

# Project Management Highlights



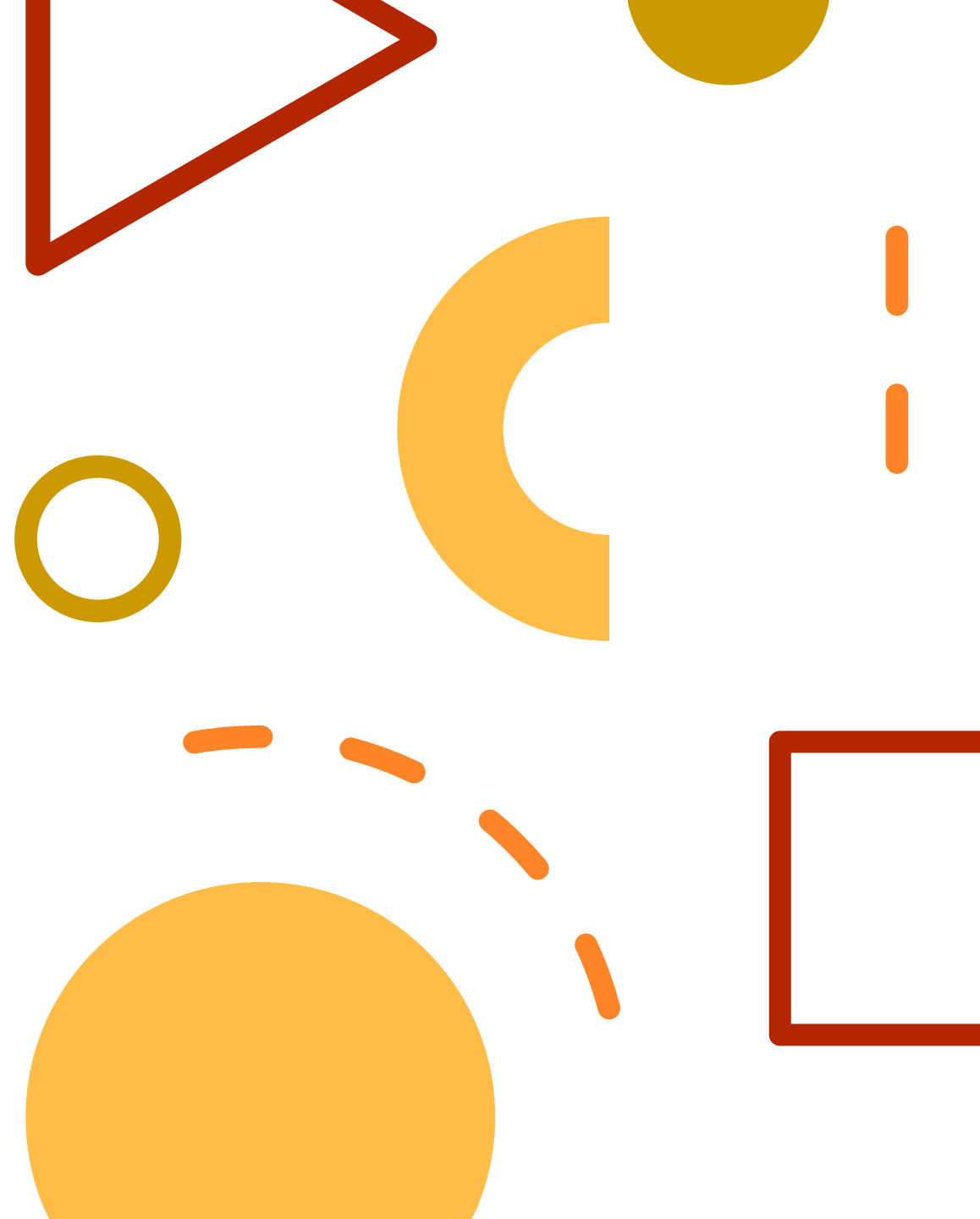
**Esame di Usability & User Experience**

**Gruppo: La Triade**

- Marco Benito Tomasone 1038815
  - Luca Genova 1038843
  - Simone Boldrini 1038792

# 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. 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 possibili pericoli.



