



Università degli Studi di Salerno

Interazione Uomo-Macchina e Sviluppo di Applicazioni Mobili

Bang! Western Duels

Assignment



Partecipanti:

Nome	Matricola
Borges Carlos [CB]	0222500101
Vivone Valentino [VV]	0222500099
Saulino Aniello [AS]	0222500219

Storico delle revisioni:

Data	Versione	Descrizione	Autore
25/04/2015	1.0.0	Prima stesura	CB, VV, AS

Scenari del Problema e Claim

Scenario 1: Invio della richiesta di gioco, nonché dati relativi al medesimo, e l'attesa dei dati da parte dell'avversario.

Personas: Emanuele Carione è uno studente universitario di 26 anni. Dopo una giornata di studio, decide di effettuare una partita con un gioco scaricato da poco sul suo dispositivo. Inizia una sessione di gioco su Trivia Crack. Affinchè la partita si concluda al 100%, deve aspettare la conclusione della partita da parte dell'avversario. Tale attesa porterà Emanuele a usare un'altra applicazione.

Attività svolta: Emanuele vuole giocare al nuovo gioco, scaricato sul suo dispositivo. Accede all'App e inizia una partita col suo avversario. Risponde prontamente alla domanda postagli e attende che l'avversario faccia la medesima cosa. L'attesa però si prolunga moltissimo e, stufo dell'attesa, apre altre applicazioni sul suo dispositivo.

Claims:

Caratteristiche della situazione	Pro (+) e Contro (-)
<i>Emanuele vuole effettuare una partita</i>	<ul style="list-style-type: none">+ Conosce l'applicazione perché molto simile alle altre che ha scaricato e giocato in passato.+ Giocando effettua nuove conoscenze con altre persone.- È facile distrarsi dall'effettivo gioco perché l'attesa dei dati dell'avversario è elevata.

Scenario 2: un normale "Sparatutto" con interazione ripetitiva tramite tap sul dispositivo e meccanica di gioco poco comprensibile.

Personas: Giulia Galletta è una ragazza di 17 anni, studentessa delle scuole medie superiori. Dopo una giornata di studio, decide di effettuare una partita con un gioco

scaricato da poco sul suo dispositivo. Inizia una sessione di gioco su Highnoon. Affinchè la partita si concluda al 100%, deve effettuare dei duelli contro il dispositivo, il quale gestisce un avversario designato allo scontro in maniera random. Giulia inizia lo scontro che però si conclude con una sua sconfitta in quanto è stata distratta dalla meccanica di gioco poco comprensibile per lei e, soprattutto, il gioco risulta essere complicato in quanto il gioco è molto simile ad un altro scaricato in precedenza.

Attività svolta: Giulia vuole giocare al nuovo gioco, scaricato sul suo dispositivo. Accede all'app e inizia una partita col suo avversario. Effettua prontamente i tap sul dispositivo, simulando degli spari mediante arma da fuoco. Però, anche se bravissima in questi giochi, perde il match in quanto le meccaniche che utilizza l'applicazione sono poco comprensibili e non le permettono di raggiungere l'obiettivo finale. Giulia, infine, reputa il gioco molto simile ad un altro, scaricato da lei, e quindi decide di disinstallarlo in quanto ripetitivo e poco interessante.

Claims:

Caratteristiche della situazione	Pro (+) e Contro (-)
<i>Giulia vuole effettuare una partita</i>	<ul style="list-style-type: none">+ Conosce l'applicazione perché molto simile alle altre che ha scaricato e giocato in passato.+ Facile registrazione al gioco.- Obiettivi poco interessanti.
<i>Giulia inizia il duello</i>	<ul style="list-style-type: none">+ L'avversario è designato dal dispositivo, quindi ha una rispondenza quasi immediata durante il duello.- L'obiettivo viene offuscato quasi del tutto in quanto la meccanica di gioco è di difficile comprensione.- Il gioco risulta avere una interazione ripetitiva.

Scenario 3: Giochi aventi gestures poco ottimizzate, tutorial inesistenti e colori che non esaltano il medesimo.

