

NOME: _____ COGNOME: _____ MATRICOLA: _____

1. Completare la frase: “E’ necessario progettare...

- ☐ ... l’esperienza utente”
- ☐ ... per l’esperienza utente”
- ☐ ... l’esperienza dell’utente”

2. Un HID (Human Interface Device) è?

- ☐ Un dispositivo fisico per il controllo degli utenti
- ☐ Un altro modo di definire un’interfaccia grafica
- ☐ Un dispositivo fisico che implementa un’interfaccia fra uomo e macchina

3. Per “Qualia Interface” si intende:

- ☐ Un’interfaccia che utilizza tutti i sensi umani
- ☐ Un’interfaccia atta all’interazione con almeno 3 sensi
- ☐ Un’interfaccia che utilizza un solo senso umano

4. Le caratteristiche più importanti di un’interfaccia sono:

- ☐ “Discoverability” e “Mapping”
- ☐ “Understanding” e “Mapping”
- ☐ “Discoverability” e “Understanding”

5. Completa la frase: Nell’interagire con un’interfaccia o oggetto gli utenti devono superare prima il __GOLFO DELL’ ESECUZIONE__ e poi il __GOLFO DELLA VALUTAZIONE__

6. Elencare i 7 stati dell’azione:

1: GOAL 2: PLAN 3: SPECIFY 4: PERFORM
5: PERCEIVE 6: INTERPRET 7: COMPARE

7. Influiscono sul golfo dell’esecuzione:

- ☐ Signifiers, constraints, mappings e conceptual model
- ☐ Feedback and conceptual model
- ☐ Feedback, mapping and conceptual model

8. La root cause analysis è:

- ☐ Un processo di design per oggetti interattivi
- ☐ Un metodo ingegneristico atto allo studio dei problemi e delle cause di errore
- ☐ Un metodo ingegneristico per la risoluzione dei problemi

9. Il principio di Pareto dice che:

- ☐ L’80% delle cause provoca il 20% degli effetti
- ☐ Il 20% delle cause provoca l’ 80% degli effetti
- ☐ Il 20% degli effetti è dovuto all’80% delle cause

10. Possiamo avere:

- ☐ Più personas per ciascuna User Story
- ☐ Più User Stories per ciascuna Personas
- ☐ User Stories che fanno riferimento a varie Personas e viceversa

A1

11. Completare la frase: I principianti sono soliti compiere errori di tipo __COGNITIVO__
mentre gli esperti di tipo __LAPSUS__

12. L'utilizzo dell'interazione vocale è:

- ☐ Efficace ma solo se applicata in specifici contesti
- ☐ Sempre efficace e probabilmente diventerà il canale di interazione principale in futuro
- ☐ Poco efficace

13. I controlli basati sull'attività (active centered controls) devono essere progettati...:

- ☐ ...sulla base delle azioni che l'utente dovrebbe evitare di fare
- ☐ ...sulla base delle azioni che il dispositivo consente di fare
- ☐ ...sulla base delle azioni che l'utente potrebbe voler fare

14. Quale di queste frasi è corretta?

- ☐ Un articolato modello concettuale contribuisce alla riduzione degli errori
- ☐ Un'immagine di sistema chiara e completa contribuisce alla riduzione degli errori
- ☐ L'utilizzo di molti lock-in, lock-out e messaggi di allerta contribuisce alla riduzione degli errori

15. La strategia di pretotipazione detta fake door si usa:

- ☐ Come punto di ingresso per strategie di marketing quando la soluzione non esiste ancora ma può essere spiegata in maniera concisa
- ☐ Quando una soluzione non esiste e per presentarla è necessario che l'utente abbia un cambio di comportamento e/o mindset
- ☐ Come punto di ingresso per strategie di marketing quando la soluzione esiste già e la si vuol promuovere ad ampio spettro

16. Nei dispositivi IOT:

- ☐ I sensori modificano il mondo reale mentre gli attuatori acquisiscono dati
- ☐ I sensori catturano i dati dal mondo fisico e li convertono in segnali mentre gli attuatori convertono i segnali in effetti fisici sul mondo reale
- ☐ I sensori catturano dati e controllano gli attuatori

NOME: _____ COGNOME: _____ MATRICOLA: _____

1. Completare la frase: “E’ necessario progettare...

- ☐ ... l’esperienza utente”
- ☐ ... l’esperienza dell’utente”
- ☐ ... per l’esperienza utente”

2. Un HID (Human Interface Device) è?

- ☐ Un dispositivo fisico per il controllo degli utenti
- ☐ Un dispositivo fisico che implementa un’interfaccia fra uomo e macchina
- ☐ Un altro modo di definire un’interfaccia grafica

