

Analisi di usabilità

Progetto di tecnologie web 2 - Marco Zanella

UNIVERSITÀ DI PADOVA

SITO : I LOVE VIDEOGAMES



Indice

1	Introduzione	1
1.1	Periodo dell'analisi di usabilità	1
1.2	Scopo del sito web	1
1.3	Il nome del sito web	1
1.4	L'URL del sito web	1
2	L'homepage	2
2.1	Le 6W	2
2.1.1	Where	2
2.1.2	Who	2
2.1.3	Why	3
2.1.4	What	3
2.1.5	When	3
2.1.6	How	3
2.2	Considerazioni generali	4
3	Pagine interne	7
3.1	Le pagine di recensioni, news, anteprime e speciali	7
3.1.1	Considerazioni generali	12
3.2	Pagina di una news	13
3.2.1	Le 6W	14
3.2.2	Considerazioni generali	14
3.3	Pagina di una recensione	16
3.3.1	Le 6W	16
3.3.2	Considerazioni generali	17
3.4	Pagine di una anteprima e di uno speciale	17
3.4.1	Considerazioni generali	17
3.5	Pagina della redazione	20
3.5.1	Le 6W	21
3.5.2	Considerazioni generali	21
4	La ricerca	22
4.1	L'esposizione	22
5	Considerazioni generali sul sito	24
5.1	Link	24
5.1.1	404	24
5.2	Apertura nuove finestre e pop-up	25
5.3	Back button	25

5.4	Testo	25
5.5	Scoll	25
5.6	Design	26
6	Tabella riassuntiva	27

Elenco delle figure

1	Homepage del sito	2
2	Piè di pagina dell'homepage	5
3	Home page completa del sito web	6
4	Pagina con l'archivio delle recensioni	8
5	Pagina con l'archivio delle news	9
6	Pagina con l'archivio delle anteprime	10
7	Pagina con l'archivio dei contenuti speciali	11
8	Breadcrumbs della pagina News	12
9	Pagina di una news	13
10	Pagina di una recensione	16
11	Esempio di errato uso del grassetto	17
12	Pagina di una anteprima	18
13	Pagina di uno speciale	19
14	Pagina della redazione	20
15	Barra del menù prima del click sull'icona della ricerca	22
16	Barra del menù dopo il click sull'icona della ricerca	22
17	Pagina dei risultati cercando “dragonball”	23
18	Pagina dei risultati cercando “sadfghjklknbgghyu”	23
19	Pagina 404	24

1 Introduzione

1.1 Periodo dell'analisi di usabilità

Il periodo in cui è stata effettuata l'analisi del sito web è maggio-giugno 2016. Il sito successivamente potrebbe aver subito variazioni e quindi alcune parti di tale analisi potrebbero non essere più consistenti.

1.2 Scopo del sito web

Il sito [I Love Videogames](#) è un sito web che raccoglie notizie e recensioni di videogiochi sia per computer che per le varie console.

1.3 Il nome del sito web

Il nome di un sito web ha influenza sulla sua usabilità, come l'URL che permette di arrivarci. Infatti, banalmente, gli utenti per visitare un sito web devono trovare e ricordarsi il nome di un sito web. Il nome *I Love Videogames* è un nome di certo appropriato per il sito web. Difatti fa subito capire il tema che tratta di cui tratta il sito. Non è troppo lungo e non ha ci sono altri siti web molto più famosi con nome simile. Inoltre il suono gradevole del nome è un ulteriore aspetto positivo.

1.4 L'URL del sito web

L'URL del sito è <http://www.ilovevg.it>. Tale scelta non è forse la migliore:

- l'URL è un'abbreviazione del nome. Ciò comporta che un utente debba ricordarsi che il nome e l'URL del sito web sono differenti e quindi aumenta lo sforzo computazionale. Questa scelta è stata probabilmente dovuta dal fatto che il dominio www.ilovevideogames.it è occupato;
- è sempre preferibile comprare il dominio “.com”, poiché è quello più famoso e quindi che si ricorda meglio. Anche in questo caso la scelta può essere stata dettata dal fatto che il dominio risultasse già occupato.

2 L'homepage

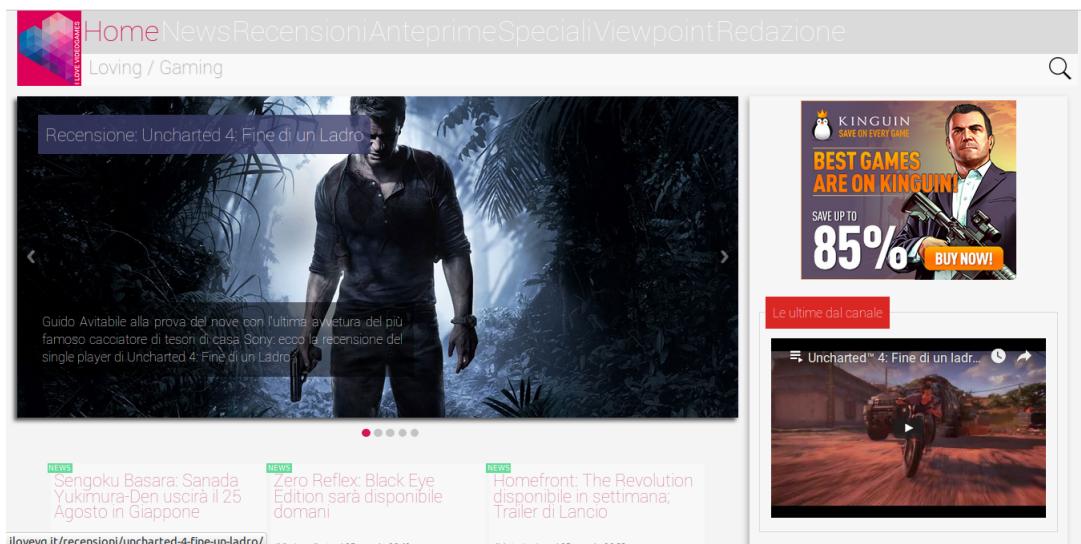


Figura 1: Homepage del sito

2.1 Le 6W

L'homepage di un sito web dovrebbe sempre rispondere alle 6W giornalistiche, un po' riadattate al contesto del web.

2.1.1 Where

L'asse *where* indica in che tipo di sito sono arrivato. Il primo impatto già ci fornisce indicazione sul contenuto del sito web difatti troviamo la prima pagina disseminata di immagini di videogiochi. Sotto il menù troviamo una grande scritta che recita *Loving / Gaming* ed inoltre nella colonna a sinistra troviam il link al canale youtube associato al sito web, che presenta video di gameplay, ed una lista dei giochi del momento. Anche la pubblicità in alto nella colonna di destra aiuta a capire il contesto poichè rimanda ad un altro sito web per la vendita di videogiochi.

2.1.2 Who

L'asse *who* indica chi rappresenta il sito web. In alto a sinistra è possibile vedere il logo del sito web con vicino il nome. Tale logo segue il menu nel caso di scroll nella pagina e quindi è sempre visibile. Il nome forse è un po' troppo piccolo. Nel menù inoltre è presente il link per arrivare alla sezione

Redazione. Tale sezione presenta in modo ironico le persone che collaborano al sito web e quindi a chi rappresenta realmente il sito.

2.1.3 Why

L'asse *why* deve esporre i benefici del sito web. Come sopra citato il sito si occupa di recensioni e notizie riguardanti il mondo dei videogiochi. Tale asse è soddisfatto dalle scritte sopra le immagini che recitano “Recesione:” seguito dal nome del gioco e dai riquadri delle notizie che in alto a sinistra hanno un riquadro che comprende la scritta *news*. L'asse è poi soddisfatto anche dal menu che comprende le voci:

- News;
- Recensioni;
- Anteprime;
- Speciali;
- Redazione.

2.1.4 What

L'asse *what* indica cosa il sito offre. Le offerte del sito web sono abbastanza evidenti: infatti subito si vedono le immagini relative alle notizie e recensioni principali. Scendendo nella pagina poi si possono vedere altre notizie e recensioni. Inoltre l'identificazione di tale asse è semplificata dal menù.

2.1.5 When

L'asse *when* indica le novità temporali relative al sito. Questo è l'asse sicuramente più evidente dato che è un sito che propone notizie e recensioni. È possibile notare, inoltre, come queste siano ordinate cronologicamente dall'alto al basso nella pagina.

2.1.6 How

L'asse *how* ha il compito di indicare come arrivare alle sezioni principali del sito. Questo asse è risolto dal menù, che segue l'utente anche durante lo scroll nella prima pagina. Al di sotto del menù è presente la barra di ricerca, utile in un sito che comunque presenta molti contenuti.