# Fasi di progetto



# Segmentazione

Identifichiamo qui di seguito i diversi 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.

# Ricerca Utenti

## Perché un Utente dovrebbe utilizzare il nostro servizio?

- Motivi di svago e distrazione
- Motivi Educativi

## Cosa vorrebbe un utente all'interno del sito?

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

# Valutazione delle risorse esistenti

In questa sezione analizzeremo dettagliatamente il sito Gioco.it al fine di individuare le criticità:



scelta delle linee guida di design che fungeranno da punto di riferimento per l'intero team di sviluppo durante la valutazione interna



il sito sarà sottoposto all'utilizzo di utenti reali, evidenziando ulteriori criticità non individuate dal solo team di sviluppo.

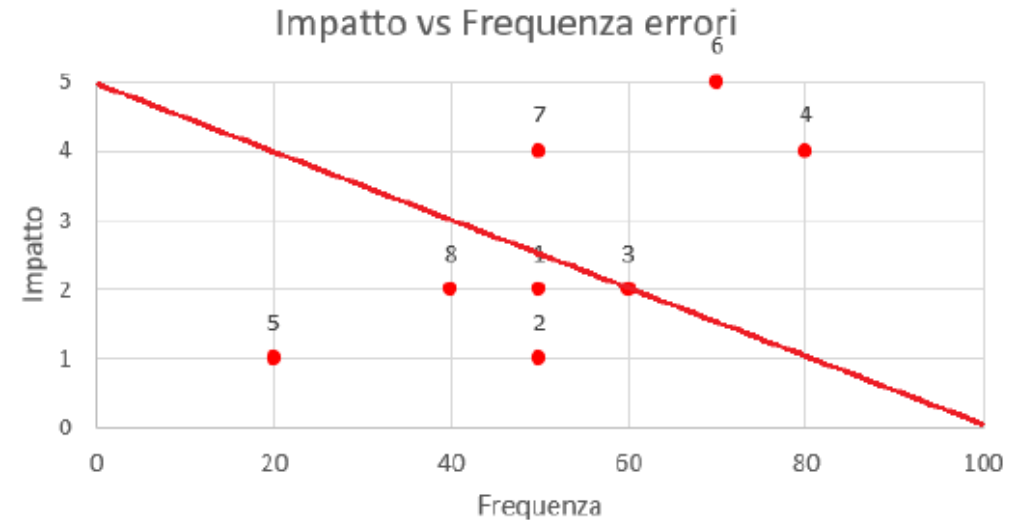


Verrà presentata una sintesi degli errori riscontrati, insieme alla loro frequenza e al loro impatto sull'esperienza utente, che sarà la base per la riprogettazione

# Lista Errori

Elenchiamo di seguito quindi tutti gli errori riscontrati durante il test degli utenti, 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 attirati 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 sotto-menù di una categoria quest'ultimo si apre indirizzato ad una categoria sbagliata.	40%	Cosmetico.





## Studio di fattibilità

In questa sezione mettiamo in evidenza i vincoli che abbiamo trovato:

- **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.



# Personas



<b>Nome:</b>	Claudio Esposito
<b>Età:</b>	45
<b>Stato civile:</b>	Sposato
<b>Occupazione:</b>	Medico di base 70.000€ reddito netto annuo
<b>Abilità tecniche:</b>	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