3. Per “Qualia Interface” si intende:

- ☐ Un’interfaccia che utilizza tutti i sensi umani
- ☐ Un’interfaccia che utilizza un solo senso umano
- ☐ Un’interfaccia atta all’interazione con almeno 3 sensi

4. Le caratteristiche più importanti di un’interfaccia sono:

- ☐ “Discoverability” e “Mapping”
- ☐ “Discoverability” e “Understanding”
- ☐ “Understanding” e “Mapping”

5. Elencare i 7 stati dell’azione:

1: GOAL 2: PLAN 3: SPECIFY 4: PERFORM
5: PERCEIVE 6: INTERPRET 7: COMPARE

6. Il Golfo della valutazione è dovuto:

- ☐ Alla complessità che l’utente deve gestire per capire quali azioni eseguire
- ☐ Alla complessità che l’utente deve gestire per interpretare le risposte del sistema
- ☐ Al numero di sensi utilizzati dall’interfaccia

7. Completa la frase: Nell’interagire con un’interfaccia o oggetto gli utenti superare prima il ___GOLFO DELL’ ESECUZIONE___ e poi il ___GOLFO DELLA VALUTAZIONE___

8. La root cause analysis è:

- ☐ Un processo di design per oggetti interattivi
- ☐ Un metodo ingegneristico per la risoluzione dei problemi
- ☐ Un metodo ingegneristico atto allo studio dei problemi e delle cause di errore

9. Possiamo avere:

- ☐ Più User Stories per ciascuna Personas
- ☐ Più personas per ciascuna User Story
- ☐ User Stories che fanno riferimento a varie Personas e viceversa

10. Il principio di Pareto dice che:

- ☐ Il 20% delle cause provoca l’ 80% degli effetti
- ☐ L’80% delle cause provoca il 20% degli effetti
- ☐ Il 20% degli effetti è dovuto all’80% delle cause

B1

11. L'utilizzo dell'interazione vocale è:

- ☐ Poco efficace
- ☐ Efficace ma solo se applicata in specifici contesti
- ☐ Sempre efficace e probabilmente diventerà il canale di interazione principale in futuro

12. I controlli basati sull'attività (active centered controls) devono essere progettati...:

- ☐ ...sulla base delle azioni che il dispositivo consente di fare
- ☐ ...sulla base delle azioni che l'utente dovrebbe evitare di fare
- ☐ ...sulla base delle azioni che l'utente potrebbe voler fare

13. Completare la frase: I principianti sono soliti compiere errori di tipo __COGNITIVO__
mentre gli esperti di tipo __LAPSUS__

14. Quale di queste frasi è corretta?

- ☐ Un articolato modello concettuale contribuisce alla riduzione degli errori
- ☐ L'utilizzo di molti lock-in, lock-out e messaggi di allerta contribuisce alla riduzione degli errori
- ☐ Un'immagine di sistema chiara e completa contribuisce alla riduzione degli errori

15. Nei dispositivi IOT:

- ☐ I sensori modificano il mondo reale mentre gli attuatori acquisiscono dati
- ☐ I sensori catturano dati e controllano gli attuatori
- ☐ I sensori catturano i dati dal mondo fisico e li convertono in segnali mentre gli attuatori convertono i segnali in effetti fisici sul mondo reale

16. La strategia di prototipazione detta impersonator si usa:

- ☐ Quando si vuol dare un'immagine dell'azienda solida e di alto livello per aumentare la credibilità del progetto che si sta presentando
- ☐ Come test di un nuovo prodotto non ancora esistente ma che può essere creato partendo da un oggetto esistente con minimo restyle
- ☐ Come test di un prodotto non ancora esistente che può essere però simulato grazie all'utilizzo di persone\operatori invece che sistemi automatici o software

NOME: _____ COGNOME: _____ MATRICOLA: _____

1. Un HID (Human Interface Device) è?

- ☐ Un dispositivo fisico per il controllo degli utenti
- ☐ Un dispositivo fisico che implementa un'interfaccia fra uomo e macchina
- ☐ Un altro modo di definire un'interfaccia grafica

2. Completare la frase: "E' necessario progettare..."

- ☐ ... l'esperienza utente
- ☐ ... per l'esperienza utente
- ☐ ... l'esperienza dell'utente

3. Le caratteristiche più importanti di un'interfaccia sono:

- ☐ "Discoverability" e "Understanding"
- ☐ "Understanding" e "Mapping"
- ☐ "Discoverability" e "Mapping"

