

# Analisi di usabilità

Progetto di tecnologie web 2 - Marco Zanella

---

UNIVERSITÀ DI PADOVA

SITO : I LOVE VIDEOGAMES



## Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>1</b>
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
<b>2</b>	<b>L'homepage</b>	<b>2</b>
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
<b>3</b>	<b>Pagine interne</b>	<b>7</b>
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
<b>4</b>	<b>La ricerca</b>	<b>23</b>
4.1	L'esposizione . . . . .	23
<b>5</b>	<b>Considerazioni generali sul sito</b>	<b>25</b>
5.1	Link . . . . .	25
5.1.1	404 . . . . .	25
5.2	Apertura nuove finestre e pop-up . . . . .	26
5.3	Back button . . . . .	26

---

5.4	Testo . . . . .	26
5.5	Scoll . . . . .	26
5.6	Design . . . . .	27
<b>6</b>	<b>Considerazioni finali e valutazione</b>	<b>28</b>
<b>7</b>	<b>Tabella riassuntiva</b>	<b>29</b>

## 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 . . . . .	23
16	Barra del menù dopo il click sull'icona della ricerca . . . . .	23
17	Pagina dei risultati cercando “dragonball” . . . . .	24
18	Pagina dei risultati cercando “sadfghjklknbgghyu” . . . . .	24
19	Pagina 404 . . . . .	25

# 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

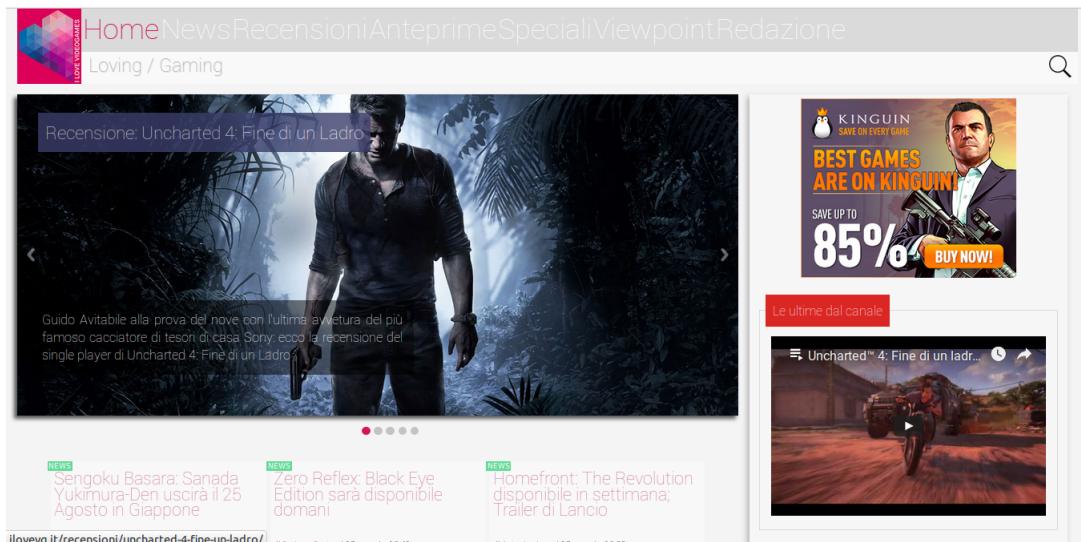
Il nome di un sito web ha influenza sulla sua usabilità, come l'URL che permette di arrivarci. Infatti, banalmente, gli utenti per visitare un sito web devono trovare e ricordarsi il nome di un sito web. Il nome *I Love Videogames* è un nome di certo appropriato per il sito web. Difatti fa subito capire 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](http://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 comprendono il tipo di contenuto(news, recensione, speciale o anteprima) seguito da un titolo e dai riquadri che contengono una anteprima di un contenuto(anch'essi espongono, nella parte superiore, il tipo di contenuto). L'asse è poi soddisfatto anche grazie al 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. Anche in questo caso 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

