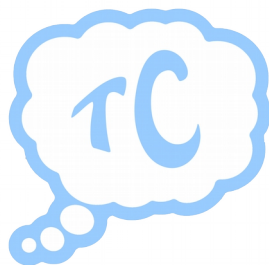


The Cartoonist



**Comimize Your Life
And
Connect Yourself**

Alessia Agostinis, Filippo Conti, Valentina Marangelo
Informazioni sul © Copyright
Può essere distribuito, è riservato, licenza creative commons ecc

Contenuti del documento

The Cartoonist è un social network di nicchia pensato per gli appassionati dei fumetti, in particolare adolescenti e giovani adulti.

Considerando che, molto spesso, gli appassionati di fumetti sono, a loro volta, disegnatori più o meno amatoriali, abbiamo pensato di incentrare il social network su una galleria che potesse raccogliere i lavori dei nostri utenti. Volendo, inoltre, stimolare la socializzazione, abbiamo studiato un sistema che permettesse di creare lavori in collaborazione con altri utenti. Anche per questi motivi, *The Cartoonist* è stato pensato come un social network fruibile esclusivamente su Personal Computer, dato che risulterebbe scomodo visualizzare immagini su un display di piccole dimensioni.

Non sono state, però, tralasciate le sezioni che potrebbero interessare maggiormente un utente che voglia soltanto ricevere informazioni sui propri fumetti preferiti, sulle fumetterie presenti nella zona in cui risiede o conoscere nuove persone che condividano i suoi interessi.

Informazioni sulla versione

La versione che presentiamo è una versione *beta*; si tratta, perciò, di una prima versione in via di sviluppo.

Introduzione

Questo documento descrive l'interfaccia per il social network *The Cartoonist*.

Struttura

Il documento è suddiviso in sette sezioni sezioni:

Target e User Needs descrive il target di riferimento, più possibilmente attraverso dati quantitativi e fonti accreditate. Evidenzia il lavoro svolto nell'analisi sul target (metodo, n. di utenti coinvolti, risultati). Riassume le specifiche e pre-requisiti di sistema che emergono dall'analisi.

Analisi di Benchmarking descrive i competitor nel settore di riferimento. Attraverso una griglia di benchmarking evidenzia le linee di innovazione o miglioramento che il proprio prodotto propone, rispetto allo stato dell'arte.

Concept descrive le caratteristiche del concept. Se vengono prodotti materiali promozionale (es. video demo) è possibile inserirli qui.

Struttura e Navigazione descrive la struttura dell'applicazione e le modalità con le quali può essere navigata (flow chart).

Layout e Storyboard offrono una descrizione dettagliata di ciascuna videata e delle sue componenti.

Timetable contiene il planning temporale del progetto.

In appendice è presente una sezione elencante la lista dei file allegati reperibili sul sito Internet contenente la documentazione relativa al Modulo B del corso Linguaggi e Ambienti Multimediali

Riferimenti

Il lavoro fa riferimento ai seguenti altri progetti:

- *deviantART*
- *Facebook*

Ci siamo ispirati alla comunità on line *deviantART* per quanto riguarda l'idea di una sezione dedicata alla condivisione dei lavori personali degli utenti. Per quanta riguarda, invece, gli aspetti più "social" ci siamo ispirati al social network per antonomasia, *Facebook*.

Ci distacciamo da entrambi, come evidenzieremo nelle sezioni successive, in quanto presentiamo un social network di nicchia.

Target e User Needs

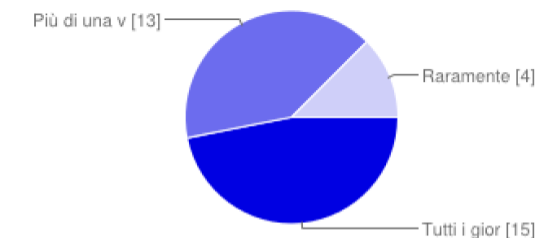
Come target ci siamo rivolti agli appassionati di fumetti, in particolare ad adolescenti e giovani adulti. Per come è stato poi sviluppato, il nostro social non si limita ad essere un luogo d'incontri dove parlare delle proprie passioni in ambito fumettistico, ma diventa una vera e propria galleria d'arte per mettere semplicemente in mostra i propri lavori o trovare dei collaboratori per creare dei progetti tutti nuovi.

La nostra indagine si è basata su una **survey** tramite modulo *Google* a cui hanno risposto **32 persone**, tutte con età comprese tra i 18 e 30 anni con prevalenza di studenti universitari.

Nel sito contenente il materiale prodotto in sede di analisi e progettazione del social *The Cartoonist*, alla sezione **Analisi interviste, Persona e User Scenario** è possibile scaricare i documenti contenuti i grafici risultati dalla nostra intervista, che, comunque, riportiamo qui di seguito.

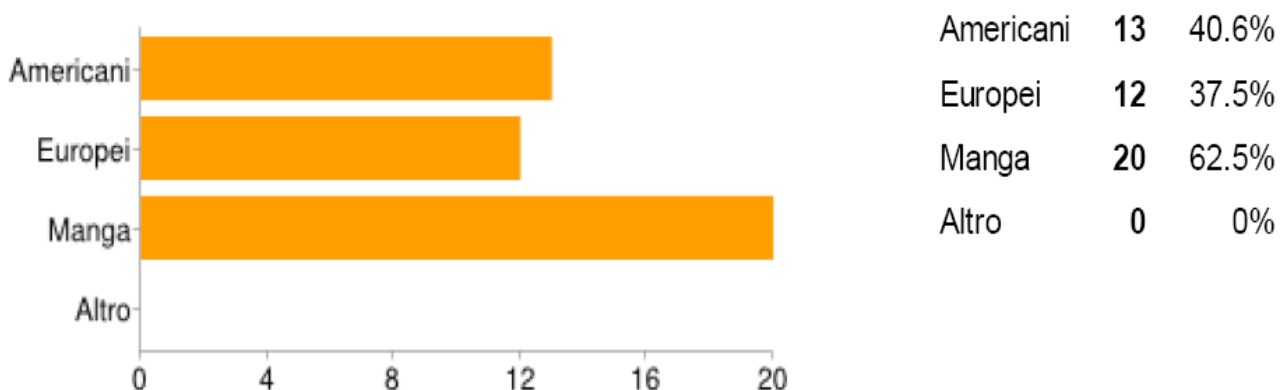
Innanzitutto, abbiamo voluto stabilire chi fossero i nostri intervistati con le seguenti domande:

1. “Quanto frequentemente leggi fumetti?”

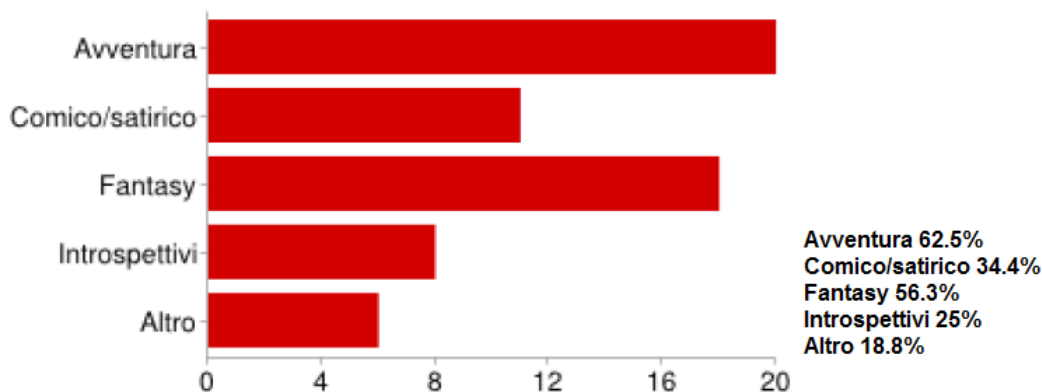


Tutti i giorni	15	46.9%
Più di una volta al mese	13	40.6%
Raramente	4	12.5%

2. “Quali fumetti preferisci particolarmente?”



3. “Di quale genere?”

