

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 6 w	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 sulla pagina	14
3.3 Pagina di una recensione	16
3.3.1 Le 6W	16
3.3.2 Considerazioni generali sulla pagina	17
3.4 Pagina di una anteprima	18
3.4.1 Le 6W	18
3.4.2 Considerazioni generali sulla pagina	19
4 La ricerca	20
4.1 L'esposizione	20
5 Considerazioni generali sul sito	22
5.1 Link	22
5.1.1 404	22
5.2 Apertura nuove finestre e pop-up	23
5.3 Back button	23
5.4 Testo	23
5.5 Scoll	23

5.6 Design	24
----------------------	----

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 recensione	18
13	Barra del menù prima del click sull'icona della ricerca	20
14	Barra del menù dopo il click sull'icona della ricerca	20
15	Pagina dei risultati cercando “dragonball”	21
16	Pagina dei risultati cercando “sadfghjklknbgghyu”	21
17	Pagina 404	22

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

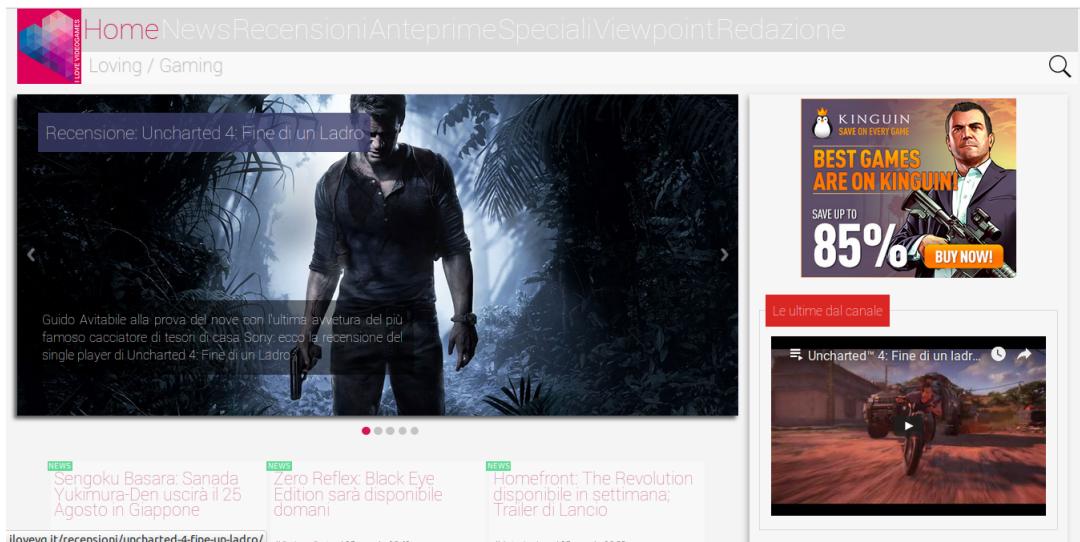


Figura 1: Homepage del sito

2.1 Le 6 w

L'homepage di un sito web dovrebbe sempre rispondere alle 6 w 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.

