

Esempio di Esame su Interazione Uomo-Macchina (HCI)

Istruzioni

- Tempo totale: 30 minuti.
- Rispondere a tutte le domande selezionando una sola risposta corretta (A, B, C, D).
- Non è permesso utilizzare materiali di riferimento durante l'esame.

Domande

1. Qual è l'obiettivo principale dell'HCI (Human-Computer Interaction)?
 - A) Insegnare all'utente a programmare sistemi interattivi.
 - B) Studiare la valutazione economica dell'hardware.
 - C) Progettare e valutare sistemi interattivi centrati sull'utente, efficaci ed usabili.
 - D) Eliminare completamente i test con gli utenti finali.
2. Il Modello di Norman evidenzia due gap principali, il "Gulf of Execution" e il "Gulf of Evaluation". Cosa rappresentano?
 - A) Due metriche di efficienza del sistema.
 - B) Due modelli di progettazione grafica.
 - C) Le difficoltà nell'eseguire un'azione e nel valutare i risultati del sistema.
 - D) Due tecniche di prototipazione rapida.
3. La differenza tra uno slip e un mistake è che:
 - A) Uno slip riguarda un errore di pianificazione del goal, un mistake un errore di esecuzione dell'azione.
 - B) Uno slip è un errore di esecuzione con intenzione corretta, un mistake è un errore di goal/intenzione.
 - C) Entrambi sono identici, ma avvengono in contesti diversi.
 - D) Uno slip avviene solo con interfacce vocali, un mistake solo con interfacce grafiche.
4. Nel contesto del design thinking e dell'UCD, perché è importante il coinvolgimento continuo degli utenti?
 - A) Perché così non servono più progettisti esperti.
 - B) Per ottenere input costanti, identificare bisogni reali e valutare iterativamente il design.
 - C) Per avere un feedback solo alla fine del processo.

- D) Per evitare la fase di testing del prodotto finito.
5. Il Needfinding si concentra su:
- A) Identificare soluzioni tecniche prima di capire i bisogni.
 - B) Trovare errori di programmazione nel codice.
 - C) Identificare i bisogni reali degli utenti prima di proporre soluzioni.
 - D) Eliminare la necessità di interviste e osservazioni.
6. Le Personas servono principalmente a:
- A) Aggiungere complessità al design.
 - B) Fornire modelli astratti di utenti reali, aiutando il team a focalizzarsi su esigenze specifiche.
 - C) Rappresentare soltanto gli utenti più esperti.
 - D) Sostituire completamente i test utente.
7. Gli Storyboards sono utilizzati per:
- A) Definire l'aspetto finale e dettagliato dell'interfaccia.
 - B) Comunicare il flusso di utilizzo e il contesto d'uso senza dettagli di layout.
 - C) Testare l'efficienza del codice.
 - D) Evitare la creazione di prototipi.
8. Qual è il vantaggio principale di un prototipo Low-Fidelity (carta)?
- A) È molto costoso e richiede hardware specializzato.
 - B) Permette test rapidi, economici e focalizzati sul flusso e le funzionalità, non sulla grafica.
 - C) È indistinguibile dal prodotto finale.
 - D) Può testare le prestazioni del codice.
9. Il metodo del "Think Aloud" prevede che:
- A) L'utente legga un manuale prima di interagire con l'interfaccia.
 - B) L'utente esegua i compiti descrivendo a voce i propri pensieri, fornendo insight ai valutatori.
 - C) Il valutatore parli ad alta voce mentre l'utente osserva.
 - D) Venga utilizzata solo per prototipi ad alta fedeltà.
10. Nei test sperimentali, la distinzione tra "Between-subjects" e "Within-subjects" riguarda:
- A) Il tipo di interfaccia testata.
 - B) La natura delle ipotesi statistiche.
 - C) La distribuzione dei partecipanti rispetto alle condizioni sperimentali.
 - D) La presenza o meno di questionari.
11. Nella Heuristic Evaluation di Nielsen, qual è l'obiettivo principale?
- A) Usare euristiche predefinite per identificare problemi di usabilità nell'interfaccia.