Personas: Francesco Barbuto è uno studente universitario di 22 anni. Dopo una giornata di studio, decide di effettuare una partita con un gioco scaricato da poco sul suo dispositivo. Inizia una sessione di gioco su Highnoon. Affinchè la partita si concluda al 100%, deve effettuare dei duelli contro il dispositivo, il quale gestisce un avversario, designato allo scontro, in maniera random. Poiché Francesco non ha intuito le meccaniche di gioco cerca, nell'app, un tutorial che spieghi lo svolgimento del match. La ricerca non ha avuto un esito positivo in quanto il tutorial non esiste, quindi si affida al suo intuito; effettua una partita contro il dispositivo la quale, poichè il duello si svolge con delle pistole e per caricare l'arma si prevede un flip verso il basso, ha portato Francesco a distrarsi per la complessità delle gestures e, successivamente, ad una sconfitta. Inoltre, poiché i colori non esaltano del tutto l'applicazione, portandola ad essere troppo appariscente agli occhi di Francesco, lo stesso decide di disinstallare l'app in quanto non ha soddisfatto le proprie aspettative.

Attività svolta: Francesco vuole giocare al nuovo gioco scaricato sul suo dispositivo. Accede all'app e cerca il tutorial. Il suddetto non esiste, e ciò porta Francesco ad usare il suo intuito da gamer. Effettua una partita contro il dispositivo, simulando degli spari mediante gestures. Però, poiché ha finito tutte le pallottole, carica l'arma effettuando un flip verso il basso per caricare la medesima. Ciò porta Francesco a distrarsi e, quindi, ad essere colpito dall'avversario; tale evento, fa sì che Francesco esca sconfitto dal confronto. Alla decisione di effettuare un'altra partita, nota che i colori non sono adeguati al tipo di applicazione; e quindi decide di non dare un'altra chance all'applicazione, disinstallandola immediatamente.

Claims:

Caratteristiche della situazione	Pro (+) e Contro (-)
<i>Francesco vuole effettuare una partita</i>	+ Conosce l'applicazione perchè molto simile alle altre che ha scaricato e giocato in passato.

	<ul style="list-style-type: none"> + Facile registrazione al gioco. - Tutorial inesistente. - Colori che non esaltano il gioco.
<i>Francesco dà il via al duello</i>	<ul style="list-style-type: none"> + L'avversario è designato dal dispositivo, quindi ha una rispondenza quasi immediata durante il duello. - Gestures che deviano la mira del giocatore. - Meccanica di gioco poco intuibile.

Il piano dell'indagine contestuale

1. Introduzione del progetto

L'intento del nostro progetto è quello di realizzare un'applicazione mobile di facile diffusione, da sviluppare in tempi brevi (2 - 4 mesi). Al tal proposito, intendiamo fare un'analisi preliminare degli stakeholder al fine di capire in quale fetta di mercato andare a posizionarci, le caratteristiche che dovrà possedere l'applicazione e le necessità e preferenze dei nostri possibili utenti.

- Al fine di comprendere la categoria di App da sviluppare, porremo le seguenti domande:
 - Quali tipologie di app possiedi/hai scaricato sul tuo device?
 - Quale dispositivo possiedi? A quale famiglia appartiene? (iOS/Android/Windows Phone)
- Al fine di capire i possibili introiti, porremo le seguenti domande:
 - Preferisci pagare subito una app o fare acquisti saltuari/periodici tramite in-app purchase?
 - Quanti anni hai?
- Al fine di capire le preferenze dei nostri possibili utenti, porremo le seguenti domande:
 - Ti piacciono le app che seguono il trend di design minimale?

- Preferisci app accattivanti dal punto di vista grafico o preferisci app innovative nelle meccaniche di gioco?

2. Task

Dal momento che durante questa fase preliminare non sono ancora note le features che dovrà possedere la nostra app, poniamo come unico task la compilazione dei questionari, al fine di garantire una giusta creazione di processi che ci porteranno alla realizzazione di un prodotto soddisfacente.