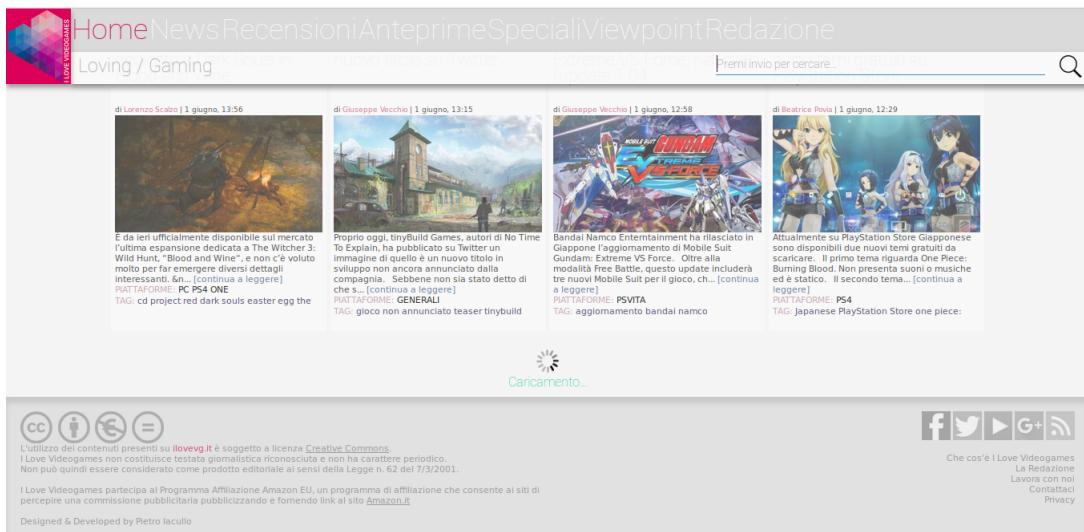


Figura 2: Piè di pagina dell'homepage

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.

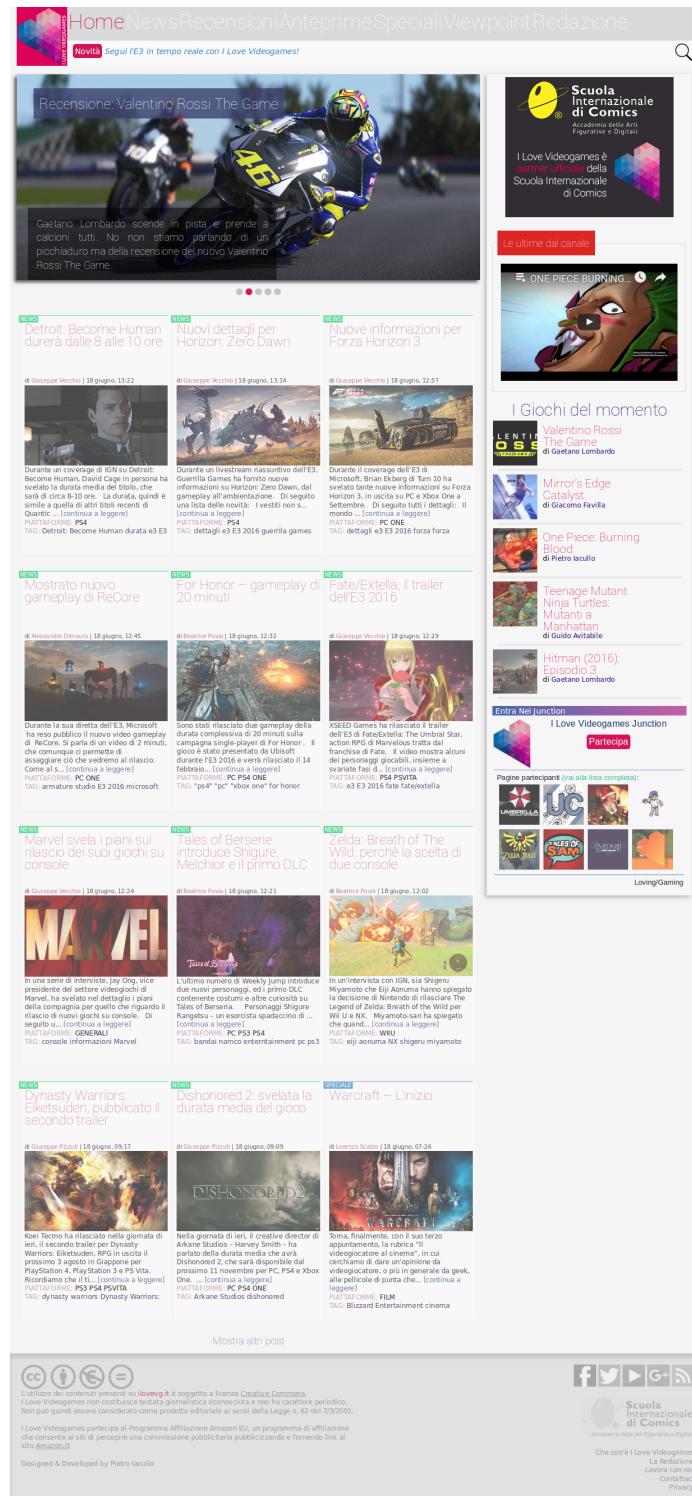


Figura 3: Home page completa del sito web

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 cresciuta sempre di più e per uno dei piloti più amati non c'è nulla di meglio che un videogioco dedicato. [continua a leggere]

