

Report Progetto UUX
Gioco.it
Gruppo: La Triade

Marco Benito Tomasone 1038815
Luca Genova 1038843
Simone Boldrini 1038792

2021-2022

Indice

1	Ricerca Etnografica	3
1.1	Segmentazione	3
1.1.1	Segmentazione Demografica	3
1.1.2	Segmentazione Psicografica	4
1.1.3	Segmenti Target	4
1.2	Ricerca Utenti	5
1.2.1	interviste	5
1.2.2	Conclusioni	12
2	Valutazione delle risorse esistenti	13
3	Studio di fattibilità	14
3.1	Contesto di utilizzo	14
3.1.1	Utenti previsti	14
3.1.2	Compiti previsti	15
3.1.3	Vincoli ambientali e tecnici	15
3.2	Personas	16
3.3	Scenari	19
3.3.1	Basta sparare (Mirko)	19
3.3.2	Tutto in uno (Simona)	19
3.3.3	Addio ricerca di storia (Gaetano)	19
3.3.4	Il controllo non è mai troppo (Claudio)	20

Introduzione

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

Capitolo 1

Ricerca Etnografica

1.1 Segmentazione

Una piattaforma di gioco come gioco.it non riguarda le esigenze primarie di un bambino, potremmo comunque 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 ecc. Il sito può essere anche usato per allenare le proprie capacità di problem solving, creatività e apprendimento.

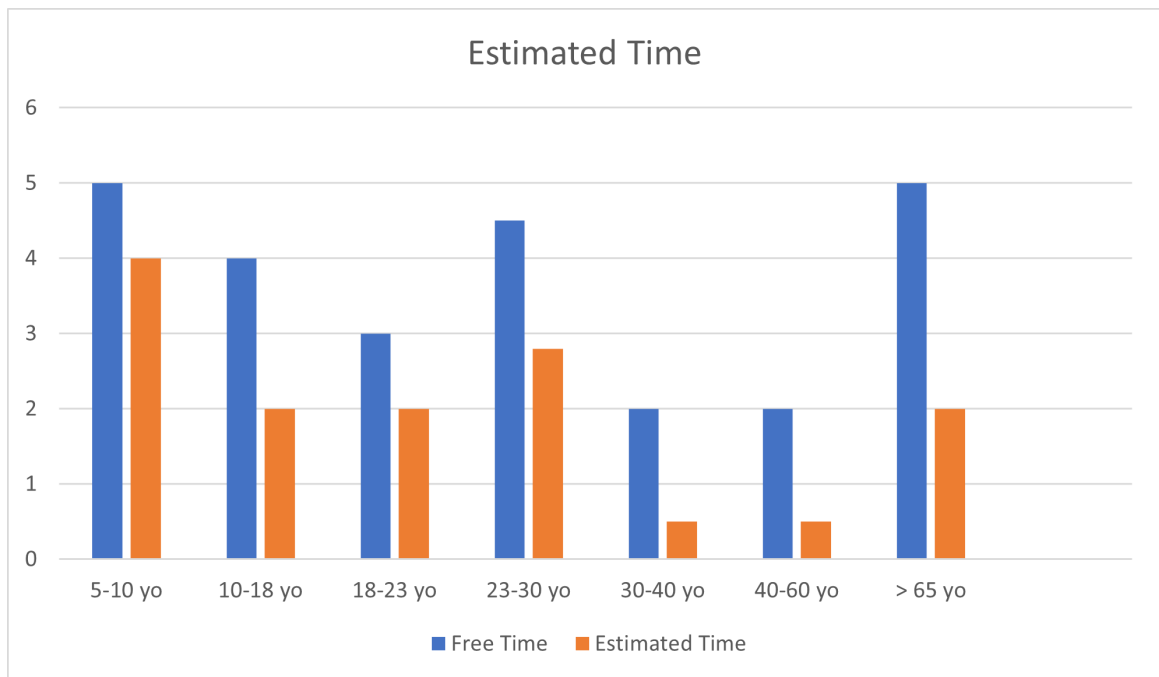
1.1.1 Segmentazione Demografica

Non esiste una specifica distinzione a priori tra soggetti per un gruppo demografico maschile o femminile poiché il sito si rivolge ad entrambi cerchiamo tuttavia però di distinguere gli utilizzatori attraverso l'età:

- Bambini (6-14): primi approcci ad un computer, potrebbero essere interessati anche a giochi di tipo educativo
- Adolescenti (14- 22): il sito è di facile accesso tramite qualsiasi browser [per ammazzare la noia]
- Adulti (>22): Durante un'attesa persone abituate ai videogiochi potrebbero essere utenti target per questa piattaforma

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 >65 il tempo libero aumenta però l'utilizzo di una piattaforma di giochi online è veramente ridotto.



