


INTERAZIONE UOMO MACCHINA a.a. 2015-16 – prova scritta 15 Settembre 2016 COMPITO A

Cognome Nome Numero Matricola
Corso di Laurea
e-mail

1) Tra le tecniche di verifica dell'usabilità troviamo le tecniche di ispezione, che si caratterizzano per:

- ☐ l'impiego di un grande numero di utenti a cui viene fatto provare il sistema;
- ☐ la raccolta di dati tramite questionari;
- ☒ l'impiego di un numero ridotto di specialisti di usabilità;
- ☐ la raccolta di dati tramite interviste;

2) L'euristica controllo anziché libertà suggerisce che:

- ☐ agli utenti non deve mai essere consentito  mmettere degli errori;
- ☒ il sistema deve supportare funzioni di Undo e Redo;
- ☐ il sistema non deve prevedere uscite di emergenza per lasciare lo stato di interfaccia in cui si trovano;
- ☐ il sistema deve supportare funzioni di Undo, ma non di Redo

3) Alcuni esperimenti svolti nell'ambito della gestualità presentati durante le lezioni del corso (i.e. esperienza con schermo multitouch all'acquario di Vancouver) suggeriscono che:

- ☐ la gestualità dell'utente non dipende dal contesto d'uso;
- ☐ la gestualità dei bambini non differisce sostanzialmente da quella degli adulti;
- ☒ la gestualità può essere diversa a seconda del pattern di interazione;
- ☐ tutti gli utenti tendono a selezionare una stessa gestualità per un determinato tipo di azione (es. azione di zoom)

4) Nell'ambito dei modelli utilizzati per rappresentare l'interazione uomo calcolatore, il ciclo di esecuzione e di valutazione di Nielsen si caratterizza per:

- ☐ considerare come componenti dell'interazione l'utente, l'interfaccia di input e di output ed il sistema sottostante l'interfaccia;
- ☒ la possibilità di mettere in evidenza problemi di interazione dovuti alla differenza tra la formulazione dell'azione dell'utente e le azioni consentite (golfo dell'esecuzione);
- ☐ la possibilità di mettere in evidenza problemi di interazione dovuti alla differenza tra l'interfaccia di input e di output (golfo dell'interiezione);
- ☐ considerare come componenti dell'interazione solo l'interfaccia di input e di output

5) Nell'ambito delle tastiere che permettono ad un utente l'immissione di dati alfanumerici è corretto affermare che:

- ☐ la tastiera QWERTY è la più efficiente dal punto di vista della velocità del comfort d'uso;
- ☐ la tastiera DVORAK è più efficiente della tastiera QWERTY, ma solo per le lingue dell'Est Europa;
- ☐ la tastiera ad accordi è meno efficiente rispetto alla tastiera QWERTY, ma viene privilegiata in quelle situazioni in cui è richiesta una tastiera compatta e facile da trasportare;
- ☒ la tastiera DVORAK riduce la fatica della digitazione, permettendo di digitare un numero maggiore di sequenze senza spostare le dita

6) In uno degli articoli proposti nella bibliografia del corso (SINAIS from Fanal) gli autori affrontano il tema dell'utilizzo della rappresentazione artistica per un sistema di eco-feedback, e concludono che:

- ☐ la rappresentazione artistica può rappresentare un'ottima alternativa alla rappresentazione numerica dell'informazione;
- ☐ la rappresentazione artistica è in grado di aumentare la consapevolezza ambientale relativa al consumo di energia, indipendentemente dal mapping scelto tra energia e visualizzazione artistica;
- ☐ la rappresentazione artistica non può rappresentare un complemento alla rappresentazione numerica dell'informazione, a causa della sua mancanza di precisione;
- ☒ il successo della rappresentazione dipende dall'accuratezza del mapping tra energia e rappresentazione artistica

7) Nell'ambito dell'informatica pervasiva, è corretto dire che gli ambient display:

- ☐ prevedono interazioni solo di tipo visuale, realizzate attraverso schermi di grandi dimensioni, posizionati in un ambiente pubblico;
- ☒ possono prevedere output che si manifestano attraverso cambiamenti di forma dell'ambiente fisico che circonda l'utente;
- ☐ devono prevedere output che si manifestano attraverso un dispositivo informatico ben riconoscibile (es. un computer portatile);
- ☐ non possono prevedere input richiedenti l'uso del tatto

8) Per quanto riguarda gli studi sulla risposta del sistema percettivo umano ad uno stimolo è corretto affermare che:

- ☐ il tempo di risposta dipende solo dall'età e dallo stato di salute del soggetto;
- ☐ il tempo di risposta più rapido si ottiene nel caso di uno stimolo che produce dolore;
- ☒ il tempo di risposta dipende anche dalle dimensioni dell'oggetto con cui si interagisce;
- ☐ il tempo di risposta più lento si ottiene nel caso di caso di uno stimolo uditivo