PIATTAFORME: PC PS4 ONE

RECENSIONE Mirror's Edge Catalyst

di Giacomo Favilla | 15 giugno, 08:38

Nel mondo dei videogiochi si sono molti i seguiti tanto attesi dai fan, che ogni anno, specie in occasione dell'E3 sperano di veder annunciato finalmente il sequel del loro gioco preferito. Fra questi i ritardatari e f... [continua a leggere]

PIATTAFORME: PC PS4 ONE

RECENSIONE One Piece: Burning Blood

di Pietro Iacullo | 11 giugno, 16:36

Nel Beni e nel male, è ineguagliabile che l'apprezzio alle licenze in sala. Shonen Jump mostrato da CyberConnect2 con la serie Ultimate Ninja Storm si sia rivelata una delle gameplays estremamente divertente e alla portata di... [continua a leggere]

PIATTAFORME: PC PS4 ONE

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...

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 Egitto. Nelle vesti del nostro killer siamo obbligati a visitare 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 ridisse a conoscere critici e pubblico, tanto da dare il via ad una serie... [continua a leggere]

PIATTAFORME: PS4

RECENSIONE h1t#N1Q: The Firefly Diary (PC)

di Marco Lettieri | 2 giugno, 16:50

Così come Iea Factory International sta portando una dopo l'altra le proprie pubblicazioni sul Steam, NIS America ha iniziato a sfornare recenti titoli vecchi 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 sua unica 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? Non è un bel sogno, ma proprio ai livelli di Hafez Aladeen o vi fareste amare dai vostri concittadini? No! 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

[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 4: Pagina con l'archivio delle recensioni

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 Pizzati | 18 giugno, 13:39

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 dai video recenti di Quantic... [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

Nuovi dettagli per Horizon: Zero Dawn

di Giuseppe Vecchio | 18 giugno, 13:14

Durante un livestream riassuntivo dell'E3, Guerrilla Games ha fornito nuove informazioni su Horizon: Zero Dawn, dal gameplay all'ambientazione. Di seguito le principali notizie: [continua a leggere]

PIATTAFORME: PS4
TAG: detroit: become human durata e3 2016 guerrilla games

NEWS Nuove informazioni per Forza Horizon 3

di Giuseppe Vecchio | 18 giugno, 12:57

Mostrato nuovo gameplay di ReCore

di Alessandro Dimauro | 18 giugno, 12:45

For Honor – gameplay di 20 minuti

di Beatrice Pavia | 18 giugno, 12:32

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...

NEWS Fate/Extella, il trailer dell'E3 2016

di Giuseppe Vecchio | 18 giugno, 12:29

Marvel svela i piani sul rilascio dei suoi giochi su console

di Giuseppe Vecchio | 18 giugno, 12:24

Tales of Berseria introduce Shigure, Melchior e il primo DLC

di Beatrice Pavia | 18 giugno, 12:21

I Giochi del momento

LENTINO OSS 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):

- Umbrella**
- I Love Manga and Anime**
- GamingWithSam**
- LovingGaming**

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

di Beatrice Pavia | 18 giugno, 12:02

Dynasty Warriors: Eiketsuden, pubblicato il secondo trailer

di Giuseppe Pizzati | 18 giugno, 09:17

NEWS Dishonored 2: svelata la durata media del gioco

di Giuseppe Pizzati | 18 giugno, 09:09

Koei Tecmo ha rilasciato nella giornata di ieri, il secondo trailer per Dynasty Warriors: Eiketsuden, che 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: eiji arunuma NX shigeru miyamoto