1.1.2 Segmentazione Psicografica

Non ci sono tratti psicologici distintivi, ma magari un breve periodo monotono e tedioso può incontrare nel sito un ottimo spunto di favore. Non avendo una segmentazione demografica netta l'interfaccia dovrà conciliare i gruppi di età degli utenti 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).

1.1.3 Segmenti Target

Identifichiamo così possibili segmenti target:

- Genitori o parenti di un utente bambino (3-18 anni) i quali aprono il browser e si collegano al sito, gli verrà illustrato come funziona il gioco

e il bambino imparerà a giocare. Il bambino in questo caso non ha competenze informatiche, è tra i primi momenti in cui approccia ad un computer non è in grado di raggiungere il sito e muoversi all'interno di esso.

- **Adulti (30-50 anni)** Utenti maggiorenni, con competenze informatiche di ogni genere, l'abilità dell'interfaccia sarà anche quella di fornire un'interfaccia efficiente sia per persone anziane poco esperte all'utilizzo di computer e utenti più giovani in grado di usarlo molto bene.

1.2 Ricerca Utenti

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

In questa sezione il nostro obiettivo è determinare:

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

1.2.1 interviste

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

1. Hai buona familiarità con l'utilizzo dei computer e dei sistemi informatici?
2. Hai mai giocato su internet in una piattaforma di giochi online?
3. Pensi che vorrai utilizzare il servizio?

In caso affermativo

- (a) Quando pensi che potresti utilizzare il servizio?

In caso negativo:

- (b) Come mai?
- (c) Chi pensi possa essere più adeguato ad utilizzare questo servizio?

4. Quali pensi possano essere i vantaggi pi significativi di questo servizio?
5. Quali pensi possano essere i vantaggi meno significativi di questo servizio?
6. Pensi che ci possa essere qualche preoccupazione nell'utilizzo della piattaforma da utenti minorenni?

Risultati:

Intervistato A

Nome:Sofia

Eta':36

Professione:Impiegata

1. Buona familiarità con l'utilizzo degli strumenti informatici dovuto ad un forte utilizzo in ambito lavorativo e personale
2. Sì, ha giocato in momenti morti e vede spesso i suoi figli (6 e 12 anni) giocarci
3. Probabilmente sì, per riempire momenti morti oppure farli giocare ai figli per scopi educativi.
4. La presenza di un filtro che permette ai bambini di giocare solo ai giochi adeguati alla sua età la fa farebbe stare tranquilla come mamma.
5. Nessuna risposta
6. No, però serve un'attenzione da parte dei genitori per fare in modo che i filtri non vengano ignorati dai bambini

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

Intervistato B

Nome:Gianni

Eta':63

Professione:Libero Professionista

1. Scarsa conoscenza dei sistemi informatici, usa il telefono per rispondere a chiamate di lavoro
2. Non ha mai giocato sui giochi di piattaforma online però ha visto i suoi figli (15 e 23 anni) giocarci
3. Non crede ci giocherebbe date le competenze informatiche limitate, ha un computer a casa che lo usano principalmente la moglie e i figli. Pensa che sarebbe più adeguato un pubblico più giovane che abbia maggior conoscenza dei sistemi informatici

4. Il fatto che i giochi siano liberamente accessibili potrebbero essere un vantaggio
5. Il più grande svantaggio potrebbe essere che molte recensioni possano essere false per aumentare la visibilità di un determinato gioco
6. Secondo lui sì perché i bambini in casi come questo giocherebbero troppo e sarebbero troppo esposti all'utilizzo del computer

Intervistato C

Nome:Fabrizio

Eta':38

Professione:Operaio

1. Limitata conoscenza de computer, utilizza solo lo smartphone per chiamare, mandare messaggi e navigare sui social network
2. Sì, sui giochi online dei social network quale facebook, con le sfide con gli 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. Avere per ogni gioco una descrizione e una valutazione fornita da altri utenti
5. Non ha molta fiducia nel filtro per minori
6. Non crede, per il fatto delle recensioni da altri utenti possano difficilmente essere surreali

