

Interazione Uomo-Macchina – Prova scritta ESEMPIO

Si risponda alle seguenti domande, utilizzando le parti lasciate in bianco (indicate da sottolineature). Non è consentito l'uso di fogli aggiuntivi.

Si indichino il proprio cognome e nome nel sottostante riquadro:

COGNOME: _____ NOME: _____

1. Quale effetto ha l'utilizzo di parole interamente in maiuscolo sulla velocità di lettura e per quali scopi è particolarmente adatto?

2. Si enunci la legge di Fitts spiegandone le implicazioni nell'ambito del design di un'interfaccia.

3. Si elenchino i tre tipi di memoria umana e si descriva ciascuno di essi in base alle caratteristiche di seguito riportate (per i tempi richiesti dare un'indicazione eventualmente qualitativa):

(1) Tipo di memoria: _____

tipo di informazioni: _____

tempo di decadimento: _____

tempo di accesso: _____

capacità: _____

(2) Tipo di memoria: _____

tipo di informazioni: _____

tempo di decadimento: _____

tempo di accesso: _____

capacità: _____

(3) Tipo di memoria: _____

tipo di informazioni: _____

tempo di decadimento: _____

tempo di accesso: _____

capacità: _____

4. Si definiscano i seguenti tipi di errori umani:

Mistake: _____

Slip: _____

5. Si dia un esempio di metafora, nell'ambito dei sistemi informatici, spiegando perché **favorisce** la formazione di un modello mentale corretto.

Si dia un esempio di metafora, nell'ambito dei sistemi informatici, spiegando perché **non favorisce** la formazione di un modello mentale corretto.

6. Si elenchino e descrivano tre dei principali criteri di ordinamento dei controlli all'interno di un'interfaccia.

_____:

_____:

_____:

7. Si descrivano sinteticamente i seguenti 3 fondamentali principi di usabilità di un'interfaccia.

Apprendibilità: _____

Flessibilità: _____

Robustezza: _____

8. Si elenchino e descrivano i tre principali approcci al prototyping.

_____:

_____:

_____:

9. Si descrivano le problematiche della videocomunicazione.
