

Simulazione della prova scritta di Interazione Uomo Macchina
25 maggio 2023

REGOLE DA SEGUIRE (LEGGERE ATTENTAMENTE)

- Scrivere in STAMPATELLO SU OGNI FOGLIO Cognome, Nome, N° Matricola
- La risposta ai quesiti va data su questi fogli.
- Non è consentito consultare appunti, libri, o colleghi, né avere il cellulare acceso, PENA ANNULLAMENTO DELLA PROVA
- Durante la prova non è consentito alzarsi dal posto (per comunicare con il docente alzare la mano e attendere seduti) né uscire dall'aula

1. L'iterazione nel processo di progettazione delle interfacce
 - a. rappresenta l'efficacia del dialogo tra utente e sistema
 - ☒ favorisce la partecipazione collaborativa degli utenti al design
 - ☒ è un prerequisito perché un sistema sia considerato usabile *no*
2. La verifica dell'adeguatezza di un task viene fatta rispetto
 - a. al sistema interattivo all'interno del quale il task è implementato
 - b. a un determinato utente e al suo livello di competenza su quel task
 - c. a un determinato utente e al grado di soddisfazione da lui/lei raggiunto
 - ☒ altro (specificare:) IL GRADO DI COMPrensione CHE L'UTENTE HA DEL TASK
3. La regola di Schneiderman che dice di progettare il dialogo per la chiusura
 - a. È riconducibile al principio di flessibilità delle interfacce
 - b. È riconducibile al principio di learnability delle interfacce
 - ☒ È riconducibile al principio di robustezza delle interfacce
 - d. Non è riconducibile a nessuno dei precedenti

Perché

PERCHÉ LA ROBUSTEZZA INDICA IL LIVELLO DI SUPPORTO ALL'UTENTE NEL DETERMINARE UN COMPORTAMENTO DI SUCCESSO RISPETTO AL GOAL (LA FINE DEL DIALOGO)

4. La differenza tra la valutazione euristica e il cognitive walkthrough sta nel fatto che
 - a. La prima coinvolge solo esperti valutatori, la seconda anche gli utenti
 - b. La prima presuppone la conoscenza degli utenti cui è destinato il sistema, la seconda invece no
 - ☒ Per la prima è necessario fissare un insieme di principi cui far riferimento, per la seconda è sufficiente la conoscenza degli utenti cui è destinato il sistema
 - d. La prima non presuppone la conoscenza degli utenti cui è destinato il sistema, la seconda invece sì
5. Chi progetta l'interfaccia di un sistema per la collaborazione tramite artefatto:
 - a. Deve fare in modo che siano sempre sincronizzate le viste dei diversi utenti che in un certo istante collaborano all'artefatto
 - b. Deve prestare particolare attenzione ai principi di usabilità che consentono a utenti di tipologie diverse di interagire facilmente con lo stesso sistema

COGNOME				NOME				MATR.		
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	TOT
/3	/3	/3	/3	/3	/3	/3	/3	/3	/3	

- c. Deve preoccuparsi di applicare regole di design espressamente pensate per interfacce che devono adattarsi a utenti con diverse capacità e abilità
- ☒ Deve garantire che ogni utente possa percepire e riconoscere l'effetto dell'azione di un altro utente, anche quando vi accede in maniera asincrona.

6. Perché il paradigma della Manipolazione Diretta supporta la regola relativa alla prevenzione degli errori secondo Schneiderman?

LA MANIPOLAZIONE DIRETTA ASSICURA LA REVERSIBILITÀ DELLE AZIONI, INCITANDO L'UTENTE AD ESPLORARE IL SISTEMA SENZA TIMORI. QUESTO SUPPORTA LA PREVENZIONE DEGLI ERRORI PERCHÉ OVE MAI DOVESSE ESSERE, SARÀ REVERSIBILE

7. Gustavo accede alla sua area riservata di un sito web di prenotazione biglietti www.prenota-tu.com e segue la procedura guidata che gli consente di specificare tutti i parametri del viaggio (data, destinazione ecc.). Quando arriva al termine della procedura e preme il pulsante "salva e invia prenotazione", il sistema lo riporta automaticamente alla home page, senza dargli riscontro. A questo punto Gustavo seleziona la voce "le mie prenotazioni" e il sistema gli presenta la lista di tutte le prenotazioni da lui effettuate in ordine cronologico, nella quale compare anche quella appena fatta.

In casi come quello descritto, considerando il principio di sintetizzabilità, si parla di QUESTA RITARDATA dell'interfaccia.

8. Quale alternativa si potrebbe adottare per migliorare l'esperienza utente in un caso come quello descritto al punto precedente? Che proprietà caratterizzerebbe l'interfaccia?

FARE VISUALIZZARE UN RIEPILOGO DELL'ORDINE ALL'UTENTE CON LA DICHIARA "ORDINE EFFETTUATO" SEGUITO DA UN TASTO CHE PERMETTE DI TORNARE ALLA HOME. IN QUESTO CASO SI VA A MODIFICARE LA LEARNABILITY DEL SISTEMA PASSANDO DA QUESTA RITARDATA AD QUESTA IMMEDIATA. (SINTETIZZABILITÀ)

9. Descrivete il processo di valutazione euristica di un'applicazione interattiva.

- a. Perché si chiama 'euristica'?

EURISTICA INDICA UNA ~~PROCEDE~~ REGOLA EMPIRICA ED EMPIRICA SIGNIFICA BASATA SU UNA ESPERIENZA IMMEDIATA E PRATICA (GLI ESPERTI)

- a. Chi conduce la valutazione?

SOLO GLI ESPERTI

- b. Quali fasi la compongono?

1. SESSIONE INFORMATIVA PER FAR LAPIRE AGLI ESPERTI COSA FARE

2. PERIODO DI VALUTAZIONE INDIVIDUALE

3. SESSIONE DI CONFRONTO TRA GLI ESPERTI

10. Un formato di domanda che raccoglie le opinioni degli utenti su una scala verbale (es. da fortemente d'accordo a fortemente contrario) come è chiamato?

- a. Una domanda a risposta aperta

☒ Una scala Likert

- c. Una scala psicometrica