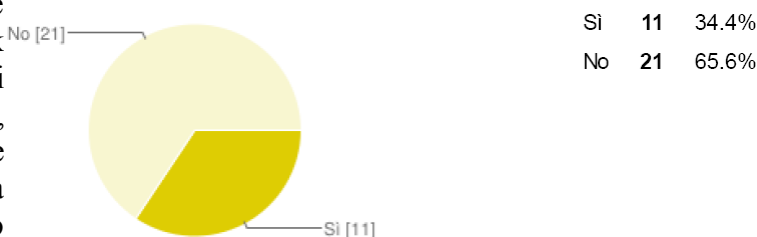


Abbiamo, così, stabilito che la maggior parte dei nostri intervistati fosse, come potevamo aspettarci, costituita da lettori giornalieri, per lo più appassionati di *Manga* e del genere **avventuroso**.

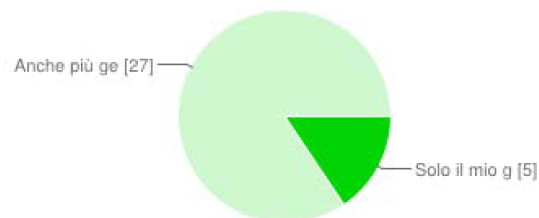
A costoro abbiamo chiesto cosa avrebbero voluto condividere con altri appassionati e le risposte più ricorrenti sono state: opinioni, dibattiti e consigli, informazioni utili (su contest, fumetterie, eventi, autori,...), file e lavori personali.

Noti i gusti ed i desideri del nostro target, abbiamo domandato se erano **soliti usufruire di qualche sito o forum già esistente** per documentarsi o confrontarsi sull'argomento.

Ne è risultato che solo una piccola parte di loro sfruttava social network (*Facebook, Twitter, Tumblr*), siti Internet più specifici (*deviantART, guerrestellari.net, Animeclick* e altri) e forum; il problema più ricorrente era costituito dalla mancanza di controllo sugli utenti ed i loro commenti, con conseguenza una scarsa sicurezza per i fruitori del sito.



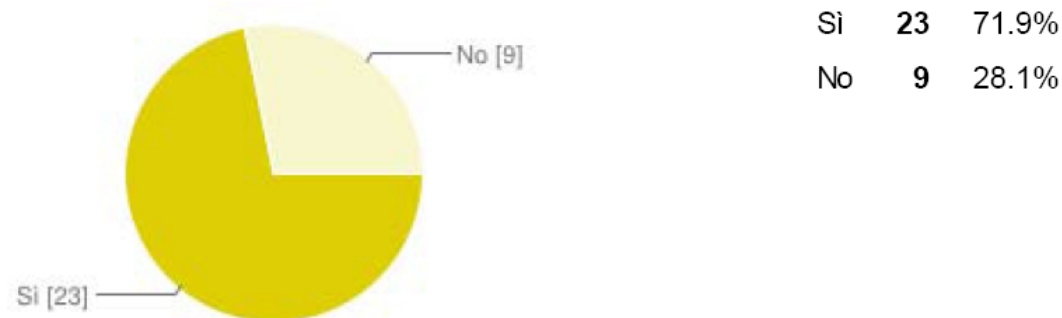
Dalle risposte abbiamo potuto capire che, al momento, non esiste un vero e proprio social network dedicato interamente al mondo dei fumetti, e che i siti già esistenti sono, per lo più, dedicati ad un unico tema.



Prevedendo di avere di fronte un target più o meno variegato, abbiamo voluto chiedere fin da subito se gli intervistati **preferissero che sviluppassimo un social dedicato ad un unico genere di fumetti** (es.: solo *Manga*) o a più generi. Più dell'80% ha dichiarato di preferire un social che permettesse l'incontro di più generi e gusti.

Solo il mio genere	5	15.6%
Anche più generi	27	84.4%

Inoltre, come descritto dal grafico, è risultato che la maggior parte degli intervistati sarebbe stata favorevole alle presenza di “esperti” all'interno del social network.



Infine, abbiamo proposto agli intervistati una serie di **funzionalità** che avevamo pensato di inserire all'interno del social network e abbiamo chiesto loro di votarle su una scala da 1 a 10 in base a quanto ritenessero utile ogni funzionalità all'interno di un ipotetico social dedicato ai fumetti. Di seguito è riportata l'elaborazione delle risposte.

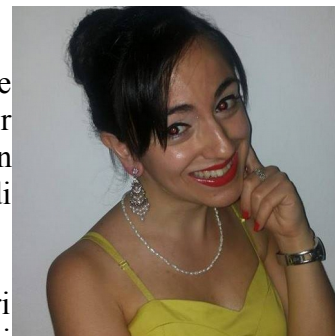
	Chat	File Sharing	Condividi	Eventi	Info utili	Gruppi	G. Prestabiliti	Contest	Quiz/Test	Game
1	8	1	1	1	1	2	3	3	13	12
2	3	2	3	1	3	4	1	2	1	4
3	6	2	4	6	3	3	2	2	3	2
4	2	2	0	0	0	0	2	2	2	1
5	5	0	2	1	3	3	2	2	2	2
6	2	1	3	4	1	4	3	5	5	0
7	0	2	2	3	1	2	6	2	4	4
8	2	5	5	8	4	5	2	5	0	3
9	3	5	5	4	6	4	5	5	2	3
10	1	12	7	4	10	5	6	4	0	1
TOT:	130	244	216	211	230	198	210	200	118	129
	Assolutamente Sì									
	Assolutamente No									

L'elaborazione è avvenuta nel seguente modo: il singolo voto ricevuto dall'applicazione è stato moltiplicato per il numero di persone che l'hanno scelto (es.: nella Chat, 6 persone hanno votato 3, per un totale di 18) e questi prodotti sono poi stati sommati fino ad ottenere il punteggio finale della funzionalità (es.: la Chat ha ottenuto un punteggio di 8+6+18+8+25+12+16+27+10=130). La funzionalità col punteggio più alto, quindi quella più gradita, è stata il File Sharing, mentre è risultato che gli utenti fossero contrariati all'idea di avere una funzionalità dedicata alla creazione di Quiz e/o Test.

Quest'analisi ci è stata particolarmente utile nella fase di sviluppo del progetto del nostro social network: abbiamo tenuto molto conto della votazione degli intervistati, concentrandoci, in particolare sul **File Sharing**. Le funzionalità dedicate a Quiz/Test e On line Games sono state scartate, ma, nonostante lo scarso successo fra gli intervistati, abbiamo deciso di inserire la Chat, in quanto ritenuta un'applicazione base di qualsiasi social network.

Basandoci sui dati raccolti, per analizzare lo *User Scenario* abbiamo preso in esame Tiziana, una studentessa di Torino, ventenne, appassionata di fumetti che segue un corso di disegno e crea lavori personali originali o ispirati ai suoi autori preferiti.

Tiziana sente il bisogno di avere un feedback sui lavori che produce e vorrebbe conoscere altre persone con la sua stessa passione per poter discutere e stringere nuove amicizie magari anche con persone che non vivono nella sua stessa città. Inoltre vorrebbe più visibilità per cercare di farsi avanti e tentare di intraprendere una carriera nel settore.



Uno dei limiti che si pone davanti a Tiziana è che un blog personale e altri attuali siti dedicati alla sua passione, di cui già usufruisce, si sono rivelati inefficienti nell'esaurire le sue richieste. Ed è su questo presupposto che ci siamo basati per portare avanti il nostro progetto.

Analisi di Benchmarking

I siti principalmente usati dai nostri intervistati erano, come già detto nella sezione precedente, *Facebook*, *deviantART* e altri tipi di siti Internet o forum dedicati ai fumetti.

Facendo delle ricerche approfondite abbiamo potuto constatare che ad oggi non esiste un vero e proprio social network dedicato interamente ad appassionati di fumetti.

Infatti, i forum e *deviantART* sono carenti dal punto di vista "social": i primi, come dice il nome stesso, sono siti dedicati alla conversazione on line anche non istantanea e non prevedono l'instaurazione di relazioni. Il secondo è più vicino ad un sito come *You Tube*: ogni utente crea una propria galleria ed un proprio *journal* e può iscriversi o meno al profilo; la comunicazione, però, avviene solo tramite commenti, non è presente una chat istantanea.

Facebook, invece, è un vero e proprio social network ma di tipo generico; utilizzandolo si può al più iscriversi a pagine che come argomento hanno i fumetti, oppure, in alternativa, si possono creare dei gruppi.