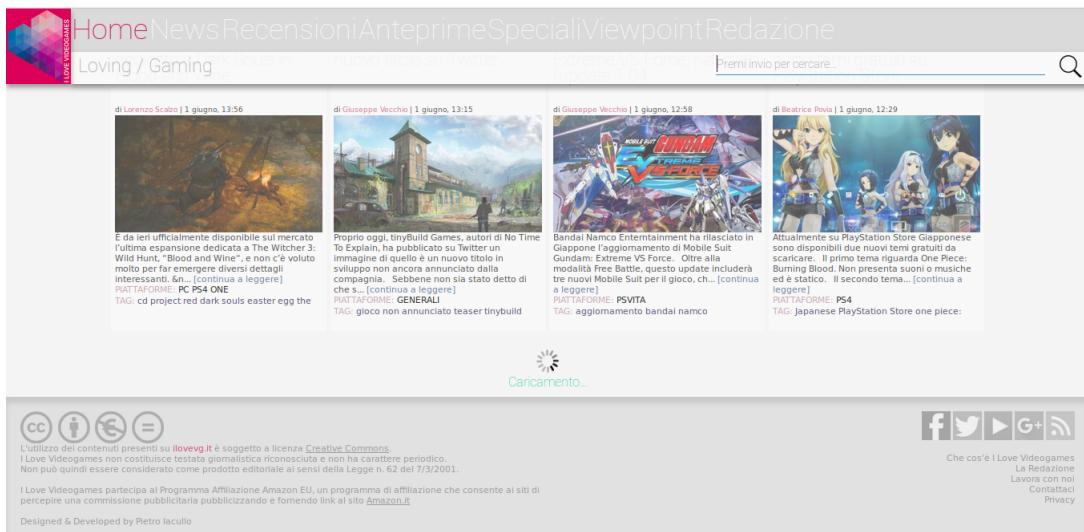
L'asse *how* ha il compito di indicare come arrivare alle sezioni principali del sito. Questo asse è risolto dal menù, che segue l'utente anche durante lo scroll nella prima pagina. Al di sotto del menù è presente la barra di ricerca, utile in un sito che comunque presenta molti contenuti.

## 2.2 Considerazioni generali

Nella parte alta della pagina è presente un riquadro con delle immagini che cambiano periodicamente, relative alle notizie principali, e con poco testo associato. Tali immagini andrebbero forse ridotte per 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 possono essere 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, può essere fastidiosa perché 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.

