

## Elenco domande a risposte multipla

Domande prese dalle varie prove intercorso, quelle annotate con \* ammettono più di una risposta.

**1) L'individuazione dei profili utente ("personas") avviene:**

- a. \*Prima della progettazione degli scenari d'uso del design
- b. Contestualmente alla progettazione degli scenari d'uso del design
- c. Dopo la progettazione degli scenari d'uso del design

**2) L'interazione nel processo di progettazione delle interfacce**

- a. Rappresenta l'efficacia del dialogo fra utente e sistema
- b. È un prerequisito perché un sistema sia considerato usabile
- c. \*Favorisce la partecipazione collaborativa degli utenti al design

**3) Quali delle seguenti affermazioni è vera relativamente al paradigma della Manipolazione Diretta?**

- a. Sostituisce le azioni col linguaggio
- b. \*Rende inutile fornire aiuto agli utenti
- c. Offre invisibilità degli oggetti
- d. Assicura la correttezza sintattica di tutte le azioni

**4) Il design minimalista delle interfacce**

- a. Figura tra le 10 euristiche di Nielsen per l'usabilità
- b. Serve a mantenere il layout delle interfacce consistente
- c. È una regola di design che riguarda i contenuti dell'interfaccia

**5) Un'interfaccia multimodale**

- a. È caratterizzata da diversi modi per interpretare gli effetti delle azioni dell'utente sul sistema
- b. \*Usa simultaneamente più canali per l'input e l'output
- c. Si chiama così perché composta da elementi multimediali (audio, video ecc.)

**6) La coerenza è un principio che supporta la:**

- a. Robustezza
- b. \*Learnability
- c. Flessibilità

**7) Quali dei seguenti aspetti sono previsti nel Walkthrough Cognitivo**

- a. Il coinvolgimento degli utenti;
- b. Il coinvolgimento dei progettisti
- c. \*La conoscenza da parte dei valutatori della lista completa di tutti i task che un utente deve poter fare;
- d. La conoscenza degli utenti del prodotto e del loro livello di esperienza e di conoscenza.

**8) Per poter conoscere l'utente durante il processo di progettazione di un sistema interattivo, cosa non è opportuno fare?**

- a. costruire un profilo utente;
- b. \*eseguire un Think Aloud con degli utenti durante il testing del prototipo

- c. osservare utenti rappresentativi
- d. assumere il ruolo di apprendista che apprende dal maestro durante l'indagine di contesto

**9) Una persona nel contesto dello user centered design**

- a. È una persona reale scelta tra quelli intervistati durante l'indagine di contesto
- b. Dovrebbe rappresentare l'utente medio
- c. **Rappresenta un particolare tipo di utente**
- d. È un utente che partecipa alla valutazione sperimentale dell'usabilità

**10) In una valutazione euristica**

- a. Un gruppo di esperti di usabilità definisce una serie di euristiche che un buon design dovrebbe rispettare
- b. Un gruppo di utenti conduce un esperimento formale
- c. Un gruppo di psicologi esperti di psicologia cognitiva somministra un questionario
- d. **Un gruppo di esperti di usabilità rivede un'interfaccia utente in base a un insieme di principi generali di design**

**11) Quali dei seguenti elementi sono indispensabili per applicare la tecnica del mago di oz?\***

- a. Gli sketch su carta
- b. Il diagramma dei casi d'uso
- c. **Gli storyboard**
- d. **Gli utenti**

**12) Un motivo valido per eseguire un test di usabilità è: \***

- a. **Molto spesso le intuizioni dei progettisti si rivelano sbagliate**
- b. I progettisti ritengono che gli utenti seguano percorsi illogici
- c. L'esperienza può cambiare la percezione che si ha del mondo
- d. Testare la performance sotto l'incalzare delle attività degli utenti è importante

**13) La tecnica del Think Aloud:**

- a. Si può applicare solo a implementazione avvenuta
- b. È adatta quando si vuole misurare il tempo impiegato da un utente a completare un task
- c. È utile per un approccio partecipativo allo sviluppo di un sistema interattivo
- d. Può essere applicata anche in assenza di utenti reali

**14) Quali dei seguenti concetti è estraneo al principio di robustezza?**

- a. Navigabilità
- b. **Multimodalità**
- c. [...]