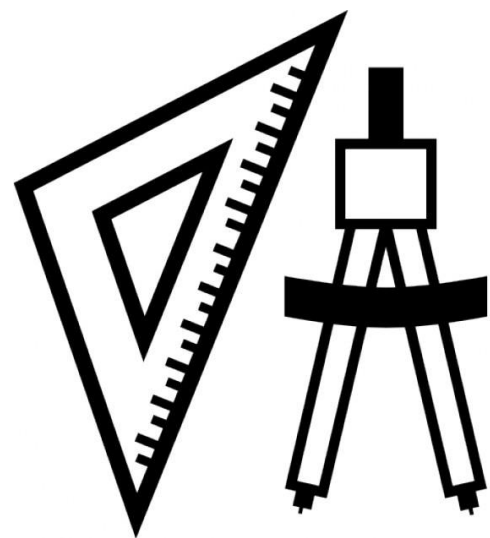
<b>Nome:</b>	Gaetano Artico
<b>Età:</b>	8
<b>Stato civile:</b>	Celibe
<b>Occupazione:</b>	Studente Mantenimento da parte dei genitori
<b>Abilità tecniche:</b>	Sa usare il computer grazie agli insegnamenti di suo padre ed è un maestro nel riconoscere dinosauri



<b>Nome:</b>	Mirko Rossi
<b>Età:</b>	12
<b>Stato civile:</b>	Celibe
<b>Occupazione:</b>	Studente Mantenimento da parte dei genitori
<b>Abilità tecniche:</b>	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



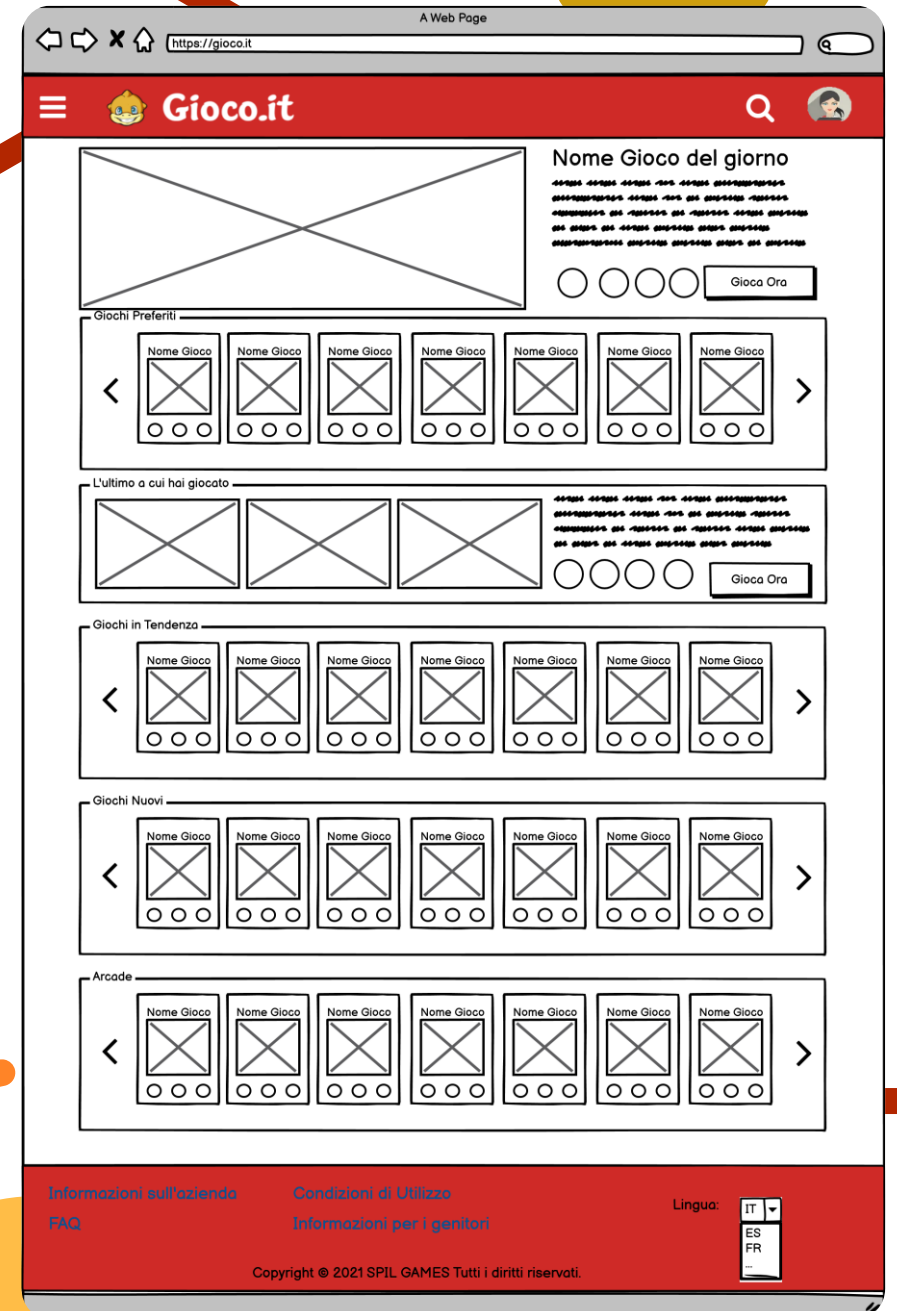
<b>Nome:</b>	Simona Guerra
<b>Età:</b>	30
<b>Stato civile:</b>	Nubile
<b>Occupazione:</b>	Insegnante di scuola primaria 17.000€ reddito netto annuo
<b>Abilità tecniche:</b>	Ama innovare il modo di insegnare. Abile con il pennello, utilizza il suo laptop per comprare quadri all'asta e per seguire nuovi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

