se l'utente ha eseguito il login o meno. Illustriamo così, tutte le sue componenti ed espandiamo successivamente le pagine più importanti.

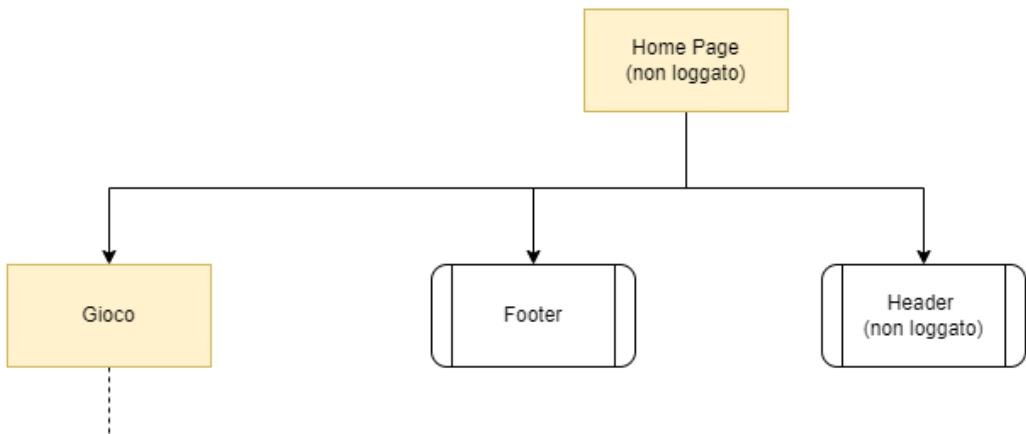


Figura 5.1: Blueprint Homepage: Utente non loggato

L'**Header** invece avrà la struttura seguente:

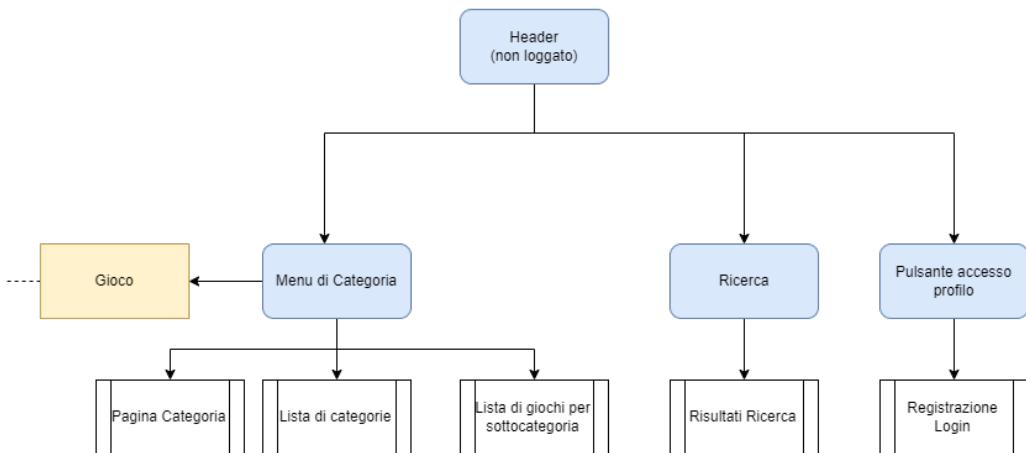


Figura 5.2: Blueprint Header: Utente non loggato

Nel caso l'utente effettui il login terremo in considerazione il seguente Blueprint:

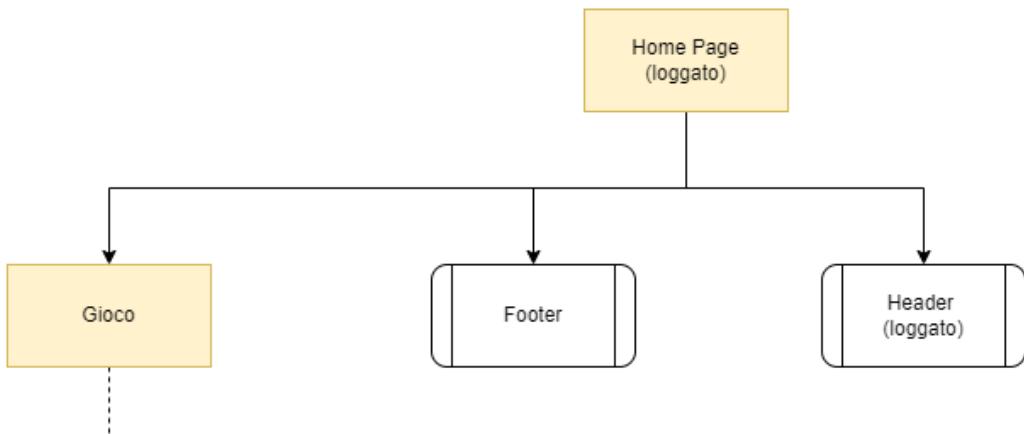


Figura 5.3: Blueprint Home Page: Utente loggato

Andremo ad espandere successivamente l'**Header** della pagina come segue:

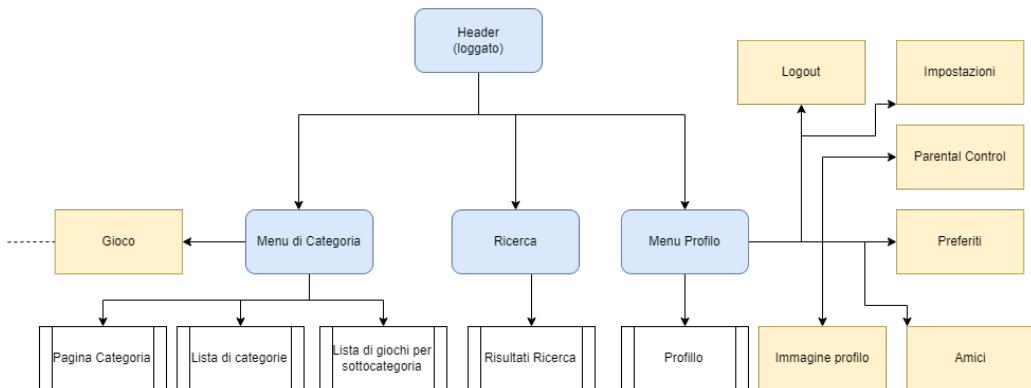


Figura 5.4: Blueprint Header: Utente loggato

Nell'Header troviamo componenti quali: la ricerca, il pulsante che ti permette di accedere al menù del profilo(poiché ricordiamo che l'utente ha eseguito l'accesso) dal quale si può accedere a quasi tutti i servizi offerti dal sito, il menu contenente tutte le categorie e che possono riferirsi direttamente a una pagina contenente il **Gioco**.

Per eseguire l'accesso è necessario passare attraverso un meccanismo di login/registrazione illustrato come segue, che al termine in caso di successo verrà reindirizzato alla HomePage (loggato):

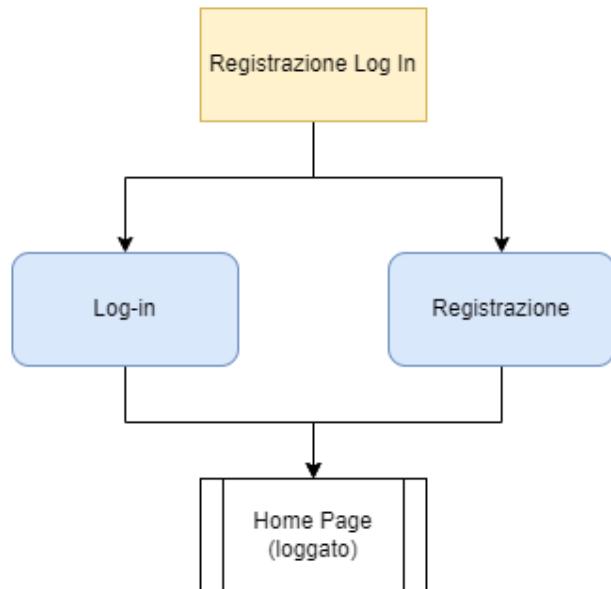


Figura 5.5: Blueprint Login/Registrazione

Espandiamo ora il **Footer** che contiene la pagina relativa alle FAQ e alle informazioni della azienda; inoltre un componente che ti permette di cambiare la lingua del sito e ti reindirizza alla homepage con la lingua modificata.

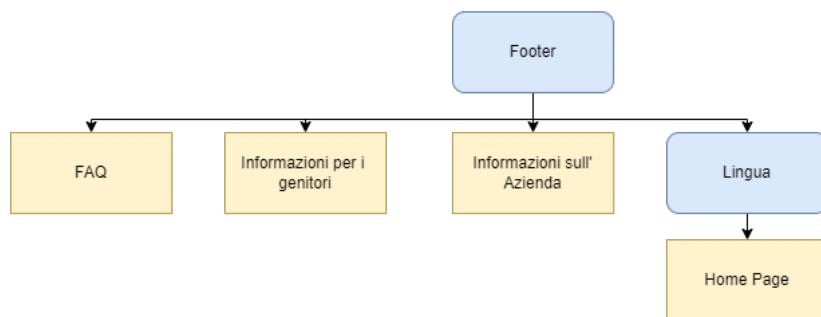


Figura 5.6: Blueprint Footer

Nell'**Header** troviamo lo strumento per effettuare una ricerca che mostrerà come risultati una lista di giochi ai quali è possibile accedere.

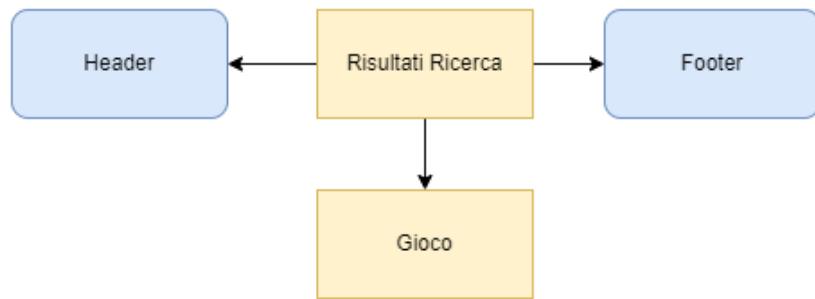


Figura 5.7: Blueprint Risultati Ricerca

La pagina dei **Giochi** conterrà oltre la possibilità di giocare anche una descrizione e una sezione commenti in cui tutti gli utenti possono discuterlo. Il componente spiegazione è solitamente un video-tutorial del gioco.

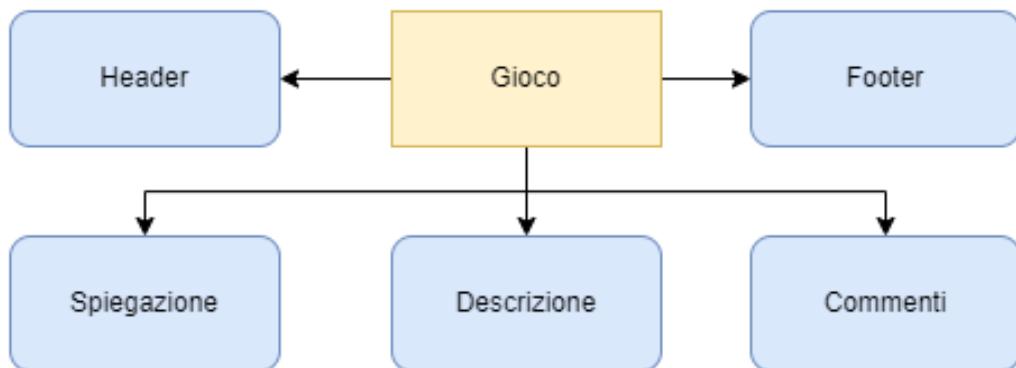


Figura 5.8: Blueprint Gioco

Il profilo dell'utente contiene oltre all'Header e Footer, componenti quali la lista dei preferiti, degli amici e una sezione dedicata alle conversazioni. È possibile inoltre accedere alle pagine delle impostazioni, del parental control e alla modifica dell'immagine del profilo.

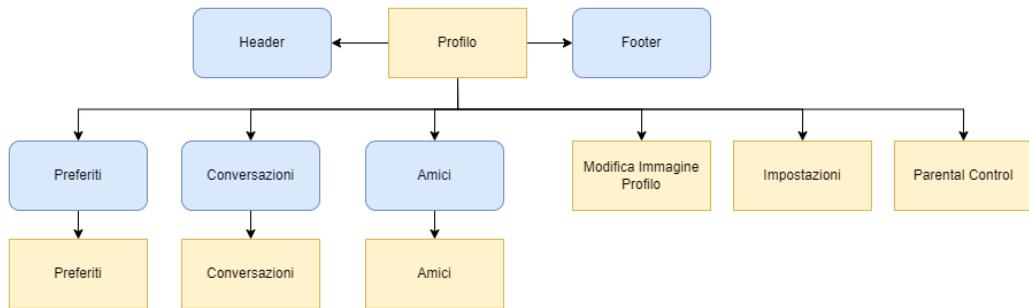


Figura 5.9: Blueprint Area Riservata

Sarà possibile accedere a una pagina relativa alle liste di categorie, che conterranno sempre Header e Footer, dalla quale è possibile accedere ad un’ulteriore pagina relativa ad una determinata sottocategoria o ad una categoria.