Nome sito	Utente tipo	Tipo relazioni tra utenti	Elenco funzionalità implementate	Tipo contenuti pubblicati	Categoria	Specificità	Bisogni soddisfatti	Eventuali limiti
Facebook	Target generico	Simmetrico	Diario e bacheca	Multimediali e file	Social network	È molto generico	Interazione	Troppo generico
deviantART	Artisti	Simmetrico	Galleria e diario	Immagini e scritti	Comunità on line	Mette a disposizione uno spazio in cui pubblicare i propri lavori	Libertà d'espressione	Non è un social network
Forum /altri siti	Appassionati di fumetti	Asimmetrico	Chat	Discussioni on line o file	Sito Internet	Mette in comunicazione un gruppo variegato di utenti	Interazione più limitata	Non ci sono controlli

The Cartoonist descrizione dell'interfaccia utente

Il nostro social network è nato come una “combinazione” dei pregi dei siti elencati qui sopra, ma soprattutto è stato sviluppato con l'obiettivo di ovviare alle carenze di questi.

A conti fatti, *The Cartoonist* è il primo vero social network esclusivamente dedicato al mondo dei fumetti.

Nome sito	Utente tipo	Tipo relazioni tra utenti	Elenco funzionalità implementate	Tipo contenuti pubblicati	Categoria	Specificità	Bisogni soddisfatti	Eventuali limiti
The Cartoonist	Appassionati di fumetti (in particolare adolescenti e giovani adulti)	Simmetrico	Ricerca Fumetterie Galleria Creazione lavori condivisi Area dei Contest Gruppi Area Eventi	Multimediali e file	Social network	Social di nicchia	Interazione tra appassionati di fumetti Condivisione dei propri lavori Supporto nella ricerca di fumetterie, eventi e contest	

Concept

The Cartoonist nasce dall'idea di creare un luogo d'incontro per tutti gli appassionati di fumetti che fornisse loro una vasta gamma di possibilità inerenti il loro interesse.

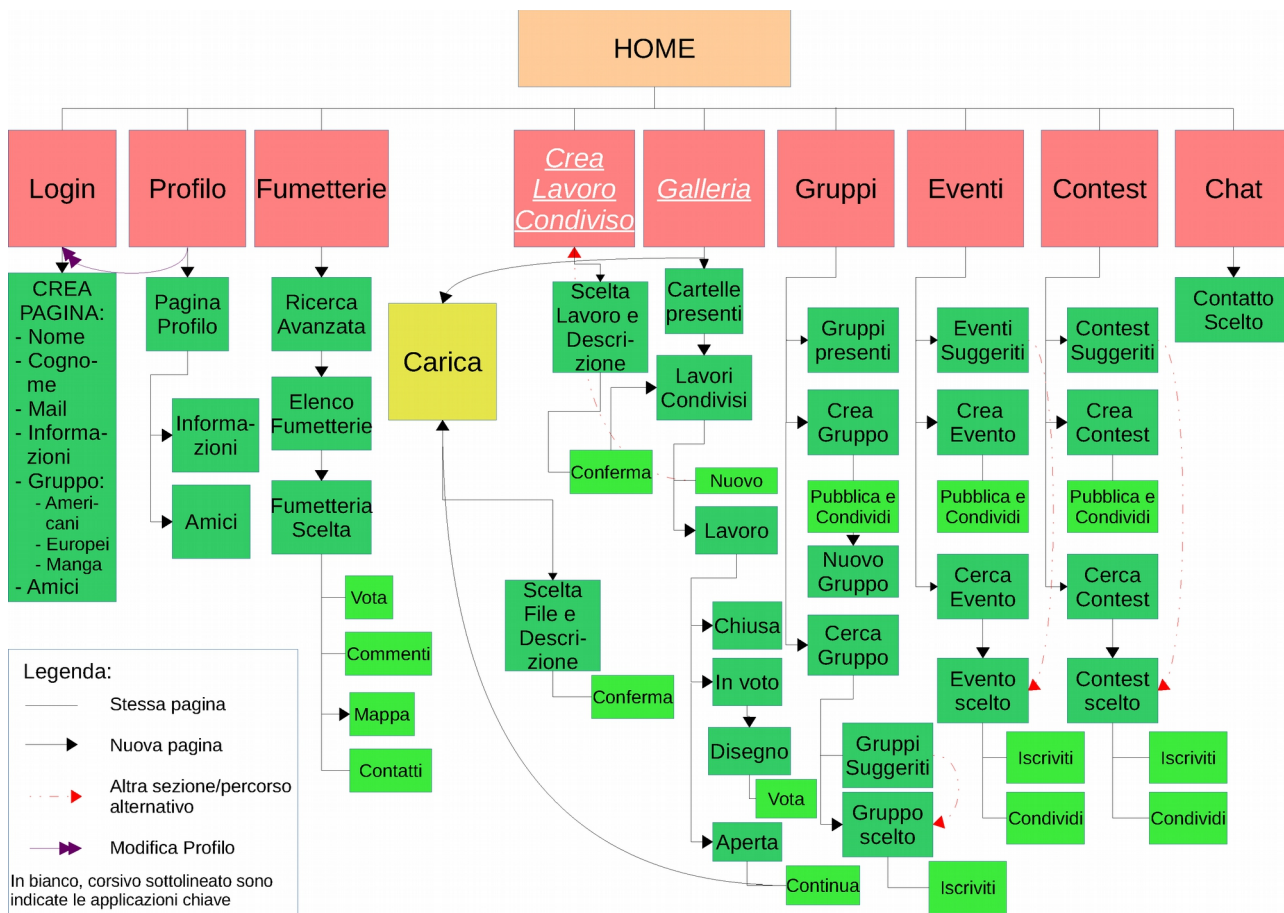
A rendere il nostro social network speciale è una nuova applicazione di nostra invenzione: la creazione di opere (fumetti, tavole, fanfiction,...) in collaborazione tra più utenti. Inoltre, tenendo conto dei difetti dei nostri *competitor*, abbiamo creato un sito che fosse social ma che non trascurasse la sicurezza di ogni utente.

Grazie a *The Cartoonist* sarà facile trovare nuovi amici amanti dei fumetti, scoprire nuove serie, trovare i punti vendita più vicini, rimanere sempre informati sugli ultimi eventi a tema, partecipare a contest e dare libero sfogo alla propria creatività.

The Cartoonist è, ad oggi, l'unico social network vero e proprio dedicato al mondo dei fumetti.

Struttura e Navigazione

Riportiamo qui di seguito l'immagine del flow chart che descrive schematicamente *The Cartoonist*. (È possibile vederne un'immagine più nitida sul sito contenente tutta la documentazione, alla sezione **Flow Chart**.)



La navigazione del nostro social è pensata per essere più pratica possibile, infatti quasi tutte le funzionalità presenti sono accessibili tramite la home page o tramite il profilo dell'utente; questo rende la navigazione più fluida e con presenza di molti bridge tra le funzionalità.

Sulla colonna sinistra della Home è possibile trovare tutti i suggerimenti di amici e fumetterie e di seguito varie icone di notifica; in quella del Profilo sono presenti i pulsanti d'accesso alla lista dei propri amici e alle informazioni personali. Sulla colonna destra, invece, è sempre possibile accedere a sezioni personali, come la galleria e i gruppi a cui si è iscritti.

Nell'header abbiamo tutte le funzionalità principali, che nel flow chart qui sopra possiamo vedere colorate in rosa. La navigazione non è, quindi, "unidirezionale": è, cioè, possibile accedere ad una sezione in particolare da un numero maggiore di altre sezioni.

La navigazione è di tipo desktop, pensata perciò per essere pratica con l'utilizzo di Personal Computer (avendo previsto solo una versione per PC e non per dispositivi *mobile*).