2.2 Considerazioni generali

Nella parte alta della pagina è presente uno “slideshow” che presenta le immagini relative alle notizie più rilevanti con poco testo associato. Tali immagini andrebbero forse ridotte e dare più risalto a titoli e testo a loro associato. L’homepage del sito web è organizzata con una visualizzazione a griglia delle notizie in ordine cronologico. Tale organizzazione, anche se più compatta, è svantaggiosa per l’utente e comporta una maggiore fatica nella ricerca di una particolare notizia e quindi fa perdere più tempo. Inoltre tali notizie sono presentate con uno scroll infinito. Tale scelta è negativa poichè:

- un utente medio è disposto a scrollare per 1,3 schermi, per un totale quindi di 2,3 schermi: in questo modo vengono perse molte delle notizie anche recenti;
- non rispetta i timer degli utenti: gli utenti in media passano 31 secondi nella prima pagina la prima volta che visitano il sito, che diminuisce nelle visite successive stabilizzandosi intorno ai 19 secondi. Ciò fa sì che l’asse “when” non possa essere soddisfatto a pieno visto che un utente difficilmente accedere a tutte le ultime notizie;
- lo scroll infinito nasconde il piè di pagina dove sono presenti il riferimento alla licenza per i contenuti presenti nel sito e i link con i quali è possibile accedere alle pagine collegate al sito dei maggiori social.

In generale potrebbe essere preferibile spezzare tale scroll in più pagine. Un problema minore legato allo scroll infinito nella prima pagina è che viene visualizzato il simbolo del caricamento nell’attesa che vengano recuperati i contenuti successivi. Questa icona, sebbene possa ben addattarsi in un sito di videogiochi, nel caso di una connessione non perfetta, fa sì che venga ricordato continuamente all’utente che è in attesa.

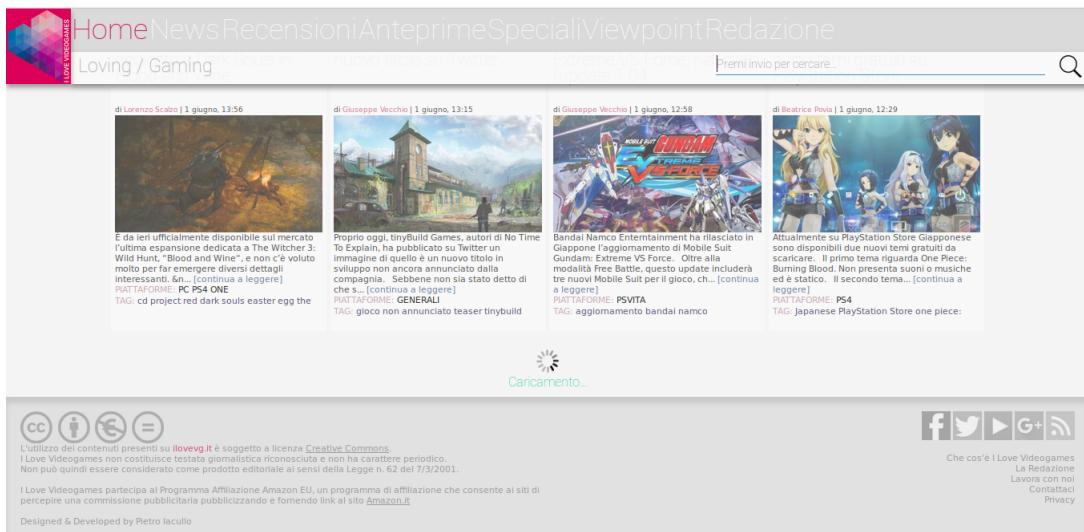


Figura 2: Piè di pagina dell'homepage

Il layout della prima pagina viene spezzato al di sotto della barra a destra che presenta della pubblicità e la classifica con i giochi del momento. Tale rottura fa sì che, quando la barra non è più visibile, il contenuto venga ridimensionato e spostato al centro. Ciò può non essere gradevole per un utente che potrebbe non capire cosa è successo soprattutto nel caso in cui scrolli rapidamente.

In conclusione sarebbe inoltre necessario dare maggior risalto al testo riportato: infatti nella prima pagina è dato molto risalto alle immagini relative alle notizie ma non uno spazio sufficiente, a mio parere, ai titoli e alle didascalie associate.

The screenshot displays the homepage of the iLoveVideogames website. At the top, there's a navigation bar with links for Home, News, Recensioni, Anteprime, Speciali, Viewpoint, and Redazione. A banner for the Scuola Internazionale di Comics is prominently displayed. The main content area features several news articles with thumbnails and titles, such as "Recensione: Valentino Rossi The Game" and "Detroit: Become Human - Nuovi dettagli per Horizon: Zero Dawn". On the right side, there are two columns: one for "I Giochi del momento" featuring games like "Valentino Rossi The Game", "Mirror's Edge Catalyst", and "One Piece: Burning Blood"; and another for "I Giochi del momento" featuring games like "Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan" and "Hitman (2016): Episode 3". Below these are sections for "Partecipa" and "Loving/Gaming". The footer includes links for Creative Commons license, Amazon Affiliate Program participation, and site credits.

Figura 3: Home page completa del sito web

3 Pagine interne

Con l'utilizzo dei motori di ricerca, la navigazione all'interno di un sito web non inizia sempre dall'home page ma può cominciare da una qualsiasi della pagine interne. Per tale motivo è utile al fine di garantire l'usabilità di un sito web soddisfare le 6W anche nelle pagine interne di un sito web.

3.1 Le pagine di recensioni, news, anteprime e speciali

Le pagine relative alle voci del menù “Recensioni”, “News”, “Anteprime” e “Speciali” sono pagine uguali alla home page: ognuna di queste pagine difatti sembra avere il contenuto della home page filtrato solo per la categoria che rappresenta la pagina. Difatti nella home page troviamo queste tipologie di contenuti mescolati mentre ognuna delle voci contiene un'unica tipologia. L'unica differenza significativa riguarda lo “slideshow” presente nell'home page e non riproposto nelle altre pagine.

HomeNewsRecensioniAnteprimeSpecialiViewpointRedazione

Novità Segui l'E3 in tempo reale con i Love Videogames!

Home » Archivio Recensioni

RECENSIONE
Valentino Rossi The Game

di Gennaro Lombardo | 16 giugno, 10:26

In Italia uno degli sport più seguiti, come dimostrano i grandi dati televisivi della scorsa stagione, oltre al calcio è il motociclismo. Questa tendenza nel nostro paese è crescente e per questo per uno dei piloti più amati del mondo [continua a leggere]

PIATTAFORME: PC PS4 ONE

RECENSIONE
Mirror's Edge Catalyst

di Giacomo Favilla | 15 giugno, 08:38

Nel mondo dei videogiochi sono molti i seguiti tanto attesi dai fan, che ogni anno, specie in occasione dell'E3 sperano di veder annunciato finalmente il sequel di un titolo che non ha ancora trovato un ritardatario e fa... [continua a leggere]

PIATTAFORME: PC PS4 ONE

RECENSIONE
One Piece: Burning Blood

di Pietro Iacullo | 13 giugno, 16:36

Nel Beni e nel male, è ineguagliabile che l'apreccio alle licenze in sala Shirone jump mostrato da CyberConnect2 con la serie Ultimate Ninja Storm si sia rivelato vero: un gameplay estremamente divertente e alla portata di... [continua a leggere]

PIATTAFORME: PC PS4 ONE

RECENSIONE
Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutanti a Manhattan

di Guido Avitabile | 8 giugno, 11:21

Negli ultimi tre anni, oltre a regalarci ottimi titoli come Bayonetta 2 e The Wonderful 101, Platinum Games si è impegnata a portare a termine alcuni giochi che erano stati pubblicati da Activision. Nel 2014 uscì The Legend o... [continua a leggere]

PIATTAFORME: PC PS3 PS4 360 ONE

RECENSIONE
Hitman (2016) - Episodio 3

di Gennaro Lombardo | 6 giugno, 16:59

Un mese dopo l'ottimo Episodio 2 torniamo a impersonare i panni dell'Agente 47, questa volta in vista, per lavoro, in Cina. Nelle vesti del nostro killer eretto abbiamo visitato i mercati di Marrakech... [continua a leggere]

PIATTAFORME: PC PS4 ONE

RECENSIONE
Valkyria Chronicles: Remastered

di Guido Avitabile | 4 giugno, 15:02

Valkyria Chronicles, pubblicato inizialmente su PlayStation 3 nel 2008, fu lo strategico ibrido a turni con meccaniche in terza persona cui Sega riuscì a conquistare critici e pubblico, tanto da dare il via ad una serie... [continua a leggere]

PIATTAFORME: PS4

RECENSIONE
htl-NIQ: The Firefly Diary (PC)

di Marco Lettieri | 2 giugno, 16:50

Così come Idea Factory International sta portando una dopo l'altra le proprie pubblicazioni su Steam, NIS America ha iniziato a sborsare risorse per nuovi titoli partendo con Disgaea. Da alcune settimane è toccato anche a... [continua a leggere]

PIATTAFORME: PC

RECENSIONE
Final Fantasy XIX-2 HD Remaster (PC)

di Marco Lettieri | 2 giugno, 09:32

Nelle scorse settimane, Square-Enix ha rilasciato su Steam Final Fantasy XIX-2 HD Remaster, di cui è festeggiato di recente l'anniversario. Con un prezzo di lusso di € (ora €), si tratta dell'ormai quinta versione... [continua a leggere]

PIATTAFORME: PC

RECENSIONE
Overwatch

di Pietro Iacullo | 1 giugno, 06:46

Il Maggio appena conclusosi è stato sicuramente un mese d'oro per lo sparatutto a prima persona. Dopo un buon firmamento God of War, con la Battleborn, due parti di Borderlands ed una di MOBA e l'ottima portata pr... [continua a leggere]