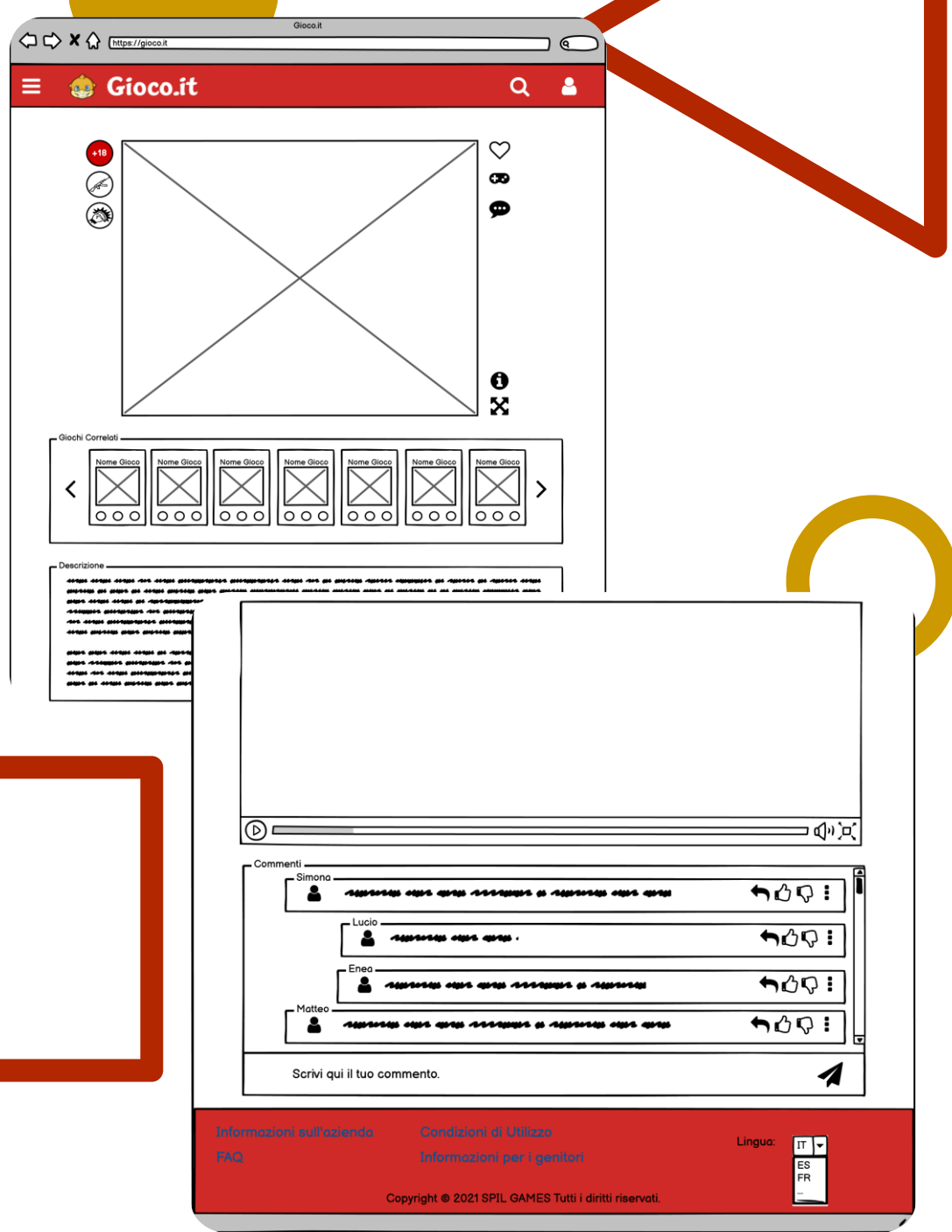


Proposta di  
design

# Homepage

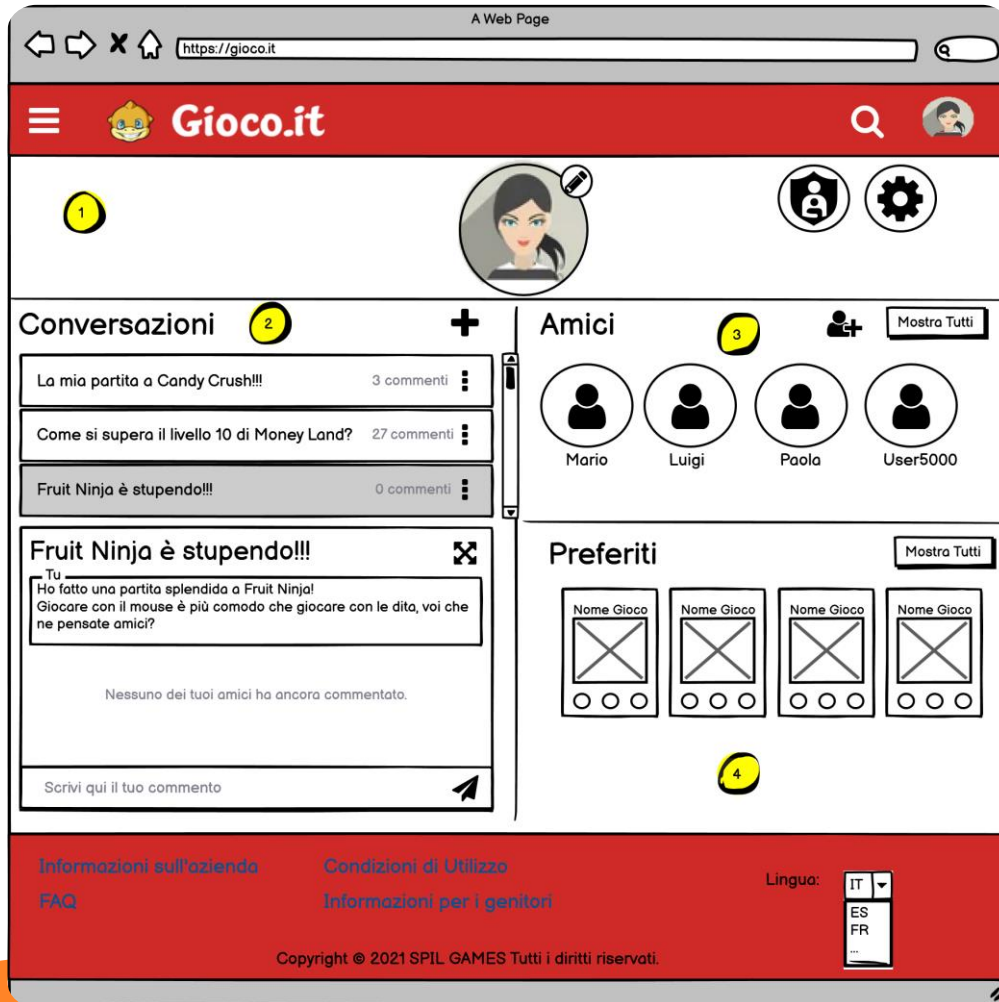
- **Header e Footer** contengono gli stessi elementi che c'erano nella versione precedente ridisegnati attraverso un design minimale e più intuitivo
- La vecchia disposizione a griglia viene sostituita da una disposizione in liste:
  - In evidenza troviamo il gioco del giorno
  - Ogni gioco si ritrova dentro una sezione specifica che è possibile scorrere con le frecce apposite
  - Ogni gioco conterrà delle informazioni preliminari che lo descrivono al di sotto dell'icona
  - Sarà presente un sezione 'Giochi in tendenza' dove sarà possibile trovare i giochi più giocati dagli altri utenti





