

PROGRAMMAZIONE INTERFACCE 2019 - PROF. DANIELE MAZZEI
COMPITINO 6 NOVEMBRE 2019

NOME: _____ COGNOME: _____ MATRICOLA: _____

1. Con il termine “design” si può intendere:
 - ☐ La redazione del progetto da seguire per la realizzazione di un prodotto
 - ☐ L'esecuzione di un progetto di realizzazione prodotto
 - ☐ Ambedue: sia la redazione che l'esecuzione del progetto di prodotto
2. Un'interfaccia è:
 - ☐ L'insieme dei controlli che l'utente ha a disposizione
 - ☐ L'intero spazio in cui l'interazione fra utente e macchina ha luogo
 - ☐ L'ambiente grafico di un sistema informatico
3. Nell'interazione con una GUI quanti sensi vengono coinvolti?
N°: 2
4. Chi si occupa di progettare come l'utente si “sente” durante l'interazione con il prodotto?
 - ☐ UX Designer
 - ☐ UI Developer
 - ☐ UI Designer
5. Design Thinking è:
 - ☐ Un modo di pensare e approcciare alla produzione di idee
 - ☐ Una tecnica di organizzazione dello sviluppo software
 - ☐ Un metodo di progettazione suddiviso in fasi ben distinte
6. Quale di queste frasi è corretta
 - ☐ I significanti indicano quali sono le affordance presenti nell'interfaccia
 - ☐ Le affordance dicono “cosa” si può fare, i significanti dicono “dove” si può interagire
 - ☐ Le affordance dicono all'utente cosa è possibile fare e dove è possibile interagire
7. Un feedback deve essere:
 - ☐ Immediato e ripetuto
 - ☐ Immediato e informativo
 - ☐ Informativo e ripetuto
8. Il modello mentale di un sistema è:
 - ☐ L'idea che l'utente si fa del principio di funzionamento del sistema
 - ☐ La spiegazione di come usare il sistema funziona riportata nel manuale utente
 - ☐ Una spiegazione altamente semplificata del principio di funzionamento di un sistema
9. Il sistema di sicurezza “reCAPTCHA” è un esempio di:
 - ☐ Interlock
 - ☐ Lock-in
 - ☐ Lock-out
10. Il Golfo della valutazione è dovuto:
 - ☐ Alla complessità che l'utente ha nel capire il modello mentale
 - ☐ Alla complessità che l'utente ha nello scegliere e pianificare quali azioni eseguire
 - ☐ Alla complessità che l'utente ha nel percepire e comprendere le risposte del sistema

A

VALUTAZIONE RISPOSTE: corretta +3; vuota 0; sbagliata -1;
VOTO = SOMMA PUNTI + 3; 30L IF ≥33

PROGRAMMAZIONE INTERFACCE 2019 - PROF. DANIELE MAZZEI
COMPITINO 6 NOVEMBRE 2019

NOME: _____ COGNOME: _____ MATRICOLA: _____

1. Chi si occupa di progettare come l'utente si "sente" durante l'interazione con il prodotto?

- ☐ UX Designer
- ☐ UI Designer
- ☐ UI Developer

2. Un'interfaccia è:

- ☐ L'insieme dei controlli che l'utente ha a disposizione
- ☐ L'ambiente grafico di un sistema informatico
- ☐ L'intero spazio in cui l'interazione fra utente e macchina ha luogo

3. Con il termine "design" si può intendere:

- ☐ L'esecuzione di un progetto di realizzazione prodotto
- ☐ La redazione del progetto da seguire per la realizzazione di un prodotto
- ☐ Ambedue: sia la redazione che l'esecuzione del progetto di prodotto

4. Human Centered Design è:

- ☐ Un metodo di progettazione suddiviso in fasi ben distinte
- ☐ Un modo di pensare e approcciare alla produzione di idee
- ☐ Una tecnica di organizzazione dello sviluppo software

5. Nell'interazione con una GUI quanti sensi vengono coinvolti?

N°: 2

6. Quale di queste frasi è corretta

- ☐ I significanti indicano quali sono le affordance presenti nell'interfaccia
- ☐ Le affordance dicono all'utente cosa è possibile fare e dove è possibile interagire
- ☐ Le affordance dicono "cosa" si può fare, i significanti dicono "dove" si può interagire