PIATTAFORME: PC PS4 ONE

RECENSIONE
Homefront: The Revolution

di Antonio Lupo | 31 maggio, 08:54

Deep Silver è un'etichetta di Koch Media fondata nel 2002, nota per aver pubblicato molti titoli di successo dal 2003 a oggi. Alla lunga lista di nomi "marchiati dall'argento" (tra i quali si citano... [continua a leggere]

PIATTAFORME: UNIX MAC PC PS4 ONE

RECENSIONE
Tropico 5 (Playstation 4)

di Gaetano Lombardo | 30 maggio, 12:01

Avere mai provato ad immaginare come ci possa sentire al comando di un intero paese? Ebbene, se siete curiosi di provare ai livelli di Hafez Al-Assad o vi fareste amare dai vostri concittadini? Noi abbiamo avuto... [continua a leggere]

PIATTAFORME: PS4

RECENSIONE
Super Meat Boy (Nintendo Wii U)

di Kravin Petru | 30 maggio, 11:49

Super Meat Boy, titolo ideato da Edmund McMillen e Tommy Refenes, è realizzato in flash e pubblicato da Team Meat. È un gioco del genere del popolare di Meat Boy, un gioco ideato dallo stesso McMillen, realizzato in flash e pubblicato nel 2008. Supe... [continua a leggere]

PIATTAFORME: WIIU

Mostra altri post

L'utilizzo dei contenuti presenti su **iLoveVG.it** è soggetto a licenza Creative Commons. I Love Videogames non costituisce testata giornalistica riconosciuta e non ha carattere periodico. Non può quindi essere considerato come prodotto editoriale ai sensi della Legge n. 62 del 7/3/2001.

I Love Videogames partecipa al Programma Affiliazione Amazon EU, un programma di affiliazione che consente ai siti di percepire una commissione pubblicitaria pubblicizzando e fornendo link al sito Amazon.it

Designed & Developed by Pietro Iacullo

Scuola Internazionale di Comics
Accademia delle Arti Figurative e Digitali

I Love Videogames è partner ufficiale della Scuola Internazionale di Comics

Le ultime dai canali:

I Giochi del momento

Valentino Rossi The Game di Gennaro Lombardo	Mirror's Edge Catalyst di Giacomo Favilla
One Piece: Burning Blood di Pietro Iacullo	Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutanti a Manhattan di Guido Avitabile
Hitman (2016): Episodio 3 di Gaetano Lombardo	Overwatch

Entra Nel Junction

I Love Videogames Junction

Pagine partecipanti (vai alla lista completa):

LovingGaming

Figura 4: Pagina con l'archivio delle recensioni

8 di 28

Home **News** **Recensioni** **Anteprime** **Speciali** **Viewpoint** **Redazione**

Novità Segui l'E3 in tempo reale con i Love Videogames!

Home » Archivio News

NEWS LawBreakers: rilasciati molti video tutorial in attesa dell'Alpha

di Giuseppe Vecchio | 18 giugno, 13:39

Nel corso delle ultime ore, sono stati rilasciati tanti video tutorial riguardanti LawBreakers, in vista della versione Alpha del gioco. Di seguito troverete un video per ogni singolo ruolo (Titans, Assassins...). [continua a leggere]

PIATTAFORME: PC

TAG: boss key productions lawbreakers pc

NEWS Detroit: Become Human durerà dalle 8 alle 10 ore

di Giuseppe Vecchio | 18 giugno, 13:22

Durante un coverage di IGN su Detroit: Become Human, David Cage in persona ha svelato la durata media del titolo, che sarà di circa 8-10 ore. La durata, quindi è quella che si intuisce da tutti i recenti di Quantic... [continua a leggere]

PIATTAFORME: PS4

TAG: Detroit: Become Human durata e3 2016

NEWS Nuove informazioni per Forza Horizon 3

di Giuseppe Vecchio | 18 giugno, 12:57

Durante il coverage dell'E3 di Microsoft, Brian Ekberg di Turn 10 ha svelato tante nuove informazioni su Forza Horizon 3. In particolare, per Xbox One a Settembre... [continua a leggere]

PIATTAFORME: PC ONE

TAG: e3 2016 forza horizon 3

NEWS Mostrato nuovo gameplay di ReCore

di Alessandro Dimauro | 18 giugno, 12:45

Durante la sua diretta dell'E3, Microsoft ha reso pubblico il nuovo video gameplay di ReCore. Si parla di un video di 2 minuti che permette di assaggiare ciò che sarà possibile al rilascio. Come al solito... [continua a leggere]

PIATTAFORME: PC ONE

TAG: armature studio E3 2016 microsoft

NEWS Fate/Extella, il trailer dell'E3 2016

di Giuseppe Vecchio | 18 giugno, 12:29

XSEED Games ha rilasciato il trailer dell'E3 di Fate/Extella: The Umbral Star, action RPG di Survitek tratta dal franchise Fate. Il video mostra alcuni dei personaggi giocabili, insieme a svariate fasi... [continua a leggere]

PIATTAFORME: PS4 PSVITA

TAG: e3 2016 fate/extella

NEWS Marvel svela i piani sul rilascio dei suoi giochi su console

di Giuseppe Vecchio | 18 giugno, 12:24

In una serie di interviste, Jay Ong, vice presidente del settore videogiochi di Marvel, ha svelato nei dettagli i piani della casa editrice per quanto riguarda il rilascio di nuovi giochi su console. Di seguito... [continua a leggere]

PIATTAFORME: GENERALE

TAG: console informazioni Marvel

NEWS Zelda: Breath of The Wild: perché la scelta di due console

di Beatrice Pavia | 18 giugno, 12:02

In un'intervista con IGN, sia Shigeru Miyamoto che Eiji Aonuma hanno spiegato la decisione di utilizzare le due console The Legend of Zelda: Breath of the Wild per Wii U e NX. Miyamoto-san ha spiegato che quando... [continua a leggere]

PIATTAFORME: WIIU NX

TAG: eiji aonuma NX shigeru miyamoto

NEWS Dynasty Warriors: Eiketsuden, pubblicato il secondo trailer

di Giuseppe Pizzati | 18 giugno, 09:17

Koei Tecmo ha rilasciato nella giornata di ieri, il secondo trailer per Dynasty Warriors: Eiketsuden. Il videoclip sarà pubblicato il prossimo 3 agosto in Giappone per PlayStation 4, PlayStation 3 e PS Vita. Ricordiamo che Dynasty Warriors 8 è uscita a leggere]

PIATTAFORME: PS3 PS4 PSVITA

TAG: dynasty warriors Dynasty Warriors:

NEWS Dishonored 2: svelata la durata media del gioco

di Giuseppe Pizzati | 18 giugno, 09:09

Nella giornata di ieri, il creative director di Arkane Studios - Harri Smith - ha parlato della durata media che ci sarà in Dishonored 2, che sarà disponibile dal prossimo 11 novembre per PC, PS4 e Xbox One. ... [continua a leggere]

PIATTAFORME: PC PS4 XONE

TAG: dishonored arkane studios

[Mostra altri post](#)

L'utilizzo dei contenuti presenti su **iLovevg.it** è soggetto a licenza Creative Commons. I Love Videogames non costituisce testata giornalistica riconosciuta e non ha carattere periodico. Non può quindi essere considerato come prodotto editoriale ai sensi della Legge n. 62 del 7/3/2001.

I Love Videogames partecipa al Programma Affiliazione Amazon EU, un programma di affiliazione che consente ai siti di percepire una commissione pubblicitaria pubblicizzando e fornendo link al sito Amazon.it

Designed & Developed by Pietro Iacullo

Scuola Internazionale di Comics
Accademia delle Arti Figurative e Digitali

I Love Videogames è partner ufficiale della Scuola Internazionale di Comics

Le ultime dai canali:

ONE PIECE BURNING...

I Giochi del momento

LENTI OSSA The Game di Gaetano Lombardo

Mirror's Edge Catalyst di Giacomo Favilla

One Piece: Burning Blood di Pietro Iacullo

Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutanti a Manhattan di Guido Arribale

Hitman (2016): Episodio 3 di Gaetano Lombardo

Entra Nel Junction

I Love Videogames Junction

[Partecipa](#)

Pagine partecipanti (vai alla lista completa):

UNIBRELLA **I LOVE MANGA AND ANIME** **ARKANE STUDIOS** **LOVING GAMING**

Figura 5: Pagina con l'archivio delle news

Novità Segui l'E3 in tempo reale con i Love Videogames!