Intervistato D

Nome:Sara

Eta':23

Professione:Studentessa universitaria

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

2. Sì, diverse volte soprattutto nelle lezioni in laboratorio o comunque quando deve prendersi una pausa dallo studio
3. Sì, però solo nei momenti morti (pausa studio o noia), 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. Le descrizioni e l'immagine che descrivono i giochi nella pagina principale devono essere chiare per non far perdere tempo a provare giochi poco interessanti
6. Sì, poiché tanto i divieti vengono ignorati quindi se un bambino vuole ignorare il filtro riuscirà benissimo a farlo senza problemi

Intervistato E

Nome: Lucia

Eta': 44

Professione: Insegnante delle elementari

1. Buona familiarità con l'uso dei computer dovuto ad un uso quotidiano durante l'orario scolastico e al di fuori di esso per uso personale
2. Non ha mai giocato su questo tipo di piattaforme ma potrebbe essere utile da far giocare agli studenti magari per giochi a scopo educativo e durante l'ora di laboratorio di informazione
3. Userebbe il servizio nel suo tempo libero per vedere come mostrarlo ai bambini poi in caso di riscontro positivo, farebbe giocare i bambini durante l'orario di laboratorio
4. Dal suo punto di vista i filtri per l'età e le categorie di giochi sono i vantaggi più importanti e in caso lo strumento di cui farà maggior affidamento durante la valutazione del servizio e dei giochi stessi
5. Il fatto che non si possa stilare un ranking tra un determinato gruppo di utenti
6. Non crede che l'utilizzo di questo servizio da parte di studenti minorenni controllati da un adulto possano destare preoccupazioni

Intervistato F

Nome:Luca

Eta':21

Professione:Studente Universitario

1. Ottima conoscenza dei sistemi informatici, utilizzo dei social network e fa spesso ricerche in ambito accademico
2. Sì, spesso per prendere una pausa dallo studio cerca dei siti dove si può giocare online non sforzando troppo la testa
3. Sì, potrebbe fare al caso suo; soprattutto quando dovrebbe staccare la testa dallo studio
4. Che sia facilmente accessibile da un browser, non richieda plug in particolari o accessori sofisticati
5. Spesso i giochi possono essere noiosi, serve che le recensioni e le descrizioni siano ben visibili e soprattutto veritiere
6. Beh, sicuramente deve esistere un filtro perché anche in giochi 'semplici' possono esserci contenuti non adeguati ad un pubblico minorenni

Intervistato G

Nome:Andrea

Eta':32

Professione:Impiegato

1. Buona conoscenza dei sistemi informatici, utilizza il computer per scopi lavorativi
2. No, dato che non ha un computer a casa e l'unico strumento sarebbe dal computer del lavoro in cui non è possibile per le policy aziendali
3. Risulta decisamente complicato per la mancanza di dispositivi, magari se fosse presente una versione mobile potrebbe provarla ma è consapevole che l'usabilità a giocare da browser su un dispositivo mobile sarebbe totalmente diversa rispetto a scaricare un'applicazione ad-hoc
4. Non sa rispondere

5. L'usabilità di giocare tramite un browser è diversa da giocare in locale, potrebbe essere un punto a sfavore
6. *Non sa rispondere*

1.2.2 Conclusioni

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

- Motivi di svago e distrazione
- Motivi Educativi

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

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

- Un gioco deve essere ben descritto, avere delle chiare immagini esemplificative e avere delle recensioni veritiere
- La schermata deve essere intuitiva, l'utente usa il servizio e gioca per un periodo limitato di tempo; deve essere invogliato a scegliere il miglior gioco nel minor tempo possibile
- Di solito i genitori che accompagnano i figli nel gioco non sono abili nell'uso dei computer, bisogna dare la possibilità anche a loro di usare il sito

L'utilizzo del servizio da parte di utenti minorenni non sembra destare molta preoccupazione, nonostante si è consapevoli che il filtro potrebbe essere bypassato come servizio bisognerebbe cercare di ottimizzarla al meglio, ma il controllo da parte dei genitori sembra comunque essenziale.