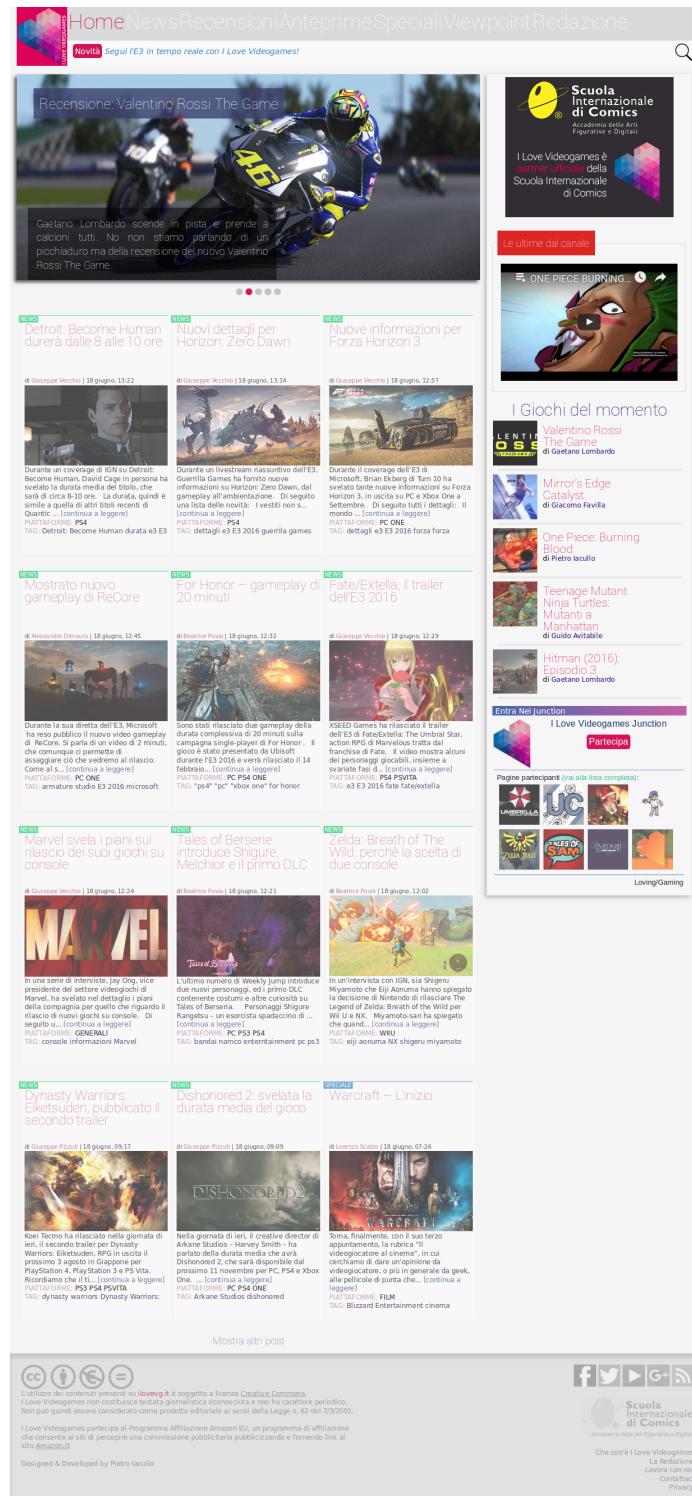


Figura 3: Home page completa del sito web

### 3 Pagine interne

Con l'utilizzo dei motori di ricerca, la navigazione nei siti web non inizia sempre dall'home page ma può cominciare da una qualsiasi della pagine interne. Per questo 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 la pagina rappresenta. Difatti nella home page troviamo queste tipologie di contenuti mescolati mentre ognuna delle voci contiene un'unica tipologia. L'unica differenza significativa riguarda le immagini che cambiano periodicamente nella parte superiore home page, che non sono state riproposte 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 sempre più forte e per questo per uno dei piloti più amati c'è un videogioco. [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 titolo preferito. Fra questi i ritardatari e fra... [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 Ultimata Ninja Storm si sia rivelato uno dei giochiplay estremamente divertenti 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 visita, per lavoro, in Marocco. Nelle vesti del nostro killer preferito 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 ridisse a conoscenza critica e pubblico, tanto da dare il via ad una serie... [continua a leggere]

PIATTAFORME: PS4

**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 Gennaro Lombardo

**Entra Nel Junction**

I Love Videogames Junction

**Partecipa**

Pagine partecipanti (vai alla lista completa):

Loving/Gaming

**RECENSIONE** Hotline Miami: 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 sborsare denaro 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 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? Ecco Tropico 5, un gioco dove ai livelli di Hefez Aladeen o vi Fareste smarrete 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, 18:39

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 trailer 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 Figurate 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

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

PIATTAFORME: WII U  
TAG: eiji aonuma nx shigeru miyamoto

**NEWS** Dynasty Warriors: Eiketsuden, pubblicato il secondo trailer

di Giuseppe Pizzati | 18 giugno, 09:17

Dishonored 2: svelata la durata media del gioco

di Giuseppe Pizzati | 18 giugno, 09:09

[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 Figurate 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**