Home » Archivio Anteprime

ANTEPRIMA
The Culling

di **Antonino Lupo** | 13 maggio, 08:20

Per i viaggi immaginari nei 12 distretti di Panem (lìa per i lettori che, ormai, per gli amanti di Cinema), la mente di qualche appassionato della serie Hunger Games potrebbe volare alla caccia (per qualche maschietto co... [continua a leggere])
PIATTAFORME: PC

ANTEPRIMA
Grand Kingdom

di **Giovanni Avitabile** | 13 maggio, 15:19

Dunque sarà un gran mese per Scalea Chiusini: oltre a concludere la trilogia degli Zero Escape con Zero Time Dilemma porterà, grazie all'instancabile Nis America, su Playstation 4 e Playstation Vita, Grand Kingdom.... [continua a leggere]
PIATTAFORME: PS4 PSVITA

ANTEPRIMA
Man O' War: Corsair

di **Antonino Lupo** | 25 aprile, 20:07

Ognuno sarà un eroe della Storia. Lo spirito d'avventura decide di pomeriggio farsi continuo di ambizioni nelle vene di pochi fortunati: ci sono alcuni uomini che decideranno di partecipare alla chiamata del mondo senza al... [continua a leggere]
PIATTAFORME: PC

ANTEPRIMA
Gears of War 4 Beta

di **Giacomo Favilla** | 18 aprile, 09:10

Grazie a Microsoft abbiamo potuto mettere mano in accesso anticipato all'attesa beta di Gears of War 4, che partirà ufficialmente da Lunedì 18 Aprile per tutti i giocatori di Gears of War: Ultimate Edition, e dal 2... [continua a leggere]
PIATTAFORME: ONE

ANTEPRIMA
Star Fox Zero

di **Filippo Veschi** | 15 aprile, 12:06

Ad una settimana dal suo lancio nei negozi eccoci qua a parlare dell'atteso Star Fox Zero, nuovo capolavoro della saga spaziale presentato in arrivo su Wii U il prossimo 22 Aprile. Parliamoci chiaro. Se c... [continua a leggere]
PIATTAFORME: WIIU

ANTEPRIMA
Overwatch (PS4, One)

di **Lorenzo Scialzi** | 11 aprile, 15:57

Siamo stati a Milano ospiti di BlizzCon per mettere le mani per la prima volta sulla versione console di Overwatch. Il primo nuovo fps che segue il ruolo dell'epica hardware house nel mondo degli spa... [continua a leggere]
PIATTAFORME: PS4 ONE

ANTEPRIMA
Doom

di **Pietro Iacullo** | 5 aprile, 07:04

Tra i tantissimi meriti del primo Doom (classe 1993) c'è sicuramente quello di aver pianificato la serra della strategia, che ha poi consentito un'altra storia di software (Quake) e poi sfogliato in una m... [continua a leggere]
PIATTAFORME: PC PS4 ONE

ANTEPRIMA
Uncharted 4: Fine di un Ladro

di **Giovanni Avitabile** | 4 aprile, 16:02

Sono passati dieci anni da quando Naughty Dog presentò al mondo Nathan Drake, era l'E3 2005 e il titolo sarebbe stato pubblicato l'anno successivo. Uncharted rappresentava il punto di svolta per il team, c... [continua a leggere]
PIATTAFORME: PS4

ANTEPRIMA
Door and Destiny Advanced

di **Lorenzo Scialzi** | 20 marzo, 09:00

Con netto ritardo rispetto al resto dell'industria, nell'ultimo periodo, soprattutto grazie all'enorme crescita del mercato dei giochi per smartphone, hardware house nostrane si stanno piano piano creando un nom... [continua a leggere]
PIATTAFORME: PC

ANTEPRIMA
Resident Evil: Umbrella Corps

di **Riccardo Pavia** | 8 marzo, 09:04

Quest'anno si ritornerà in un universo molto giocato: quello di Resident Evil. Quest'anno, però, non saranno le orde di zombie il nostro principale nemico. Umbrella Corps nasce come spin-off della famosa s... [continua a leggere]
PIATTAFORME: PC PS4

ANTEPRIMA
One Piece: Burning Blood

di **Giovanni Lombardo** | 7 marzo, 10:01

Annunciato allo scorso Tokyo Game Show One Piece: Burning Blood è un netto distacco rispetto alle precedenti opere della saga. One Piece come la serie Pirate Warriors (sviluppata da Omega Force e Tecmo Koei) e quella Unlimited War... [continua a leggere]
PIATTAFORME: PS4 ONE

ANTEPRIMA
Human: Fall Flat

di **Antonino Lupo** | 6 marzo, 11:40

Aveva mai pensato come sarebbe il riduttivo piacere di correre all'interno di un sogno? Meglio un sogno o... per quanto surreale, rispetto alla perfetta praticamente tutte le leggi della fisica? Gli sviluppatori... [continua a leggere]
PIATTAFORME: UNIX Mac PC

Mostra altri post

L'utilizzo dei contenuti presenti su **iLovevg.it** è soggetto a licenza Creative Commons.
I Love Videogames non costituisce testata giornalistica riconosciuta e non ha carattere periodico.
Non può quindi essere considerato come prodotto editoriale ai sensi della Legge n. 62 del 7/3/2001.

I Love Videogames partecipa al Programma Affiliazione Amazon EU, un programma di affiliazione che consente ai siti di percepire una commissione pubblicitaria pubblicizzando e fornendo link al sito Amazon.it

Designed & Developed by Pietro Iacullo

Scuola Internazionale di Comics
Accademia delle Arti Figurative e Digitali

Che cos'è i Love Videogames
La Redazione
Lavora con noi
Contatti
Privacy

Figura 6: Pagina con l'archivio delle anteprime

10 di 28

Novità Segui l'E3 in tempo reale con i Love Videogames!

Home » Archivio Speciali

SPECIALE Warcraft – L'inizio
di Lorenzo Scata | 18 giugno, 07:16

SPECIALE 10 titoli di calcio che NON hanno fatto la storia dei videogiochi
di Giuseppe Pizzati | 11 giugno, 08:22

SPECIALE Intervista a Marco "Alfiere" Guzzo sviluppatore di Call Of Salvaeenee
di Antonino Luzzo | 10 giugno, 11:14

SPECIALE Si sa, in Italia il calcio non è solo uno sport: è una passione, è uno stile di vita, per molte persone è tutto. Un calcio che si è trasformato molto nell'ultimo ventennio, diventando un business, un business che ha intere... [continua a leggere]
PIATTAFORME: GENERALI TAG: 10 giochi che... calcio eu europei

SPECIALE Speciale Fiere: EtnaComics 2016
di Antonino Luzzo | 10 giugno, 11:13

SPECIALE "I multipiattati" aspettative sulle terze parti
di Luca Mazzocco | 10 giugno, 07:43

SPECIALE Ratchet & Clank – Facciamo chiarezza sul doppiaggio del film
di Lorenzo Scata | 9 giugno, 10:13

SPECIALE Come ogni anno lo staff di i Love Videogames seguirà da vicino l'E3 2016, offrendovi una copertura completa dell'evento dedicato per intero, in attesa dell'inizio dell'edizione 2016 della kermesse losangel... [continua a leggere]
PIATTAFORME: GENERALI TAG: cinema doppiaggio favij lucky red

SPECIALE Corso di Modellazione 3D – Scuola Comics
di Luca Mazzocco | 8 giugno, 20:53

SPECIALE Corso di Sound Design – Scuola Comics
di Luca Mazzocco | 8 giugno, 20:52

SPECIALE Corso di Game Design – Scuola Comics
di Luca Mazzocco | 8 giugno, 20:51

SPECIALE I Love Videogames partner della Scuola Internazionale di Comics
di Luca Mazzocco | 8 giugno, 20:51

SPECIALE Panico e delirio ad Hyrule: previsioni in casa Nintendo
di Filippo Vesci | 8 giugno, 07:44

Scuola Internazionale di Comics
Accademia delle Arti Figurative e Digitali

Le ultime dai canali:

ONE PIECE BURNING...

I Giochi del momento

L'ESPRESSO The Game
di Gaetano Lombardo

Mirror's Edge Catalyst
di Giacomo Favilla

One Piece: Burning Blood
di Pietro Iacullo

Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutanti a Manhattan
di Guido Aitaibile

Hitman (2016): Episodio 3.
di Gaetano Lombardo

Entra Nel Junction

i Love Videogames Junction

Pagine partecipanti (vai alla lista completa)

Loving/Gaming

Mostra altri post

L'utilizzo dei contenuti presenti su [ilovevg.it](#) è soggetto a licenza Creative Commons.
I Love Videogames non costituisce testata giornalistica riconosciuta e non ha carattere periodico.
Non può quindi essere considerato come prodotto editoriale ai sensi della Legge n. 62 del 7/3/2001.

I Love Videogames partecipa al Programma Affiliazione Amazon EU, un programma di affiliazione che consente ai siti di percepire una commissione pubblicitaria pubblicizzando e fornendo link al sito Amazon.it

Designed & Developed by Pietro Iacullo

f t D G+ R

Scuola Internazionale di Comics
Accademia delle Arti Figurative e Digitali

Che cos'è i Love Videogames?
La Redazione
Lavora con noi
Contatti
Privacy

Figura 7: Pagina con l'archivio dei contenuti speciali

3.1.1 Considerazioni generali

Essendo tali pagine praticamente uguali all'home page se non per i contenuti, tutte le considerazioni fatte sull'home page valgono anche per tali pagine. L'unica nota aggiuntiva da fare riguarda i breadcrumbs di tipo location: infatti ognuna di queste li prevede e ciò permette di capire in che pagina della gerarchia del sito ci si trova. L'aggiunta dei breadcrumbs in queste pagine è importante poichè permette di chiarificare l'asse "where".