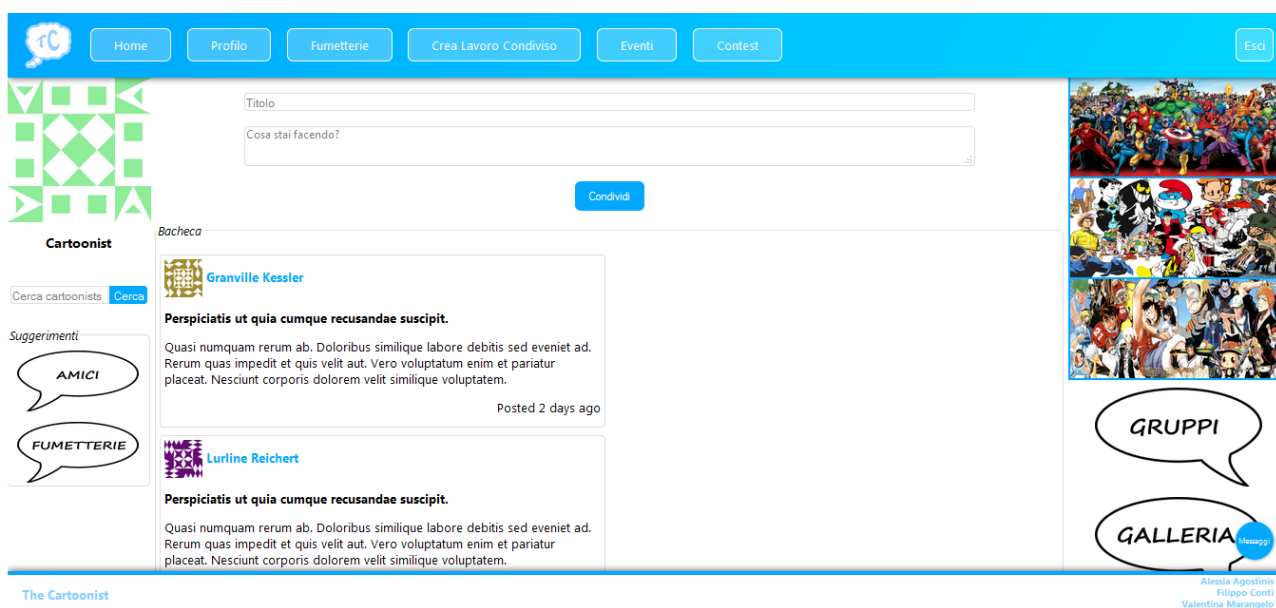
Layout

Il nostro obiettivo è stato quello di realizzare un layout il più possibile semplice, ordinato e pulito.

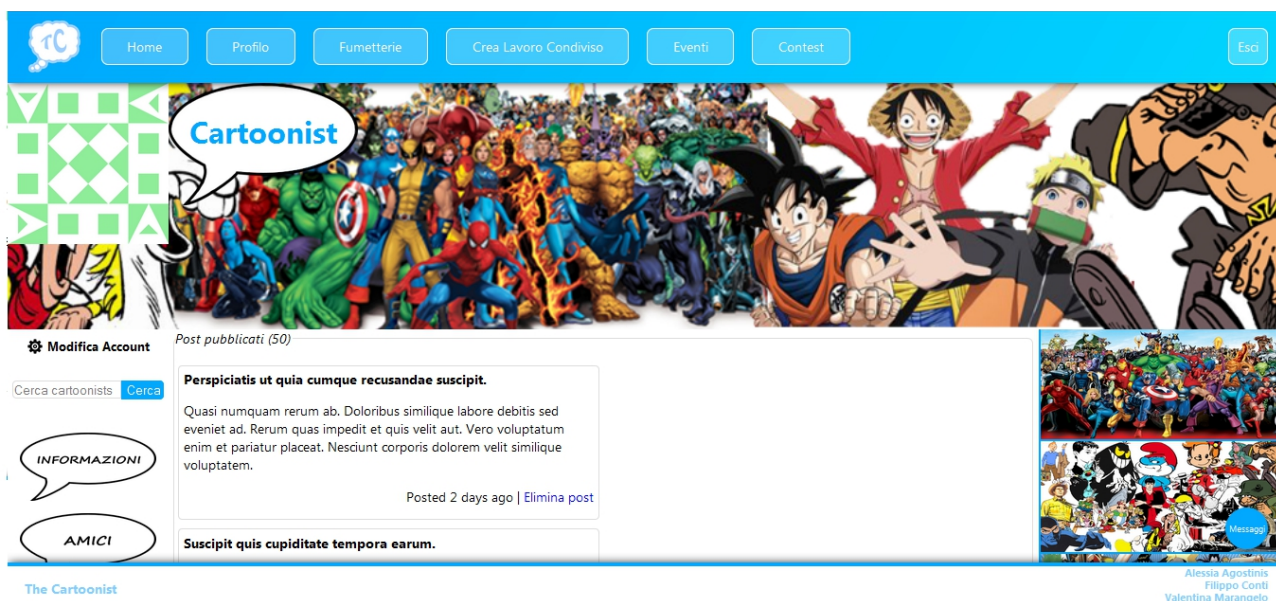
Il colore predominante per *The Cartoonist* è l'azzurro e qui di seguito possiamo vedere la palette di colori utilizzata.



Abbiamo fatto questa scelta poiché tutte le sfumature del blu sono particolarmente indicate se non si vuole stancare l'occhio; infatti, le varie tonalità di questo colore comunicano un senso di “relax”. Tra le varie sfumature abbiamo optato per l'azzurro perché è molto fresco e giovanile e perciò molto indicato per il nostro target.



Schermata della home del social network *The Cartoonist*



Schermata di un esempio di profilo del social network *The Cartoonist*

The Cartoonist descrizione dell'interfaccia utente

Inoltre, ipotizzando che un social dedicato ai fumetti fosse pieno di immagini molto colorate, abbiamo cercato di evitare contrasti chiassosi.

Predominano gli angoli arrotondati che richiamano un po' i *balloon* (nuvolette di dialogo) tipici del fumetto; la forma di *balloon* è stata usata, per altro, per alcuni pulsanti (un esempio qui sotto).



Quello che abbiamo usato è un layout molto fluido, ovvero si adatta perfettamente alle dimensioni della finestra; in ogni caso, come già detto, *The Cartoonist* è stato pensato per essere fruibile solo su Personal Computer e perciò presenta un layout adatto alla navigazione su schermi sufficientemente grandi.



Infine, il logo richiama sempre l'estetica del fumetto: un *balloon* a forma di “nuvoletta”, utilizzata per riportare il pensiero di un personaggio, e, perciò, un suggerimento a scatenare la propria creatività.

Storyboard

La funzionalità che rende *The Cartoonist* originale rispetto ai siti concorrenti, è la possibilità di creare “lavori condivisi”, cioè sezioni della galleria in cui più utenti invitati da un *game master* (o aggiunti in seguito dai collaboratori iniziali) potranno caricare opere relative ad un unico filo conduttore stabilito all'inizio del progetto.

Descrizione

Creando un “lavoro condiviso”, un utente si mette nella posizione di *leader* del lavoro: sarà lui a stabilire il tema, la tipologia del progetto (fumetto, raccolta fotografica, ecc...), le scadenze di consegna per ogni singola cartella (o sezione) del progetto, e ad invitare i collaboratori iniziali. Questi ultimi, a loro volta, potranno invitare altri collaboratori dalle loro cerchie di amici.

I collaboratori possono caricare un numero potenzialmente illimitato di opere fino alla chiusura della cartella corrente; tale chiusura potrà, eventualmente, essere posticipata: in automatico se a pochi giorni dalla scadenza la cartella fosse ancora vuota, oppure dal leader, dopo una notifica di promemoria, qualora lo ritenesse necessario.

Prima della chiusura, solo il leader e i collaboratori potranno vedere i lavori e votarli tramite un sistema da 1 a 5 stelle; in seguito alla chiusura, verrà pubblicato sul profilo di ogni collaboratore (ovviamente previo consenso) un avviso che inviti i suoi amici a visionare la cartella (ora pubblica) e votare i loro pezzi preferiti.

Dopo 7 giorni dalla chiusura della cartella, si chiuderanno le votazioni: l'opera col punteggio più alto vincerà una medaglia inerente alla cartella appena chiusa.

L'unico “privilegio” riservato al leader è quello di poter decidere di concludere il lavoro in qualunque momento egli desideri. La chiusura del lavoro in un qualsiasi momento comporta comunque il rispetto di alcune tempistiche che dipendono dallo stato dell'ultima cartella in cui si è lavorato:

- se è vuota o è stata votata tutto viene chiuso nell'immediato e il lavoro totale viene condiviso sul profilo del leader e su quello di ogni collaboratore;
- se è aperta o in fase di votazione la chiusura del lavoro verrà effettuata appena scaduto il termine per riempire la cartella o il termine di votazione.

Navigazione

In questa sezione, parleremo della navigazione del social network nella sua totalità, e non ci soffermeremo più solo sulla funzionalità principale descritta in precedenza; inoltre, approfondiremo le relazioni che verranno a stabilirsi fra l'utente, il social, i contenuti, e gli altri utenti.