Altre Idee

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

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

Capitolo 2

Valutazione delle risorse esistenti

Capitolo 3

Studio di fattibilità

3.1 Contesto di utilizzo

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

3.1.1 Utenti previsti

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

Abbiamo individuato due segmenti target di riferimento, in sintesi:

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

3.1.2 Compiti previsti

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

- Creazione di un profilo
- Login e logout dal sistema (anche con google o facebook)
- Visualizzare i giochi in tendenza
- Visualizzare i giochi in base a varie categorie e sottocategorie
- Giocare ai vari mini giochi
- Ricercare i giochi per parola chiave
- Utilizzo di un parental control
- Commentare i giochi
- Aggiungere i giochi ai preferiti
- Aggiungere amici
- 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 accedere da un altro paese.
- **Vincoli ambientali:** la piattaforma è pensata per essere utilizzata nel tempo libero, pertanto l'ambiente di utilizzo più comune sarà la propria abitazione o un ambiente altrettanto confortevole e accogliente, senza alcun vincolo di tempo.

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

3.2 Personas


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

	Nome:	Gaetano Esposito
	Età:	6
	Stato civile:	Nubile
	Occupazione:	Studente Mantenimento da parte dei genitori
	Abilità tecinche:	È molto abile nel riconoscere i dinosauri ed ha imparato ad usare il computer grazie al padre.

Descrizione

Gaetano è un bimbo di 6 anni, l'unico figlio di mamma Jennifer, parruchiera, e papà Claudio, Medico. È un bambino molto perspicace ed attento, ama la natura e gli animali e infatti per il suo quinto compleanno il padre gli ha regalato un bellissimo Golden Retriever di nome Pippo. La sua più grande passione sono i dinosauri, infatti riesce a riconoscerne molti grazie ai libri di storia. Gaetano va due volte a settimana a seguire corsi di piscina, spinto dalla passione della madre, ex nuotatrice amatoriale.


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

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

Descrizione


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

Claudio ci tiene molto all'educazione del figlio, ed è per questo che vorrebbe far giocare al figlio a dei giochi principalmente educativi, e date le passioni di Gaetano, giochi con animali sarebbero ottimi.

	Nome:	Mirko Rossi
	Età:	10
	Stato civile:	Nubile
	Occupazione:	Studente Mantenimento da parte dei genitori
	Abilità tecinche:	Usa il laptop della madre per fare ricerche scolastiche o per giocare. Gioca spesso con gli amici ed è imbattibile nei giochi d'azione, principalmente gli sparatutto.

Descrizione

Mirko è un ragazzino di 10 anni che frequenta la quinta elementare nella scuola del suo paese. Ha una sorella di 15 anni ed è appassionata di moda. La madre, Susanna, lavora come commercialista in uno studio del loro piccolo borgo cittadino. Il padre, Antonio, esercita la professione di elettricista e spesso è fuori casa. Dopo aver fatto i compiti, Mirko, utilizza il laptop della madre per giocare a diversi videogiochi. La madre, essendo molto apprensiva nei confronti del figlio, tiene molto alla sua educazione, pertanto vorrebbe una maggiore sicurezza sugli usi del suo laptop.

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

Descrizione

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

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

3.3 Scenari

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

3.3.1 Basta sparare (Mirko)

In questi giorni la scuola di Mirko è chiusa per le vacanze di Natale, quindi ha più tempo libero per dedicarsi ai suoi videogiochi preferiti sul sito Gioco.it, tra cui Subway Clash 2. Questo gioco, per l'età di Mirko, è abbastanza cruento e poco educativo, in effetti venne a conoscenza del sito e del gioco tramite suo cugino Daniele di 15 anni. Susanna, la madre di Mirko, venendo poi a conoscenza delle attività ricreative di Mirko online (Gioco.it), ha capito di intervenire cercando di bloccare l'accesso a questi giochi violenti. Decise così di accedere al sito, creare un profilo a Mirko (con i propri dati) e tramite l'utilizzo del parental control, in modo intuitivo, è riuscita a filtrare solo i giochi per ragazzi dai 10 anni in giù.

3.3.2 Tutto in uno (Simona)

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

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

3.3.3 Addio ricerca di storia (Gaetano)

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

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

3.3.4 Il controllo non è mai troppo (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 Gaetano 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 Gaetano ha passato troppo tempo a giocare ai videogiochi, principalmente agli sparattutto. Allora Claudio decide di creare un profilo a Gaetano ed applicare in modo semplice e veloce delle restrizioni per non farlo giocare a troppi giochi violenti. Decide anche di invitare, tramite il sito, il suo amico Marco in modo da potersi confrontare con classifiche e commenti sui vari videogiochi e anche per fare tenere sotto controllo Marco da suo padre.