Home » Archivio News

Figura 8: Breadcrumbs della pagina News

3.2 Pagina di una news

La pagina di una news presenta una notizia del sito.



Figura 9: Pagina di una news

3.2.1 Le 6W

When Asse opzionale che rappresenta le novità. Possiamo consideriamo la pagina stessa come parte dell'asse “when”. Difatti la notizia è riportata con data e ora di pubblicazione e quindi associa una indicazione temporale al sito.

Why Asse opzionale consigliato che rappresenta la descrizione del sito web. Tale asse non è soddisfatto in quanto non è presente alcuna descrizione del sito web nella pagina.

How Asse opzionale consigliato che rappresenta il modo in cui è possibile muoversi all'interno del sito web. Tale asse è soddisfatto dalla search box che compare faccendo un click sulla lente di ingrandimento in alto a destra. La posizione scelta è la migliore infatti gli utenti sono abituati a trovare in quel punto la search box.

Who Asse obbligatorio che descrive chi rappresenta il sito. Tale asse è pienamente soddisfatto dal logo posizionato in alto a sinistra accompagnato dal nome del sito web. La scelta di questa posizione è la migliore per gli utenti.

What Asse obbligatorio che serve dire all'utente cosa il sito propone. Tale asse è soddisfatto dalla presenza del menù nella parte alta della pagina, il quale presenta un link diretto alla Home.

Where Asse obbligatorio che indica all'utente dove si trova all'interno del sito. Tale asse è soddisfatto solo parzialmente. Questo perchè il sito, in questo tipo di pagine, non propone alcun tipo di breadcrumbs. L'unica indicazione di dove ci si trova viene data dal menu: viene infatti colorata la scritta “News”.

3.2.2 Considerazioni generali

Nella parte iniziale della pagina troviamo un'immagine molto grande connessa alla notizia. Una migliori potrebbe essere ridurre la dimensione di tale immagine lasciando più spazio al testo (comunque più importante nel web rispetto le immagini) e limitando così lo scroll. Questa immagine inoltre non è cliccabile. La pubblicità nel top della pagina anche aumenta lo scroll ed inoltre non potrebbe sfruttare l'effetto blending: le pubblicità che mi sono

state proposte erano di Agos, Zalando e Infostrada mentre in un sito di videogames mi aspetterei di trovare o pubblicità di videogiochi o di comunque qualcosa di inerente a questo mondo: console, computer o al massimo tecnologia in generale.

Molto positivo è dare la possibilità di condividere la notizia su Facebook, Twitter e Google+, come dare la possibilità di mettere “Mi piace” direttamente dalla pagina e di lasciare un commento. Positivo è anche che nella parte sinistra della pagina ci siano link a notizie correlate: se un utente è interessato alla notizia potrebbe voler leggere qualcosa di correlato e grazie a queste proposte è possibile aumentare il tempo che un utente passa sul sito web. Infine è sempre una bella idea il fatto che in fondo alla pagina ci sia la sezione “Due parole sull’autore” che propone una autodescrizione dell’autore ed il link alla sua pagina Facebook.

3.3 Pagina di una recensione

La pagina di una recensione presenta la recensione un videogame.

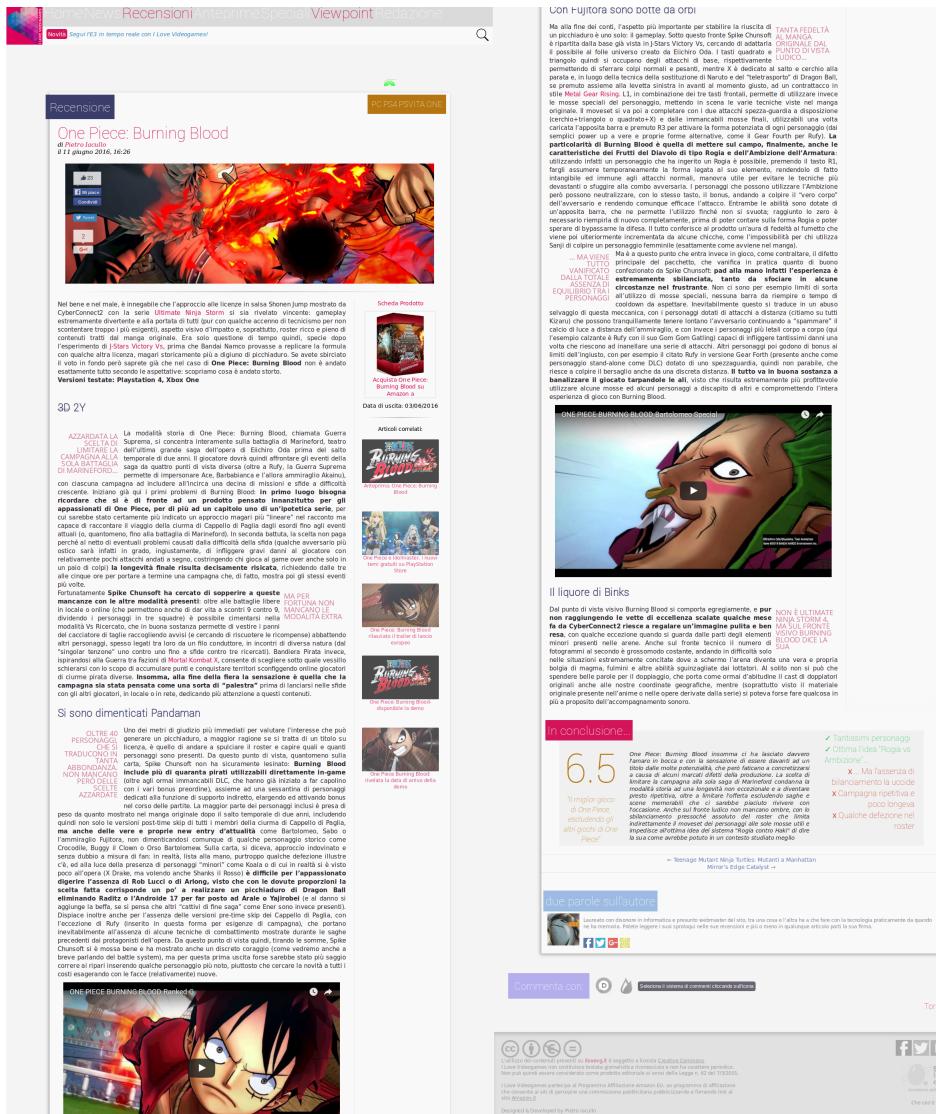


Figura 10: Pagina di una recensione

3.3.1 Le 6W

La struttura della pagina è uguale rispetto alla pagina che presenta una specifica notizia. Di conseguenza le considerazioni riguardanti le 6W rimangono inalterati rispetto tale pagina.

3.3.2 Considerazioni generali

Mantenendo la stessa struttura anche le considerazioni generali saranno simili a quelle della pagina che presenta una news. A tali considerazioni c'è da aggiungere che in questo caso lo scroll può essere veramente eccessivo (l'immagine di esempio della pagina infatti è dovuta essere ritagliata per motivi di spazio) soprattutto nel caso di videogiochi valutati molto positivamente dal sito. Positivo invece è l'inserimento di video relativi al videogioco recensito, che danno completezza alla recensione, e la struttura del testo. Il testo è organizzato in sezioni divise da titoli e presenta parole chiave evidenziate in grassetto: il problema è che talvolta sono evidenziate frasi intere. Inoltre alla fine della recensione è presente una sezione che riassume la recensione, interessante per un utente che vuole sapere un'opinione senza leggersi tutti il testo.

AZZARDATA LA SCELTA DI LIMITARE LA CAMPAGNA ALLA SOLA BATTAGLIA DI MARINEFORD... La modalità storia di One Piece: Burning Blood, chiamata Guerra Suprema, si concentra interamente sulla battaglia di Marineford, teatro dell'ultima grande saga dell'opera di Eiichiro Oda prima del salto temporale di due anni. Il giocatore dovrà quindi affrontare gli eventi della saga da quattro punti di vista diversa (oltre a Rufy, la Guerra Suprema permette di impersonare Ace, Barbabianca e l'allora ammiraglio Akainu), con ciascuna campagna ad includere all'incirca una decina di missioni e sfide a difficoltà crescente. Iniziano già qui i primi problemi di Burning Blood: **in primo luogo bisogna ricordare che si è di fronte ad un prodotto pensato innanzitutto per gli appassionati di One Piece, per di più ad un capitolo uno di un'ipotetica serie**, per cui sarebbe stato certamente più indicato un approccio magari più "lineare" nel racconto ma

Figura 11: Esempio di errato uso del grassetto

3.4 Pagine di una anteprima e di uno speciale

Tali pagine presentano rispettivamente la recensione di un videogioco in uscita e per presentare un contenuto del sito che non rientra nelle altre categorie o che deve essere messo in evidenza.

3.4.1 Considerazioni generali

Queste pagine sono del tutto simili nella struttura alle pagine sopra analizzate e quindi non ne è stata fatta una descrizione specifica ma sono state citate per completezza.

