

TracciaProvaIntercorso

* Obbligatoria

* Questo modulo registrerà il tuo nome, inserire il nome.

1. Il golfo della valutazione secondo Norman è la distanza *

- ☐ tra la formulazione delle azioni da parte dell'utente e la presentazione del nuovo stato del sistema
- ☐ tra la formulazione delle intenzioni da parte dell'utente e le azioni permesse dal sistema
- ☒ tra la presentazione dello stato del sistema modificato e le aspettative dell'utente relativamente a quello stato
- ☐ NON RISPONDO

2. Le dinamiche mentali relative al 'fuoco dell'attenzione' vengono sfruttate nell'interaction design per *

- ☐ lasciare le informazioni rilevanti ben visibili sull'interfaccia per tutto il tempo necessario
- ☐ sfruttare l'inconscio cognitivo dell'utente
- ☒ ridurre il disagio dell'utente in caso di lunghi tempi di elaborazione
- ☐ NON RISPONDO

|

3. Una 'persona' è *

- ☐ un utente potenziale del prodotto, che abbiamo coinvolto durante l'indagine di contesto
- ☒ un personaggio di pura fantasia, rappresentativo di un gruppo di utenti potenziali
- ☐ un utente attuale del prodotto, che possiamo consultare in fase di design
- ☐ NON RISPONDO

4. La costruzione delle 'personas' è uno strumento indispensabile *

- ☐ per seguire un approccio 'partecipativo' al design
- ☒ per un design centrato sull'utente
- ☐ per le attività di testing con gli utenti
- ☐ NON RISPONDO

5. La regola di Schneiderman del controllo è riconducibile a *

- ☒ al principio di flessibilità delle interfacce
- ☐ al principio di robustezza delle interfacce
- ☐ a nessuno dei precedenti
- ☐ NON RISPONDO

6. Selezionare le caratteristiche che concorrono alla learnability di un'interfaccia *

- ☐ Sostituibilità
- ☐ Osservabilità
- ☒ Onestà immediata
- ☐ NON RISPONDO

7. Una finestra di dialogo modale può essere usata *

- ☒ quando il dialogo deve diventare system-preemptive
- ☐ quando il dialogo deve diventare user-preemptive
- ☐ quando si vuole cambiare la modalità di comunicazione tra utente e sistema
- ☐ NON RISPONDO

8. L'uso di metafore nel design delle interfacce *

- ☒ può aiutare l'utente a comprendere cosa può fare e come
- ☐ è utile nel design dei task ma non nella rappresentazione delle informazioni
- ☐ è efficace solo se la stessa metafora è utilizzata per tutti i task del sistema
- ☐ NON RISPONDO

9. L'uso dei prototipi nel design delle interfacce *

- ☐ facilita il testing di aspetti quali sicurezza, affidabilità, tempo di risposta
- ☒ incoraggia a un approccio iterativo che riduce il rischio di investire su un prodotto non usabile
- ☐ si presta alla costruzione di un sistema low-fi
- ☐ NON RISPONDO

10. La definizione di usabilità di un sistema secondo ISO- 9241 indica che questa proprietà deve essere riferita *

- ☒ a un determinato contesto
- ☐ al grado di soddisfazione del progettista
- ☐ alla frequenza d'uso del sistema
- ☐ NON RISPONDO

11. L'usabilità, quando interpretata dal punto di vista degli obiettivi personali degli utenti, può essere associata *

- ☐ alla Accessibilità
- ☒ alla User Experience
- ☐ Alla Robustezza dell'interfaccia
- ☐ NON RISPONDO

12. Perché un design pattern dell'HCI sia considerato valido, *

- ☒ è necessario che sia data evidenza della sua applicazione su casi concreti
- ☐ la soluzione proposta deve essere descritta dettagliatamente
- ☐ è sufficiente che esso sia parte di una collezione di pattern
- ☐ NON RISPONDO

13. L'applicazione del design pattern 'breadcrumbs' (briciole di pane) quale importante aspetto di usabilità supporta? *

- ☐ La conformità dei task
- ☒ La navigabilità
- ☐ Il controllo

14. I design pattern dell'HCI e quelli dell'Ingegneria del Software differiscono *

- ☐ perché i secondi sono un riferimento per i progettisti
- ☒ perché i primi sono pensati per l'utente finale dell'applicazione
- ☐ perché i secondi sono pensati per l'utente finale dell'applicazione
- ☐ NON RISPONDO

15. Nel modello di collaborazione tramite artefatto, la sincronizzazione delle viste tra collaboratori si ottiene con *

- ☐ il feedthrough
- ☐ il feedback
- ☒ il paradigma WYSIWIS
- ☐ NON RISPONDO

16. Nel design di un'interfaccia di collaborazione tramite artefatto condiviso la consapevolezza si supporta *

- ☐ rendendo visibile il workspace individuale di ciascun utente
- ☒ rendendo tracciabile il lavoro di ogni utente sull'artefatto
- ☐ predisponendo un protocollo per cui ciascun utente comunica via email i propri interventi sull'artefatto
- ☐ NON RISPONDO

17. Quale delle seguenti affermazioni è vera? *

- ☐ L'usabilità è una condizione necessaria per l'accessibilità
- ☒ L'accessibilità è una condizione necessaria per l'usabilità
- ☐ L'accessibilità causa un'inevitabile riduzione dell'usabilità
- ☐ NON RISPONDO

18. _____ è uno strumento di tecnologia assistiva per utenti con disabilità motorie *

- ☒ Il riconoscitore vocale
- ☐ Lo screen reader
- ☐ Il sintetizzatore vocale
- ☐ NON RISPONDO

19. _____ è un esempio di affordance su un'interfaccia *

- ☐ La maniglia di una porta
- ☐ Una metafora
- ☒ Una barra di scorrimento
- ☐ NON RISPONDO

20. Quale delle seguenti è una comune metafora per cancellare un elemento informativo dall'interfaccia? *

- ☒ il trascinamento dell'elemento nel cestino
- ☐ la pressione del pulsante 'x' presente sulla finestra che contiene l'elemento
- ☐ la pressione del pulsante 'cancel'
- ☐ NON RISPONDO

21. Si descriva un task significativo del sistema che si è progettato in gruppo, che non sia il task di accesso al sistema. Si indichi l'obiettivo e la sequenza azione-risposta.

22. Si descriva una 'persona', tra quelle incluse nel vostro progetto, che potrebbe eseguire il task della domanda 21

23. La risposta data alla domanda 21 è sufficiente a un valutatore esperto per applicare al task la tecnica del cognitive walkthrough? Spiegare la risposta

No, non lo è: il valutatore dovrebbe conoscere anche gli utenti che dovrebbero eseguire quel task (oppure la/le 'personas' associate a quel task) e il contesto in cui il sistema verrà utilizzato.

24. Si illustri cosa farebbe il valutatore per eseguire il cognitive walkthrough su quel task.

Per ogni azione che compone il task risponderebbe alla seguenti domande

1. L'azione corretta da fare sarà sufficientemente evidente per l'utente?
2. L'utente noterà che è disponibile l'azione corretta sull'interfaccia?
3. L'utente assocerà e interpreterà correttamente la risposta del sistema all'azione?

Al termine evidenzierrebbe tutte le criticità individuate e le segnalerebbe ai progettisti, eventualmente assegnando un grado di severità ai potenziali problemi identificati.