3. Raccolta informazioni

I questionari verranno creati mediante l'utilizzo di Google Module, fornitoci da Google Drive. I suddetti verranno divulgati alla massa mediante l'utilizzo di Facebook, ritenuto un mezzo di diffusione facile da utilizzare data la raggiungibilità elevata che offre; i dati relativi alla compilazione dei medesimi verranno salvati nell'apposito spazio fornitoci da Google Drive, il quale creerà automaticamente statistiche e istogrammi relativi alle risposte dell'utenza.

4. Punti conclusivi

Ad ogni intervista, verranno rilasciati gli indirizzi email degli intervistatori e i recapiti telefonici; questo ci garantirà la possibilità di poter contattare i soggetti interessati dall'intervista per ulteriori chiarimenti o richieste di feedback successive.

5. Cambiamenti delle interviste

Dopo aver divulgato il primo questionario, abbiamo notato come nel portfolio di app degli utenti intervistati vi sia una forte presenza di applicazioni relative alla categoria del mobile gaming. Questo ci ha portato a formulare un nuovo questionario in cui le domande sono incentrate su tale categoria. Lo sviluppo dello stesso è stato effettuato sfruttando la competenza e l'esperienza di alcuni membri di megazine specializzati nel settore dei giochi, in modo da poter avere un parere autorevole sul proseguo dello sviluppo.

E' stato formulato un nuovo task; lo stesso prevedeva che l'utenza interessata ad esser intervistata dovesse semplicemente rispondere a delle domande fornite dal nuovo questionario.

Le domande in questione verranno riportate di seguito.

- Al fine di capire la tipologia di giochi preferita dagli utenti:

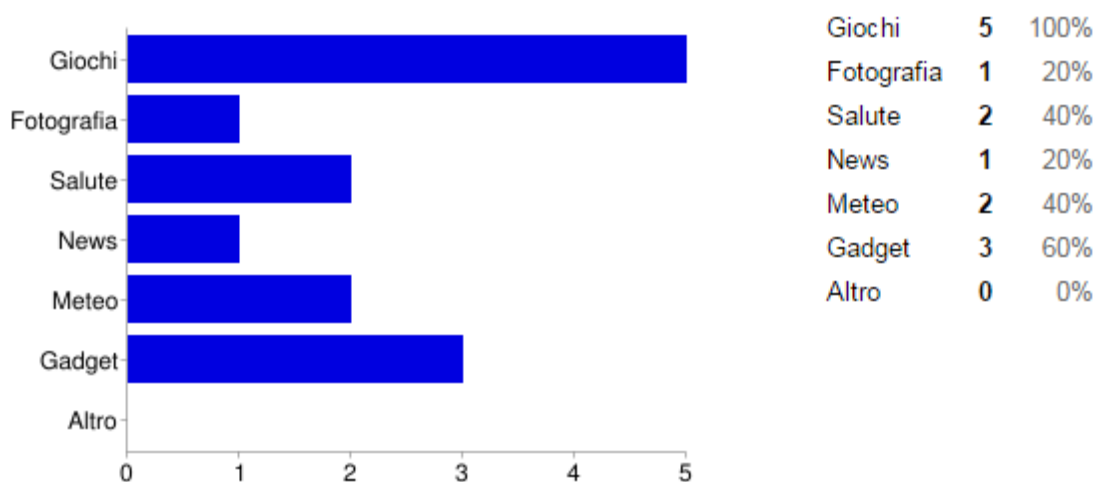
- Che tipo di giochi scarichi sul tuo device?
- Ti ritieni un gamer?
- Che tipo di giochi preferisci scaricare dal tuo rispettivo Store?
- Ti piacerebbe sperimentare altri modi di giocare?
- Al fine di capire il tipo di grafica preferita:
 - Ti piacciono i giochi con grafica accattivante o soltanto grafica innovativa?
 - Ti piacciono i giochi pieni di colori?
- Al fine di capire la modalità di gioco:
 - Ti piacciono giochi di logica/strategici o soltanto giochi di tipologia sparatutto?
 - Conosci i giochi FPS?
 - Se sì, ti piacciono i giochi FPS?
 - Rilasci dei commenti sugli store per migliorare i giochi da te scaricati?