7. Un feedback deve essere:

- ☐ Immediato e ripetuto
- ☐ Informativo e ripetuto
- ☐ Immediato e informativo

8. Il modello concettuale di un sistema è:

- ☐ La spiegazione passo passo di come usare il sistema riportata nel manuale utente
- ☐ Una spiegazione altamente semplificata del principio di funzionamento di un sistema
- ☐ L'idea che l'utente si fa del principio di funzionamento del sistema

9. La finestra "salva prima di chiudere" tipica di molti applicativi è un esempio di:

- ☐ Interlock
- ☐ Lock-in
- ☐ Lock-out

10. Il Golfo dell'esecuzione è dovuto:

- ☐ Alla complessità che l'utente ha nello scegliere e pianificare quali azioni eseguire
- ☐ Alla complessità che l'utente ha nel percepire ed interpretare le risposte del sistema
- ☐ Alla complessità che l'utente ha nel capire il modello mentale

B

VALUTAZIONE RISPOSTE: corretta +3; vuota 0; sbagliata -1;
VOTO = SOMMA PUNTI + 3; 30L IF ≥ 33

PROGRAMMAZIONE INTERFACCE 2019 - PROF. DANIELE MAZZEI
COMPITINO 6 NOVEMBRE 2019

NOME: _____ COGNOME: _____ MATRICOLA: _____

1. Chi si occupa di progettare come l'utente si "sente" durante l'interazione con il prodotto?
☐ UI Developer
☐ UX Designer
☐ UI Designer
2. Qual' è il principale obiettivo di un'interfaccia?
☐ Mostrare all'utente le funzionalità del sistema
☐ Dare feedback all'utente
☐ Consentire un'utilizzo facile, piacevole e intuitivo del sistema
3. Nell'interazione con una GUI quanti sensi vengono coinvolti?
N°: 2
4. Design Thinking è:
☐ Un metodo di progettazione suddiviso in fasi ben distinte
☐ Un modo di pensare e approcciare alla produzione di idee
☐ Una tecnica di organizzazione dello sviluppo software
5. Un feedback deve essere:
☐ Immediato e informativo
☐ Informativo e ripetuto
☐ Immediato e ripetuto
6. La finestra "salva prima di chiudere" tipica di molti applicativi è un esempio di:
☐ Lock-in
☐ Lock-out
☐ Interlock
7. I significanti sono:
☐ Una tecnica utilizzata dai designer per semplificare le interfacce
☐ Elementi dell'interfaccia che indicano "dove" e a volte anche "come" è possibile interagire
☐ Gruppi di controlli ottimizzati per disposizione
8. Il modello concettuale di un sistema è:
☐ L'idea che l'utente si fa di come il sistema funzioni
☐ La spiegazione passo passo di come usare il sistema riportata nel manuale utente
☐ Una spiegazione altamente semplificata del principio di funzionamento di un sistema
9. Il Golfo dell'esecuzione è dovuto:
☐ Alla complessità che l'utente ha nell'interpretare le risposte del sistema
☐ Alla complessità che l'utente ha nello scegliere e pianificare quali azioni eseguire
☐ Alla complessità che l'utente ha nel formulare il modello mentale
10. Con il termine "design" si può intendere:
☐ L'esecuzione di un progetto di realizzazione prodotto
☐ La redazione del progetto da seguire per la realizzazione di un prodotto
☐ Ambedue: sia la redazione che l'esecuzione del progetto di prodotto

C

VALUTAZIONE RISPOSTE: corretta +3; vuota 0; sbagliata -1;
VOTO = SOMMA PUNTI + 3; 30L IF ≥33