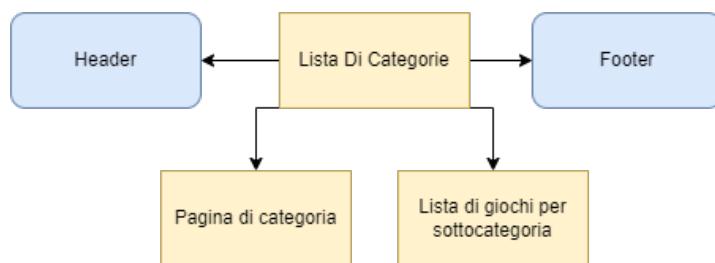


Figura 5.10: Blueprint Lista di Categoria

Queste sottocategorie conterranno una lista di giochi appartenenti a quella determinata classe.



Figura 5.11: Blueprint Lista di giochi per sottocategoria

Una pagina di categoria invece, conterrà una lista di giochi per ogni sottocategoria.

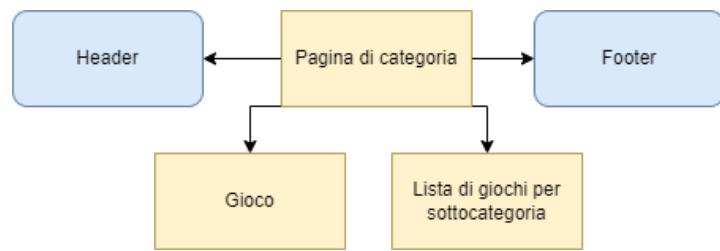


Figura 5.12: Blueprint Pagina di categoria

5.5 Wireframes

Illustriamo qui di seguito i Wireframes delle schermate principali

5.5.1 Homepage

Dopo le nostre modifiche l'Homepage si presenterà così:

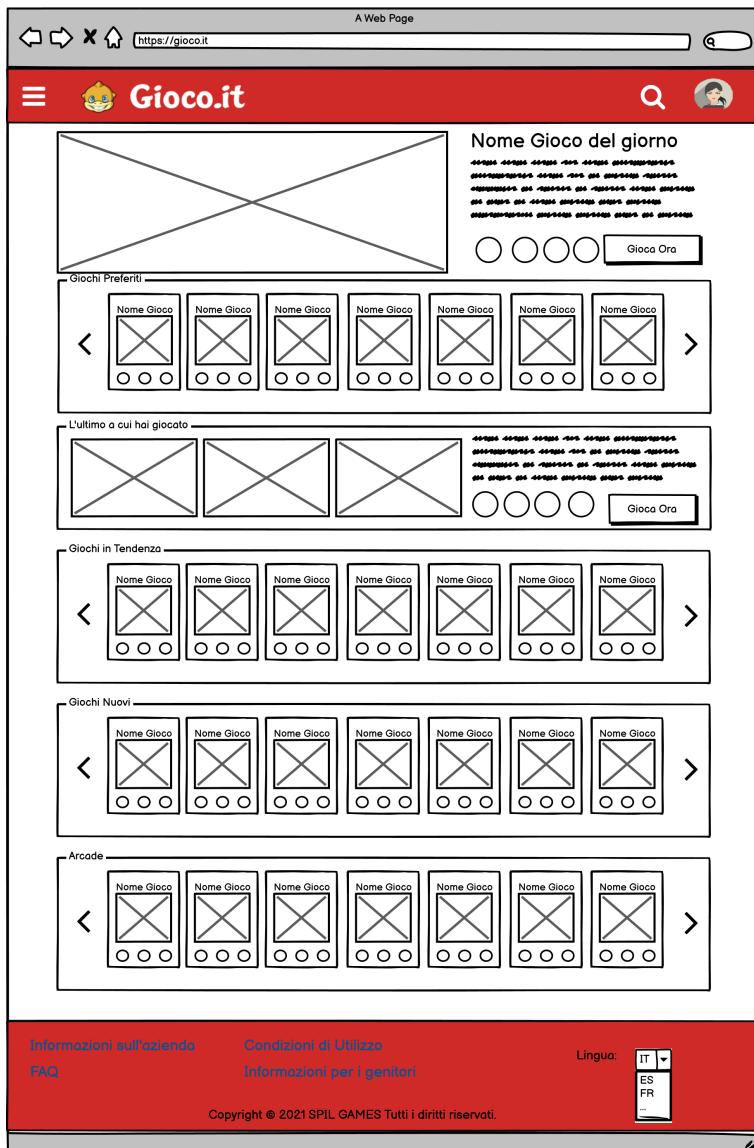


Figura 5.13: Wireframes per HomePage

L'**Header** è stato modificato rendendolo più semplice e minimale. Il menu è stato totalmente rimpiazzato dal Burger Icon, il pannello di ricerca verrà mostrato solo al click nell'apposita icona e presenterà di default la scritta "Cerca giochi".

Il **Footer** contiene gli stessi collegamenti contenuti in precedenza e viene ridotto lo spazio occupato dalla funzionalità del cambio della lingua

Per quanto riguardo il **Corpo** della homepage è stato modificato il design della pagina dalla griglia in cui si presentava in precedenza, ad una versione organizzata in liste. Inoltre è stata aggiunta una sezione **in primo piano** che contiene il 'Gioco del giorno' che coglierà subito il colpo d'occhio dell'utente. La Homepage inoltre presenterà due diversificazioni in caso l'utente abbia già eseguito l'accesso o meno (nella figura a fianco come vediamo in alto l'utente è già loggato). In caso sia loggato verrà mostrato una sezione contenente i suoi giochi preferiti e l'ultimo gioco a cui ha giocato; in caso contrario queste saranno sostituite da altre categorie presenti nel sito stesso. Per ogni gioco troviamo sotto le immagini delle icone che forniscono informazioni sulla tipologia di gioco e sui suoi contenuti (generalmente utile ai supervisori e ai genitori).

5.5.2 Login e Registrazione

La login secondo la nostra proposta rimane invariata, viene però cambiata la parte di Registrazione dovendo andare a definire anche i controlli per impostare o meno la password per il parental control.

Se l'utente inserisce una data di nascita in cui l'utente è minorenne l'opzione della password del parental control sarà impostata di default a 'sí' altrimenti verrà impostato di default a 'no', ma non verrà disattivata perché se un adulto vuole creare un account per un bambino deve avere comunque la possibilità di settare il parental control.

GamesGames.com

Nome Utente

Email

Password

Conferma Password

Inserisci la data di nascita

 /

Vuoi impostare una password per il Parental Control?

Si No

Impostare una password

Conferma password

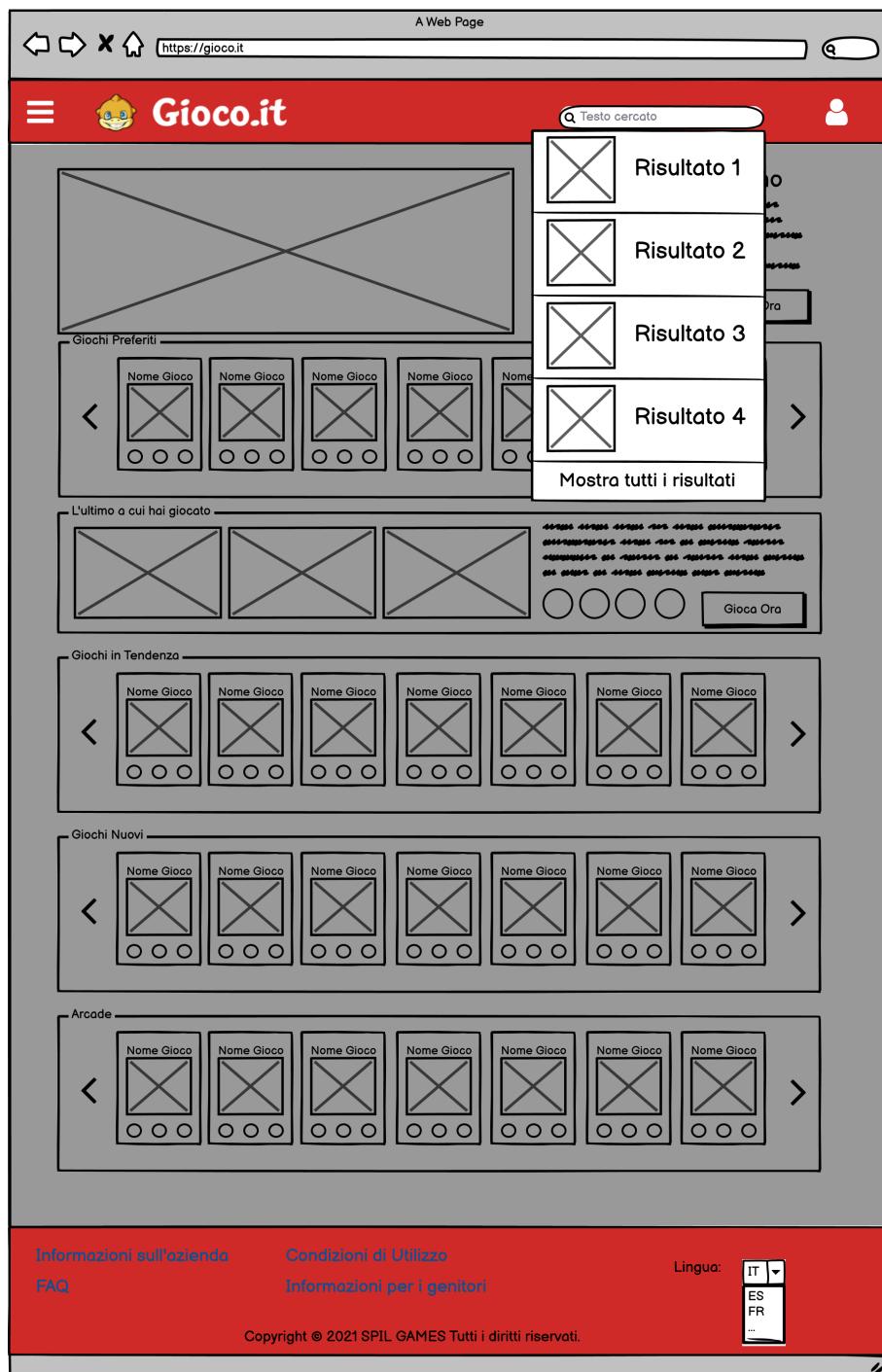
Non sono un robot

reCAPTCHA
Privacy - Termini

Ho 16 anni o più e accetto i Termini di condizioni (Azerion Connect, GamesGames) e l'Informativa sulla privacy (Azerion Connect, GamesGames).