L'analisi

Risposte al primo questionario

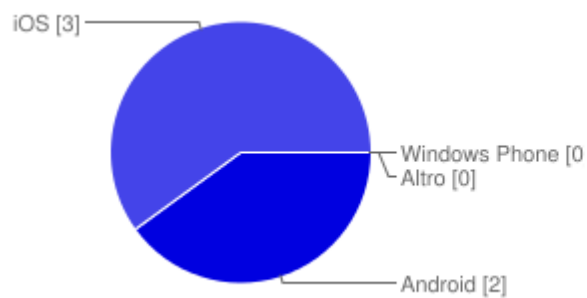
Abbiamo sottoposto 5 persone al questionario. Le risposte alle medesime domande sono riportate di seguito:

Quali tipologie di app possiedi/hai scaricato sul tuo device?



Abbiamo appurato, dalle risposte a questa prima domanda, come le persone scarichino o posseggano molte app appartenenti alla categoria Giochi.

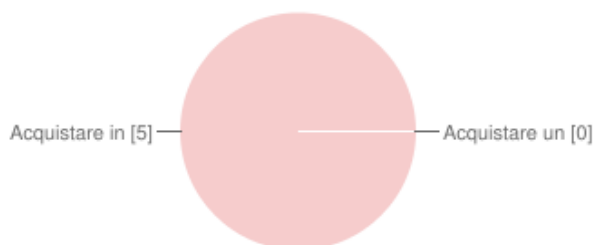
Quale dispositivo possiedi?



Android	2	40%
iOS	3	60%
Windows Phone	0	0%
Altro	0	0%

Come si può notare dai risultati, il 60% degli utenti possiede un dispositivo iOS, seguito da un 40% che possiede un dispositivo Android.

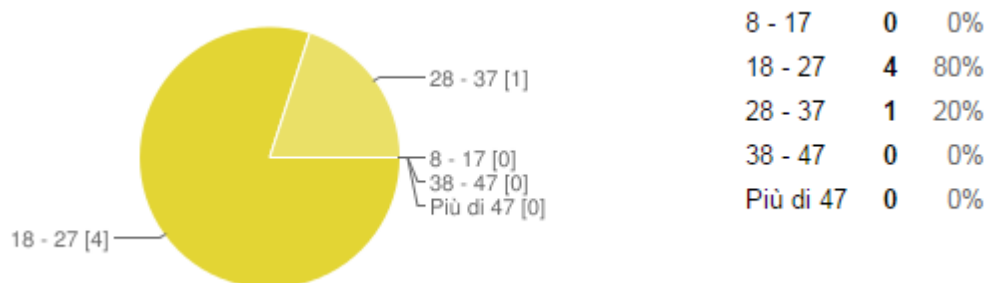
Preferisci pagare subito una App o fare acquisti saltuari/periodici in-app purchase?



Acquistare una App	0	0%
Acquistare in-app purchase	5	100%

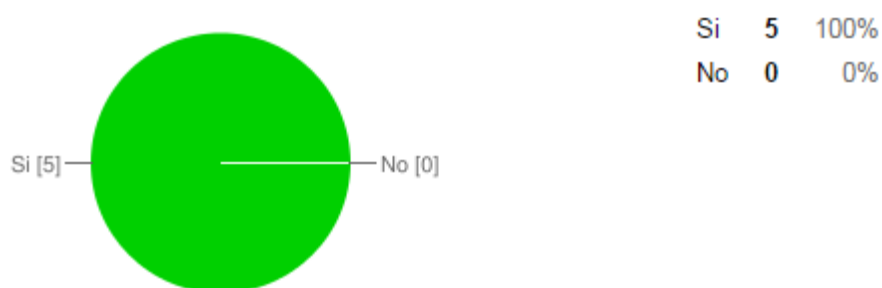
L'utenza è incline a non acquistare un App bensì, qualora l'occasione si presenti, effettuare acquisti in-app.

Quanti anni hai?