PROGRAMMAZIONE INTERFACCE 2019 - PROF. DANIELE MAZZEI
COMPITINO 6 NOVEMBRE 2019

NOME: _____ COGNOME: _____ MATRICOLA: _____

1. Qual' è il principale obiettivo di un'interfaccia?
 - ☐ Mostrare all'utente le funzionalità del sistema
 - ☐ Consentire un'utilizzo facile, piacevole e intuitivo del sistema
 - ☐ Dare feedback all'utente
2. Chi progetta lo stile grafico di un'interfaccia?
 - ☐ UX Designer
 - ☐ UI Designer
 - ☐ UI Developer
3. Human Centered Design è:
 - ☐ Un metodo di progettazione suddiviso in fasi ben distinte
 - ☐ Un modo di pensare e approcciare alla produzione di idee
 - ☐ Una tecnica di organizzazione dello sviluppo software
4. Con il termine "design" si può intendere:
 - ☐ La redazione del progetto da seguire per la realizzazione di un prodotto
 - ☐ L'esecuzione di un progetto di realizzazione prodotto
 - ☐ Ambedue: sia la redazione che l'esecuzione del progetto di prodotto
5. Nell'interazione con una GUI quanti sensi vengono coinvolti?
N°: 2
6. Le affordances sono:
 - ☐ L'insieme delle proprietà che un oggetto mostra a tutti i suoi utilizzatori
 - ☐ Relazioni fra le proprietà di un oggetto e le capacità del suo utilizzatore
 - ☐ Le proprietà di usabilità di un oggetto
7. Un feedback deve essere:
 - ☐ Immediato e ripetuto
 - ☐ Immediato e informativo
 - ☐ Informativo e ripetuto
8. L'immagine di sistema è:
 - ☐ L'insieme composto da modello mentale e modello concettuale del prodotto
 - ☐ Il modello mentale del prodotto unito alla cultura dell'utente
 - ☐ Il modello concettuale più tutte le informazioni sul prodotto messe a disposizione dell'utente
9. Il dispositivo di sicurezza che non permette di avviare un frullatore se non è inserito il coperchio è un esempio di:
 - ☐ Interlock
 - ☐ Lock-in
 - ☐ Lock-out
10. Il Golfo dell'esecuzione è dovuto:
 - ☐ Alla complessità che l'utente ha nello scegliere e pianificare quali azioni eseguire
 - ☐ Alla complessità che l'utente ha nell'interpretare le risposte del sistema
 - ☐ Alla complessità che l'utente ha nel creare il modello mentale

D

VALUTAZIONE RISPOSTE: corretta +3; vuota 0; sbagliata -1;
VOTO = SOMMA PUNTI + 3; 30L IF ≥33

PROGRAMMAZIONE INTERFACCE 2019 - PROF. DANIELE MAZZEI
COMPITINO 6 NOVEMBRE 2019

NOME: _____ COGNOME: _____ MATRICOLA: _____

1. Qual' è il principale obiettivo di un'interfaccia?
☐ Dare feedback all'utente
☐ Mostrare all'utente le funzionalità del sistema
☐ Consentire un'utilizzo facile, piacevole e intuitivo del sistema
2. Human Centered Design è:
☐ Un metodo di progettazione suddiviso in fasi ben distinte
☐ Una tecnica di organizzazione dello sviluppo software
☐ Un modo di pensare e approcciare alla produzione di idee
3. Con il termine "design" si può intendere:
☐ La redazione del progetto da seguire per la realizzazione di un prodotto
☐ Ambedue: sia la redazione che l'esecuzione del progetto di prodotto
☐ L'esecuzione di un progetto di realizzazione prodotto
4. Nell'interazione con una GUI quanti sensi vengono coinvolti?
N°: 2
5. Un feedback deve essere:
☐ Informativo e ripetuto
☐ Immediato e ripetuto
☐ Immediato e informativo
6. La finestra "salva prima di chiudere" tipica di molti applicativi è un esempio di:
☐ Lock-in
☐ Interlock
☐ Lock-out
7. I significanti sono:
☐ Elementi dell'interfaccia che indicano "dove" e a volte anche "come" è possibile interagire
☐ Gruppi di controlli ottimizzati per disposizione
☐ Una tecnica utilizzata dai designer per semplificare le interfacce
8. Chi progetta lo stile grafico di un'interfaccia?
☐ UX Designer
☐ UI Designer
☐ UI Developer
9. L'immagine di sistema è:
☐ Il modello mentale del prodotto unito alla cultura dell'utente
☐ L'insieme composto da modello mentale e modello concettuale del prodotto
☐ Il modello concettuale più tutte le informazioni sul prodotto messe a disposizione dell'utente
10. Il Golfo della valutazione è dovuto:
☐ Alla complessità che l'utente ha nello scegliere e pianificare quali azioni eseguire
☐ Alla complessità che l'utente ha nel creare il modello mentale
☐ Alla complessità che l'utente ha nel percepire e comprendere le risposte del sistema

E

VALUTAZIONE RISPOSTE: corretta +3; vuota 0; sbagliata -1;
VOTO = SOMMA PUNTI + 3; 30L IF ≥33