Registrati

5.5.3 Barra di Ricerca

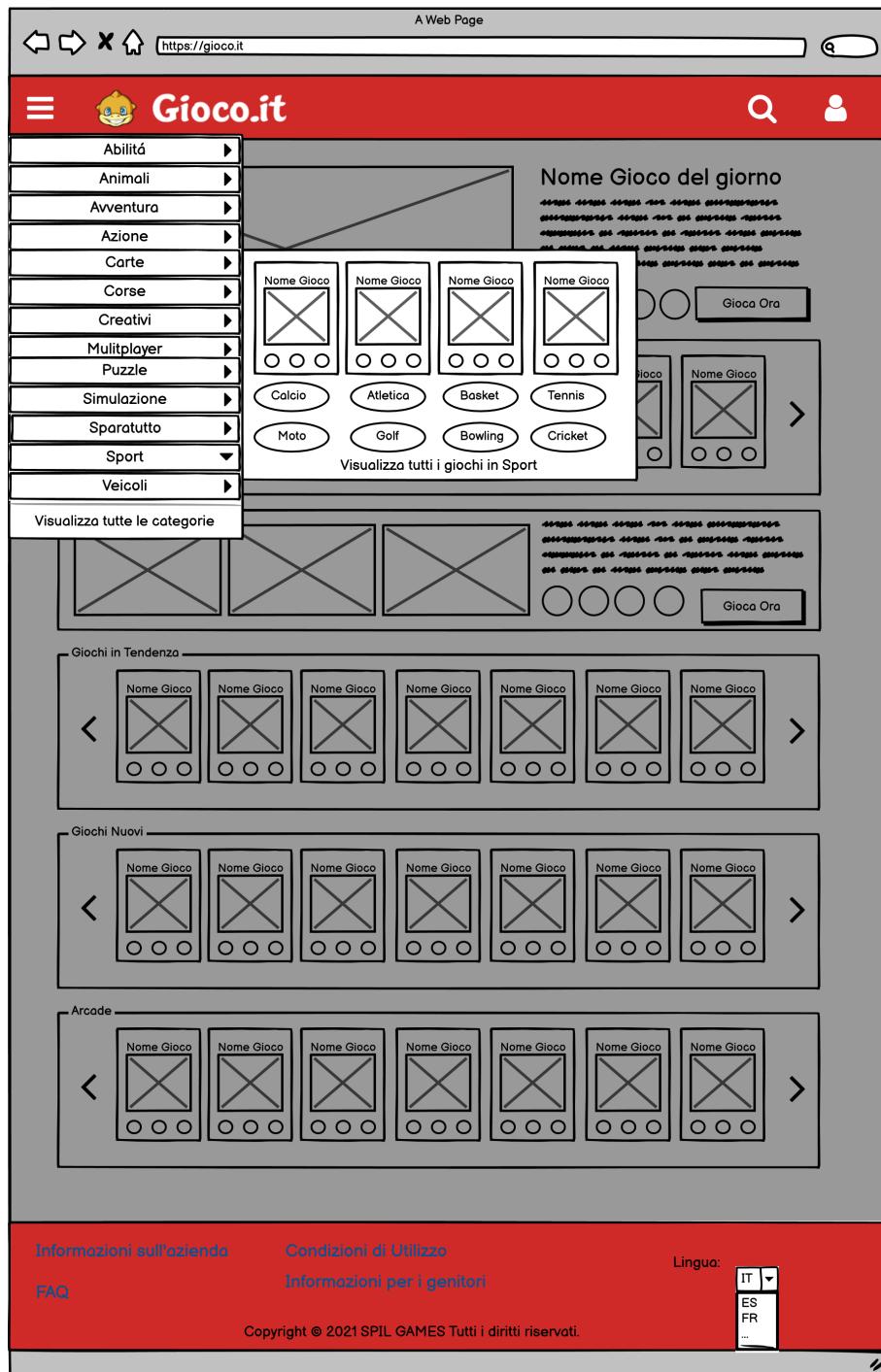


Al click dell'icona della ricerca si aprirà un campo di testo nel quali si potrà digitare la ricerca. Durante la digitazione verranno mostrati i risultati più pertinenti rispetto a quella ricerca, in caso non fossero sufficienti il bottone 'Mostra altri risultati' reindirizzerà alla pagina contenenti tutti i risultati di quella ricerca(Vedi Wireframe Successivo)

Qualora la ricerca non desse risultati verrà mostrata la pagina di sinistra dove in basso troviamo altri titoli che possono piacere. Se la ricerca invece ha dato un numero di risultati, questo lo troveremo in alto a destra insieme al numero di pagina. Troviamo inoltre 2 pulsanti per il filtro e l'ordinamento(nella vecchia versione del sito non erano presenti) e in basso troviamo due liste di giochi 'Suggeriti' qualora l'utente non sia soddisfatto dei risultati della ricerca.

5.5.4 Menu

Aprendo il menu laterale si presenta una lista di categorie come di seguito:



Quando si clicca su di una categoria viene aperta una piccola finestra che illustra i primi quattro giochi in tendenza e diverse sottocategorie. Cliccando su di una sottocategoria si andrà nella schermata delle sottocategorie (vedere

Figura 5.15), oppure si può cliccare su "Visualizza tutti i giochi di sport" e l'utente verrà reindirizzato sulla schermata della categorie (vedere Figura 5.14)

5.5.5 Categoria e sottocategorie

La schermata che si presenta dopo aver selezionato una categoria dal menu è la Figura 5.14

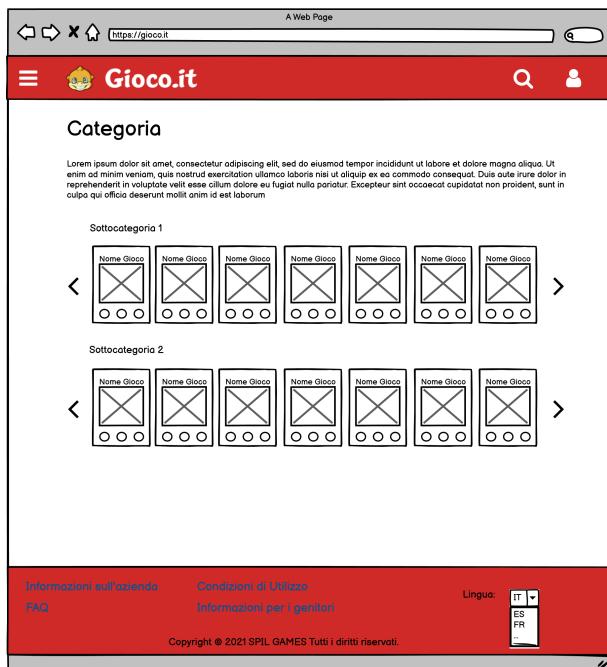


Figura 5.14: Schermata della categoria

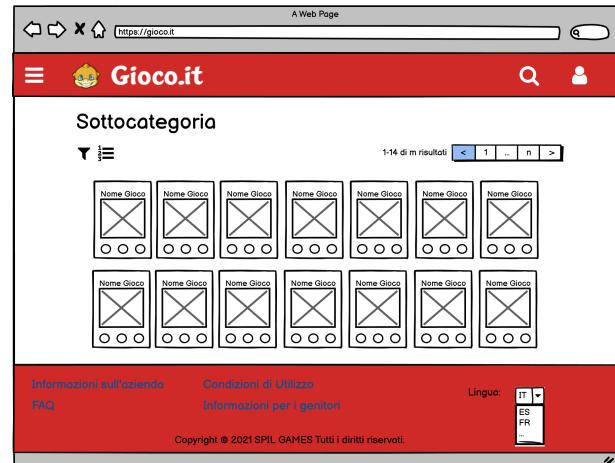
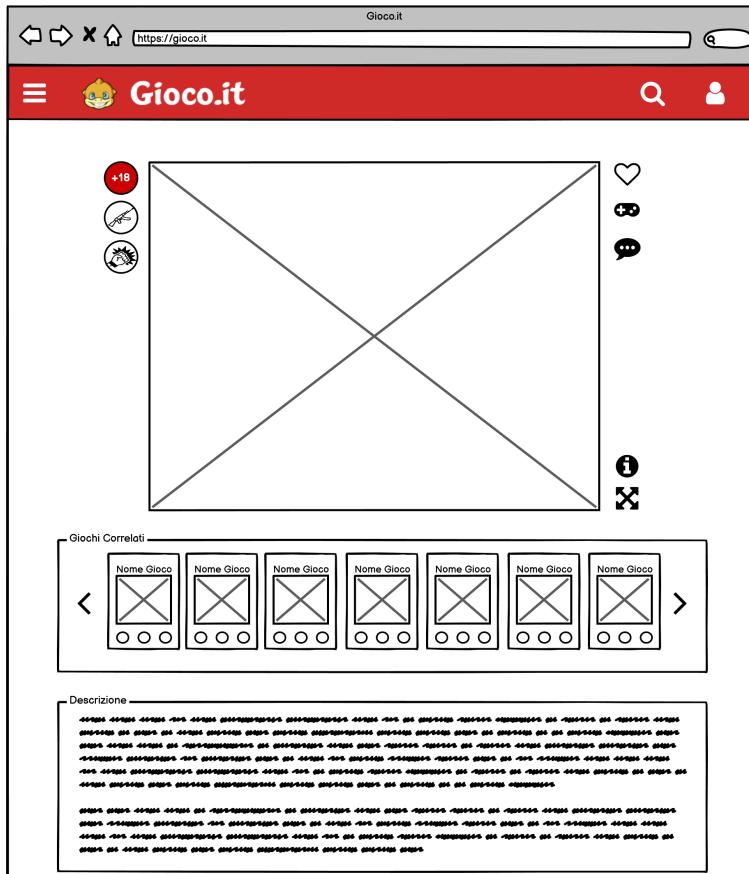


Figura 5.15: Schermata delle sottocategorie

Come si può vedere, questa schermata ha un design abbastanza semplice ed intuitivo. Per ogni categoria ci sono delle varie sottocategorie e si possono visualizzare tutti i giochi per sottocategoria sia facendo click sulle frecce laterali e si facendo click sul nome della sottocategoria, in tal caso verremo spostati su di una nuova schermata (Figura 5.15). Nella schermata delle sottocategorie sarà possibile visualizzare tutti i vari giochi scorrendo le pagine di essi e visualizzarli in base a diversi filtri.

5.5.6 Gioco

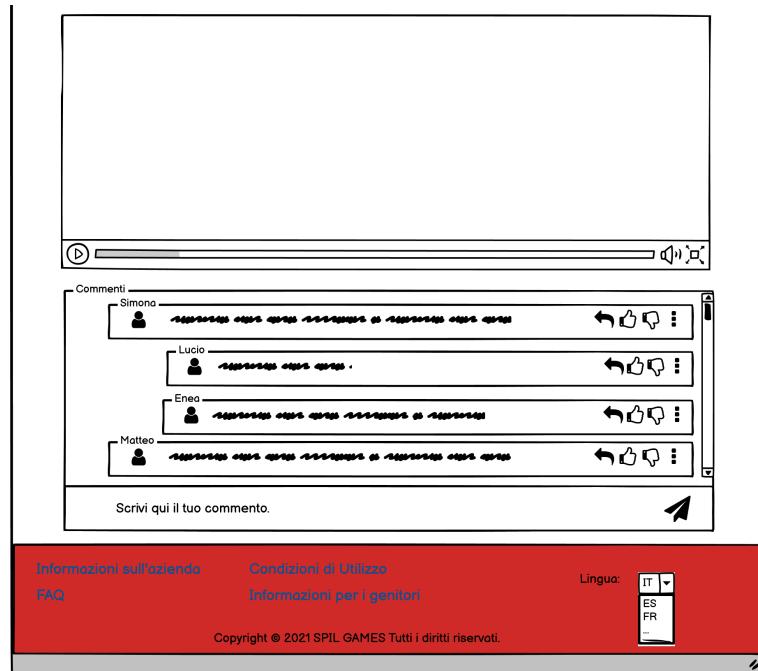


In primo piano abbiamo il riquadro di gioco, che è possibile ingrandire tramite il pulsante laterale di full screen in basso a destra. Abbiamo spostato la barra laterale dei pulsanti a destra e cambiato il pulsante dei preferiti (usando un cuore) rendendolo coerente con quello dei giochi preferiti all'interno della sezione profilo. Gli altri pulsanti rimandano a delle sotto sezioni della schermata di gioco cioè, seguendo l'ordine, quella della descrizione del gioco, dei commenti e del video tutorial del gioco. Nella parte sinistra del gioco abbiamo inserito i simboli che rappresentano i contenuti del gioco, sui quali facendo mouse over è possibile ottenere il nome.

Rispetto al vecchio design, abbiamo tenuto soltanto la sezione orizzontale dei giochi correlati, eliminando anche quella laterale verticale, fatto per diminuire il carico cognitivo dell'utente.

Sia il pulsante per mettere il gioco nei preferiti, che quello per commentare, se premuti quando non si è loggati, mostrano un messaggio che rimanda al

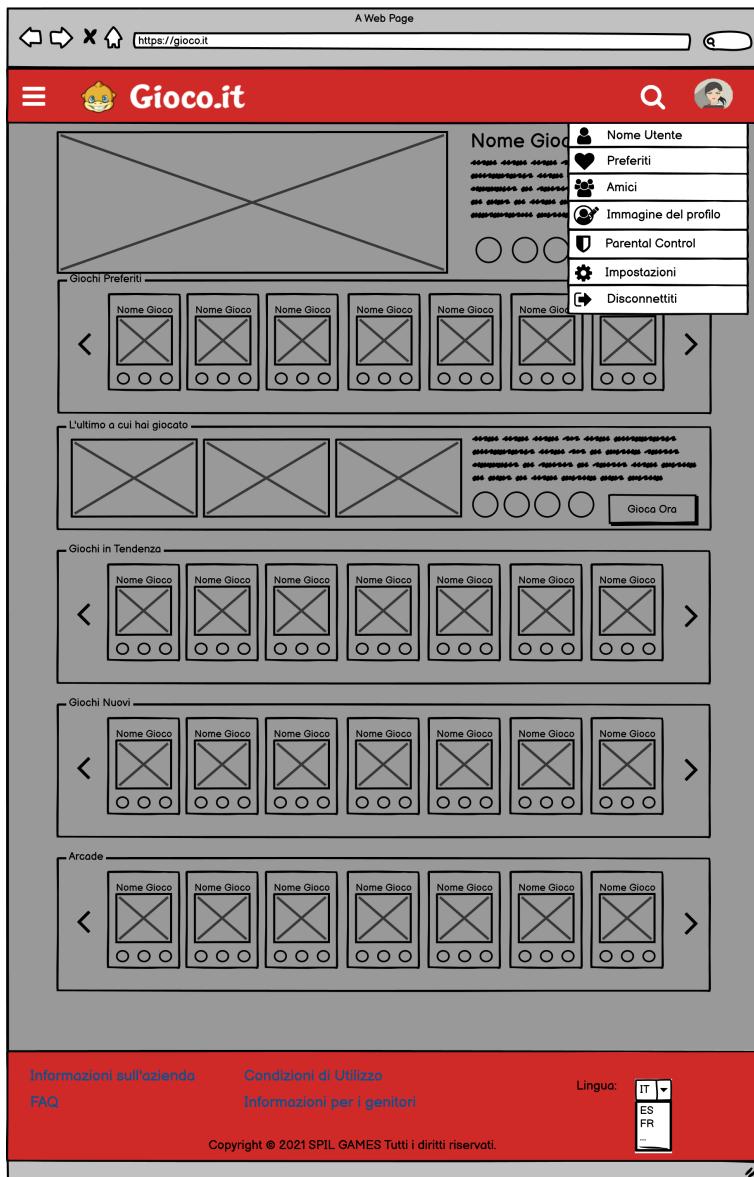
fare login o al registrarsi per utilizzare queste funzioni. Inoltre l'icona per mettere un gioco nei preferiti può anche essere usato per rimuovere uno stesso dalla medesima lista.