# Gioco

- Il Gioco si troverá nella posizione centrale subito visibile e d'impatto all'utente senza bisogno di eseguire uno scroll
- A sinistra di esso si troveranno i simboli descrittivi del gioco e alla sua destra i comandi per accedere alle varie funzionalità
- Scrollando verso il basso troveremo in ordine dei 'Giochi correlati', una breve descrizione e una sezione di 'Commenti'



# Profilo

La sezione profilo conterrà:

1. L'immagine del profilo in alto e centrata nella quale diventá visibile la possibile di cambiarla o accedere alle impostazioni
2. Sezione di conversazione con altri utenti
3. Lista degli amici
4. La lista dei giochi preferiti



# Parental Control

È stata aggiunta una nuova sezione che permetterà ai soli utenti supervisor di applicare limiti all'utilizzo del sito. Sarà quindi necessaria una password per l'accesso e sarà possibile:

- Applicare una limitazione di tempo d'uso
- Nascondere i giochi che superano una determinata età
- Nascondere i giochi che presentano determinate caratteristiche
- Selezionare solo giochi con alcune caratteristiche

A screenshot of the "Parental control" settings page on the Gioco.it website. The page has a red header with the Gioco.it logo and a search icon. The main content area is white and contains several settings: "Vuoi attivare il parental control?" with a toggle switch set to "Sì" (Yes); "Password:" with a text input field and a "Modifica Password" button; "Vuoi impostare un tempo di utilizzo?" with a toggle switch set to "No" and a "1:30" time limit; "Vuoi impostare un limite di età?" with a dropdown menu set to "15"; "Vuoi limitare l'utilizzo di alcuni giochi?" with a list of categories including "Violenza" and "Armi"; and "Vuoi permettere l'utilizzo di sole alcune categorie di giochi in particolare?" with a list of categories including "Logica" and "Matematica". At the bottom, there is a "SALVA" button and a footer with links to "Informazioni sull'azienda", "FAQ", "Condizioni di Utilizzo", "Informazioni per i genitori", and a language selector set to "IT".

# 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 una **ri-analisi delle euristiche**.
- **Il testing:** nella quale verrà chiesto ad alcuni utenti di utilizzare i nostri wireframe per valutare l'usabilità del sito.

