

COGNOME NOME _____ MATR. _____

ESEMPI DI DOMANDE PROVA INTERCORSO

1. Parlare del concetto di “persistenza” su un’interfaccia e spiegare a quale principio di usabilità si ricollega
2. Che cosa indica il concetto di “affordance” secondo Norman?
3. Dare la definizione di *metafora di interfaccia*? Quali vantaggi offre l’uso di metafore e quali sono potenziali contro?
4. Quali sono le implicazioni sul design della collaborazione tramite artefatto?
5. Dare la definizione di usabilità secondo ISO- 9241 e spiegarne il significato
6. Chi prepara e chi esegue la tecnica del cognitive walkthrough?
7. Che implicazione ha sul design delle interfacce la nostra comprensione della capacità di attenzione umana?
8. Perché la teoria che spiega come la nostra memoria può mantenere fino a 7 ± 2 elementi di informazione non è un’utile linea guida per il design di voci di menu e di icone nelle barre degli strumenti?