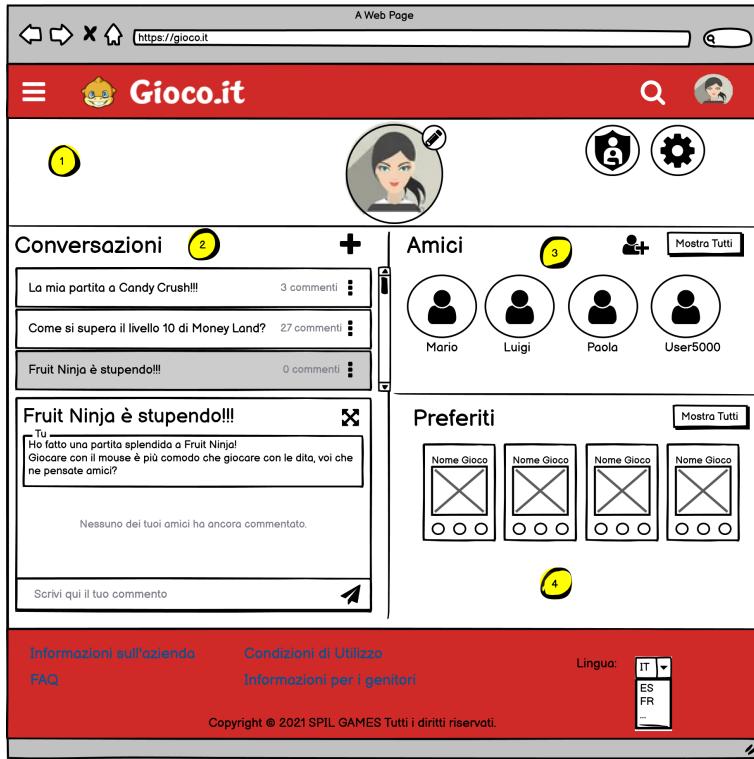
La sotto sezione della descrizione del gioco e quella del video tutorial sono rimaste invariate, nella prima verrà descritto lo scopo del gioco e i comandi da utilizzare per giocarci. Anche la parte dei commenti rimane pressoché invariata, se non per qualche modifica dei pulsanti per renderla più intuitiva e, ovviamente, per utilizzarla bisogna eseguire l'accesso al profilo. Con essa è possibile scrivere commenti e rispondere ad essi (creando delle conversazioni), mettere like o dislike a commenti di altre persone, condividerli o segnalarli (tramite il pulsante dei tre puntini).

5.5.7 Profilo

Dopo essersi loggati la sezione nell'header cliccando sulla propria foto profilo apparirà un menù.



A partire da questo menù sarà possibile accedere a tutte le parti sezioni del profilo e a disconnettere ed uscire dal proprio profilo. Andando nelle impostazioni, questa sezione è stata totalmente ridisegnata in questo modo:

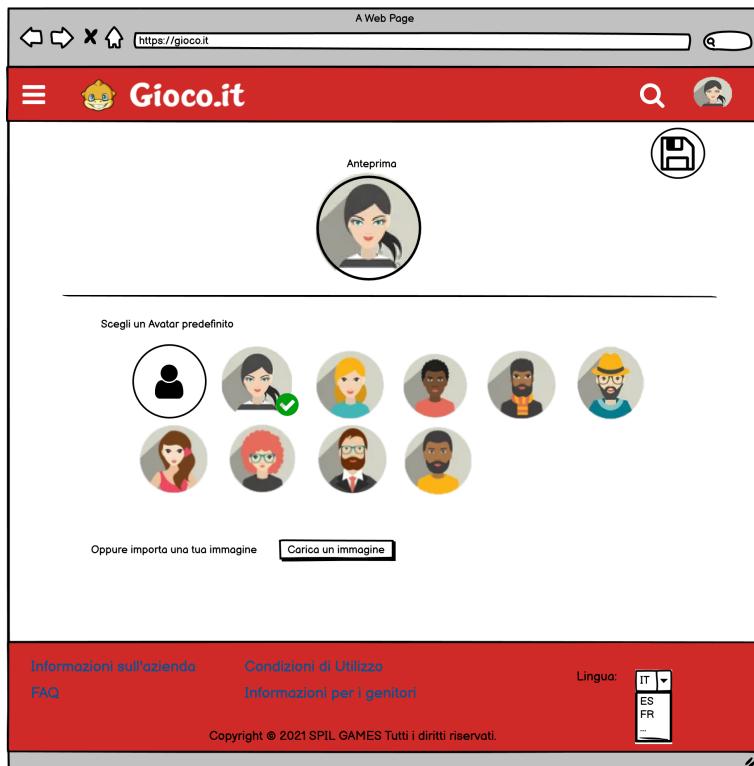


Possiamo vederla come quattro sotto sezioni:

1. Immagine del profilo con i pulsanti impostazioni e parental control
2. Conversazioni attive
3. Lista di amici con i pulsanti di aggiunta amico e mostra tutti
4. Lista delle card dei giochi preferiti con il pulsante "mostra tutti".

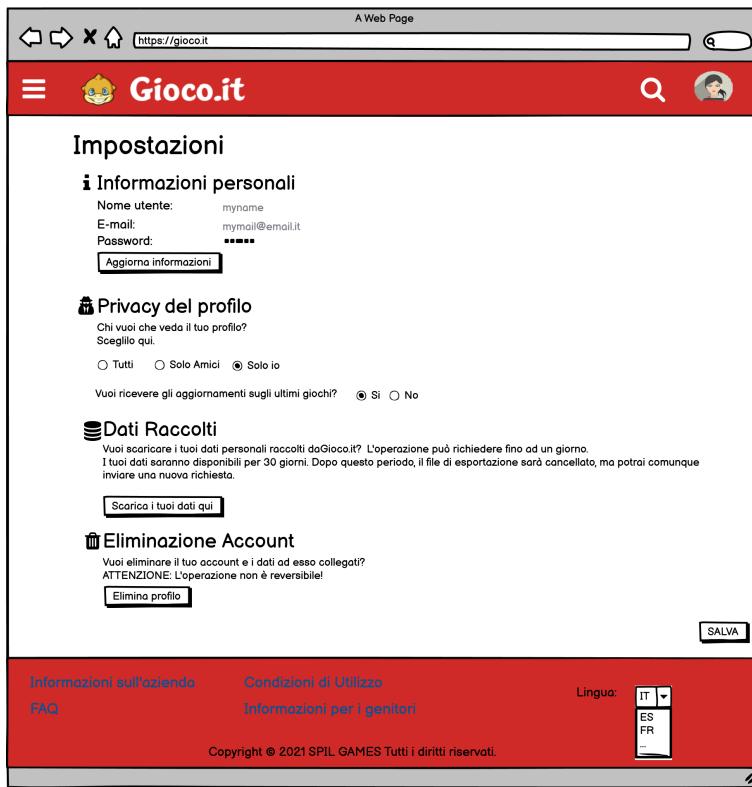
Sotto sezione 1

Qui è contenuta l'immagine del profilo, modificabile, infatti al click sulla matita verremo spostati nella seguente schermata di modifica dell'immagine:



Dove sarà possibile selezionare un avatar di quelli già presenti oppure caricare un’immagine localmente e salvare.

Inoltre, in questa sotto sezione, ci sono anche i due pulsanti ”impostazioni” e ”parental control”, dove il primo ci condurrà alla seguente schermata:

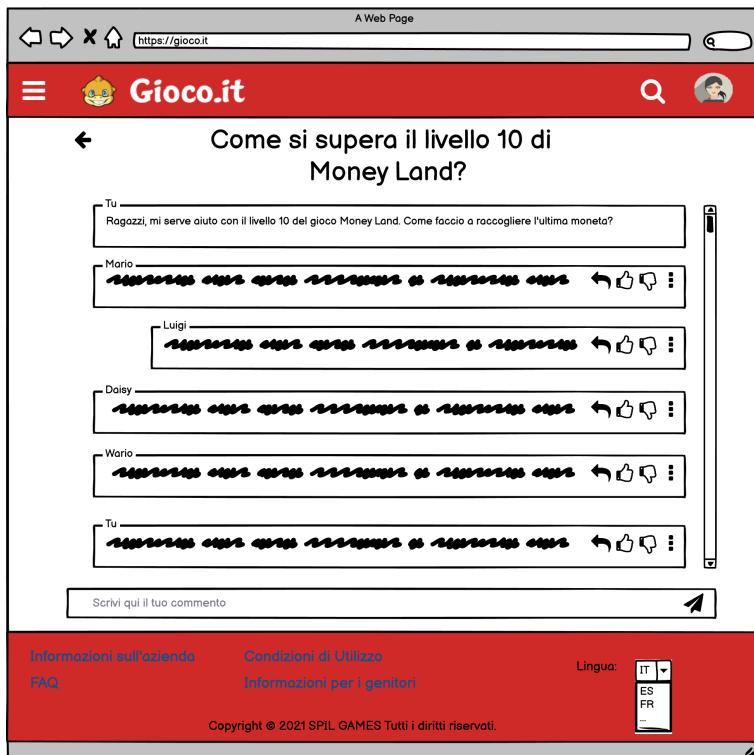


Dove sarà possibile aggiornare i propri dati personali, come nome utente, e-mail e password (nella vecchia versione era possibile modificare solo la password), modificare le impostazioni di privacy (chi può visualizzare il profilo), scaricare i dati personali raccolti su Gioco.it ed eliminare l'account.

Mentre il secondo pulsante (parental control) ci condurrà ad una nuova schermata di impostazioni per i supervisori che vedremo più avanti (sezione 5.5.8).

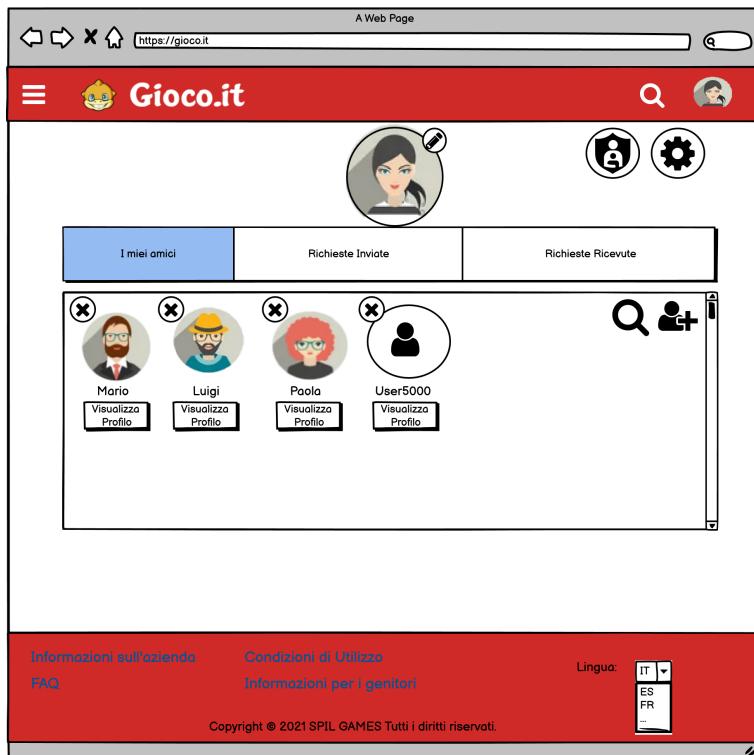
Sotto sezione 2

In questa sotto sezione è possibile creare nuove conversazioni e visualizzare quelle attive, in ordine cronologico. Ogni conversazione ha un nome e un pulsante (tre puntini: serve per eliminare o modificare la conversazione), cliccandoci sopra è possibile visualizzare tutti i commenti e inserirne di nuovi. Cliccando sul pulsante per ingrandire una conversazione si verrà portati alla pagina di una conversazione.



Sotto sezione 3

In questa sotto sezione si possono vedere gli ultimi amici aggiunti e c'è la possibilità, con due pulsanti diversi, di aggiungerne altri o mostrarli tutti. Nel caso si volessero vedere tutti gli amici si vedrà modificarsi la sezione corrente con una tab bar a tre tab:



Dove, in questa prima tab, vengono mostrati tutti gli amici con anche la possibilità di ricercarli per nome, cancellarli ed aggiungerne altri.

