



PLAY ANALYTICS

Statistiche e comportamenti



Chi siamo?

Siamo gli alunni della classe 5G dell'ITIS Divini, studiamo informatica e un giorno ci siamo chiesti: "Ma quanto giocano i giovani?".

Cosa analizziamo?

Ci interessa scoprire quando e quanto la nostra generazione gioca ai videogame, i dispositivi più utilizzati e se esistono correlazioni con le caratteristiche anagrafiche degli studenti.



Come lo facciamo?

Il sondaggio verrà effettuato da ogni studente nella propria scuola, durante l'orario di lezione.

Perché?

Il gaming è un'attività molto diffusa, ma comprenderne le modalità e le abitudini di utilizzo può offrire spunti di riflessione interessanti.