Ogni pagina di *The Cartoonist* è accessibile tramite la **Home**. Inoltre, l'header e la colonna di destra sono fissi, rendendo raggiungibile ogni sezione da una qualunque delle altre.

La sezione **Profilo** è quella personale del singolo utente. Al suo interno egli potrà visionare i propri post, amici e informazioni personali. Benché per una questione di visibilità siano raggiungibili da ogni altra sezione del sito, **Gruppi** e **Galleria** sono a tutti gli effetti “sotto-sezioni” del **Profilo**: visitando la **Galleria** o i **Gruppi** di un secondo utente essi appariranno sotto il suo profilo.

La sezione **Galleria** è il “museo” personale dell'utente, dove potrà caricare le sue opere. Da qui è raggiungibile la sezione **Carica** dedicata al caricamento dei lavori singoli o all'aggiunta di “pezzi” ai lavori condivisi.

La sezione **Gruppi** raccoglie i gruppi a cui l'utente è iscritto. Prevede, inoltre, la possibilità di creare o cercare gruppi a cui iscriversi.

All'interno di un gruppo sarà possibile lasciare post (visualizzabili solo dai membri del gruppo), conoscere nuove persone, scoprire nuovi gruppi tramite la sotto-sezione *Gruppi Affiliati* e condividere file con gli altri membri del gruppo. Basandoci sulle categorie già proposte in sede di survey abbiamo pensato di creare tre gruppi prestabiliti (*Americani*, *Europei*, *Manga*) che facciano da guida per quelli che gli utenti stessi creeranno in seguito. L'utente potrà iscriversi ad uno o più di questi tre gruppi già in fase di registrazione.

La sezione **Fumetterie** è un'area di ricerca avanzata in cui gli utenti potranno, compilando determinati campi, cercare le fumetterie più adatte alle loro esigenze. Inoltre sarà possibile votare e commentare le proprie fumetterie preferite così da lasciare consigli utili a chi fosse in cerca di nuovi negozi per i suoi acquisti.

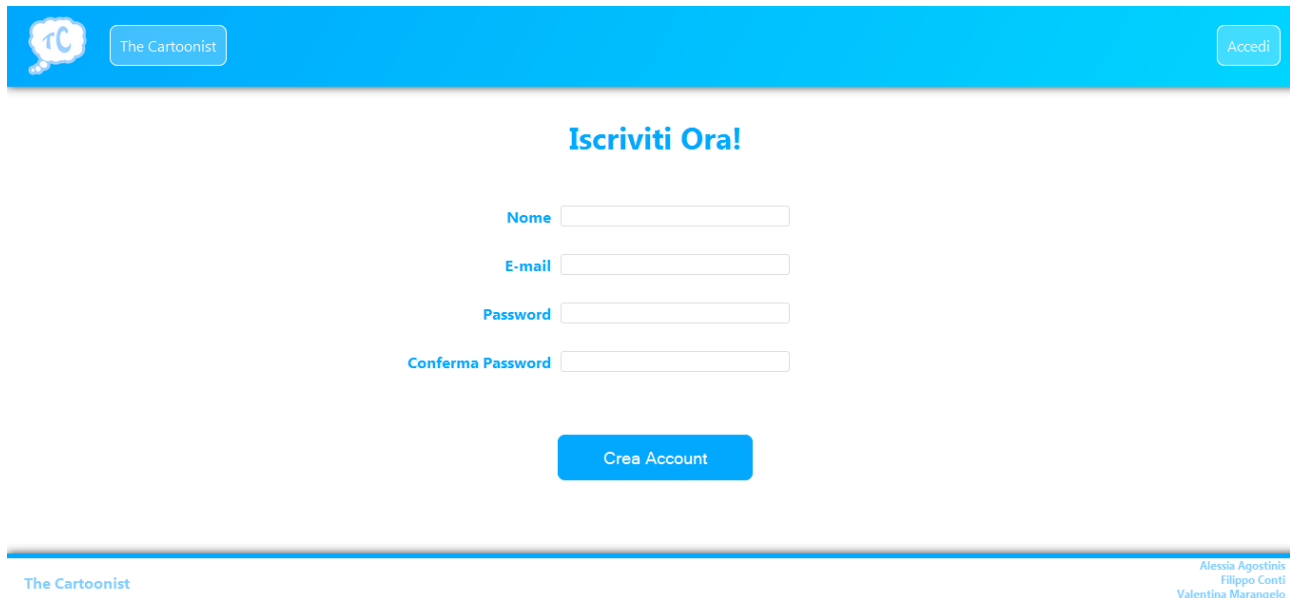
La sezione **Crea Lavoro Condiviso** è la nostra funzionalità chiave, di cui abbiamo parlato nella sezione precedente.

La sezione **Eventi** mette in evidenza una serie di eventi a tema suggeriti per l'utente. Prevede anche la possibilità di creare o cercare eventi a cui partecipare.

La sezione **Contest** è pensata come quella **Eventi**, con l'unica differenza che è dedicata a contest di vari temi.

La **Chat** è sistemata nell'angolo in basso a destra e consiste semplicemente in una finestra rettangolare espandibile con l'elenco di tutti gli amici on-line.

Nella registrazione, libera e gratuita, all'utente chiediamo solo nome, indirizzo mail e password; le informazioni potranno essere aggiunte in seguito all'interno del profilo.



The screenshot shows the registration page for 'The Cartoonist'. At the top, there is a blue header with the site's logo on the left and an 'Accedi' button on the right. Below the header, the main heading is 'Iscriviti Ora!' in blue. Underneath, there are four input fields: 'Nome', 'E-mail', 'Password', and 'Conferma Password'. A blue button labeled 'Crea Account' is positioned below the fields. At the bottom of the page, there is a footer with 'The Cartoonist' on the left and the names 'Alessia Agostinis', 'Filippo Conti', and 'Valentina Marangelo' on the right.

Inizialmente l'ID sarà pubblico, ma, in seguito, l'utente potrà modificare a piacimento la propria privacy.

Non abbiamo previsto la possibilità di registrarsi tramite altri siti (*Facebook, Twitter,...*).

La versione beta non contiene una pagina di benvenuto, ma in una versione definitiva si potrebbe pensare ad una guida interattiva che spieghi il funzionamento delle varie applicazioni.

Abbiamo seguito le seguenti regole di navigazione per *The Cartoonist*:

1. Per quanto riguarda la customization, iscrivendosi ad un gruppo l'utente riceverà le sue notifiche; in bacheca, inoltre, riceverà le news degli amici, i suggerimenti di amici (tramite amici comuni) e fumetterie (tramite le fumetterie già cercate e l'utilizzo di *cookies*).
2. All'utente è data la possibilità di scegliere un'immagine di profilo e una di copertina personali per la pagina di Profilo.
3. L'interazione coi contenuti avviene sia caricando contenuti nuovi che votando o commentando contenuti altrui.
4. Si è pensato ad un sistema di *tag* (cioè un raggruppamento di contenuti diversi sotto la stessa parola chiave) per permettere agli utenti di reperire contenuti a cui fossero interessati.