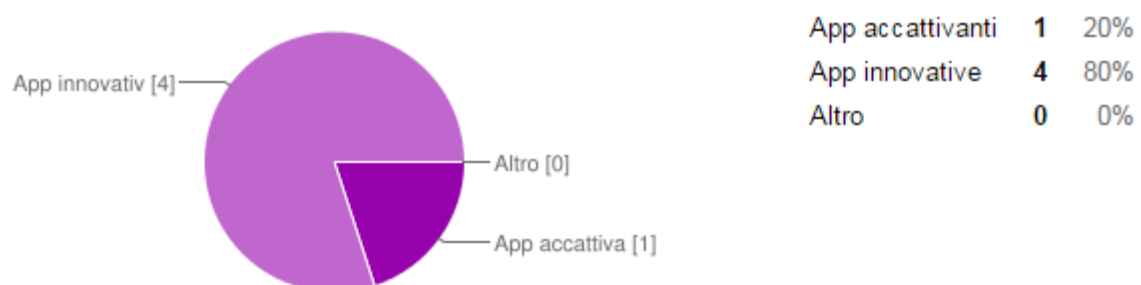


La maggior parte dell'utenza sottoposta al questionario possiede un'età compresa tra i 18 e i 27 anni (80%), segue invece un'utenza di età compresa tra i 28 e i 37 anni.

Ti piacciono le App che seguono il trend di design minimale?



Preferenza App accattivanti vs innovative?



Dalle risposte ottenute, pensiamo di creare un App che si vada a posizionare nella categoria "Giochi". Dal momento che le domande fatte non hanno delineato un prototipo di

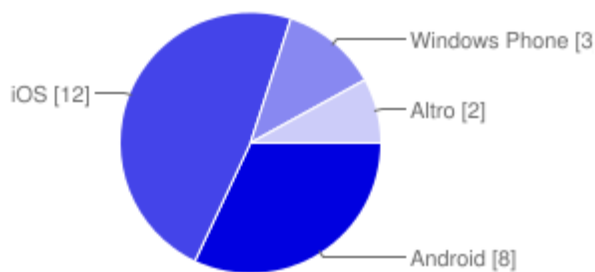
App, abbiamo apportato delle modifiche al questionario al fine di avere delle specifiche più centrate.

Risposte al secondo questionario

Il secondo questionario è stato recapitato a 20 persone, le quali sono state molto propense a rispondere alle domande poste nel medesimo. Il questionario, come il primo, è stato divulgato mediante l'utilizzo di Facebook.

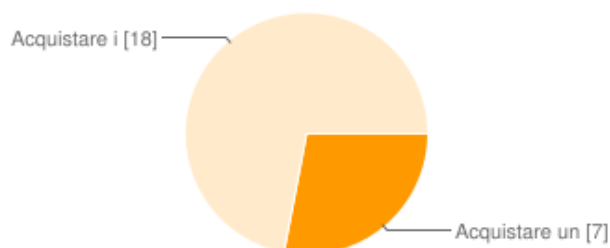
Abbiamo, inoltre, aggiunto alle domande risiedenti nel secondo questionario, anche alcune domande facente parti del primo, a scopo statistico al fine di capire in quale fascia di mercato posizionarci nonché quale tipo di App creare. Le domande sono le seguenti:

Quale dispositivo possiedi?



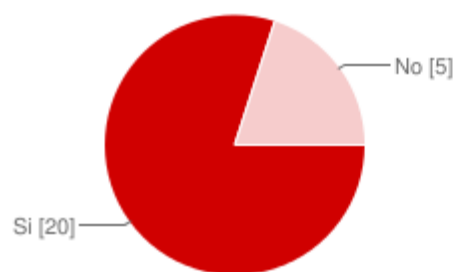
Android	8	32%
iOS	12	48%
Windows Phone	3	12%
Altro	2	8%

Preferisci pagare subito una App o fare acquisti saltuari/periodici in-app purchase?