Overwatch (PS4, One)

di Lorenzo Scatzo
il 11 aprile 2016, 15:57

Siamo stati a Milano ospiti di Blizzard per mettere le mani per la prima volta sulla versione console di Overwatch, l'attesissimo nuovo fps che segna il debutto dell'iconico software house nel mondo degli sparatutto in prima persona.

Alcuni mesi fa si avevamo già proposto una **prima sotterranea** del gioco grazie alla closed beta esclusivamente disponibile per la versione PC, ma ora, come avrete logicamente capito, ci concentreremo appunto sulle controparti Playstation 4 ed Xbox One del titolo.

Uno sparatutto Blizzard

Primo passo di inserire nello specifico della nostra prova, con mano sicura e senza riferimenti all'imbottigliamento alla nuova presentazione del gioco da parte delle società. Ad introdurre al mondo di Overwatch è stato un video messaggio di Jeff Kaplan in persona (l'uomo a capo di tutto il progetto), purtroppo impossibilitato a presentare all'evento in quanto impegnato all'interno del Dungeon di Blizzard (queste le testuali parole del PR) con il dovere di compilare nei tempi previsti i lavori sul gioco.

Questa è stata l'occasione per diverse conferme e scoprire diversi aneddoti sullo sviluppo.

LA STORIA DEL MONDO DI GIOCO SARÀ INFORMATIVA E MANIERA TRANSMEDIALE

Per prima cosa è stata chiarita una volta per tutte quella che è la storia del team per quanto concerne la narrazione del titolo. Questa infatti viene rivelata ai giocatori in maniera transmediale grazie a corti video che raccontano i vari capitoli, i personaggi, i loro destini e le loro missioni di gioco e addirittura le varie skin alternative (o almeno, buona parte di esse) dei personaggi. Insomma sembra proprio che da questo punto di vista League of Legends abbia fatto scuola.

A proposito di skin, è stato confermato che la nuova versione della beta (disponibile a tutti gli utenti a partire dal 5 Maggio, e da 3 dello stesso mese per tutti coloro che hanno effettuato il pre-order) darà accesso ad alcune di esse attraverso un sistema di progressione.

Quello che però sicuramente interessa di più l'utenza sono i contenuti ed il supporto post lancio da parte del team. Su questo versante non c'è senso dubbo da preoccuparsi, l'intento della software house è quello di creare per detta loro, "uno sparatutto Blizzard". TUTTI i contenuti saranno disponibili in permanenza, non ci saranno patch o aggiornamenti che saranno realizzato con cura maniacale e che possa competere con tutti i giganti della categoria. E questo è possibile grazie alle continue patch, al dialogo con l'utenza e ad una promessa importanzissima legata ai futuri DLC. Ci è stato quindi confermato che la definitiva che ogni rispresa, modulazione o personaggio che verrà aggiunto successivamente sarà totalmente gratuita.

Ottima notizia dunque che va a compensare quella che è probabilmente l'unica riserva riguardo i contenuti del titolo. Se infatti i 21 eroi iniziali, totalmente diversificati e costantemente ribattezzati, e le 12 mappe estremamente ispirate sono un perfetto biglietto da visita per il titolo, il momento del lancio, saranno presenti soltanto 3 modalità di gioco (ognuna delle quali sarà caratteristica soltanto di alcune specifiche arene di gioco: Scorta, Conquista e Controllo).

Overwatch Animated Short "Recall"

OVERWATCH

RECALL

L'animazione è stata creata per illustrare il primo episodio della serie di video che si intitola "Recall". Il video mostra un orso gigante che sta per attaccare un villaggio. I giocatori devono difenderlo e sopravvivere.

Granitico!

Una volta conclusa quest'interessante introduzione è stata la volta del clou della giornata, vale a dire la prova con mano delle versioni console del gioco.

In questo fragoroso non ci soffermeremo a parlare di quelle che sono le caratteristiche base del gioco (per quello c'è già la sovratitata anteprima PC) ma piuttosto sugli elementi caratteristici della versione console del gioco.

I ragazzi di Blizzard hanno tenuto a precisare una cosa: "questi non sono porting". E la cosa ci è sembrata chiara sin dal primo momento in cui abbiamo messo le mani sul pad. Overwatch è fluidissimo, grazie ad un framerate di **60fps** costantemente garantito.

OVERWATCH è per tutti i corsi di prova accompagnati da una risoluzione a **1080p**. È tutto ciò che è necessario per un ottimo gioco, sia su quella Microsoft. Insomma praticamente GRAZIE AD UN'identiche (tranne da pensare che non sarebbe una così cattiva idea FRAMERATE DI pensare ad una qualche funzione di cross play tra le due piattaforme). Il **60fps** è un valore assoluto pagato per una qualità visiva e un controllo del tasto di tiro sicuramente inferiore a quelli possibili grazie a un PC che permette l'utilizzo dei settaggi massimi del titolo, ma nulla di trascendente. I modelli semplici ma curati, una paletta comica variegata e brillante nascondono questi piccoli compromessi restituendo un impatto visivo più che ottimo.

Overwatch Gameplay Trailer #2

OVERWATCH

Per quanto riguarda il gameplay, invece, la mappatura dei tasti già presente su PC è rimasta praticamente invariata, collocando per questo caso dall'assistenza alla mira, indispensabile a causa della minore precisione dei controller. Il feeling con i comandi è in ogni caso ottimo, proprio grazie alla struttura estremamente semplice ed intuitiva del gun-play di Overwatch, basato sulle 3 abilità uniche di ogni eroe (affiancate, in alcuni casi, da quelle passive).

In conclusione...

Dopo la nostra prova sulle versioni Playstation 4 ed Xbox One non possiamo che confermare la solidità del progetto Overwatch, che ha dimostrato di essere un gioco ben fatto a tutte le piattaforme. A spiccare su questa versione console sono certamente la mappatura dei tasti, cui è superiore lo mapping dei tasti di sostegno, una risoluzione a **1080p** supportata da **60fps** pratici per una fluidità perfetta per il gioco. Inoltre, la versione console ha un controllo del tasto di tiro che va accompagnata ovviamente la struttura iconografica che accompagna il titolo, legato all'idea di transmedialità della narrazione.

- ✓ 60FPS e 1080p
- ✓ Granitico
- ✓ I contenuti futuri saranno tutti gratuiti
- ✓ Namazone
- ✓ Mappatura di comandi semplici ed efficace
- ✓ Tante Skin da sbloccare
- ✓ 12 mappe
- X 3 Modalità potrebbero risultare poche a lungo termine

due parole sull'autore

Lorenzo è un ragazzo che non ha il pad in mano ma senza un soldo in tasca. Gioca di tutto, scommette su steam, PlayStaton Plus e offre speciali. Storicamente legato alle corrisive casalinghe sony e alle partite finite dal tempo del game boy color, non disdegna i giochi per PC ed è anche un grande appassionato di cinema, in particolare di fantascienza. Attualmente al mondo a base, spera di mettere mano su ogni titolo ed ogni platformgame di gioco esistente per dare un occhio.

Commenta con: **Seleziona il sistema di commenti cliccando sull'immagine**

0 Commenti | I Love Videogames | **Torna su** | **Accedi** - | **Consegna** | **Condividi** | **Online dal più recente** - | **Inizia la discussione...**

Figura 12: Pagina di una anteprima

The screenshot shows a news article titled "Corso di Modellazione 3D – Scuola Comics" by Luca Mazzocco, dated 8 giugno 2016, 20:53. The article features a banner for Douglas perfume and a thumbnail image of three stylized 3D models of the Joker. The text discusses the course's focus on game design, 3D modeling, and animation, and its duration of two years. It also mentions a discount for early registration.

Il quarto (e ultimo) corso che potrete trovare alla Scuola Internazionale di Comics di Padova è quello di 3D per Videogames. Si tratta, rispetto agli altri corsi, del più tecnico e avanzato, che include non solo il progetto grafico di un videogioco. Come per digital illustrators, il corso avrà una durata di due anni e al termine delle lezioni lo studente saprà progettare creature, paesaggi, armi, veicoli e personaggi e portarli all'interno di Unity (il motore grafico più diffuso sul mercato e che potete trovare anche nel corso di Game Design), ma qui sono gli attrezzi del mestiere!

Tutte le dimensioni della grafica

3D PER VIDEOGAMES E UN CORSO PRATICAMENTE PRACTICO e, come indicato nel paragrafo precedente, Unity. La scuola internazionale di comics ha deciso di affidare questo corso alle sue stesse competenze di professionali del settore, coordinando i lavori dei suoi docenti con i più esperti di ogni campo: i professori di 3D per videogame, quali principi di Game Design, tecniche di produzione e altro ancora. Il rapporto con i media e con l'industria tutta. Nonostante qualche lezione teorica potrete notare come questo corso sia stato pensato come una cosa per l'applicazione pratica e questa si farà più evidente una volta che si va ad analizzare le varie materie che le vanno a comporre.