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** **y** **g+** **rss**

Scuola Internazionale di Comics
Accademia delle Arti Figurative e Digitali

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

Figura 5: Pagina con l'archivio delle news

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

Home » Archivio Anteprime

ANTERIMA The Culling

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

ANTERIMA Grand Kingdom

di **Giordano Avitabile** | 3 maggio, 15:19

ANTERIMA Man O' War: Corsair

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

ANTERIMA Gears of War 4 Beta

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

ANTERIMA Star Fox Zero

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

ANTERIMA Overwatch (PS4, One)

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

ANTERIMA Doom

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

ANTERIMA Uncharted 4: Fine di un Ladro

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

ANTERIMA Door and Destiny Advanced

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

ANTERIMA Resident Evil: Umbrella Corps

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

ANTERIMA One Piece: Burning Blood

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

ANTERIMA Human: Fall Flat

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

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 BLOOD

I Giochi del momento

Valentino Rossi OSS The Game di Gaetano Lombardo

Miror's Edge Catalyst di Giacomo Favilla

One Piece: Burning Blood di Pietro Iacullo

Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutanti a Manhattan di Guido Arribalzaga

Hitman (2016): Episodio 3 di Gaetano Lombardo

Entra Nel Junction I Love Videogames Junction Partecipa

Pagine partecipanti (vai alla lista completa):

DOOM 30TH ANNIVERSARY XBOX TALES OF SAM LAMBRELLA METAL GEAR JU

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

Figura 6: Pagina con l'archivio delle anteprime

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

Torna, finalmente, con il suo terzo aggiornamento, la rubrica "il videogiocatore al cinema", in cui cerchiamo di dare un'opinione da geek, ma non solo, o più in generale da geek, alle pellicole di carta che... [continua a leggere]

PIATTAFORME: FILM
TAG: Blizzard Entertainment cinema

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

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

Nel corso dell'EtnaComics 2016, fiera del fumetto svoltasi a Catania dal 2 al 5 Giugno, Marco "Alfieri" Guzzo era presente con un gioco che ha recentemente debuttato su Steam: Lega Nord e di parte de... [continua a leggere]

PIATTAFORME: PC
TAG: call of salvaeenee call of salvaeenee

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

Quando il mondo del nerd chiama, i Love Videogames risponde. Da circa sei anni, EtnaComics si svolge nel Centro Piermattei di Catania, dagli inizi di G... e anche nella sua setta edizione gli... [continua a leggere]

PIATTAFORME: GENERALI
TAG: comics etnacomics etnacomics 2016

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

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: assasins creed battlefield 1

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

Dai diversi mesi a questa parte, le vicende legate alla travagliata storia della versione cinematografica di Ratchet & Clank (di cui potete leggere qui la nostra recensione) hanno avuto molti colpi, da prima con la dis... [continua a leggere]

PIATTAFORME: FILM
TAG: cinema doppiaggio FavJ lucky red

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

Il quanto (e ultimo) corso che potrete trovare dalla Scuola Internazionale di Comics di Padova è quello di 30 posti per Videogames. Si tratta di ripetere altri di un corso più tecnico e pensato per chi vuole realizzare sop... [continua a leggere]

PIATTAFORME: GENERALI
TAG: I Love Videogames Modellazione 3D

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

Il terzo corso proposto dalla Scuola Internazionale di Comics di Padova è anche questo più particolare. Si tratta di uno di sound design, pensato agli studenti apprendere tutte le strategie a creare, manipolare ed... [continua a leggere]

PIATTAFORME: GENERALI
TAG: I Love Videogames Scuola

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

Il secondo corso legato al mondo videoludico proposto dalla Scuola Internazionale di Comics di Padova è quello di Game Design. Insieme a Digital Illustration e Concept Art, il corso di Game Design ha la durata di u... [continua a leggere]

PIATTAFORME: GENERALI
TAG: game design I Love Videogames

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

E proprio vero: a volte le cose belle accadono proprio quando meno te le aspetti. Che è stato il caso di questa partita passione e dedizione mettiamo in ogni singolo articolo che scriviamo, che si tratti di una news, una recen... [continua a leggere]

