



Prova\_IUM\_14maggio

30 Questions

NAME : \_\_\_\_\_

CLASS : \_\_\_\_\_

DATE : \_\_\_\_\_

1. (\*) Nel framework dell'interazione di Norman, tra le attività dell'utente in fase di esecuzione c'è

- ☒ a) la formulazione dell'intenzione ☐ b) la percezione del nuovo stato del sistema
- ☐ c) l'interpretazione del nuovo stato del sistema ☒ d) la specifica della sequenza di azioni sull'interfaccia
- ☐ e) NON RISPONDO

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

- ☒ a) alla User Experience ☐ b) alla Accessibilità
- ☐ c) alla Robustezza dell'interfaccia ☐ d) NON RISPONDO

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

- ☐ a) lasciare le informazioni rilevanti ben visibili ☒ b) ridurre il disagio dell'utente in caso di lunghi tempi di elaborazione
- ☐ c) sfruttare l'inconscio cognitivo dell'utente ☐ d) NON RISPONDO

4. (\*) La differenza tra la formulazione delle azioni da parte dell'utente e le azioni permesse dal sistema

- ☒ a) determina il golfo dell'esecuzione ☐ b) determina il golfo della valutazione
- ☒ c) impatta sull'efficacia del dialogo uomo-sistema ☐ d) impatta sulla flessibilità dell'interfaccia
- ☐ e) NON RISPONDO

5. Un aspetto importante della progettazione di un'interfaccia 'form-filling' è

- ☐ a) la disposizione dei campi secondo una logica bottom-up
- ☒ b) la disposizione dei campi secondo una logica che supporta la regola d'oro di design della chiusura
- ☐ c) la disposizione dei campi secondo una logica che supporta l'adattività dell'interfaccia
- ☐ d) NON RISPONDO

6. Una 'persona' è

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

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

- ☐ a) al principio di robustezza delle interfacce
- ☒ b) al principio di flessibilità delle interfacce
- ☐ c) a nessuno dei principi elencati
- ☐ d) NON RISPONDO

8. (\*)Selezionare le caratteristiche che concorrono alla learnability di un'interfaccia

- ☐ a) Sostituibilità
- ☒ b) Sintetizzabilità
- ☐ c) Osservabilità
- ☒ d) Onestà immediata
- ☐ e) NON RISPONDO

9. (\*) Secondo lo standard ISO 9241 il dialogo dovrebbe essere *tollerante*. Quale principio di usabilità riprende lo stesso concetto

- ☒ a) il principio di robustezza
- ☐ b) il principio dello sforzo commisurato
- ☒ c) la regola d'oro sulla reversibilità
- ☐ d) NON RISPONDO

10. Quale concetto è estraneo alla definizione di *usabilità* secondo ISO- 9241?

- ☐ a) Il contesto d'uso
- ☐ b) L'obiettivo dell'interazione
- ☐ c) L'utente
- ☒ d) Nessuno di quelli elencati
- ☐ e) NON RISPONDO

11. Lo *User Centered Design* e l'approccio *partecipativo* al design differiscono perché

- ☐ a) nel primo sono coinvolti gli utenti reali e il team di progettisti, nel secondo solo il team di progettisti
- ☒ b) nel secondo sono coinvolti gli utenti reali
- ☐ c) il secondo prevede la partecipazione delle *personas*
- ☐ d) NON RISPONDO

12. (\*) L'uso di metafore nel design delle interfacce

- ☒ a) può aiutare l'utente a comprendere cosa può fare e come
- ☒ b) può guidare i progettisti nelle scelte di design
- ☒ c) può condurre a un'interpretazione troppo letterale di come le cose funzionano sull'interfaccia
- ☐ d) NON RISPONDO

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

- ☒ a) La navigabilità
- ☐ b) La conformità dei task
- ☐ c) Il controllo
- ☐ d) NON RISPONDO

14. Quale principio della Gestalt si può applicare quando vogliamo creare un punto su un'interfaccia che possa attrarre l'attenzione dell'utente

- ☒ a) il principio dell'area
- ☐ b) il principio della similitudine
- ☐ c) il principio della chiusura
- ☐ d) NON RISPONDO