**ANTEPRIMA**  
The Culling

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

Per i vostri immaginari nei 12 giorni di Paris (lì per i lettori che, ormai, per gli amanti di Cinema), la mente di qualche appassionato della serie Hunger Games potrebbe essere stata così (per qualche maschileco... m... [continua a leggere])  
PIATTAFORME: PC

**ANTEPRIMA**  
Grand Kingdom

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

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

**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. Parliamo 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 piantato il seme della modernizzazione, che ha poi consentito a una storia storica di un software (Quake) e poi sfogliato in una mit... [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 degli smartphone, le 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 dalla serie principale 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

Avete mai pensato come sarebbe il risultato di prendere come ambientazione 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 30

**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

Tom, finalmente, con il suo torzo aggiornato, 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 Antonio 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 vinto il premio Lega Nord e di parte de... [continua a leggere]

**PIATTAFORME: PC**  
**TAG: call of salvaeenee call of salveenee**

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

Quando il mondo del nerd chiama, i Love Videogames risponde. Da circa sei anni, EtnaComics si svolge nel Centro Pierino di Catania, e di Catanese agli inizi di G... Si tratta anche della 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 ai giochi 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 su doppiaggio del film**  
di Lorenzo Scata | 9 giugno, 10:13

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

**PIATTAFORME: FILM**  
**TAG: cinema doppiaggio favi lucky red**

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

Il quanto (e ultimo) corso che potrete trovare alla Scuola Internazionale di Comics di Padova è quello di 3D per Videogames. Si tratta di uno dei pochi 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 dei pochi corsi pensati 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. 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 della nostra 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, vi... [continua a leggere]

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

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

**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 Arribale

**Hitman (2016): Episodio 3.**  
di Gaetano Lombardo

**Entra Nel Junction**  
I Love Videogames Junction  
**Partecipa**

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 ogni una 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 poiché permette una più semplice identificazione dell'asse *where*.



Home » Archivio News

**Figura 8:** Breadcrumbs della pagina News

## 3.2 Pagina di una news

La pagina di una news mostra una notizia del sito.



**Figura 9:** Pagina di una news

### 3.2.1 Le 6W

**When** Asse opzionale che rappresenta le novità del sito. 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, ma 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, ma consigliato, che rappresenta il modo in cui è possibile muoversi all'interno del sito web. Tale asse è soddisfatto dalla search box che compare facendo 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 indicare all'utente cosa il sito propone. Tale asse è soddisfatto dalla presenza del menù nella parte alta della pagina, il quale espone 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 migliorria 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. Questa scelta è sempre da evitare poichè gli utenti si aspettano che le immagini siano cliccabili: si potrebbe proporre l'immagine ingrandita. La pubblicità nel top della pagina aumenta lo scroll ed inoltre non sfrutta, a differenza dell'home page, l'effetto blending: le pubblicità che mi sono state