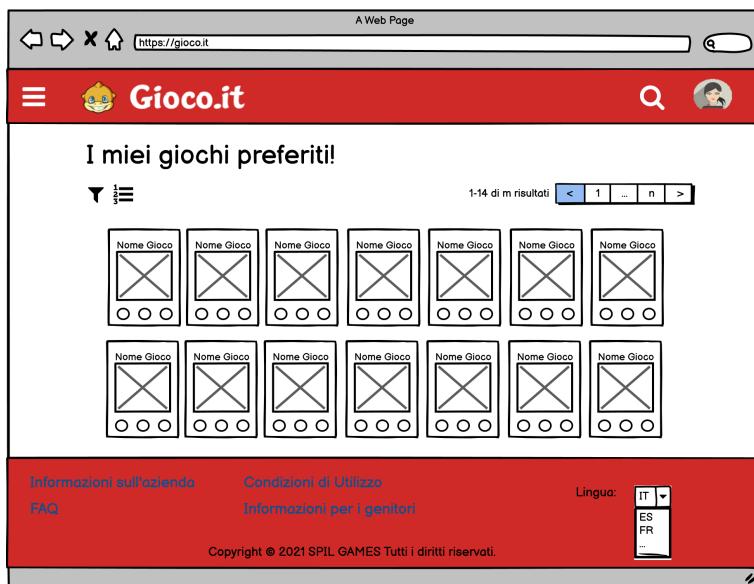
Tab (Left)	Friends Requested	Action
Richieste Inviate	Peppino, Simona, Luca, MickyMouse	Annulla richiesta
Richieste Ricevute	Elisa, Pluto, Goku, Alessandro	Accetta richiesta

Nella seconda tab è possibile visualizzare le richieste d'amicizia inviate e decidere se annullarle, mentre nella terza è possibile visualizzare quelle ricevute

e decidere se accettarle.

Sotto sezione 4

In questa sotto sezione si possono visualizzare le card degli ultimi giochi inseriti tra i preferiti. Nel caso volessimo visualizzarli tutti basterà fare click sul pulsante "Mostra Tutti" ed esso ci condurrà ad una nuova schermata:



Qui sarà possibile scorrerli tutti, visualizzarne solo alcuni in base a dei filtri, giocarci e levarli dai preferiti.

5.5.8 Parental Control

Per accedere alla sezione "Parental Control", lo si può fare dal pulsante presente nella schermata del profilo oppure dal menu a tendina che viene fuori quando si clicca sull'omino del profilo dall'Header, servirà la password di accesso del supervisore (impostata durante la fase di registrazione) come si può vedere nell'immagine seguente:



Nel caso la password per il parental control non sia impostata si accederà direttamente dall'icona del profilo, altrimenti dopo aver inserito la password con successo verrà presentata la schermata finale di questa sezione (Figura 5.16)

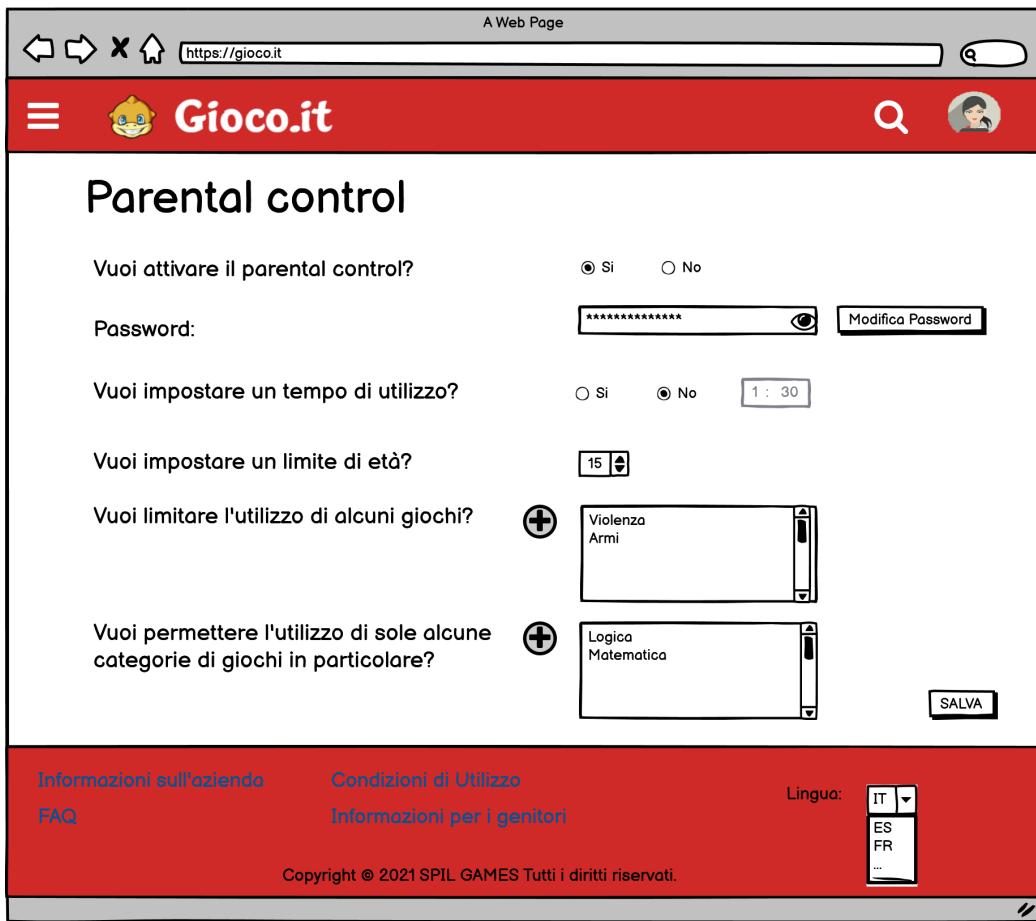


Figura 5.16: Parental control

Dove nella prima parte troviamo l'attivazione o meno del Parental Control stesso, in caso l'opzione sia sul 'No' tutti gli altri campi verrebbero oscurati. In seguito troviamo la possibilità di modificare e visualizzare la password ed infine una serie di limitazioni che possono venire incontro all'utente supervisore. Come si può vedere è possibile impostare dei limiti al giocatore come il tempo di utilizzo sul sito, l'età, vietare determinate categorie e limitare a mostrare giochi di alcune categorie.

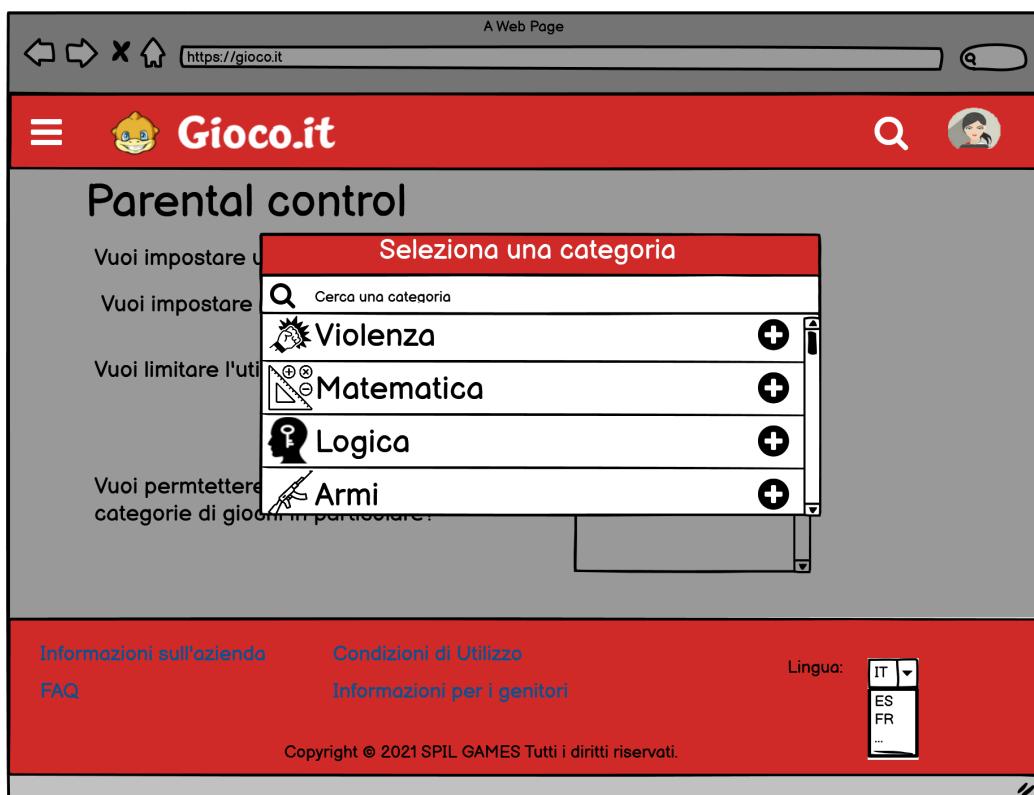


Figura 5.17: Dialog categorie

Quando si cerca di aggiungere una nuova categoria da vietare o da mostrare, dopo il click sul pulsante "+", si aprirà una dialog (Figura 5.17) che permetterà di cercare e selezionare la nuova categoria da aggiungere semplicemente facendo click sul pulsante "+".

Se è stato impostato un parental control che limita il tempo di utilizzo del sito, allo scadere verrà mostrato un messaggio con una finestra modale che blocca il sito.



Figura 5.18: Schermata di superamento del limite di tempo

Capitolo 6

Valutazione del Design

In questo capitolo andremo a valutare quello che è il design ottenuto dalle fasi precedenti. La valutazione sarà formata da due step:

- **L'ispezione:** nella quale andremo a valutare noi stessi in qualità di membri del team il design ottenuto. Useremo la tecnica del *cognitive walkthrough*, una tecnica che sfrutta l'approccio drammaturgico narrativo, e l'*analisi euristica* con le euristiche definite precedentemente.
- **Il testing:** nella quale verrà chiesto ad alcuni utenti di utilizzare i nostri wireframe per valutare l'usabilità del sito.

6.1 Ispezione

Per quanto riguarda l'ispezione stileremo dapprima una lista di task che vogliamo analizzare.

1. Accedere al profilo
2. Giocare al gioco "Subway surf", metterlo nei preferiti e lasciare un commento. Eliminare poi il commento.
3. Cercare un utente e aggiungerlo alla lista degli amici.
4. Modificare la propria foto profilo, caricandone una personalizzata.
5. Eliminare un gioco dai preferiti.
6. Impostare il parental control con un limite di due ore di utilizzo ed un blocco per i giochi che superino i 16 anni.
7. Aggiungere al parental control il blocco per i giochi violenti.

8. Disabilitare il parental control.
9. Creare un nuovo account.

6.1.1 Cognitive Walkthrough

Cognitive walkthrough 1:

Task: Accedere al profilo

User: Una donna di 40 anni come Simona

Happy path

1. Cliccare sull'icona dell'utente in alto a destra
2. Cliccare su accedi con Facebook o Google qualora si volesse effettuare l'accesso tramite social network oppure inserire username e password negli appositi campi
3. Cliccare su 'Accedi'

Walkthrough:

Simona si trova nell'Homepage del sito, individua il pulsante in alto con l'icona del profilo, la clicca e viene reindirizzata alla pagina di login. Inserisce l'username e la password ed in seguito ad un errore di battitura non digita la password corretta ed è costretto a modificare la password appena inserita e ripremere il pulsante 'Accedi'.

Valutazione:

Storia credibile e segue perfettamente l'happy path, è necessario che compaia un messaggio di errore in caso la password sia errata per un errore di battitura.

Miglioramenti: Inserire un messaggio di errore in caso la password sia errata.

Cognitive walkthrough 2:

Task: Giocare al gioco "Subway surf", metterlo nei preferiti e lasciare un commento. Eliminare poi il commento.

User: Un bambino dell'età di 12 anni come Mirko

Happy Path

1. Cliccare sull'icona di ricerca in alto a destra
2. Digitare nel campo apposito 'Subway Surf'
3. Cliccare su 'Invio'
4. Cliccare sull'immagine riferita al gioco
5. Cliccare il tastino del cuore ed eseguire l'accesso in caso non sia stato fatto
6. Scorrere in fondo alla pagina
7. Digitare il commento nella sezione apposta
8. Cliccare sul pulsante con l'icona 'Invio'
9. Cliccare poi sul menu (i tre puntini)
10. Cliccare su Elimina

Walkthrough:

Mirko si trova nell'homepage la scorre cercando il gioco di suo interesse e non lo trova. Di conseguenza clicca sul pulsante di ricerca e inizia a digitare 'Subway surf' fino che non compare come risultato. Una volta trovato lo clicca e viene reindirizzato alla pagina di suo interesse. Gioca per un paio di minuti al gioco e si accorge che questo gioco fa proprio al caso suo! Decide allora di volerlo mettere nella lista dei preferiti e clicca sul cuore in alto a destra. Vuole poi lasciare un commento scrivendo l'enorme punteggio che è riuscito a realizzare, clicca allora sul pulsante dei commenti sotto al cuore che lo reindirizza alla sezione dei commenti in fondo alla pagina. Nel campo di testo, digita un commento e successivamente preme invio per pubblicarlo. Si accorge di aver scritto un commento grammaticalmente sbagliato e decide di eliminarlo. Preme sul suo commento senza successo, ma nota poi alla destra il menu, ci clicca e clicca poi su elimina. Infine scrive il nuovo commento corretto.