- B) Misurare il tempo di compilazione del codice.
 - C) Raccogliere dati quantitativi sul numero di click.
 - D) Confermare la qualità grafica senza analisi critica.
12. Qual è una differenza chiave tra Waterfall e Agile?
- A) Waterfall è iterativo e incrementale, Agile è sequenziale e rigido.
 - B) Waterfall non prevede alcuna analisi, Agile sì.
 - C) Waterfall è sequenziale e rigido, Agile è iterativo, incrementale e adattabile ai cambiamenti.
 - D) Non ci sono differenze, i due termini sono sinonimi.
13. L'Agile UCD combina:
- A) Tecniche di programmazione strutturata con marketing.
 - B) Metodologie agile con User-Centered Design, con iterazioni brevi e test utente frequenti.
 - C) Solo design grafico senza codice.
 - D) Una strategia waterfall con analisi formale dei bisogni.
14. L'affordance di un oggetto indica:
- A) Solo le caratteristiche estetiche di un elemento.
 - B) Come l'oggetto può essere usato, suggerito dalla sua forma o proprietà.
 - C) Che l'utente deve leggere un manuale per capire l'uso.
 - D) Una funzione nascosta dell'interfaccia.
15. I Signifiers sono:
- A) Elementi invisibili utilizzati per debug.
 - B) Indizi percepibili (etichette, segnali visivi) che suggeriscono all'utente come agire.
 - C) Strutture di dati interne al sistema.
 - D) Tecniche per rendere più complesso il design.
16. Le interfacce modali:
- A) Non bloccano mai il flusso d'uso.
 - B) Possono bloccare l'interazione con il resto dell'interfaccia, richiedendo all'utente di completare o chiudere la modalità prima di proseguire.
 - C) Sono sempre preferite alle interfacce non modali.
 - D) Non vengono mai utilizzate nelle app mobili.
17. Noun-Verb (Oggetto-Azione) rispetto a Verb-Noun (Azione-Oggetto) in un'interfaccia:
- A) Aiuta a ridurre errori di modo, selezionando prima l'oggetto e poi l'azione.
 - B) Non differisce in alcun modo dall'altro approccio.
 - C) È meno chiaro per l'utente perché deve scegliere prima l'azione.
 - D) Non viene mai usato in applicazioni di produttività.

18. Nella progettazione di applicazioni mobili, cosa è importante considerare?
- A) Grande schermo, attenzione illimitata.
 - B) Interruzioni frequenti, schermo piccolo, input limitato, necessità di feedback chiari.
 - C) Nessun bisogno di help o feedback.
 - D) Che l'utente legga sempre manuali lunghi.
19. Un'app di tipo Productivity tende a:
- A) Offrire scenari immersivi e complessi senza controlli standard.
 - B) Presentare compiti strutturati, navigazione gerarchica, supportando l'utente con interazioni chiare e Noun-Verb.
 - C) Non avere alcuna gerarchia o struttura.
 - D) Evitare qualsiasi forma di feedback.
20. I Dark Patterns sono:
- A) Pattern di design che aiutano l'utente con scorciatoie.
 - B) Pattern che manipolano l'utente a fare scelte non nel suo interesse, ingannevoli.
 - C) Pattern sempre raccomandati nelle linee guida di usabilità.
 - D) Tecniche per illuminare meglio l'interfaccia.

Soluzioni

1. C) Progettare e valutare sistemi interattivi centrati sull'utente, efficaci ed usabili.
2. C) Le difficoltà nell'eseguire un'azione e nel valutare i risultati del sistema.
3. B) Uno slip è un errore di esecuzione con intenzione corretta, un mistake è un errore di goal/intenzione.
4. B) Per ottenere input costanti, identificare bisogni reali e valutare iterativamente il design.
5. C) Identificare i bisogni reali degli utenti prima di proporre soluzioni.
6. B) Fornire modelli astratti di utenti reali, aiutando il team a focalizzarsi su esigenze specifiche.
7. B) Comunicare il flusso di utilizzo e il contesto d'uso senza dettagli di layout.
8. B) Permette test rapidi, economici e focalizzati sul flusso e le funzionalità, non sulla grafica.
9. B) L'utente esegua i compiti descrivendo a voce i propri pensieri, fornendo insight ai valutatori.
10. C) La distribuzione dei partecipanti rispetto alle condizioni sperimentali.
11. A) Usare euristiche predefinite per identificare problemi di usabilità nell'interfaccia.
12. C) Waterfall è sequenziale e rigido, Agile è iterativo, incrementale e adattabile ai cambiamenti.
13. B) Metodologie agile con User-Centered Design, con iterazioni brevi e test utente frequenti.
14. B) Come l'oggetto può essere usato, suggerito dalla sua forma o proprietà.
15. B) Indizi percepibili (etichette, segnali visivi) che suggeriscono all'utente come agire.
16. B) Possono bloccare l'interazione con il resto dell'interfaccia, richiedendo all'utente di completare o chiudere la modalità prima di proseguire.
17. A) Aiuta a ridurre errori di modo, selezionando prima l'oggetto e poi l'azione.
18. B) Interruzioni frequenti, schermo piccolo, input limitato, necessità di feedback chiari.
19. B) Presentare compiti strutturati, navigazione gerarchica, supportando l'utente con interazioni chiare e Noun-Verb.
20. B) Pattern che manipolano l'utente a fare scelte non nel suo interesse, ingannevoli.