PIATTAFORME: GENERALI
TAG: I Love Videogames Scuola

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

Come ogni anno lo staff di i Love Videogames seguirà da vicino l'E3 2016, offrendovi una copertura completa dell'evento videoludico dell'anno. In attesa dell'inizio dell'edizione 2016 della kermesse losangelena, v... [continua a leggere]

PIATTAFORME: 3DS WIIU
TAG: E3 2016 nintendo nintendo treehouse

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

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

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 Aitabile

Hitman (2016): Episodio 3.
di Gaetano Lombardo

Entra Nel Junction
I Love Videogames Junction
Partecipa

Pagine partecipanti (vai alla lista completa):

LovingGaming

CC BY SA
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 sulla pagina

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.

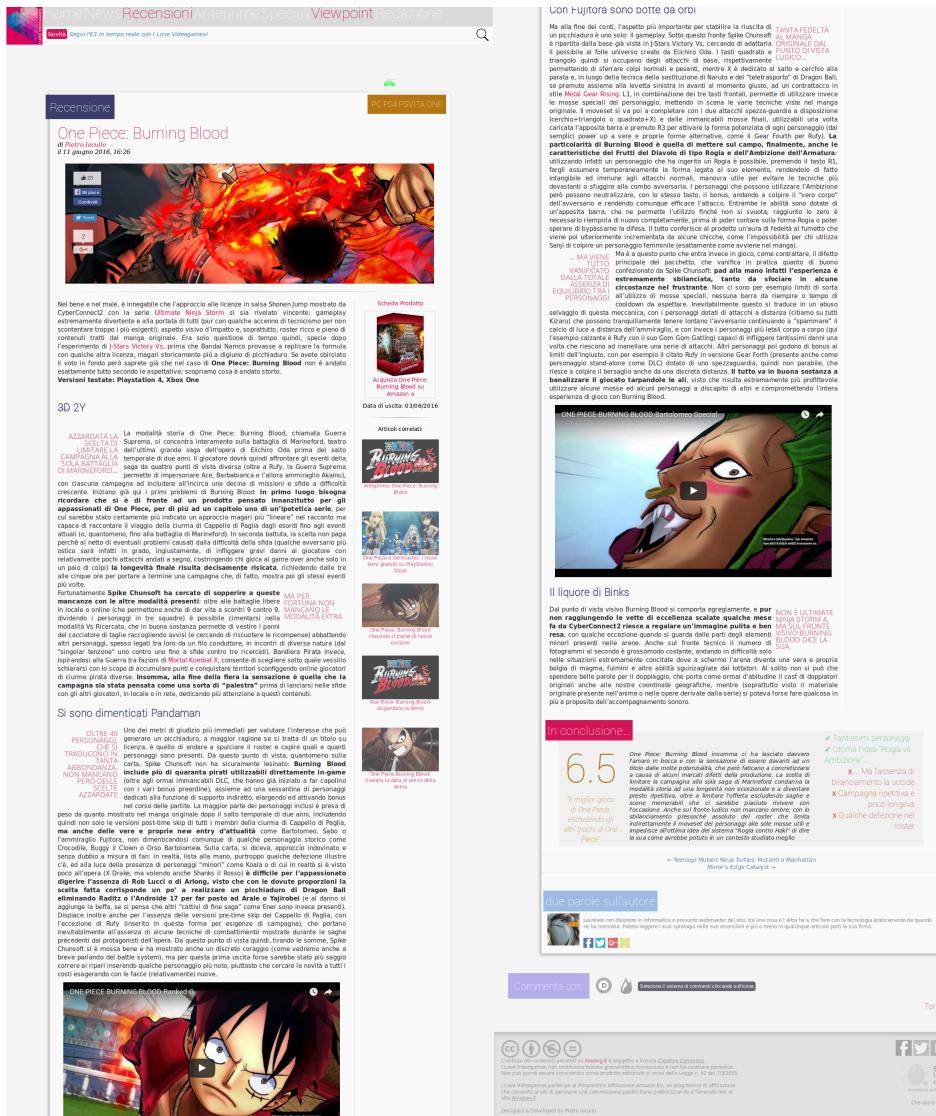


Figura 10: Pagina di una recensione

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 sulla pagina

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 Pagina di una anteprima

La pagina di una anteprima presenta la recensione un videogame in uscita.