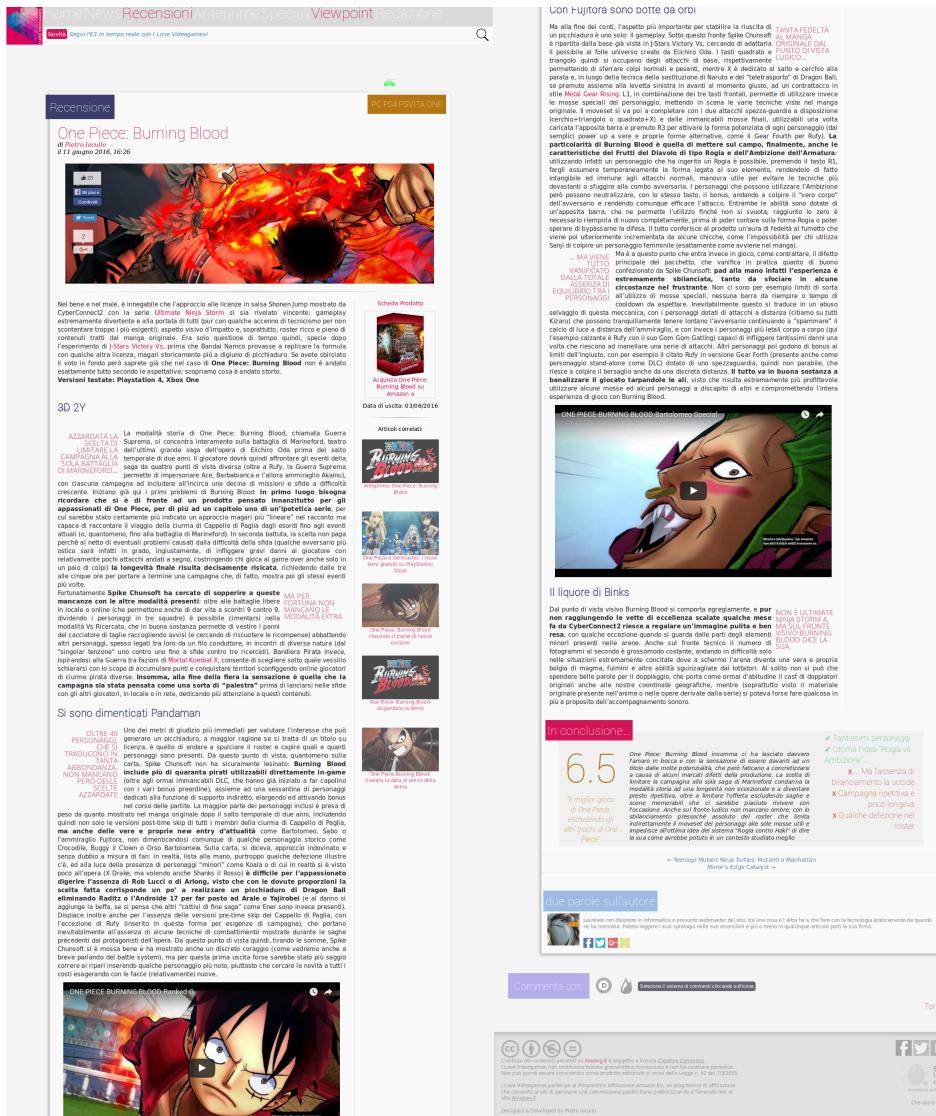
proposte erano di Agos, Zalando e Infostrada mentre in un sito di videogames mi aspetterei di trovare o pubblicità di videogiochi o di comunque qualcosa di inerente a questo mondo: console, computer o al massimo tecnologia in generale.

In generale le pagine della categoria *News* hanno una grandezza maggiore a quella consigliata. Questo non rispetta né la taglia consigliata delle pagine, né i timer degli utenti, che di norma passano 51 secondi nelle pagine interne.

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 il fatto 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 dover leggere tutto 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 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.

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

**News** Segui l'E3 in tempo reale con I Love Videogames!

**21 giugno SPECIALE NUMERO VERDE A/I - PROBLEMI EMATOLOGICI** | ATTIVI | **ASSEMBLATA ITALIANA DELL'INDUSTRIA DEL GIOCO** | **UNIONE EPI**

**Anteprima**

**Overwatch (PS4, One)**  
di Lorenzo Scatzo  
il 11 aprile 2016, 15:57

**Overwatch** (PS4, One)

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 sottoscrizione** 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**

Prima cosa di notare nella specificità delle nostre prove, con meno occorre necessariamente un preambolo dedicato alla rapida presentazione del gioco da parte della 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 avere diverse conferme e scoprire diversi aneddoti sullo sviluppo.