Valutazione:

Storia realistica e abbastanza semplice.

Miglioramenti:

Nessuno.

Cognitive walkthrough 3:

Task: Cercare un utente e aggiungerlo alla lista degli amici.

User: Un bambino dell'età di 8 anni come Gaetano

Happy Path

1. Eseguire l'accesso qualora non sia stato fatto
2. Cliccare sull'immagine del profilo in alto a destra
3. Selezionare nel menu a tendina la voce 'Amici'
4. Qualora non fosse già selezionato, selezionare la tab 'I miei amici'
5. Cliccare il pulsante con l'icona dell'utente e un '+'
6. Digitare il nome dell'amico nel campo
7. Mandargli la richiesta di amicizia con il tasto '+'

Walkthrough:

Gaetano vuole aggiungere agli amici il suo compagno di banco Lucio. Una volta eseguito l'accesso va nel menu a tendina riferita all'immagine del profilo dell'utente. Seleziona la voce 'Amici' e clicca sul pulsante 'Ricerca' digita il nome dell'utente ma non lo trova chiude quindi quella finestra e clicca sull'icona affianco con l'omino e il '+' si apre quindi un'altra barra di ricerca. Digita il nome dell'amico, lo trova e lo aggiunge alla lista degli amici.

Valutazione:

Storia non troppo realista poiché il ragazzo ha solo 8 anni e non è detto che sappia muoversi così bene su un sito se non con l'ausilio di un adulto. Nonostante il path è errato poiché per prima cosa l'utente cerca nella sua lista di amici e non trova il risultato sperato quindi è costretto a tornare indietro e trovare il pulsante 'aggiungi amici'.

Miglioramenti: Mettere in risalto il fatto che la prima ricerca si basa solo sugli amici già nella lista e non dei nuovi. Aggiungeremo quindi delle label una con scritto "Cerca tra i tuoi amici" sotto l'icona della lente di ingrandimento e una con scritto "Aggiungi un nuovo amico" sotto l'icona per aggiungere nuovi amici.

Cognitive walkthrough 4:

Task: Modificare la propria foto profilo, caricandone una personalizzata.

User: Ragazzo di età media, dai 10 ai 16 anni, come Mirko (12 anni).

Happy path

1. Cliccare sul proprio profilo
2. Dal menu che si apre scegliere Immagine del profilo
3. Selezionare sul pulsante “carica un’immagine”
4. Selezionare l’immagine dal proprio file system
5. Cliccare il pulsante salva in alto a dx

Walkthrough:

Mirko ha voglia di modificare la sua foto profilo per utilizzare una bellissima foto di Goku Super Sayan Ultra Istinto che ha appena salvato sul suo Desktop. Mirko si guarda attorno e preme immediatamente sull’immagine del profilo. Per la troppa voglia di cambiare foto però, Mirko non si accorge del pulsante “Immagine del profilo” e preme direttamente nel menù la voce con il proprio nome utente. Nella schermata che si apre clicca sulla matita posta vicino la propria foto profilo e da lì correttamente clicca sul pulsante “carica un’immagine”. Caricata l’immagine guarda l’anteprima e si accorge che alla destra c’è il pulsante per salvare. Clicca e conclude l’operazione.

Valutazione: La storia risulta credibile. L’utente non ha seguito l’happy path ma lo ha allungato di un passaggio. Il fatto che il task possa essere completato seguendo più passaggi è un punto a favore del sito.

Miglioramenti: Non ci sono criticità.

Cognitive walkthrough 5:

Task: Eliminare un gioco dai preferiti.

User: Bambino, come Gaetano (8 anni)

Happy path

1. Cliccare sul proprio profilo
2. Dal menu che si apre scegliere “Preferiti”

3. Trovare il gioco tra i preferiti
4. Eliminarlo con la X in alto a sx

Walkthrough:

Gaetano ha completato un gioco e non ha voglia di ricominciarlo da capo. Decide quindi di eliminarlo dalla lista dei preferiti. Gaetano cerca nella homepage il gioco nella lista dei giochi preferiti. Dopo averlo trovato capisce che non può eliminarlo in nessun modo. Decide allora di cliccare sul pulsante del suo profilo. Essendo Gaetano un bambino molto attento a cui piace molto leggere, legge tutte le voci del menù prima di cliccare. Legge quindi il tasto preferiti e lo preme. Nella lista dei giochi preferiti che visiona, trova il suo gioco e posando il mouse su di esso si accorge che appare una X in alto a sinistra. La preme e completa il task.

Valutazione: La storia risulta credibile. Il fatto che il task possa essere completato seguendo più passaggi è un punto a favore del sito.

Miglioramenti: Si potrebbe aggiungere l'eliminazione di un gioco dai preferiti sin dalla Home Page.

Cognitive walkthrough 6:

Task:Impostare il parental control con un limite di due ore di utilizzo ed un blocco per i giochi che superino gli 8 anni.

User:Genitore come Claudio

Happy path

1. Cliccare sul proprio profilo
2. Selezionare dal menù la voce Parental Control
3. Accedere tramite la propria password supervisore
4. Selezionare si nella voce “Vuoi attivare il parental control?”
5. Selezionare si nella voce “Vuoi impostare un limite di tempo?”
6. Impostare 8 nella voce “Vuoi impostare un limite di età?”

Walkthrough:

Claudio crede che suo figlio Salvatore stia passando troppo tempo al computer a giocare ad un gioco in cui si spara a degli uccelli. Decide quindi

di assicurarsi che smetta di giocare a giochi un po' troppo violenti e che si stacchi un po dal computer. Accede quindi a [gioco.it](#) e cliccando sul profilo legge il menù e accede alla sezione “parental control”. Da qui legge tutte le voci e per primo attiva il parental control selezionando Sì nella prima voce. Continuando a leggere nella pagina tenta di modificare l’orario per il limite di tempo, senza riuscirci. Capisce quindi che il limite di tempo è bloccato e per sbloccarlo deve selezionare sì nei radio button vicini. In seguito modifica il limite di età e salva le modifiche compiute.

Valutazione: La storia risulta credibile. Il fatto che il task possa essere completato seguendo più passaggi è un punto a favore del sito.

Miglioramenti: Non ci sono criticità.

Cognitive walkthrough 7:

Task: Aggiungere al parental control il blocco per i giochi violenti.

User: Un padre di 45 anni come Claudio (vedere 4.2).

Happy path

1. Eseguire l’accesso qualora non sia stato fatto
2. Cliccare sul pulsante con l’omino in alto a destra sulla HomePage
3. Dal menu che si apre scegliere Parental Control
4. Inserire la password per accedere al Parental Control
5. Nella nuova schermata che si presenta, cliccare sul pulsante “+” al box “Vuoi limitare l’utilizzo di alcuni giochi?”
6. Dalla finestra di dialogo cercare la categoria violenza (se non è già presente)
7. Premere il pulsante “+” di fianco la categoria “Violenza”

Walkthrough:

Claudio è sulla HomePage del sito [Giochi.it](#) e comincia ad esplorarlo. Individua in alto a destra il pulsante del profilo e ci clicca sopra e a dal menu che viene fuori clicca sulla sezione Parental Control. Al momento dell’accesso a

questa sezione gli viene chiesta la password, scritta su un foglietto ormai perduto. Clicca allora sul pulsante "Ho dimenticato la password", la cambia e può procedere con il suo task. Dopo essersi aperta la schermata del Parental Control, Claudio, individua il box di limite dei giochi, clicca sul pulsante "+" e nella finestra modale che compare individua subito la categoria Violenza e la seleziona con il pulsante "+" e infine salva.

Valutazione:

Storia realistica. Nel nostro design però l'utente non avrebbe potuto modificare la password perduta poichè non è presente il pulsante e avrebbe quindi fallito il task.

Miglioramenti:

Inserire un pulsante per cambiare la password.

Cognitive walkthrough 8:

Task: Disabilitare il Parental Control.

User: Una ragazza di 35 anni come Silvia (vedere 4.2).

Happy path

1. Eseguire l'accesso qualora non sia stato fatto
2. Cliccare sul pulsante con l'omino in alto a destra sulla HomePage
3. Dal menu che si apre scegliere Parental Control
4. Inserire la password per accedere al Parental Control
5. Nella nuova schermata che si presenta, cliccare sul bottone radio "No", alla domanda "Vuoi attivare il parental control?"

Walkthrough:

Silvia vuole disattivare il Parental Control, usato per i suoi alunni, per giocare. Inizialmente è sulla HomePage del sito Giochi.it e trova in alto a destra il pulsante del profilo e ci clicca sopra e dal menu che viene fuori clicca sulla sezione del suo profilo. Successivamente, all'apertura della nuova pagina, individua il pulsante con lo scudo del Parental Control e lo clicca e inserisce la

password in modo corretto nella text box per accedervi. Dopo essersi aperta la schermata del Parental Control, Silvia, individua il bottone "No" per disabilitare le restrizioni e torna alla HomePage e chiude la finestra. Riaccedendovi qualche ora giorno dopo si rende conto che il Parental Control era ancora attivo, allora si ricordò di non aver salvato. Silvia rifece tutto da capo ricordandosi di salvare e completò il task.

Valutazione:

La storia risulta credibile. L'utente non ha seguito l'happy path ma ha raggiunto l'obiettivo con solamente un passaggio in più. Questo è ottimo perché l'utente può arrivare all'obiettivo in più modi ma allo stesso tempo potrebbe risultare ridondante. Inoltre non è stato inserito nessun messaggio "reminder" per salvare prima di uscire.

Miglioramenti:

Inserire un reminder per salvare se viene cambiata pagina senza salvare le modifiche.

Cognitive walkthrough 9:

Task: Creare un nuovo account.

User: Un uomo dai 40 ai 50 anni come Claudio (vedere 4.2).

Happy path

1. Se è già stato eseguito l'accesso disconnettersi dal profilo
2. Cliccare sul pulsante con l'omino in alto a destra sulla HomePage
3. Nella nuova schermata andate nella sezione "Registrati"
4. Compila il form con tutti i tuoi dati
5. Imposta il Parental Control con password "101010"
6. Conferma di non essere un robot
7. Premi sul pulsante "Registrati"

Walkthrough:

Claudio, vuole creare un nuovo profilo per suo figlio, infatti inizialmente si disconnette dall'account corrente e clicca sul pulsante dell'omino nella HomePage. Alla schermata che appare si sposta nella sezione "Registrati" e comincia a compilare il form. Dopo aver inserito tutti i dati imposta il Parental Control con la password designata, cerca di dimostrare di non essere un robot e dopo vari tentativi ci riesce (non è molto bravo a distinguere le bici dalle moto senza occhiali e il riquadro gli sembra piccolo). Infine clicca sul pulsante "Registrati" e riesce a completare il task.

Valutazione:

Storia molto credibile. Nonostante Claudio abbia avuto qualche problema nel dimostrare di non essere un robot ha completato perfettamente il task. Purtroppo questo problema non è arginabile, dato che è fondamentale per evitare la creazione di account falsi.

Miglioramenti:

Nessun miglioramento.

6.1.2 Valutazione Euristiche

Dopo aver valutato i percorsi cognitivi, per completare l'ispezione siamo andati a valutare il rispetto di tutte le euristiche selezionate nella sezione di valutazione delle risorse esistenti. Elenchiamo quindi di seguito i codici di tutte le euristiche e valuteremo il loro rispetto o meno.

Home Page

1. Rispettata.
2. Rispettata.
3. Rispettata.
4. Rispettata.
5. Rispettata.
6. Rispettata.
7. Rispettata.

8. Rispettata.
9. Rispettata.
10. Rispettata.

Task Orientation

1. Rispettata.
2. Rispettata.
3. Rispettata.
4. Rispettata.
5. Rispettata.
6. Rispettata.
7. Rispettata.
8. Rispettata.
9. Rispettata.
10. Rispettata.
11. Non rispettata. Aggiungeremo nelle impostazioni un comando per la modifica del tempo di logoff.

Navigation and IA

1. Rispettata.
2. Rispettata.
3. Rispettata.
4. Rispettata.
5. Rispettata.
6. Rispettata.
7. Rispettata.

8. Rispettata.
9. Rispettata.
10. Rispettata.

Page Layout & Visual Design

1. Rispettata.
2. Rispettata.
3. Rispettata.
4. Rispettata.
5. Rispettata.
6. Rispettata.
7. Rispettata.
8. Non rispettata. Nella schermata del gioco l'icona che porta alla descrizione del gioco non è esplicativa.
9. Rispettata.
10. Rispettata.
11. Rispettata.
12. Rispettata.
13. Rispettata.
14. Rispettata.
15. Rispettata.
16. Rispettata.
17. Rispettata.
18. Rispettata.
19. Rispettata.
20. Rispettata.