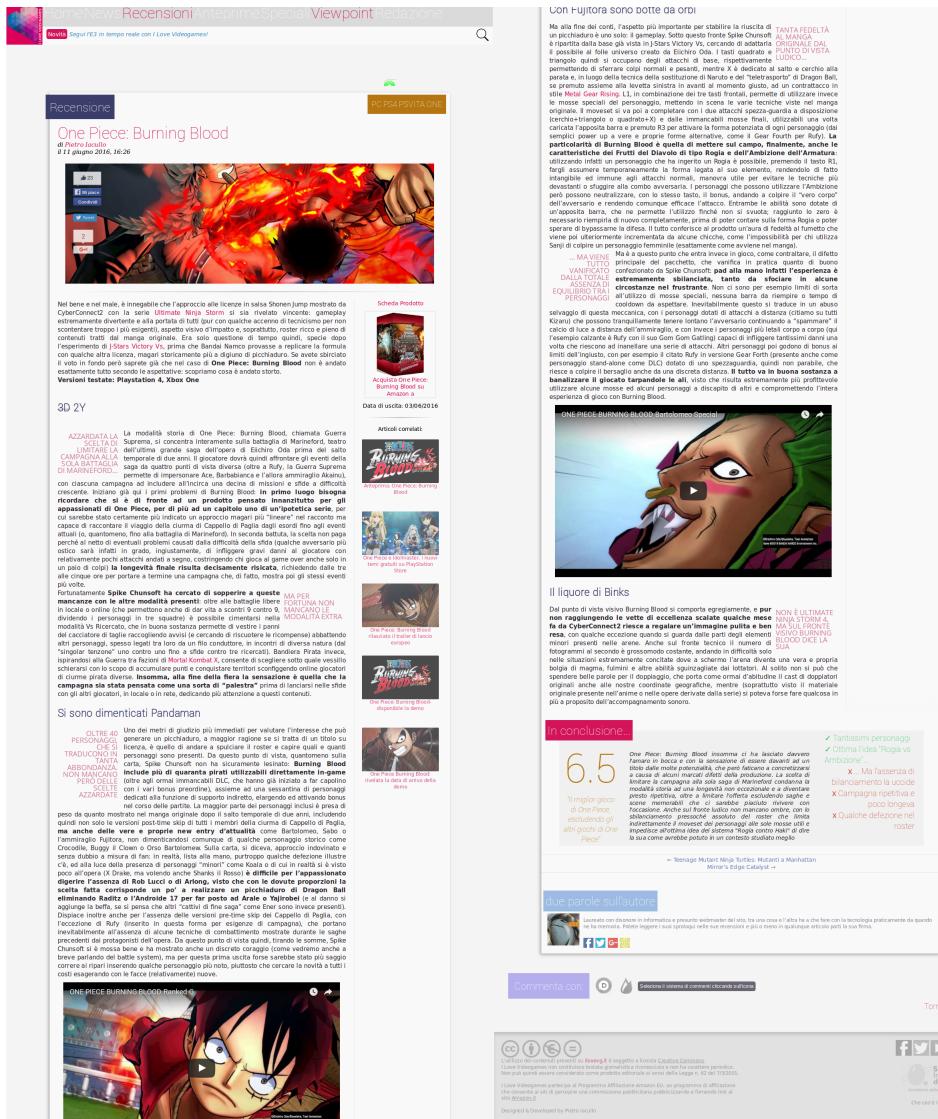


Figura 12: Pagina di una recensione

3.4.1 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.

3.4.2 Considerazioni generali sulla pagina

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.

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.

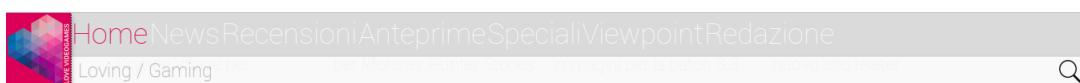


Figura 13: Barra del menù prima del click sull'icona della ricerca

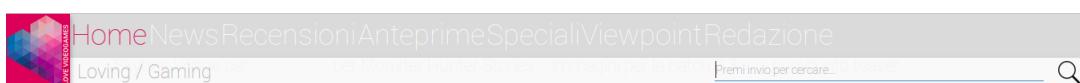


Figura 14: Barra del menù dopo il click sull'icona della ricerca

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.