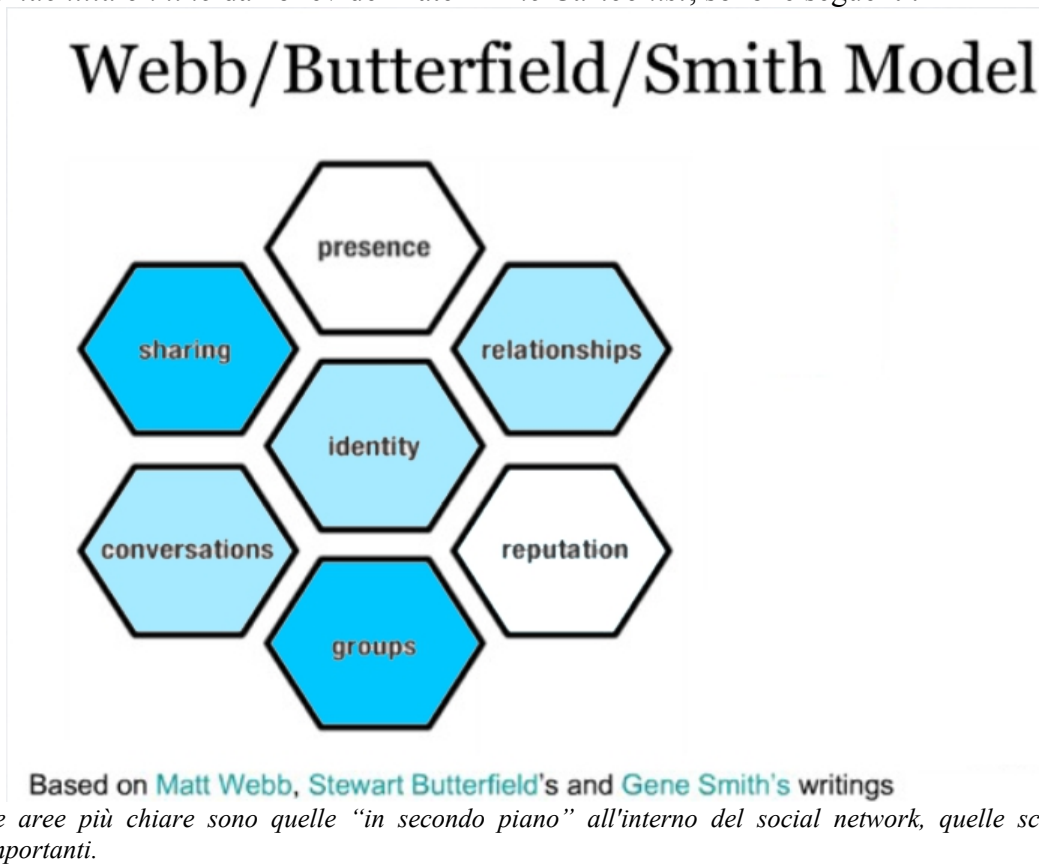
Si è deciso di dare all'utente una libertà non troppo eccessiva, rendendo il sito sufficientemente flessibile ma non troppo così da mantenere l'ordine; questa scelta è stata effettuata tenendo conto delle risposte degli intervistati alla survey: uno dei principali problemi dei siti Internet da loro già utilizzati era, infatti, l'eccessiva libertà e la scarsa sicurezza conseguente.

Il linguaggio con cui il social network si rivolge all'utente è informale, anche perché il nostro utente medio rientra in un'età compresa tra i 13 e i 30 anni. I messaggi d'errore sono d'impatto ma cortesi, così da mettere l'utente in "allerta" senza procurargli uno stato di disagio.

Per invogliare l'utente a parlare di sé, abbiamo pensato di rivolgergli, nella sezione della Home dedicata ai *post*, la domanda ***Cosa stai facendo?***

L'identità di un utente si sviluppa attraverso il Profilo, in particolare tramite la Galleria, dove potrà esprimere al meglio la propria creatività. Può, inoltre, far “sentire la sua voce” tramite post e commenti.

Le aree di *identità on line* da noi evidenziate in *The Cartoonist*, sono le seguenti:



Le relazioni sono di *amicizia*; il numero di amici si può incrementare tramite i suggerimenti, i gruppi, o tramite i **Lavori Condivisi**: se un utente si trova bene con uno dei collaboratori aggiunti dagli amici è probabile che lo aggiunga ai suoi amici personali; inoltre, visualizzando i lavori altrui tramite i tag è possibile decidere di “conoscere meglio” un autore.

Un utente si fa strada all'interno del social network diventando *esperto* in più ambiti. Per diventare esperti si devono guadagnare medaglie, le quali si acquisiscono ottenendo punteggi alti con:

- stelline (sistema di votazione da 1 a 5) per quanto riguarda i lavori;
- *like* per quanto riguarda post e commenti.

Dal punto di vista dei modelli di collaborazione, *The Cartoonist* può essere considerato di tipo:

- 1. Collaborativo:** per quanto riguarda i lavori condivisi. Gli utenti ottengono esperienza tramite le medaglie in questo determinato ambito e, di conseguenza, verranno scelti i partner per i lavori successivi. Inoltre, il creatore, all'inizio del progetto, può aggiungere solo i propri amici, i quali, a loro volta, potranno aggiungere i loro amici e così via; si suppone che ognuno scelga i collaboratori più adatti a lavorare al progetto.
- 2. Cordiale:** gli utenti mostrano i loro lavori, che vengono valutati da altri utenti tramite un sistema di stelline; in questo modo, ottengono delle medaglie grazie alle quali diventano "esperti" (analogamente coi like per i post/file condivisi). Inoltre, il social è dotato di un sistema di ricerca di fumetterie basato anche sui commenti e le votazioni date dagli utenti, che, così facendo, si aiutano a vicenda.
- 3. Competitivo:** la competitività è data dai contest. Tramite i contest, gli utenti guadagnano medaglie e diventano sempre più esperti. Lo stesso "progetto condiviso" prevede un contest: ogni cartella che si crea verrà votata pubblicamente in modo che il lavoro più adatto a rappresentarla venga deciso democraticamente.

All'interno di *The Cartoonist*, un utente può:

- condividere immagini/documenti/file, eventi, post, o contest. Ogni utente potrà, inoltre, ricondividere i contenuti di un secondo utente;
- comunicare tramite chat, oppure tramite commenti o post sulla pagina personale di un amico.

I feedback che potrà ricevere saranno:

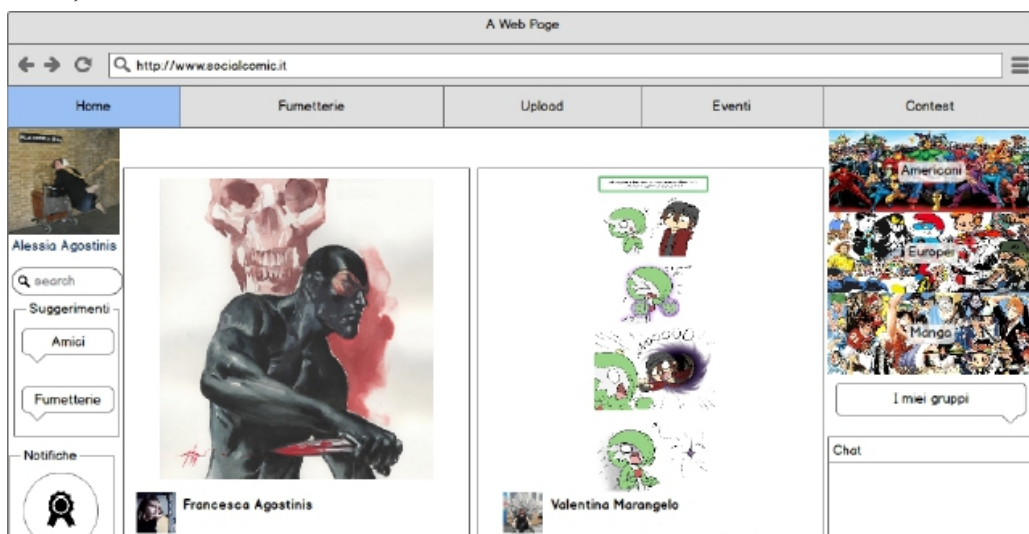
- medaglie che attestano un raggiungimento in un determinato ambito;
- eventuali commenti in aggiunta alla votazione.

Problemi

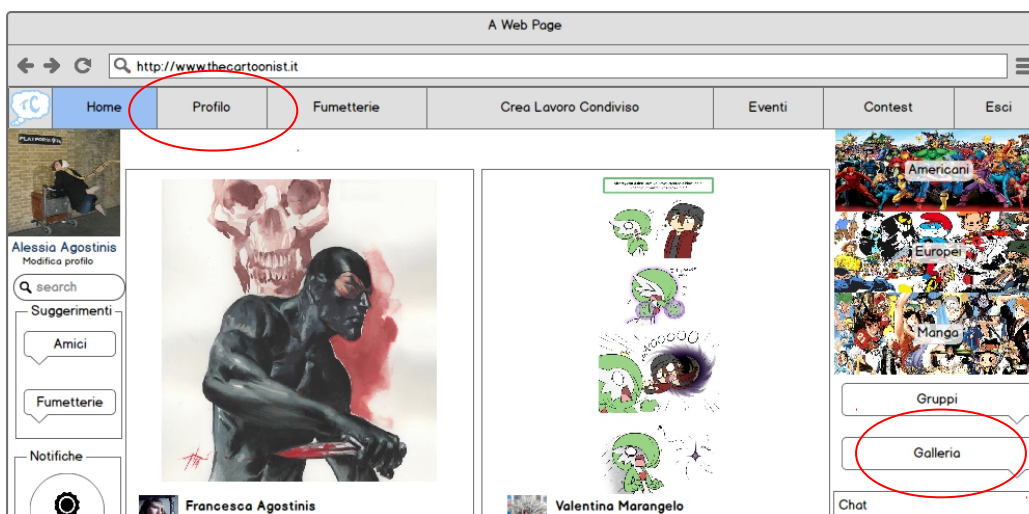
Una volta creato un prototipo del nostro social network abbiamo fatto un test: abbiamo proposto ad alcuni volontari, studenti universitari di Ingegneria del Cinema di età compresa tra i 22 e 24 anni (una ragazza e tre ragazzi) di provare ad utilizzare la funzione principale di *The Cartoonist*. Essi dovevano **creare un lavoro condiviso** e, in seguito, **esplorare la cartella dei lavori condivisi**. Dopodiché abbiamo chiesto loro se avessero riscontrato dei problemi e/o difficoltà nella navigazione e di giustificare tali lacune.