**LA STORIA DEL MONDO DI GIOCO SARÀ INFORMATICA** **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 mostrano i vari eventi, i personaggi incontrati, i modelli 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 download) 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 SONO INTEGRATI**, e le 12 mappe estremamente ispirate sono un perfetto biglietto da visita per il debutto in console. Inoltre, se si considera che i contenuti saranno realizzati 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, modalità 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 debutto in console, 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**

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

**0 Commenti** | **I Love Videogames** | **Accedi** | **Consegna** | **Condividi**

**Inizia la discussione...**

**due parole sull'autore**

Lorenzo è un ragazzo che non ha il pad in mano ma senza un soldi in tasca. Gioca di tutto, scommette su steam, Playstaton Plus e offre speciali. Storicamente legato alle corse casalinghe sopra a alle partite finiate dai tempi del game boy color, non disdegna i giochi per PC ed è anche un grande appassionato di cinema. Ricorda che è un ragazzo che non ha il pad in mano ma senza un soldi in tasca.

**Torna su** **Accedi** **Consegna** **Condividi** **Online dal più recente**

Figura 12: Pagina di una anteprima

**Home** **News** **Recensioni** **Anteprime** **Speciali** **Viewpoint** **Edizione**

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

**Douglas TUTTI I PROFUMI DELLE STARI! da 9,95€ INDIA LO SHOPPING**

**Speciale**

**Corso di Modellazione 3D – Scuola Comics**

**di Luca Mazzocco**  
il 6 giugno 2016, 20:53  
in Speciale

**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 corso di base di modellazione grafica 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** Il corso di 3D per Videogames riglerà le conoscenze fondamentali sia della grafica 2D che di quella 3D, approfondendo l'utilizzo di alcuni software come 3DMaya, ZBrush, After Effects, Photoshop, ProTools e, come indicato nel paragrafo precedente, Unity. La parte teorica si svolgerà in coordinamento con le lezioni sui fondamenti del videogioco, quali principi di Game Design, tecniche di produzione e altro.

**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 lo 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. Quello che si impara nel primo anno degli studi universitari verranno quindi insegnate le basi di software come 3D Maya (come di solito si intende sulla scena, spesso si intende vari materiali e textures e di studio sulle character design, Z Brush (che permette di creare qualsiasi cosa come fosse creata) e applicare poi il tutto a un asset come Unity assieme al comparto 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. Il secondo anno, finalmente, sarà la completa autonomia 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, che le faranno le persone che compongono un team, a partire dai sound designer, ad intervenire ai trattamenti 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**

**PASSIONE E DEDICAZIONE SONO LE PAROLE CHIAVE ANCHE PER QUESTO CORSO.** Il corso di 3D per Videogames ha una 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 anno, con un anticipo di 445 euro e 9 rate successive da 310 euro (con un anticipo di 445 euro e 9 rate successive da 295 euro). Il corso offre il bagaglio formativo fondamentale per entrare in un 3D General, andando a formare una figura grado di differenziarsi nel campo del videogioco, sia 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, spennierando così prima persona e conoscenze della situazione. Nel corso di questi anni a comprendere meglio tutti questi dettagli di un lavoro di gruppo, 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@scuola-comics.it. Chi invece vuole partecipare con il suo lavoro, deve 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 si consiglia di dedicare 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 Modellazione 3D Scuola Internazionale di Comics  
**ubisoft annuncerà due nuovi giochi per VR al prossimo E3 →**

**due parole sull'autore**

**I Love è quel'animale mitologico a metà tra un re di un videogioco, 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 SHRECKA!**

**Commenta con:** **Seleziona il sistema di commenti cliccando sulla tua**

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

**O Commenti** **I Love Videogames**  
**Condividi** **Inizia la discussione...**

**Commenta per primo.**

**SEMPRE SU I LOVE VIDEOGAMES**  
**Valentino Rossi The Game: Recensione**  
1 commento • 1 giorno fa  
Michele Weron — Posso giurare al cielo di aver bisogno di Biaggio e gli spagnoli infimi, mi beba - 9/10 Weron

**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

**Un nuovo Quake in arrivo**  
1 commento • 1 giorno fa  
principale — Inserire video di M. Bison che continua ad uscire "YES!"