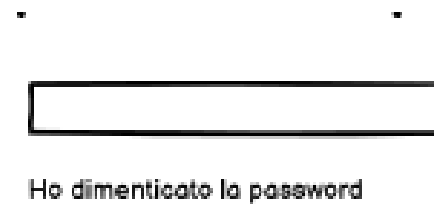
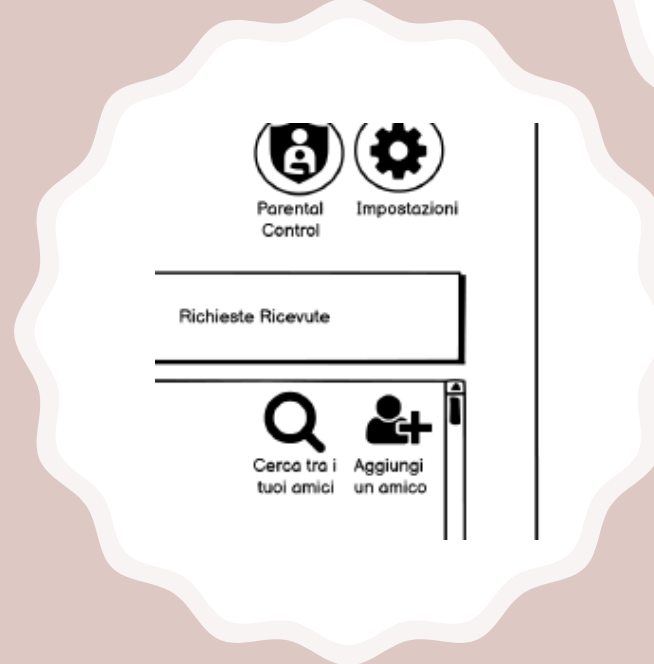
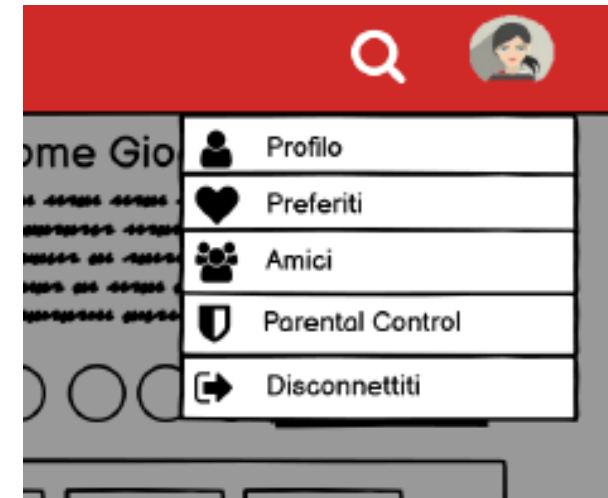
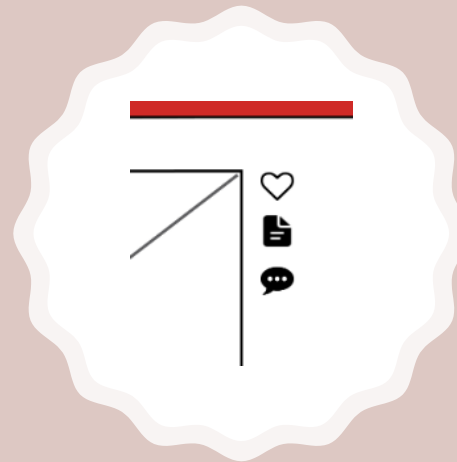
Al termine sono sorti degli errori che sono stati riaggiustati secondo quanto trovato dalla valutazione del design, di conseguenza abbiamo aggiustato le modifiche anche nei wireframes.



# Valutazione del Design – Miglioramenti

Siamo andati quindi a correggere il design per migliorare e rimuovere gli errori trovati:

- Nella schermata del gioco abbiamo modificato l'icona della descrizione per renderla più esplicativa
- Sostituiamo dal menu dell'utente, il "Nome utente" con la scritta "Profilo".
- L'errore con maggior impatto e frequenza viene risolto rimuovendo dal menù diverse voci in modo da evitare confusione, lasciando così meno voci nel menù quelle più utili e di più frequente accesso.
- Aggiungiamo nella fase di accesso al parental control un pulsante 'Ho dimenticato la password'.
- Abbiamo inoltre aggiunto delle label esplicative che permettono all'utente di non cadere in errore.



# 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. Abbiamo , in prima istanza, 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; inoltre sono state aggiunte funzionalità (come il parental control) al fine di privilegiare l'utilizzo del nostro servizio in maniera sicura.

Riteniamo che questo nostro design sia una sua evoluzione che privilegia i punti di forza e limita quelli di debolezza; partendo in primis dalla risoluzione di problematiche emerse durante la fase di ispezione e testing.