21. Rispettata.
22. Rispettata.
23. Non valutabile, non ci sono animazioni.
24. Non valutabile.
25. Rispettata.

Ricerca

1. Rispettata.
2. Rispettata.
3. Rispettata.
4. Non rispettata. Il numero di risultati mostrati per pagina non è modificabile.
5. Rispettata.
6. Rispettata.
7. Rispettata.
8. Non valutabile, il motore di ricerca è una semplice ricerca per nome.
9. Rispettata.
10. Rispettata.
11. Rispettata.
12. Rispettata.
13. Non valutabile.
14. Rispettata.
15. Rispettata.
16. Rispettata.
17. Rispettata.
18. Rispettata.

Help, Feedback And Error Tolerance

1. Rispettata.
2. Rispettata.
3. Rispettata.
4. Rispettata.
5. Rispettata.
6. Rispettata.
7. Rispettata.
8. Rispettata.
9. Rispettata.
10. Rispettata.
11. Rispettata.
12. Rispettata.
13. Rispettata.
14. Rispettata.
15. Rispettata.
16. Rispettata.
17. Rispettata.
18. Rispettata.
19. Rispettata.
20. Rispettata.
21. Rispettata.
22. Rispettata.
23. Rispettata.
24. Rispettata.

25. Rispettata.
26. Rispettata.
27. Rispettata.
28. Non valutabile. Se l'utente non effettua il login perde i progressi di gioco.
29. Rispettata.

6.2 User Testing

6.2.1 Protocollo di testing

Per testare il desing ottenuto assieme agli utenti abbiamo utilizzato lo stesso protocollo di testing usato dei test della sezione 3.2. Abbiamo quindi effettuato un *discount usability testing* (rimandiamo alla sezione 3.2 per le motivazioni) ed abbiamo adottato una metodologia *thinking aloud*. La lista di task testata con gli utenti è la stessa testata nell'ispezione nella sezione precedente, in modo tale da confermare o meno i risultati dei nostri percorsi cognitivi. Siccome in questo momento non abbiamo una versione funzionante del sito web, il test utenti è stato eseguito porgendo loro i wireframes ottenuti nelle fasi precedenti, spostando l'attenzione da un wireframe all'altro seguendo le scelte compiute dagli utenti. Anche in questo caso, le metriche raccolte saranno le stesse che abbiamo raccolto nella prima sezione.

6.2.2 Soggetti testati

Per questo test sono stati utilizzati quattro soggetti:

- Aldo ha 26 anni, studente di medicina. Ha una sorella minore di 12 anni chiamata Lucia a cui si trova spesso a fare da babysitter.
- Monica ha 51 anni, lavora come receptionist in un famoso Hotel di Vasto. Ha un figlio di 10 anni e non vuole che stia troppo tempo davanti al pc.
- Mattia ha 15 anni, frequenta l'Istituto Tecnico Industriale con indirizzo meccanico.
- Leonardo ha 62 anni, è un militare in pensione. Lavorava negli uffici dell'aeronautica quindi ha una sufficiente padronanza dei computer. Si occupa spesso di tenere le sue nipotine quando suo figlio è a lavoro.

6.2.3 Testing

Risultati di Aldo

Task	Successo	Efficacia	Apprendibilità
1	Si	Alta	Alta
2	Si	Alta	Alta
3	Si	Media (per cercare l'amico ha utilizzato la barra di ricerca dei giochi per poi accorgersi dopo averla aperta che si tratta di una ricerca dei soli giochi)	Alta
4	Si	Alta	Alta
5	Si	Alta	Alta
6	Si	Alta	Alta
7	Si	Alta	Alta
8	Si	Alta	Alta
9	Si	Alta	Alta

Per quanto riguarda il SUS di Aldo:

Domanda	Voto
1. Credo che utilizzerai il sistema frequentemente	3
2. Ho trovato il sistema inutilmente complesso	2
3. Credo che il sistema sia facile da usare	5
4. Penso che sia necessario il supporto di una persona tecnica per riuscire ad utilizzare il sistema	2
5. Ho trovato le varie funzioni del sistema ben integrate	4
6. Credo ci sia troppa inconsistenza nel sistema.	1
7. Immagino che la maggior parte delle persone impari ad usare il sistema molto velocemente	4
8. Ho trovato il sistema molto difficile da usare.	1
9. Mi sono sentito molto a mio agio ad usare il sistema.	5
10. Ho dovuto imparare tante cose prima di riuscire ad usare il sistema.	1
Punteggio SUS	85, grado B

Analisi dei risultati Aldo

Aldo ha per cercare un nuovo amico da aggiungere utilizzato la barra di ricerca dei giochi (**E1**). Aprende la barra però è presente la scritta "Cerca giochi" che ha subito fatto notare il suo errore. Non riteniamo necessario proporre una curva di urgenza per Aldo poiché si tratta di un errore ad impatto bassissimo e con una bassa frequenza.

Risultati di Monica

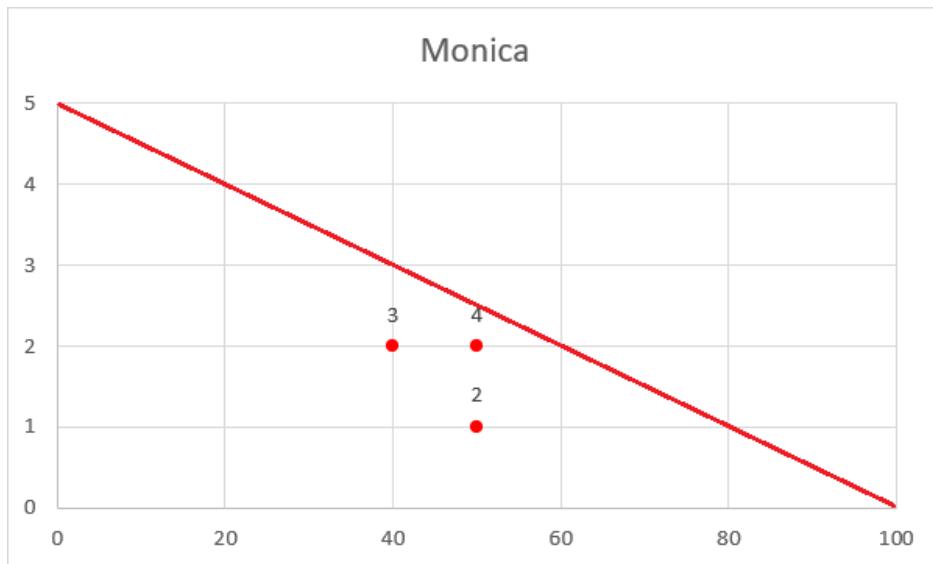
Task	Successo	Efficacia	Apprendibilità
1	Si	Alta	Alta
2	Si	Alta	Alta
3	Si	Bassa (ha cliccato il menu sbagliato andando in quello delle categorie e poi, sbagliando, è finita nelle impostazioni)	Buona
4	Si	Alta	Alta
5	Si	Alta	Alta
6	Si	Alta	Alta
7	Si	Alta	Alta
8	Si	Alta	Alta
9	Si	Alta	Alta

Per quanto riguarda il SUS di Monica:

Domanda	Voto
1. Credo che utilizzerai il sistema frequentemente	4
2. Ho trovato il sistema inutilmente complesso	3
3. Credo che il sistema sia facile da usare	3
4. Penso che sia necessario il supporto di una persona tecnica per riuscire ad utilizzare il sistema	1
5. Ho trovato le varie funzioni del sistema ben integrate	3
6. Credo ci sia troppa inconsistenza nel sistema	1
7. Immagino che la maggior parte delle persone impari ad usare il sistema molto velocemente	5
8. Ho trovato il sistema molto difficile da usare.	1
9. Mi sono sentito molto a mio agio ad usare il sistema.	4
10. Ho dovuto imparare tante cose prima di riuscire ad usare il sistema.	1
Punteggio SUS	80, grado C

6.2.4 Analisi dei risultati per Monica

Per quanto riguarda Monica la performance è stata complessivamente ottima per un utente non troppo esperto dell'età di Monica. Seguono alcune considerazioni. Nel task 3 c'è stato un po' di backtracking. Ha cliccato il menu sbagliato andando in quello delle categorie (**E2**), ha capito poi di dover andare in quello dell'utente e non capendo che la sezione del profilo era raggiungibile cliccando sul nome utente (**E3**) e non accorgendosi dell'opzione "Amici" è finita nelle impostazioni (**E4**). Infatti, infine, è dovuta tornare indietro e si è accorta dal menù che c'era l'opzione "Amici" o comunque che la lista degli amici era raggiungibile anche dalla sezione profilo. Mostriamo la curva di urgenza degli errori commessi da Monica:



Risultati di Mattia

Task	Successo	Efficacia	Apprendibilità
1	Si	Alta	Alta
2	Si	Alta	Alta
3	Si	Media (in prima istanza ha aperto il menu delle categorie non trovando nulla è andato nel pulsante dell'account per cercare l'amico ha utilizzato la barra di ricerca per poi accorgersi dopo averla aperta che si tratta di una ricerca tra i propri amici)	Alta
4	Si	Alta	Alta
5	Si	Alta (Percorso diverso dall'Happy path perché va alla ricerca del gioco stesso e riclicca il pulsante "Cuore")	Alta
6	-	-	-
7	-	-	-
8	-	-	-
9	Si	Alta	Alta

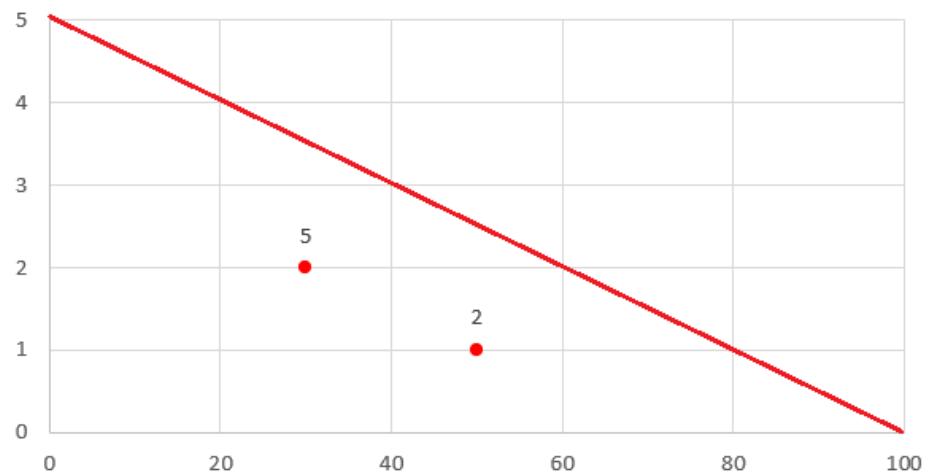
Per quanto riguarda il SUS di Mattia:

Domanda	Voto
1. Credo che utilizzerai il sistema frequentemente	5
2. Ho trovato il sistema inultimamente complesso	2
3. Credo che il sistema sia facile da usare	4
4. Penso che sia necessario il supporto di una persona tecnica per riuscire ad utilizzare il sistema	1
5. Ho trovato le varie funzioni del sistema ben integrate	4
6. Credo ci sia troppa inconsistenza nel sistema.	2
7. Immagino che la maggior parte delle persone impari ad usare il sistema molto velocemente	4
8. Ho trovato il sistema molto difficile da usare.	1
9. Mi sono sentito molto a mio agio ad usare il sistema.	4
10. Ho dovuto imparare tante cose prima di riuscire ad usare il sistema.	1
Punteggio SUS	85, grado B

Analisi dei risultati Mattia

Per quanto riguarda Mattia, ha nel task 3 commesso lo stesso errore di Monica (**E2**), per poi correggersi e andare correttamente nel profilo. Nella sezione dei propri amici Mattia per aggiungere un nuovo amico ha utilizzato la ricerca tra i propri amici piuttosto che il pulsante di aggiunta (**E5**). Crediamo però che questo sia un errore minimale commesso solo da Mattia, che è subito tornato sui suoi passi. Mostriamo ora la sua curva di urgenza.