Novelli scultori, ma in digitale

Il primo anno si apre con la progettazione e la produzione dei contenuti digitali e, ovviamente, con la progettazione della grafica dei personaggi e degli ambienti fondamentali per apprezzare tutta la storia del videogioco. Quindi chi si iscrive a questo corso, agli studenti verranno quindi insegnate le basi di software come 3D Maya (come il modo di lavorare sulle forme, spazi, volumi, vari materiali e textures) e di studio sui character design, ZBrush (come creare un personaggio qualsiasi cosa come fosse crista) e applicare poi il tutto a un insieme al completo sonoro e allo studio delle luci e delle ombre. Nel corso dei due anni, inoltre, si andrà ad affinare la tecnica di ogni singolo studente sino alla competenza totale del professionista. Inoltre, a volte, finalmente, anche la completezza autonoma sia nella progettazione che nella realizzazione di un contenuto digitale. Siccome non si può vivere di sola pratica, il corso presenta anche alcune lezioni di Game Design, dove si tratta le basi di come realizzare un videogioco, a partire dai concetti più elementari, attraverso aiutanti di software come il Unity, per arrivare al trattamento degli storyboard. E tutto sarà ovviamente accompagnato da uno studio delle palette dei colori, delle musiche e delle strategie su come presentare un proprio progetto nel migliore dei modi. Insomma: si tratta di un corso di grafica, ma non solo!

Sbocchi lavorativi, prezzi e orari

Come anticipato nel primo paragrafo, il corso di 3D per Videogames ha durata di due anni e si terrà due volte a settimana (lunedì e mercoledì) a Padova in Via Castelfidardo 11. Come per Game Design e Sound Design, il corso avrà un costo complessivo di 2.850 euro al caso di iscrizione per un pagamento unico, oppure di 1.425 euro al prezzo mensile sino a 3.100 euro (con un anticipo di 445 euro e 9 rate successive da 295 euro). Il corso offre il bagaglio formative fondamentale per entrare in un 3D General, andando a formare una figura grata a differenti settori, nel campo del videogioco, per le proprie competenze e per la propria versatilità. Lo studente, nel corso dei due anni, troverà anche cosa significa lavorare in un team alla realizzazione di un progetto videoludico, spesso con persone che prima non aveva mai incontrato e che si adattano a comprendere meglio gli altri, alcuni dettagli di un lavoro (oppure anche solo per dare un'occhiata alla scuola), è possibile fissare un appuntamento con il direttore artistico Stefano Tamazzio al numero 049 - 8752356 oppure mandando una mail a padova@scuolainternazionale.com. Per chi vuole approfondire i temi, si consiglia di avere la passione sia l'elemento indispensabile che sta dietro all'iscrizione in questo genere di scuola. I corsi hanno due lezioni a settimana, ma per riuscire nell'intento di diventare un professionista ci vuole settantasei ore di dedizione costante e una passione fuori dal comune. Se pensate di possedere queste due caratteristiche, la scuola dedicata ai videogames della Scuola Internazionale di Comics di Padova è il luogo giusto dove poter trasformare una vostra passione in un vero e proprio lavoro.

Gli altri articoli: Scuola Internazionale di Comics
TAG: I Love Videogames Modelazione 3D Scuola Internazionale di Comics
↳ Corso di Sound Design - Scuola Comics
↳ Utroolt: annuncerà due nuovi giochi per VR al prossimo E3 →

due parole sull'autore

I Love è quel'animale mitologico a metà tra un re e un videogiocatore, ma con la testa di Cernunnos. Dall'animale tranquillo, pare che questa creatura sia stata vista solamente poche volte in modellisti bensì (con ATX+3 e danno da fuoco!), ma la nostra che, in quel caso, la bestia cambia colore e spetta solamente una cosa: LUCA SHRECK!

Commenta con: **Scopri il sistema di commenti cliccando sulla barra**

Torna su **Accedi +**
Ordina dai più recenti +

O Commenti I Love Videogames
 Consiglia Condividi
 Inizia la discussione...
 Commenta per primo.

SEMPRE SU I LOVE VIDEOGAMES
Valentino Rossi The Game: Recensione
1 commento - 1 giorno fa
Michele Weller — Posso giurare al di sopra del bagaglio a giri spagnoli infimi
mi beta - 910 Waynes
Final Fantasy IX Remastered in arrivo per PS Vita?
1 commento - 11 giorni fa
Federico — C'è già la versione originale per PS1, ho veramente senso avere questa "remastered"? (che poi io non la vedo come remastered visto che gli asset sono gli stessi, non hanno nemmeno avuto la decenza di portarlo in 16 bit...)
Guida agli acquisti: Giugno 2016
1 commento - 17 giorni fa
Dario Avanzato — Per me messa abbastanza a perdere tra Kirby, Tokyo Zero Time Dilemma, mighty no 9 e l'incipito del season pass di Fate.
DISQUS

Che cosa è I Love Videogames? Lavora con noi!

Figura 13: Pagina di uno speciale

3.5 Pagina della redazione

La pagina della redazione presenta le persone che contribuiscono al sito web.

Figura 14: Pagina della redazione

3.5.1 Le 6W

Pur mantenendo una struttura simile alle altre pagine interne questa pagina presenta delle differenze.

When Tale asse è poco sviluppato. Difatti viene solamente riportata una data in cima alla pagina che non si capisce se è la data di creazione della pagina o dell'ultima modifica. Potrebbe essere stato utile per sviluppare tale asse inserire le date in cui i vari collaboratori hanno iniziato a lavorare al sito, dando così ulteriori informazioni agli utenti.

Why Questo asse è quasi del tutto assente. L'unico elemento rimandabile alla descrizione del sito è la grande immagine presente all'inizio della pagina.

How L'asse "how" è soddisfatto, come le altre pagine dalla search box posizionata in alto a destra.

Who Tale asse risulta essere quello, ovviamente, più sviluppato. Infatti questa pagina presenta appunto le persone che lavorano al sito. È sempre presente in alto a sinistra il logo del sito ed una parte del logo è richiamata anche nell'immagine in alto nella pagina.

What Come nelle altre pagine tale asse è soddisfatto grazie alla presenza del menù nella parte alta della pagina, che prevede un link alla Home.

Where Questo asse può essere considerato soddisfatto grazie al menù che indica in quale sezione del sito ci troviamo.

3.5.2 Considerazioni generali

Questa pagina come le altre prevede uno scroll verticale eccessivo, anche se in questa pagina è più tollerabile: gli utenti la dovrebbero visitare raramente e, inoltre, potrebbe essere spiacevole releggere qualche persona che lavora al sito in una pagina secondaria. Anche qui troviamo i link agli account sui maggiori social di quasi tutti i collaboratori facenti parte della redazione, corredati da una breve e ironica presentazione. L'idea di questa pagina di presentazione avrebbe potuto avere ancora più effetto, secondo me, utilizzando delle foto reali invece che immagini di personaggi di videogiochi, film o fumetti poiché potrebbe scatenare in un utente ancora più simpatia verso il sito vedere chi ci lavora. Anche in questo caso l'immagine nella parte alta della pagina è troppo ingombrante.

4 La ricerca

Come fatto già notare, il sito offre uno strumento per la ricerca. Dal momento che il sito comprende più di 1000 pagine tale scelta è fondamentale poichè, altrimenti, un utente non avrebbe modo di cercare i contenuti che più gli interessano. Il sito non si avvale del tool messo a disposizione da Google ma è stata implementata una ricerca locale che, a mio parere, funziona sufficientemente bene.

Lo strumento si presenta con un box di ricerca in cui un utente può inserire del testo di lunghezza 60 caratteri, prima che si presenti lo scroll orizzontale. Questa lunghezza è ottimale pensando che il 90% degli utenti è soddisfatto con un box di 30 caratteri e che il box di ricerca di Google è di 63 caratteri. La barra di ricerca, però, non è sempre visibile ma appare solamente dopo un click sull'icona rappresentante la lente di ingrandimento. Tale scelta, sempre più utilizzata e proveniente dal mondo del mobile, non è la migliore: gli utenti infatti preferiscono ancora vedere del testo "Cerca" che le icone. Tale scelta può essere giustificata pensando al pubblico a cui è diretto principalmente il sito web: giovani o comunque persone che hanno una certa dimestichezza con computer, console per videogiochi e videogiochi e quindi, si presume, anche con le interfacce dei dispositivi mobile. Potrebbe essere preferibile lasciare visibile la barra di ricerca visibile, in modo tale da non obbligare l'utente a fare un click in più ed oltretutto vi è lo spazio sufficiente per fare ciò senza rovinare il layout.

Può essere discutibile la scelta del placeholder utilizzato che recita "Premi invio per cercare...". Preferibile sarebbe inserire un suggerimento oppure un esempio.

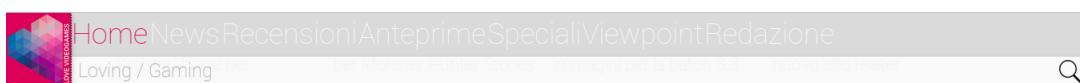


Figura 15: Barra del menù prima del click sull'icona della ricerca

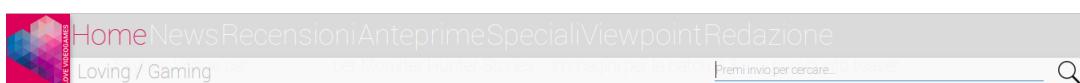


Figura 16: Barra del menù dopo il click sull'icona della ricerca

4.1 L'esposizione

La pagina con i risultati di una ricerca che abbia prodotto risultati è molto simile alle pagine delle news, recensioni, etc. e ne presenta pregi e difetti.