**Guida agli acquisti: Giugno 2016**  
1 commento • 17 giorni fa  
Dario Avanzato — Per me ness'abbazia s'indossa tra Kirby, Tokyo Zero, Time Dilemma, mighty no 9 e l'incipito del season pass di Fate.

**DISQUS**

**Scuola Internazionale di Comics**  
Accademia delle Arti Pugliese e Digital  
Che cosa è I Love Videogames  
Lavora con noi  
Lavora con noi  
Privacy

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 nelle altre pagine, dalla search box posizionata in alto a destra.

**Who** Tale asse risulta essere, ovviamente, quello 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 parzialmente soddisfatto grazie al menù che indica in quale sezione del sito ci troviamo. Non sono presenti neanche in questa pagina i breadcrumbs.

### 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, mostrando

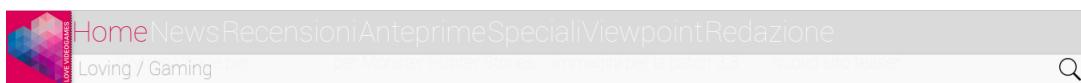
chi ci lavora. Anche in questo caso l'immagine nella parte alta della pagina è troppo ingombrante.

## 4 La ricerca

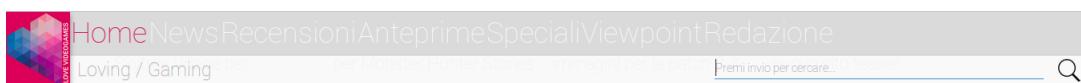
Come fatto già notare, il sito offre uno strumento per la ricerca. Dal momento che il sito comprende più di 1000 pagine tale scelta è fondamentale poichè, altrimenti, un utente non avrebbe modo di cercare i contenuti che più gli interessano. Il sito non si avvale del tool messo a disposizione da Google, 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 il bottone con il testo "Cerca", rispetto che le icone. Tale scelta può essere giustificata pensando al pubblico a cui è diretto il sito web: giovani o comunque persone che hanno una certa dimestichezza con computer, console per videogiochi e videogiochi e quindi, presumibilmente, 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. Inoltre 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, un esempio oppure una semplice scritta "Cerca...".



