

Report Progetto UUX
Gioco.it
Gruppo: La Triade

Marco Benito Tomasone 1038815
Luca Genova 1038843
Simone Boldrini 1038792

2021-2022

Indice

1	Ricerca Etnografica	3
2	Valutazione delle risorse esistenti	4
3	Studio di fattibilità	5
3.1	Contesto di utilizzo	5
3.1.1	Utenti previsti	5
3.1.2	Compiti previsti	6
3.1.3	Vincoli ambientali e tecnici	6
3.2	Personas	6
3.3	Scenari	7

Introduzione

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

Capitolo 1

Ricerca Etnografica

Capitolo 2

Valutazione delle risorse esistenti

Capitolo 3

Studio di fattibilità

3.1 Contesto di utilizzo

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

3.1.1 Utenti previsti

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

Abbiamo individuato due segmenti target di riferimento, in sintesi:

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

3.1.2 Compiti previsti

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

- Creazione di un profilo
- Login e logout dal sistema
- Visualizzare i giochi in tendenza
- Visualizzare i giochi in base a varie categorie
- Giocare ai vari mini giochi
- Utilizzo di un parental control
- ecc...

3.1.3 Vincoli ambientali e tecnici

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

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

3.2 Personas

Partendo dai nostri target segments, presentiamo quattro personas plausibili, due per ciascun target segments.

	Nome:	Mirko Rossi
	Età:	10
	Stato civile:	Nubile
	Occupazione:	Studente Mantenimento da parte dei genitori
	Abilità tecinche:	Usa il laptop del padre per fare ricerche scolastiche o per giocare.

3.3 Scenari