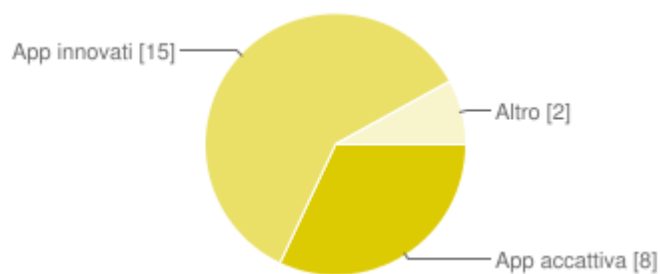
Acquistare una App	7	28%
Acquistare in-app purchase	18	72%

Ti piacciono le App che seguono il trend di design minimale?



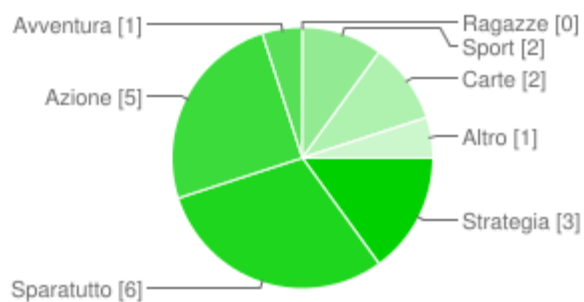
Si	20	80%
No	5	20%

Preferenza App accattivanti vs innovative?



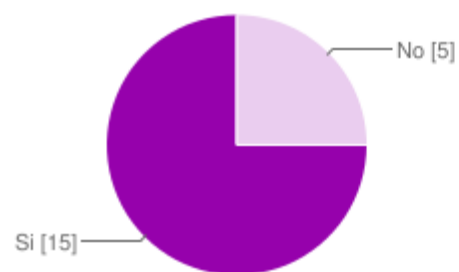
App accattivanti	8	32%
App innovative	15	60%
Altro	2	8%

Che tipo di giochi scarichi sul tuo device?



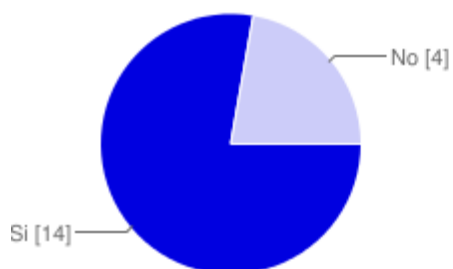
Strategia	3	15%
Sparatutto	6	30%
Azione	5	25%
Avventura	1	5%
Ragazze	0	0%
Sport	2	10%
Carte	2	10%
Altro	1	5%

Ti ritieni un gamer?



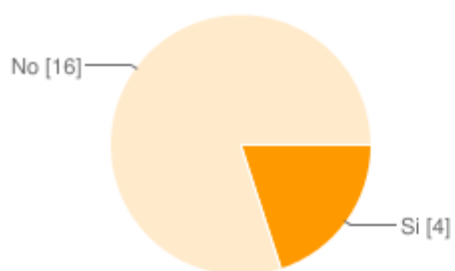
Si	15	75%
No	5	25%

Ti piacerebbe sperimentare altri modi di giocare?



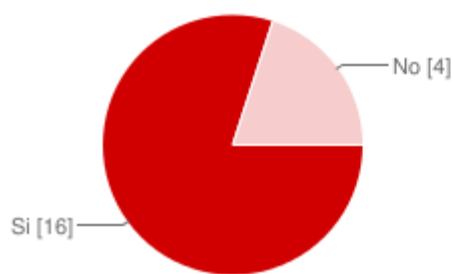
Si	14	77.8%
No	4	22.2%

Ti piacciono i giochi pieni di colori?



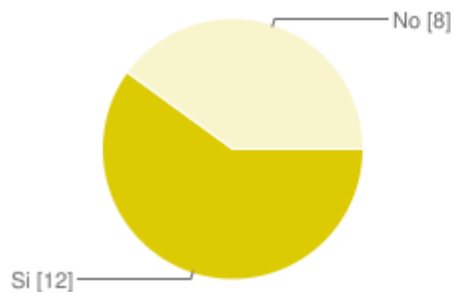
Si	4	20%
No	16	80%

Conosci i giochi FPS?