Viene anche in questo caso utilizzata la visualizzazione a griglia. Come accennato tale tipo di esposizione fa perdere tempo agli utenti perché c'è un grado di libertà troppo ampio per l'ispezione dei risultati e ciò richiede un tempo ed uno sforzo maggiore. Inoltre, se si volesse dare una classifica di importanza ai risultati, questo non sarebbe possibile. Nella pagina con i risultati troviamo in alto riportato ciò che abbiamo cercato con la possibilità di applicare il filtro per effettuare la ricerca solamente tra le news, tra le recensioni, tra le anteprime oppure tra i contenuti speciali.

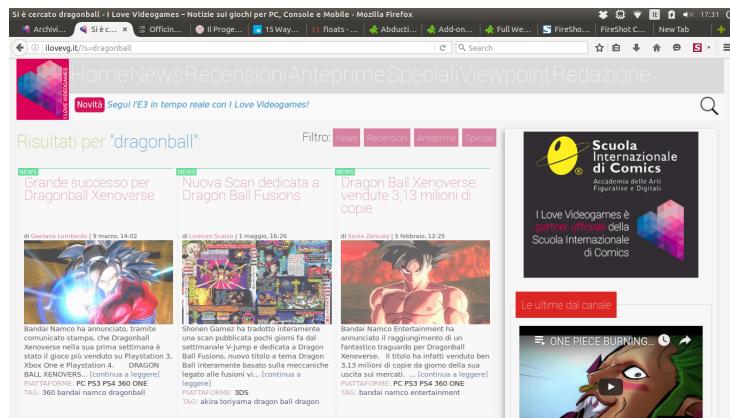


Figura 17: Pagina dei risultati cercando “dragonball”

Nel caso in cui la ricerca non produca alcun risultato invece viene visualizzata una pagina che spiega appunto che ciò che è stato cercato non è associato ad alcun contenuto del sito.



Figura 18: Pagina dei risultati cercando “sadfghjklknbgihu”

5 Considerazioni generali sul sito

5.1 Link

Nel sito web non si riscontra l'utilizzo di colori differenti per i link visitati e per i link non ancora visitati. Tale scelta, combianata al non utilizzo dei breadcrumbs in tutte le pagine, può dare vita al problema del *Lost in navigation*: un utente, durante la navigazione, non sa più dove si trova nella gerarchia del sito web, perde tempo e si arrabbia. Non colorando i link inoltre si richiede all'utente uno sforzo computazionale per ricordare le pagine visitate. Inoltre, nel web, è sempre meglio attenersi alle convenzioni e quindi colorare i link di colori differenti. Inoltre alcuni link vengono sottolineati quando ci si passa sopra col mouse, altri no: sarebbe preferibile mantenere sempre la stessa visualizzazione (e forse sottolineare i link in modo tale da evidenziare appunto che sono link).

5.1.1 404

Provando ad accedere ad una pagina inesistente oppure ad una pagina inesistente il sistema provvede a caricare una pagina che spiega questo errore. Tale scelta è la migliore possibile in queste situazioni. Per di più la pagina visualizzata utilizza l'ironia per spiegare l'errore e ciò è molto apprezzato dagli utenti.

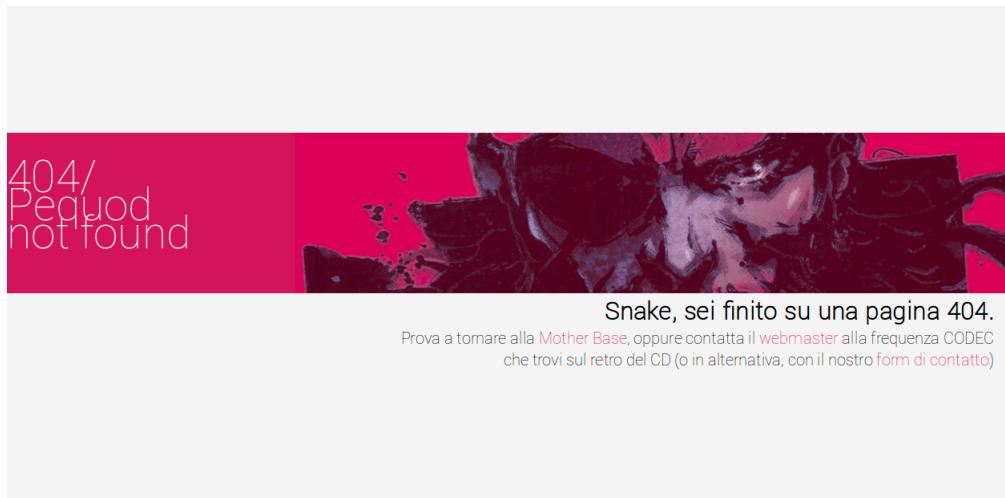


Figura 19: Pagina 404

5.2 Apertura nuove finestre e pop-up

Aprendo i vari link presenti nel sito non sono state registrate aperture di nuove finestre e pop-up. Ciò è positivo e permette una navigazione non dispersiva.

5.3 Back button

Non si registrano modifiche al comportamento del tasto back del browser. Questo è facilitato dall'utilizza sempre della stessa finestra di navigazione ed è apprezzato dagli utenti poichè abituati all'utilizzo del back button.

5.4 Testo

Il testo contenuto nel sito presenta in generale una buona grandezza ed un buon grado di contrasto rispetto allo sfondo: il testo normale è di colore nero su sfondo bianco oppure grigio chiaro, mentre link e titoli sono di colore blu oppure rosa scuro, sempre sugli stessi colori di sfondo. Da registrare invece un minor contrasto tra lo sfondo del menù e le voci del menù stesso. Le voci non selezionate difatti sono di colore bianco e lo sfondo è grigio. Il sito non offre opzioni per il resize del testo e quindi, per questo, bisogna affidarsi al browser. Non vengono utilizzati molti effetti nel testo. Viene utilizzato solamente il grassetto per evidenziarne alcune parti. Il font utilizzato è il Verdana (il preferito dagli utenti del web).

Il testo è solitamente diviso in blocchi, ognuno dei quali contenente un titolo (di solito non troppo lungo). Non sono spesso utilizzati liste o elenchi, anche se aiutano la memorizzazione di quanto è stato letto, e le parti di testo evidenziate spesso sono troppo grandi.

Spesso il testo presentato è veramente molto lungo e non è prevista la possibilità di cambiare lingua di fruizione del sito.

5.5 Scoll

In generale nel sito le pagine superano di molto la grandezza consigliata costringendo l'utente ad effettuare molto scroll verticale. Questo problema è accentuato dalla scelta di presentare alcune pagine come una griglia “infinita” dei contenuti. Non è prevenuto invece scroll orizzontale poichè le pagine si adattano alla larghezza della finestra di navigazione.

5.6 Design

Il design del sito si presenta abbastanza chiaro e pulito. Non sono stati trovati elementi che possano essere assimilabili a bloated design, metafore visive o metafore metafisiche. Sono spesso presenti video nelle pagine interne: a mio giudizio completano i contenuti e la loro presenza è positiva.

6 Tabella riassuntiva

Questa tabella ha lo scopo di associare le immagini presentate nel documento con i file dai quali sono state inserite e l'indirizzo da cui sono state recuperate.

Immagine	File	URL
Home page - parte superiore	ScreenHomePage.png	http://ilovevg.it/
Home page - piè di pagina	PieDiPaginaHomepage.png	http://ilovevg.it/
Home page completa	HomePageCompleta.png	http://ilovevg.it/
Recensioni	RecensioniCompleta.png	http://ilovevg.it/recensioni/
News	NewsCompleta.png	http://ilovevg.it/news/
Anteprime	AnteprimeCompleta.png	http://ilovevg.it/anteprime/
Speciali	SpecialiCompleta.png	http://ilovevg.it/speciali/
Breadcrumbs	BreadcrumbsNews.png	http://ilovevg.it/news/
Esempio news	NewsSingolaCompleta.png	http://ilovevg.it/2016/06/resident-evil-7-sara-persona-senza-quick-time-event/
Esempio recensione	RecensioneSingolaCompleta.png	http://ilovevg.it/recensioni/one-piece-burning-blood/
Esempio uso errato grassetto	ErratoUsoGrassetto.png	http://ilovevg.it/recensioni/one-piece-burning-blood/
Esempio anteprima	AnteprimaSingolaCompleta.png	http://ilovevg.it/anteprime/overwatch-versione-console/
Esempio speciale	SpecialeSingolaCompleta.png	http://ilovevg.it/2016/06/modellazione-3d-corso-scuola-comics/
Box ricerca	BarraMenuILoveVg.png	http://ilovevg.it/
Box ricerca dopo click	BarraMenuILoveVgDopoClick.png	http://ilovevg.it/

Immagine	File	URL
Ricerca con risultati	RicercaConRisultati.png	http://ilovevg.it/?s=dragonball
Ricerca senza risultati	RicercaNoRisultati.png	http://ilovevg.it/?s=sadfg hjklknbg hyu
404	404.png	http://ilovevg.it/dfghj