Mattia



Risultati di Leonardo

Task	Successo	Efficacia	Apprendibilità
1	Si	Alta	Alta
2	Si	Media (Non riusciva a capire che per eliminare bisognava utilizzare i tre puntini)	Alta
3	Si	Media (dopo aver correttamente aperto il menù profilo ed aver selezionato correttamente amici, ha tentato di cercare di aggiungere un nuovo amico tramite il pulsante di ricerca tra i propri amici)	Alta
4	Si	Alta	Alta
5	Si	Alta	Alta
6	Si	Media (apre dapprima il menù a sinistra. Non trovando nulla va nella sezione profilo e apre dal menù che si apre le impostazioni. Non trovando nulla neanche qui riapre il menù e soffermandosi a leggere trova Parental Control)	Alta
7	Si	Alta	Alta
8	Si	Alta	Alta
9	Si	Alta	Alta

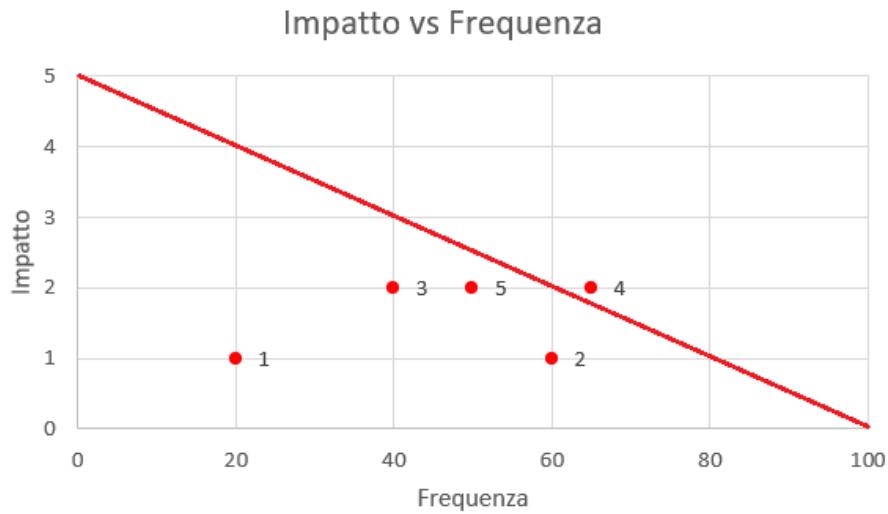
Per quanto riguarda il SUS di Leonardo:

Domanda	Voto
1. Credo che utilizzerai il sistema frequentemente	3
2. Ho trovato il sistema inultimamente complesso	2
3. Credo che il sistema sia facile da usare	5
4. Penso che sia necessario il supporto di una persona tecnica per riuscire ad utilizzare il sistema	2
5. Ho trovato le varie funzioni del sistema ben integrate	4
6. Credo ci sia troppa inconsistenza nel sistema.	2
7. Immagino che la maggior parte delle persone impari ad usare il sistema molto velocemente	5
8. Ho trovato il sistema molto difficile da usare.	2
9. Mi sono sentito molto a mio agio ad usare il sistema.	3
10. Ho dovuto imparare tante cose prima di riuscire ad usare il sistema.	1
Punteggio SUS	77.5 , grado C

6.2.5 Analisi dei risultati Leonardo

Anche per Leonardo ci diciamo soddisfatti dei risultati ottenuti. Anche lui ha commesso lo stesso errore di Mattia (**E5**). Per quanto riguarda il task 2 invece ha avuto un po' di fatica nell'eliminazione del commento, non riconoscendo a primo impatto i tre puntini come un menù. Più complessa è la situazione per il task 6. L'utente ha dapprima aperto il menù delle categorie non trovando risultati, si sposta poi verso il menù del profilo cliccando subito sulle impostazioni (**E4**). Dopo aver capito che anche questa non era la sezione che cercava, riapre il menù del profilo e trova la sezione del parental control, completando poi correttamente il resto del task.

I risultati di Leonardo, che ha ripetuto errori commessi da altri utenti che consideravamo a bassa frequenza, ci hanno fatto riflettere e ci portano a questa curva di urgenza:



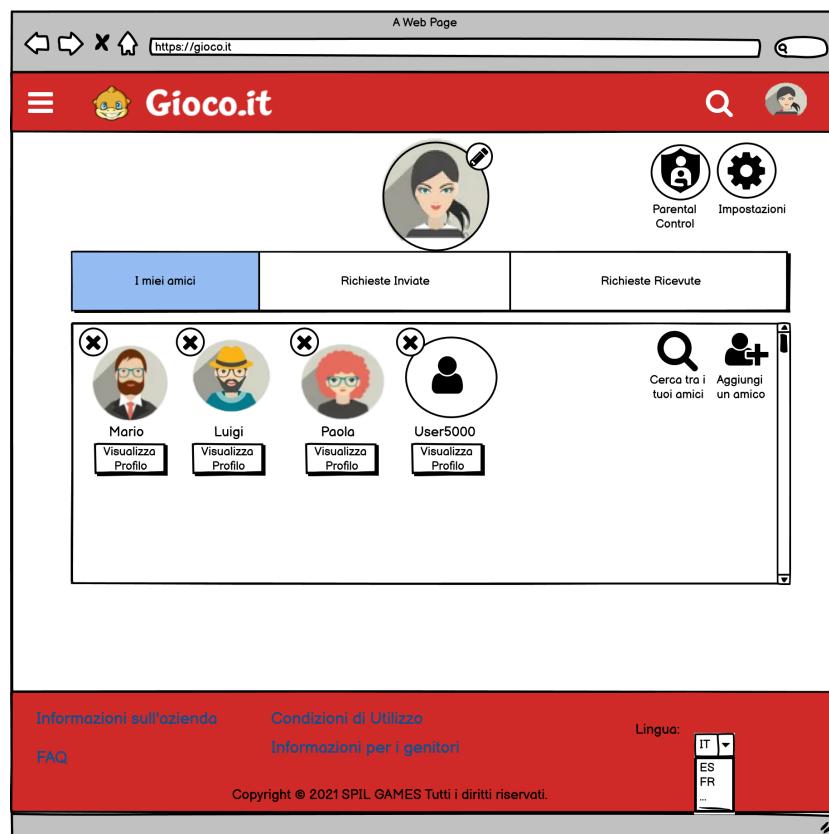
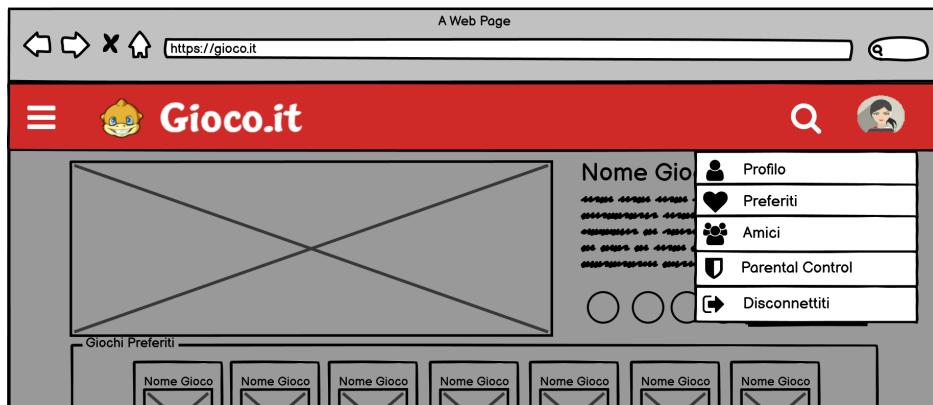
6.2.6 Miglioramenti

Siamo andati quindi a correggere il design per migliorare e rimuovere gli errori trovati. Tentiamo di correggere E3 sostituendo, all'interno della lista del menu dell'utente, il "Nome utente" con la scritta "Profilo". L'errore con maggior impatto e frequenza è invece l'errore 4. Poichè consideriamo le impostazioni una sezione marginale del sito che verrà utilizzata di rado, per evitare confusione l'abbiamo rimossa dal menù ed essa rimane accessibile solo all'interno della sezione profilo, lasciando così meno voci nel menù: quelle più utili e di più frequente accesso. Per quanto riguarda l'E5 abbiamo aggiunto delle label esplicative che permettono quindi all'utente di non cadere in errore.

6.3 Design Aggiornati

Mostriamo quindi ora i wireframes che abbiamo ottenuto dai miglioramenti applicati a seguito delle inspezioni e del testing. Non mostreremo tutti i wireframes, ma solo quelli che sono stati modificati.

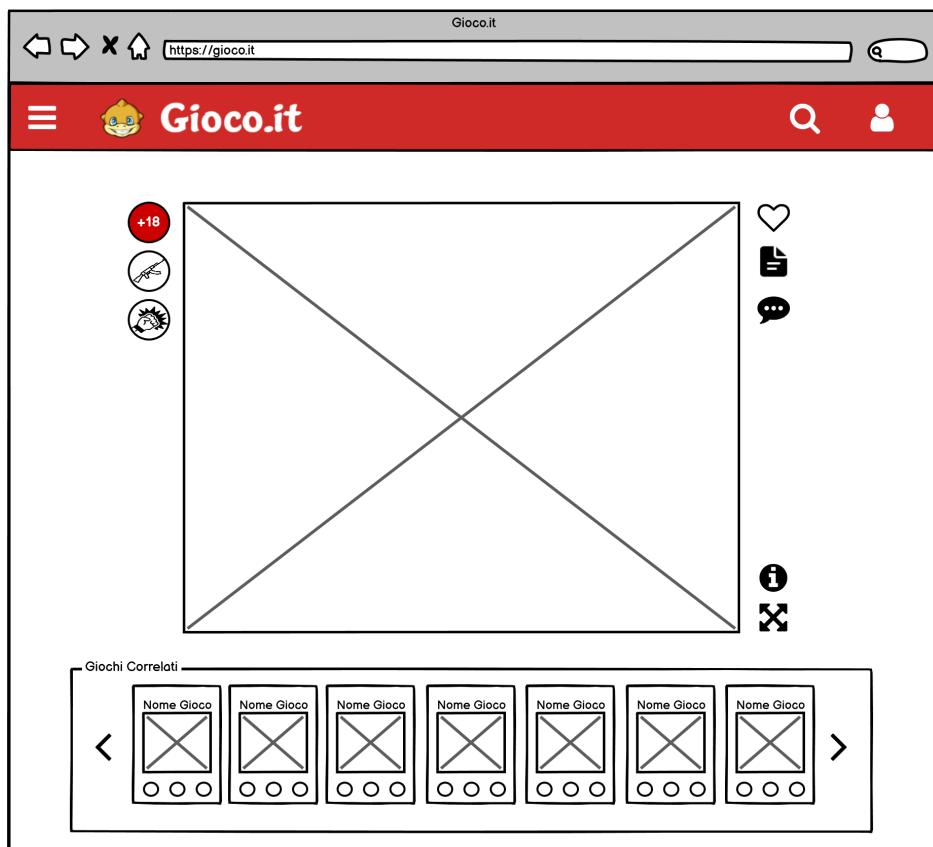
Il menù è stato semplificato lasciando solo le voci più importanti. Un importante modifica è stata quella di eliminare dal menù le impostazioni, accessibili ora solo dal profilo, poichè si tratta secondo noi di una pagina a cui bisogna accedere molto raramente e che porta invece molta confusione negli utenti.



La schermata del profilo e degli amici vedranno aggiunte delle label esplicative dei pulsanti. Sono state quindi aggiunti dei signifiers per il Parental Control e per le impostazioni, oltre che per la sezione amici per distinguere la ricerca tra i propri amici e l'aggiunta di nuovi.



Nella schermata di accesso al parental control abbiamo aggiunto un pulsante ho dimenticato la password non presente in precedenza. Mentre per la schermata del gioco abbiamo modificato l'icona della descrizione per renderla più esplicativa.



Capitolo 7

Conclusioni

Il nostro lavoro di redesign del sito Gioco.it ha avuto lo scopo di offrire ad un segmento target complementare a quello degli utenti primari (i bambini) una serie di servizi, che possiamo descrivere come fondamentali per l'utilizzo in sicurezza del sistema. Nonostante l'offerta di nuovi servizi si sia rivolta per lo più ad un pubblico adulto abbiamo effettuato un complessivo redesign per rendere il sito più minimale e di facile comprensione, per diminuire al minimo le frizioni che possono esserci tra gli utilizzatori bambini ed il loro scopo: divertirsi ed imparare.

Abbiamo infatti dapprima rivisto la home page, troppo ricca di giochi e disorganizzata, snellendola e preferendo un approccio che accompagna il ragazzo nella scelta del gioco e che offre lui dei nuovi giochi (sezione Gioco del giorno) ma che allo stesso tempo rende semplice ed efficace la ripetizione di task soliti (come l'accesso a giochi preferiti o la scelta dell'ultimo gioco giocato). Abbiamo poi preso a carico le preoccupazioni dei genitori offrendo loro informazioni utili ai genitori a riguardo dei contenuti del gioco. Se questo non bastasse per farli sentire al sicuro è stata aggiunta la possibilità di impostare un Parental Control, con un'area non accessibile ai ragazzi (accessibile tramite una password diversa) che permette di limitare l'utilizzo del sito ed i suoi contenuti.

Confrontando i risultati dei test SUS tra il testing del sito precedente al nostro design e quelli successivi al nostro design possiamo dire che in media sono aumentati di circa 10 punti. Riteniamo che questo nostro design non stravolga il sito, ma sia una sua evoluzione che mantiene i punti di forza e smussa quelli di debolezza, portando il sito al soddisfacimento dei bisogni di un'altra categoria di utenti. Abbiamo, infatti, risolto tutte le problematiche venute fuori dalla preliminare fase di inspezione e testing.