15. I design pattern dell'HCI e dell'Ingegneria del Software differiscono

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

16. (\*) Uno storyboard è una rappresentazione grafica

- ☒ a) che mostra l'utente compiere una sequenza di azioni per raggiungere un determinato obiettivo
- ☐ b) che può essere costruita unicamente a partire da mock-up dell'interfaccia di tipo low-fi
- ☒ c) è un mezzo efficace per incoraggiare feedback su idee di progetto
- ☐ d) NON RISPONDO

17. L'uso dei prototipi nel design delle interfacce

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

18. Quale concetto è estraneo al modello di collaborazione tramite artefatto

- ☐ a) il feedthrough
- ☒ b) il paradigma WYSIWYG
- ☐ c) la sincronizzazione delle viste tra collaboratori
- ☐ d) NON RISPONDO

19. Quale delle seguenti affermazioni è vera?

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

20. Il termine \_\_\_\_\_ si riferisce a qualsiasi strumento che concorre a rendere un prodotto o un servizio accessibile

- ☐ a) design universale ☒ b) tecnologia assistiva  
☐ c) Web Accesibility Initiative (WAI) ☐ d) NON RISPONDO

21. (\*) Le interfacce collaborative possono essere classificate in base

- ☒ a) al tempo ☒ b) allo spazio  
☒ c) alla funzione ☐ d) NON RISPONDO

22. (\*) Nel design di un'interfaccia di collaborazione tramite artefatto condiviso la consapevolezza si supporta

- ☒ a) mostrando lo stato di tutti gli utenti ☐ b) rendendo visibile il workspace individuale di ciascun utente  
☒ c) rendendo tracciabile il lavoro di ogni utente sull'artefatto ☐ d) predisponendo un protocollo per cui ciascun utente comunica via email i propri interventi sull'artefatto  
☐ e) NON RISPONDO

23. 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 centred design  
☐ c) Un'istruzione sull'interfaccia che indica come usare l'interfaccia ☐ d) Il costo di sviluppo di un'interfaccia  
☐ e) NON RISPONDO

24. 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'.

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

- ☐ a) il menù di un ristorante
- ☒ b) l'agenda cartacea
- ☐ c) un'interfaccia touchscreen
- ☐ d) la tecnologia mobile
- ☐ e) NON RISPONDO

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

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

27. **(\*)Il paradigma delle azioni nelle interfacce a manipolazione diretta**

- ☐ a) elimina il rischio che l'utente commetta errori
- ☒ b) evita all'utente di ricordare la sintassi dei comandi
- ☒ c) fa sì che l'utente dimentichi che l'interfaccia è un intermediario tra lui e il sistema
- ☐ d) NON RISPONDO

28. **I paper sketch di interfaccia utente**

- ☒ a) facilitano le attività di brainstorming ma non si modificano facilmente
- ☐ b) facilitano le attività di brainstorming e la loro trasformazione in prodotto finale è piuttosto immediata
- ☐ c) non richiedono particolari abilità tecniche consentono all'utente di provare l'esperienza interattiva col prodotto
- ☐ d) NON RISPONDO

29. **I paper sketch si usano nei prototipi**

- ☒ a) low-fi
- ☐ b) hi-fi
- ☐ c) sia low-fi che hi-fi
- ☐ d) NON RISPONDO

**30. La cosa più importante nell'analisi dei task**

- |   |   |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> a) sono gli obiettivi delle persone che li eseguono | <input type="checkbox"/> b) sono le sequenze di azioni che le persone devono svolgere |
| <input type="checkbox"/> c) sono gli obiettivi dei committenti del prodotto             | <input type="checkbox"/> d) NON RISPONDO  |

**Answer Key**

- |        |           |           |         |
|--------|-----------|-----------|---------|
| 1. a,d | 9. a,c    | 17. a     | 25. b   |
| 2. a   | 10. d     | 18. b     | 26. a   |
| 3. b   | 11. b     | 19. a     | 27. b,c |
| 4. a,c | 12. a,b,c | 20. b     | 28. a   |
| 5. b   | 13. a     | 21. a,b,c | 29. a   |
| 6. b   | 14. a     | 22. a,c   | 30. a   |
| 7. b   | 15. b     | 23. a     |         |
| 8. b,d | 16. a,c   | 24. c     |         |