

1) DIFFERENZA TRA DESIGN THINKING E HUMAN CENTER DESIGN

2) ESEMPIO DI MAPPING

3) COS'È UNO SCENARIO? DA COSA PARTO PER DEFINIRLI? (USE STORIES)

4) COS'È UN PROTOTIPO? GRADI DI FEDELITÀ?

5) COS'È LA PPG?

6) COS'È LO SCANNER TIME-OF-FLIGHT?

7) USER BEHAVIOUR PATTERN?

8) COME DEVE ESSERE UN FEEDBACK?

9) DIFFERENZA TRA MOCKUP E PROTOTIPO?

10) COS'È UNA IMU?

11) COS'È UN SISTEMA DI EYE TRACKING E QUALI TECNOLOGIE CONOSCIAMO?

12) COSA SONO LEURISTICHE DI NEWTAN?

13) QUALI SONO GLI ERRORI UMANI? (COGNITIVI E LAPSE)

14) PRESE X PERSONE. QUALE SARÀ IL NUMERO Y CHE FA LE 2 COSE?

15) COS'È LO HUMAN CENTER DESIGN PROCESS?

16) COS'È IL TEST QUALITATIVO?

17) SCANNER 3D A LUCE STRUTTURATA

18) COSA SONO LAPSUS D'AZIONE?

19) MODELLO CONCETTUALE FA PARTE DEL SISTEMA?

20) COS'È IL PARADIGMA

21) COS'È UNA NUI? (NATURAL USER INTERFACE)

22) COME SI SCRIVONO LE USER STORIES?

23) COS'È L'IMMAGINE DI UN SISTEMA?

24) QUALI SONO I SETTE STADI DELL'AZIONE?

25) COS'È UN WIREFRAME?

26) COS'È IL MODELLO A DOPPIO DANIANTE?

27) COS'È UN DISPOSITIVO ARTICO?

28) DIF. AFFORDANCE SIGNIF.?

29) TIPI DI TEST?

- 30) : PRINCIPI FONDAMENTALI DELL'INTERAZIONE?
- 31) COS'È L'HID PROTOCOL?
- 32) DIFFERENZA TRA USER STORIES E REQUIREMENTS?
- 33) PARLANI DEI VINCOLI
- 34) COME DEVONO ESSERE I FEEDBACK?
- 35) SINTETIZZA L'INTERAZIONE
- 36) LA REGOLA DEI 5 PERCHÉ?
- 37) DISCOVERABILITY E UNDERSTANDING?
- 38) DIFFERENZA TRA PROBABILE E PRECISO
- 39) LIVELLI MENTALE DELL'ESSERE UMANO?
- 40) I 7 STADI DELL'AZIONE
- 41) COME SI DIVIDONO I SISTEMI DI PUNIFICAZIONE?
- 42) DISRUPTIVE INNOVATION
- 43) 6 CARATTERISTICHE PRINCIPALI DEL PROTOTIPO