4. Elencare i 7 stati dell'azione:

1: GOAL 2: PLAN 3: SPECIFY 4: PERFORM
5: PERCEIVE 6: INTERPRET 7: COMPARE

5. Completa la frase: Nell'interagire con un'interfaccia o oggetto gli utenti devono superare prima il __GOLFO DELL' ESECUZIONE__ e poi il __GOLFO DELLA VALUTAZIONE__

6. Per "Qualia Interface" si intende:

- ☐ Un'interfaccia che utilizza tutti i sensi umani
- ☐ Un'interfaccia che utilizza un solo senso umano
- ☐ Un'interfaccia atta all'interazione con almeno 3 sensi

7. Il Golfo dell'esecuzione è dovuto:

- ☐ Alla complessità che l'utente deve gestire per capire quali azioni eseguire
- ☐ Al numero di sensi utilizzati dall'interfaccia
- ☐ Alla complessità che l'utente deve gestire per interpretare le risposte del sistema

8. La root cause analysis è:

- ☐ Un processo di design per oggetti interattivi
- ☐ Un metodo ingegneristico per la risoluzione dei problemi
- ☐ Un metodo ingegneristico atto allo studio dei problemi e delle cause di errore

9. Per garantire che un'interfaccia sia ben progettata dobbiamo prendere in considerazione i seguenti principi psicologici alla base dell'interazione:

- ☐ Affordances, signifiers, constraints, mappings, feedback, mental model
- ☐ Affordances, signifiers, constraints, mappings, feedback, conceptual model
- ☐ Affordances, signifiers, constraints, mappings, feedback, system image

10. Il principio di Pareto dice che:

- ☐ Il 20% degli effetti è dovuto all'80% delle cause
- ☐ Il 20% delle cause provoca l' 80% degli effetti
- ☐ L'80% delle cause provoca il 20% degli effetti

C1

VALUTAZIONE RISPOSTE: corretta +2; vuota 0; sbagliata -0.5;
VOTO = SOMMA PUNTI+1 (arrotondato per eccesso); 30L = 33

11. **Completare la frase:** I principianti sono soliti compiere errori di tipo ____ COGNITIVO ____
mentre gli esperti di tipo ____ LAPSUS ____

12. **Quale di queste frasi è corretta?**

- ☐ Un articolato e **completo** modello concettuale contribuisce alla riduzione degli errori **[VEDI NOTA]**
- ☐ L'utilizzo di molti lock-in, lock-out e messaggi di allerta contribuisce alla riduzione degli errori
- ☐ Un'immagine di sistema chiara e completa contribuisce alla riduzione degli errori

13. **Nei dispositivi IOT:**

- ☐ I sensori catturano dati e controllano gli attuatori
- ☐ I sensori catturano i dati dal mondo fisico e li convertono in segnali mentre gli attuatori convertono i segnali in effetti fisici sul mondo reale
- ☐ I sensori modificano il mondo reale mentre gli attuatori acquisiscono dati

14. **La strategia di pretotipazione detta impersonator si usa:**

- ☐ Quando si vuol dare un'immagine dell'azienda solida e di alto livello per aumentare la credibilità del progetto che si sta presentando
- ☐ Come test di un prodotto non ancora esistente che può essere però simulato grazie all'utilizzo di persone/operatori invece che sistemi automatici o software
- ☐ Come test di un nuovo prodotto non ancora esistente ma che può essere creato partendo da un oggetto esistente con minimo restyle

15. **L'utilizzo dell'interazione vocale è:**

- ☐ Efficace ma solo se applicata in specifici contesti
- ☐ Sempre efficace e probabilmente diventerà il canale di interazione principale in futuro
- ☐ Poco efficace

16. **I controlli basati sull'attività (active centered controls) devono essere progettati...:**

- ☐ ...sulla base delle azioni che il dispositivo consente di fare
- ☐ ...sulla base delle azioni che l'utente potrebbe voler fare
- ☐ ...sulla base delle azioni che l'utente dovrebbe evitare di fare

NOTA SU DOMANDA 11 COMPITO C:

IL TERMINE **COMPLETO** ERA PRESENTE SOLO NELLA RISPOSTA A DEL COMPITO C, NEL COMPITO B ED A ERA STATO RIMOSSO.

Negli altri compiti è stato rimosso perchè avrebbe potuto rendere la risposta ambigua.

Quindi, nel compito C domanda 11, ho accettato come corrette sia la risposta A che la risposta C.

Tuttavia la risposta corretta da prendere a riferimento è la C

NOME: _____ COGNOME: _____ MATRICOLA: _____

C2