I principali problemi riscontrati sono stati i seguenti:

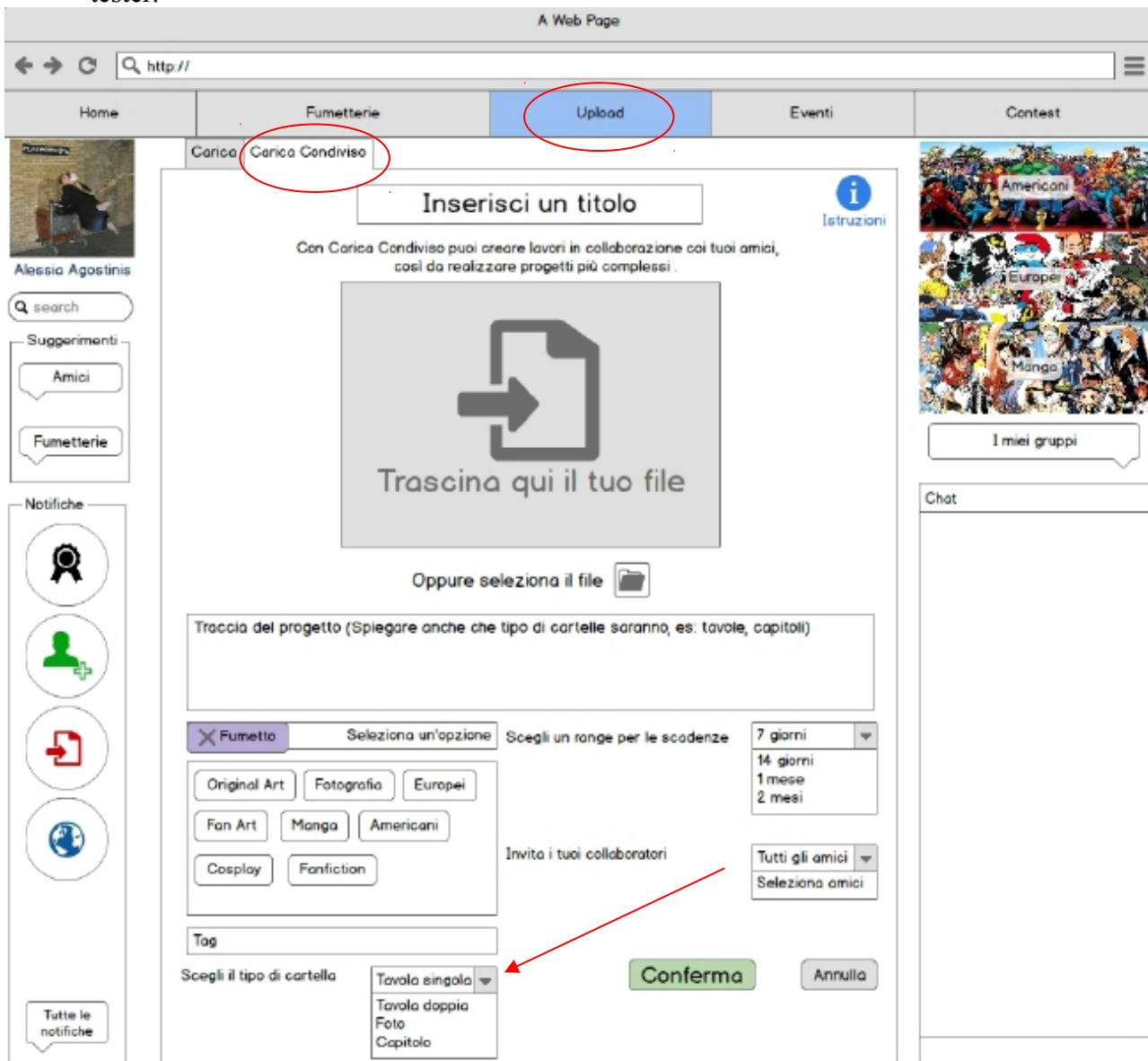
1. La sezione **Profilo**, al momento del test, raggiungibile solo tramite l'immagine utente, risultava poco evidente. La galleria **I miei lavori**, inoltre, era raggiungibile solo tramite **Profilo**, e ciò risultava ulteriormente scomodo.



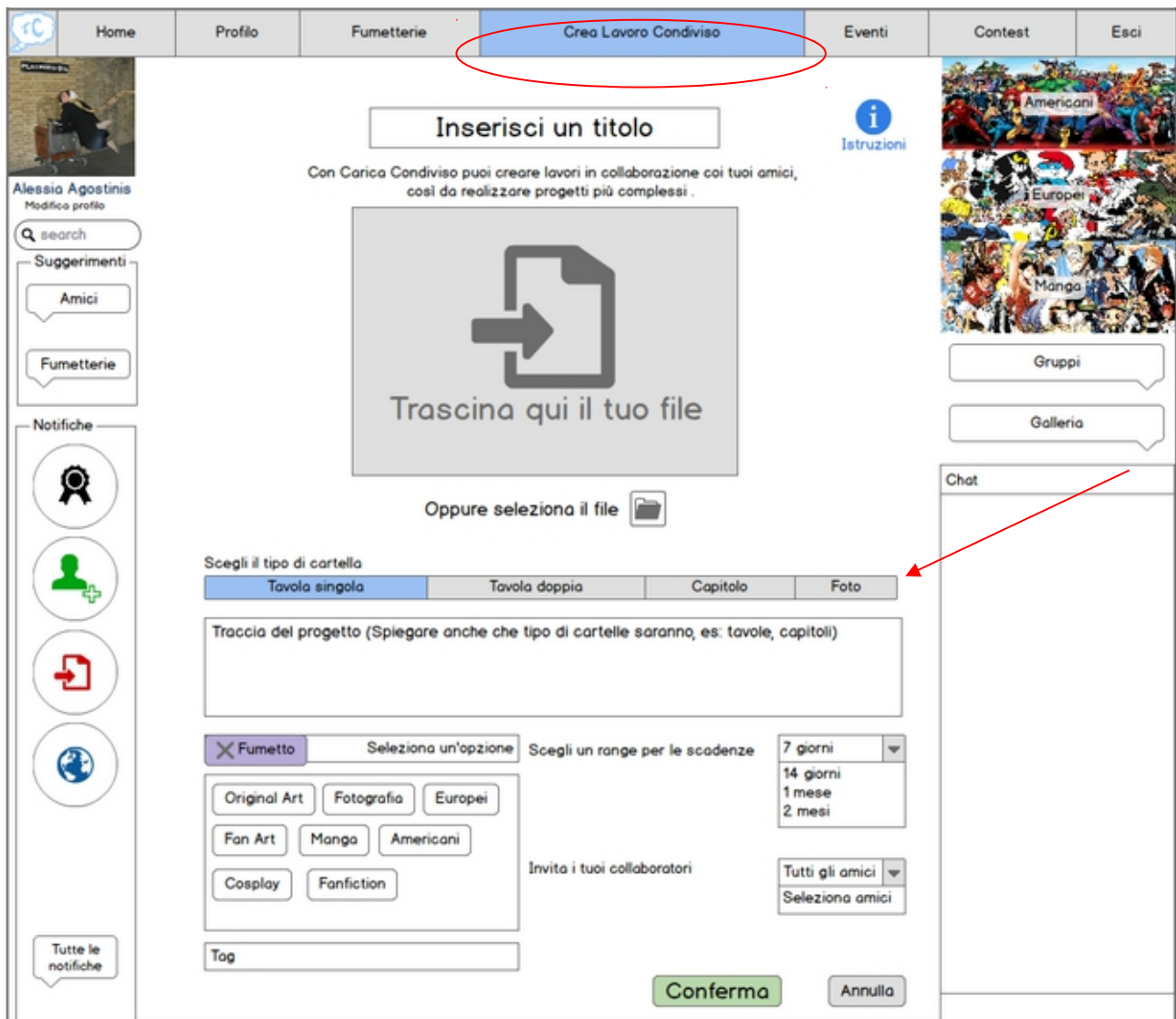
Per ovviare a questo inconveniente è stato aggiunto il tasto **Profilo** nell'header come possiamo vedere qui di seguito. Inoltre, abbiamo aggiunto la **balloon Galleria** nella colonna di destra così da accedere in maniera rapida direttamente dalla home ai propri lavori e a tutte le foto/immagini personali.