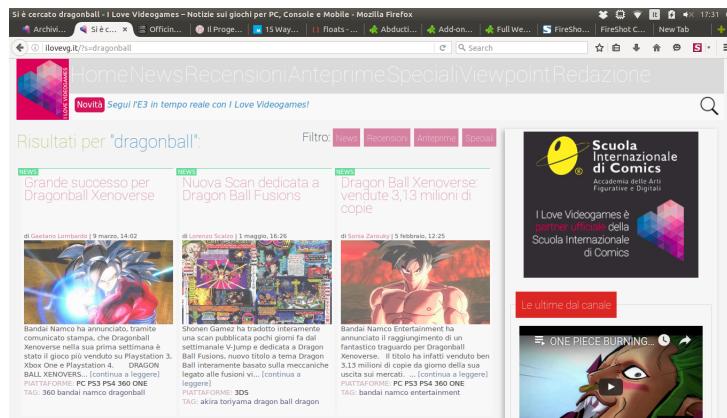


Figura 15: Pagina dei risultati cercando “dragonball”

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.

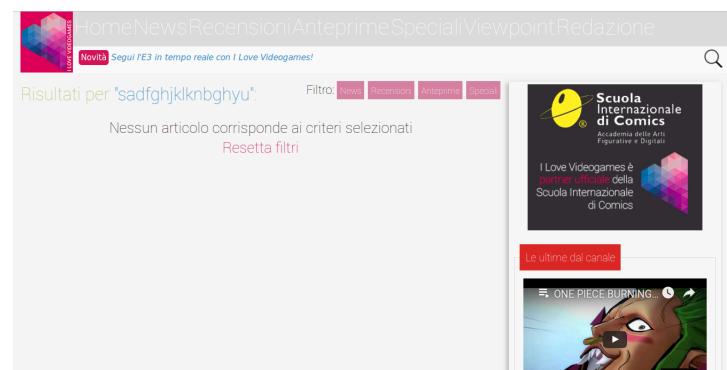


Figura 16: Pagina dei risultati cercando “sadfghjklknbgihu”

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.

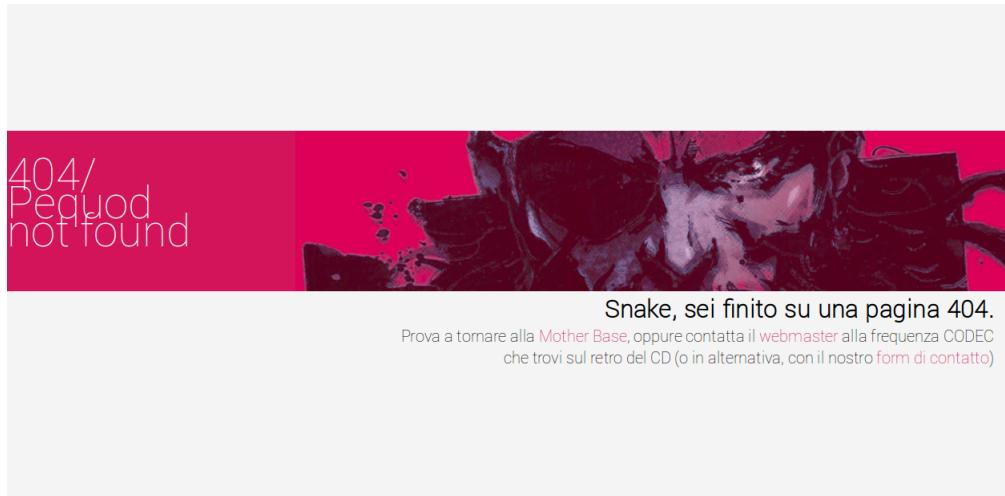


Figura 17: Pagina 404

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.