**15) La regola della memoria che spiega come la nostra memoria può mantenere fino a 7+-2 elementi informazione, è un'utile linea guida per il design di voci del menu e delle icone nelle barre degli strumenti?**

- a. **No: possiamo esplorare questi elementi, non dobbiamo ricordarli**
- b. In realtà le persone possono tenere memoria molto meno di 7+-2 elementi di informazione

- c. In realtà le persone possono tenere in memoria molto più di 7+-2 elementi di informazione d. È una teoria falsa

**16) Qual è la proprietà più importante che dovrebbe avere un prototipo?**

- a. Dovrebbe consentire un ampio range di test con utenti
- b. Dovrebbe assomigliare al prodotto finale
- c. Dovrebbe permettere di testare con gli utenti i concetti chiave del design
- d. Dovrebbe essere "throw-away"

**17) Il concetto di persistenza su un'interfaccia si ricollega**

- a. Al principio di robustezza
- b. Al principio di learnability
- c. Al principio di flessibilità
- d. Alla memorizzazione dei dati ricevuti in input sull'interfaccia

**18) Qual è lo svantaggio delle interviste non strutturate per raccogliere informazioni circa i task utente in fase di analisi dei requisiti**

- a. Si riescono a ottenere informazioni su come sono eseguiti realmente i task, piuttosto che su come dovrebbero essere eseguiti idealmente
- b. Non si possono ottenere risposte a tutte le domande potenzialmente rilevanti
- c. I dati raccolti sono ricchi e complessi
- d. Intervistati diversi possono dare risposte diverse alle domande

**19) La collaborazione tramite artefatto ha implicazioni sul design che riguardano**

- a. Il modo in cui utente e agente di interfaccia dialogano attraverso un artefatto software
- b. Il numero massimo di utenti che potranno interagire con il sistema
- c. La sincronizzazione delle viste
- d. La comunicazione diretta tra utenti coinvolti

**20) Qual è un importante svantaggio degli studi di valutazione dell'usabilità condotti in laboratorio?**

- a. L'enfasi è sugli esperimenti controllati
- b. Non catturano un controllo sufficiente a comprendere davvero il pensiero dell'utente
- c. Non coinvolgono l'utente direttamente

**21) Quale concetto è estraneo alla definizione di usabilità secondo ISO-9241**

- a. Il contesto d'uso
- b. Gli utenti
- c. La facilità d'uso
- d. L'obiettivo di interazione

**22) Che cosa indica il concetto di affordance secondo Norman?**

- a. Una proprietà di un oggetto che indica alle persone come usare l'oggetto
- b. Il ritorno di investimento del processo di user centered design
- c. Il costo di sviluppo dell'interfaccia

**23) Qual è la migliore definizione di metafora di interfaccia?**

- a. In generale, il tipo di framework tecnologico e software all'interno del quale ha luogo l'interazione uomo-sistema (es. WIMP, mobile, tangibile)
- b. Un'idea dal mondo che viene usata nell'interfaccia per aiutare l'utente a comprendere cosa fare (es. il click sui tab per cambiare i contenuti di una finestra, uso del carrello per immagazzinare i prodotti da acquistare etc.)
- c. Ciò che l'uomo fa per fare in input e ricevere informazioni dal sistema (es. click e trascinamento di un oggetto, conversazione con un agente animato etc.)
- d. Il modello concettuale usato per guidare il design dell'interfaccia

**24) Quale delle seguenti è la più comune metafora di interfaccia usata per una funzione di calendario sullo smart phone?**