2. La funzionalità principale, come possiamo notare da questa immagine, non era troppo in evidenza (a livello visivo) e la presenza di altre funzionalità creavano confusione sviando i tester.



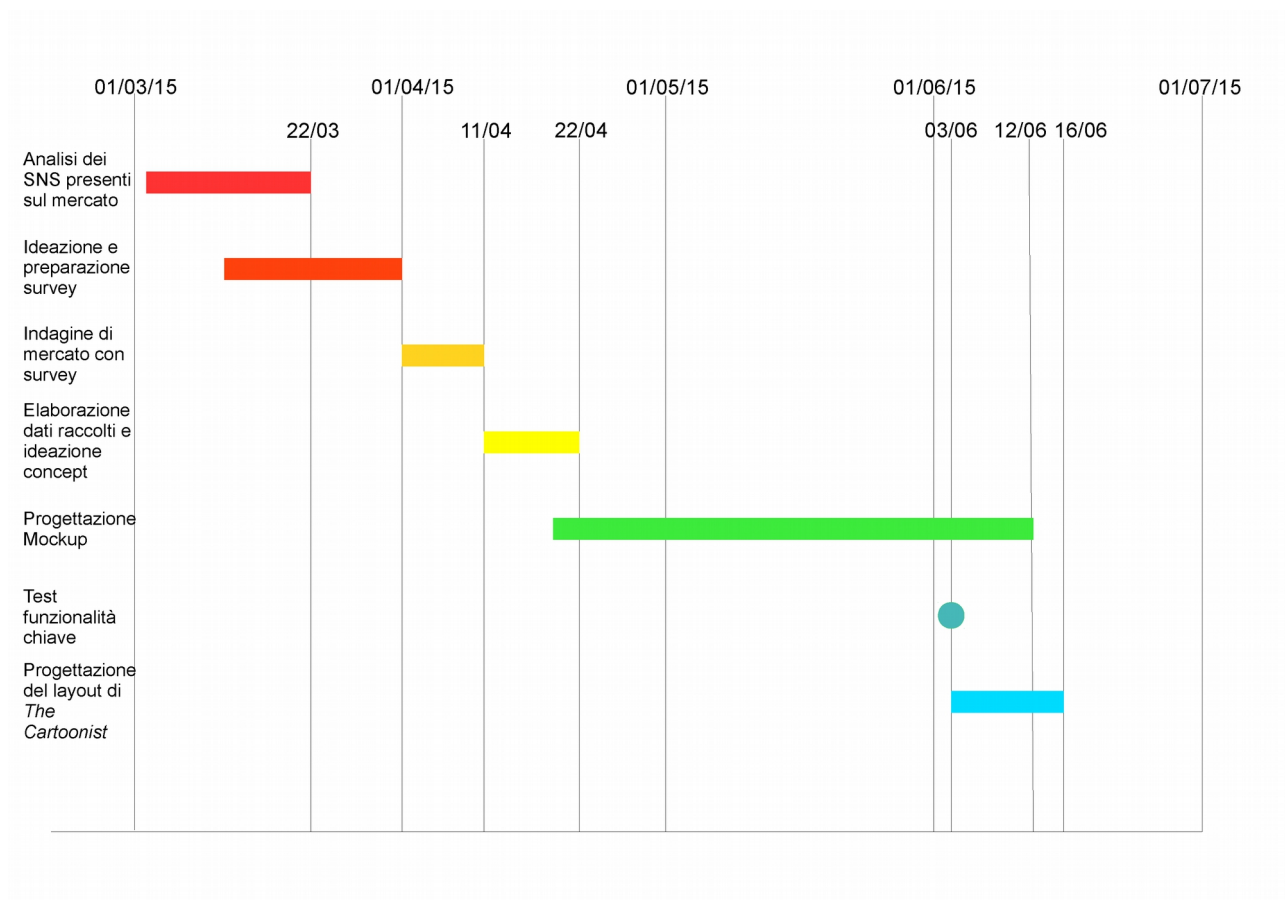
Abbiamo risolto con l'aggiunta di un tasto dedicato alla sezione **Crea Lavoro Condiviso** sull'header e, più tardi, la rimozione del tasto **Upload**, modifiche visibili nell'immagine successiva. Poiché, inoltre, alcune specifiche della sezione **Crea Lavoro Condiviso** non erano molto chiare, di seguito mostriamo anche come abbiamo migliorato delle specifiche interne in modo da renderle più intuitive (la sotto-sezione indicata da una freccia rossa in entrambe le immagini).



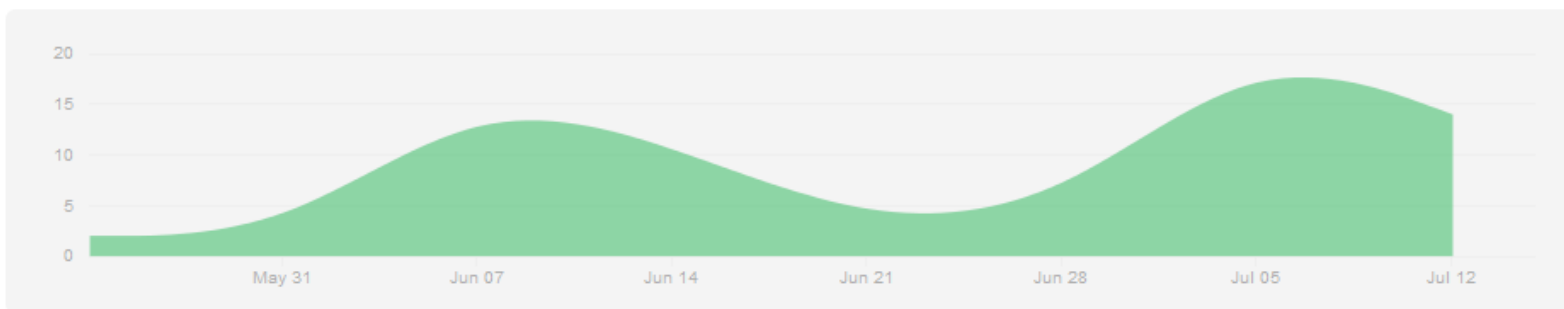
3. Il tasto **Chiudi lavoro** era posizionato solo nella cartella principale del lavoro condiviso: su consiglio dei tester è stato aggiunto anche all'interno di ogni sotto-cartella del progetto.

Sono stati, inoltre, sostituiti i nomi **I miei gruppi** con **Gruppi** e **I miei Lavori** con **Galleria**, così da non causare confusione durante la visualizzazione di un profilo altrui da parte dell'utente.

Timetable



Timetable della fase di ideazione e progettazione.



Timetable della fase di implementazione in cui viene indicata la frequenza di lavoro settimanale

Prevediamo che il nostro progetto potrebbe venir sviluppato completamente entro un paio di anni, periodo durante il quale pensiamo si potrebbe, anche, lanciare una campagna marketing per richiamare una prima parte di utenti.

In seguito al lancio di *The Cartoonist* sul mercato, contiamo che il numero di utenti aumenterebbe tramite continuazione della campagna marketing e passaparola degli utenti già registrati.

Infine, per avere finanziamenti, potrebbero essere venduti degli spazi pubblicitari all'interno del sito a fumetterie o altre aziende operanti nell'ambito.

The Cartoonist descrizione dell'interfaccia utente

Documenti allegati

I seguenti documenti sono reperibili all'interno del sito Internet contenente la documentazione relativa al Modulo B del corso Linguaggi e Ambienti Multimediali.

Risposte alla Survey

Analisi Risposte

Flow Chart

Mockup del sito *The Cartoonist*