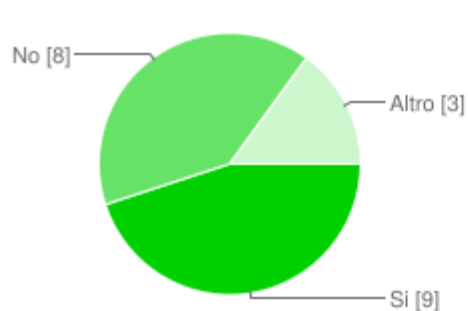
Si	16	80%
No	4	20%

Se sì, ti piacciono i giochi FPS?



Si	12	60%
No	8	40%

Rilasci dei commenti sugli store per migliorare i giochi da te scaricati?



Si	9	45%
No	8	40%
Altro	3	15%

Come si può evincere dalle risposte ottenute dall'utenza, la maggior parte delle persone posseggono un dispositivo iOS, seguito da Android e una piccola percentuale, invece, un dispositivo Windows Phone e Blackberry.

Inoltre, dal primo e dal secondo questionario, fuoriesce che la maggior parte delle persone possiede/hanno scaricato App relative alla categoria "Giochi", in particolare "Sparatutto" e "Azione". Pertanto è palese la scelta di creare un App che afferirà alla tipologia Giochi e

soprattutto che preveda una delle due tipologie appena citate (o un ibrido tra le due). Continuando sempre con l'analisi delle risposte, ci siamo accorti che la sottocategoria FPS appartenente alla categoria Giochi - Sparatutto è molto conosciuta e molte persone, per la precisione il 60%, vorrebbe giocare a un gioco di questo tipo, e soprattutto che sia innovativo.

Pertanto, da questa analisi, abbiamo optato alla creazione dell'App Bang!Western Duels; ossia un App che presenta tutte le caratteristiche precisate durante questi questionari

Le annotazioni

Gli intervistati che hanno partecipato al questionario da noi stilato appartengono maggiormente ad un range che va dai 18 ai 28 anni; sono pertanto molto inclini all'utilizzo della tecnologia. Tant'è vero che quando i questionari sono stati divulgati tramite Facebook, non hanno avuto difficoltà nel rispondere, ne tantomeno a fornirci successivi consigli mediante comunicazione privata. Abbiamo positivamente notato come le persone fossero invogliate a fornirci un feedback sulle dinamiche di gioco, concludendo la loro analisi con un parere positivo nell'utilizzo dell'applicazione nel momento in cui verrà ultimata.

Partecipanti al *primo* questionario:

1. Emanuele Carione, Facebook;
2. Domenico Corbisiero, Facebook;
3. Paolo Pisacane, Facebook;
4. Alberto Grieco, Facebook;
5. Gianmaria Arenella, Facebook;

Partecipanti al *secondo* questionario:

1. Emanuele Carione, Facebook;
2. Domenico Corbisiero, Facebook;
3. Paolo Pisacane, Facebook;
4. Alberto Grieco, Facebook;
5. Gianmaria Arenella, Facebook;
6. Francesco Barbuto, Facebook;

7. Carlo Carlini, Facebook;
8. Rocco Pisanu, Facebook
9. Donatella Pistaco, Facebook;
10. Maria Frasca, Facebook;
11. Giuseppe Polito, Facebook;
12. Francesca De Piscopo, Facebook;
13. Giulia Galletta, Facebook;
14. Raimondo Torchia, Facebook;
15. Paola Taschini, Facebook;
16. Donatello Garluzzo, Facebook;
17. Kerim Saihdawi, Facebook;
18. Mario Mariolini, Facebook;
19. Cristiano Lodati, Facebook;
20. Carla Borges, Facebook;

Gli osservatori dell'intervista divulgata su rete sono:

- Carlos E. Borges
- Valentino Vivone
- Nello Saulino

Fatti osservati

La maggior parte degli utenti intervistati si è mostrata ben disposta a rispondere alle domande e soprattutto si sentiva coinvolta nell'iniziativa.