- a. Il menu di un ristorante
- b. Un'interfaccia touchscreen
- c. Un diario su carta
- d. La tecnologia mobile

**25) Quale delle seguenti è un'implicazione sul design che deriva dalla nostra comprensione della capacità di attenzione umana?**

- a. Il feedback tattile dovrebbe consentire lo stesso tipo di distinzioni che una persona percepirebbe nel mondo reale (e. spingere piuttosto che tirare)
- b. (nella foro non si vedevano le altre risposte)

Queste domande sono quelle del quiz fatto in classe il giorno 11.05.2020 come prova (10 domande)

**26) Cosa fa un'interfaccia utente?**

- a. Aiuta l'utente a comunicare con il computer e con l'applicazione usando finestre, icone e altro widget
- b. Converte il programma in linguaggio macchina
- c. Trasmette dati a una locazione remota sotto forma di pacchetti
- d. Nessuna delle risposte precedenti

**27) Il processo di progettazione teso a indurre nell'utente che utilizza un sistema la sensazione di pieno assorbimento nel task che sta eseguendo accompagnata da assenza di disagio e naturalezza si riferisce alla**

- a. User Experience Design
- b. Al layout e al look and feel delle interfacce
- c. Alla costruzione delle personas
- d. Allo user Exchange Design

**28) In quale tipo di interfaccia si utilizzano i cosiddetti widget?**

- a. Interfaccia a linea di comando
- b. Interfaccia WIMP
- c. Interfaccia a riempimento di moduli
- d. Nessuna delle risposte precedenti

**29) Quale parte dalla progettazione grafica è più importante nell'ambito del design delle interfacce utente?**

- a. Nascondere tutti i diversi font installati su un computer
- b. L'aspetto accattivante
- c. Progettare app per dispositivi mobili
- d. Orientare l'attenzione dell'utente e mostrargli cosa può fare

**30) Il \_\_\_\_\_ è la distanza tra le aspettative dell'utente relativamente allo stato del sistema modificato dopo un'azione e la rappresentazione di questo stato**

- a. golfo dell'esecuzione
- b. golfo della valutazione
- c. framework dell'interazione di norman
- d. flow

**31) Shneiderman cita "la visibilità degli oggetti e delle azioni di interesse" come uno dei benefici principali del paradigma della Manipolazione Diretta. Quale principio di usabilità è supportato da un'interfaccia che presenta tale caratteristica?**

- a. Predicibilità
- b. Flessibilità
- c. Robustezza
- d. Familiarità

**32) Con quale stile di interazione l'utente vede l'interfaccia come se fosse il sistema e non come un mediatore tra lui e il sistema? \***

- a. Manipolazione diretta
- b. Form filling
- c. Multimodalità, dove il computer è usato come strumento
- d. Nessuna delle precedenti

**33) Secondo lo standard ISP 9241 – parte 110, il dialogo dovrebbe essere adattato al compito e \_\_\_\_\_ dell'utente**

- a. Al livello di abilità
- b. Alle aspettative
- c. All'obiettivo
- d. Alla tecnologia a disposizione

**34) Selezionare le caratteristiche che concorrono alla flessibilità di un'interfaccia \***

- a. Sostituibilità
- b. Conformità del task
- c. Dialogo user pre emptive
- d. Applicazione del principio dello sforzo commisurato

**35) Per testare idee e concetti del design \***

- a. Si chiede un feedback alle personas che si sono identificate in fase di analisi
- b. È utile il design partecipativo

c. Si fa riferimento alle personas identificate

d. Si ricorre al giudizio di progettisti esperti

## Elenco domande a risposta aperta

1. Descrivere il processo di valutazione euristica
2. Elencare quali sono i fattori di usabilità che concorrono a rendere flessibile un sistema interattivo. Spiegare in particolare la differenza tra adattabilità e adattività.
3. Descrivere il ciclo di Norman