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

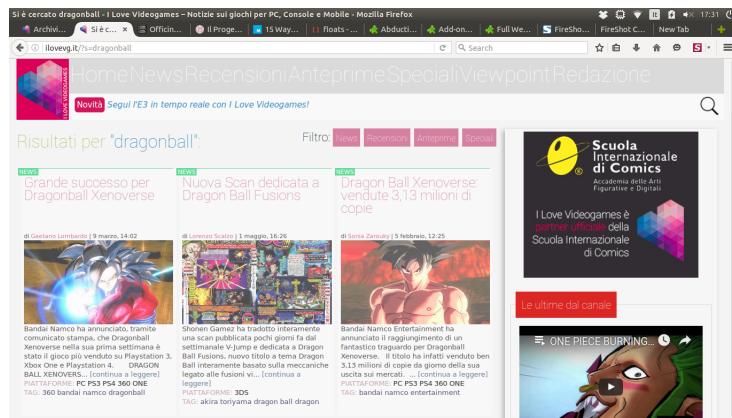


**Figura 16:** Barra del menù dopo il click sull'icona della ricerca

### 4.1 L'esposizione

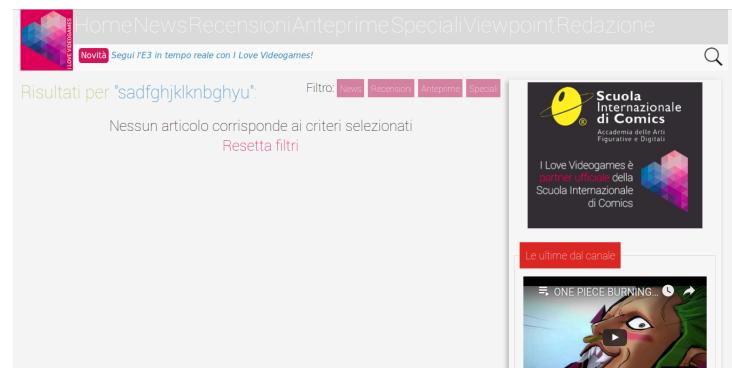
La pagina con i risultati di una ricerca che abbia prodotto risultati è molto simile alle pagine delle news, recensioni, etc. e ne presenta pregi e difetti.

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 “sadfgbjklknbgghyu”

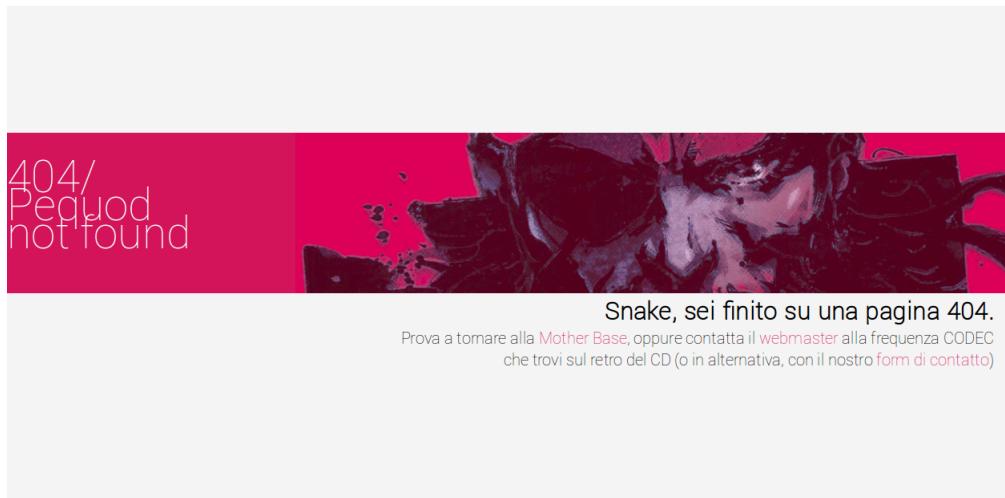
## 5 Considerazioni generali sul sito

### 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, combinata 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 collegamenti ipertestuali, 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 sottolineari tutti in modo tale da evidenziare il fatto che sono link).

#### 5.1.1 404

Provando ad accedere ad una pagina inesistente oppure non più disponibile il sistema provvede a caricare una pagina che spiega questo errore. Tale scelta è la migliore possibile per questo tipo di situazioni. Per di più la pagina visualizzata utilizza l'ironia (in tema videogames) 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 dimensione 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 o rosa scuro, sempre sugli stessi colori di sfondo. Da registrare un minor contrasto tra lo sfondo del menù e le voci dello stesso. Le voci non selezionate 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 letto, e le parti di testo evidenziate a volte sono troppo grandi.

Spesso il testo presentato è veramente molto lungo. 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 Considerazioni finali e valutazione

Il sito presenta dei contenuti interessanti, per gli appassionati del genere, ed è riuscito a crearsi un discreto seguito, pur essendo mantenuto da semplici appassionati. L'esperienza di navigazione non è del tutto negativa: in generale, eventuali cambiamenti, andrebbero fatti modificando la modalità di presentazione dei contenuti, in modo tale da evitare la creazione delle pagine, generalmente molto lunghe. Infine sarebbe da rivedere la scelta di mostrare alcune pagine con un'esposizione a griglia. Comunque, il sito presenta un design piacevole e intuitivo.

**Voto: 7**

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

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

---