**Domande a crocette**

Se due risposte sono corrette, la corretta è quella più completa  
Risposta giusta 0.5; Risposta sbagliata -0.25; Risposta non data 0;

Gli standard sono:

1. Un insieme di regole a bassa coercività e alta generalità
2. Un insieme di regole ad alta coercività e bassa generalità
3. Un insieme di regole ad alta coercività e alta generalità
4. Non so

I test sommativi

Cosa si intende per ergonomia

Esempi di metodi per l’analisi dei requisiti utente

Discount usability cosa indica

Thinking aloud

Da cosa dipende la scelta del metodo di valutazione

Cos’è l’affordance?

**Domande aperte**

Discutere brevemente per quali scopi i questionari sono usati in HCI e in quali fasi usati del ciclo di vita del software sono utili. In particolare, menzionare le varie tipologie di dimande e illustrare un esempio di domanda completa a differenziale semantico e un esempio di domanda completa a scala Likert (4 punti)

Riportare la definizione di usabilità secondo l’ISO 9241 e discutere analogie e differenze, ove ci fossero, con la definizione di usabilità data da Nielsen e con quella secondo l’ISO 25010 (precedentemente ISO 9126). Riportare cosa si intende per UX, confrontarla con usabilità spiegando perché oggi c’è maggiore enfasi su UX. (4 punti)

Illustrare il modello di progettazione human-centred proposto dall’ISO 9241-210 (precedentemente ISO 13407), discutendo la sua importanza, riportando e commentando la sua rappresentazione grafica in modo da spiegare le varie fasi. (4 punti)

Descrivere un esempio di metrica da utilizzare in uno user test per valutare l’efficacia di un sistema interattivo, un esempio di metrica per valutare l’efficienza e un esempio di metrica per valutare la soddisfazione dell’utente. Le metriche non vanno solo menzionate, ma va spiegato quali dati utilizzano e come si arriva al valore finale della metrica. (3 punti)

Illustrare le tecniche di ispezione (o metodi di esplorazione), evidenziando vantaggi e svantaggi. Descrivere la tecnica “Valutazione euristica”, spiegando come si svolge e chi è coinvolto, indicando in quali fasi del ciclo di vita del software si può utilizzare. (4 punti)