

Capitolo 1

Studio di fattibilità

1.1 Contesto di utilizzo

Ora definiamo chi sono gli utenti previsti e quali sono i compiti, quali sono i vincoli tecnici e quelli ambientali.

1.1.1 Utenti previsti

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

1.1.2 Compiti previsti

Durante le interviste sono emerse una serie di "idee per compiti" ricorrenti. Elaboriamo su questi 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

1.1.3 Vincoli ambientali e tecnici

Il nostro target è costituito da persone che posso permettersi un cazzo di computer di merda, quindi supponiamo che tutti i nostri utenti possiedano almeno un personal computer (desktop o laptop) o smartphone con una connessione ad Internet. Assumiamo infine che la maggior parte, se non la totalità, dei nostri utenti target utilizzerà il nostro sistema nel tempo libero, a casa o in un ambiente altrettanto confortevole e accogliente, senza alcun vincolo di tempo.

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

1.2 Scenari

1.3 Personas