

PARTE A - Si risponda alle seguenti domande scrivendo sull'apposito foglio risposte, CON CALLIGRAFIA LEGGIBILE e nelle righe corrispondenti (indicate da sottolineature).

1. Che cos'è una brain-computer-interface (BCI)?
2. (a) Si definisca un errore umano di tipo "violation" e (b) se ne dia un esempio concreto.
3. Che informazioni utili per il design di un'interfaccia si ricevono da questi due metodi (a) Personas, (b) Task analysis.
4. Qual è la principale differenza tra il design partecipativo (o partecipato) e gli altri tipi di User-Centered Design?

PARTE B – Si risponda alle seguenti domande scrivendo sull'apposito foglio tutte le lettere in cui si ritiene la risposta sia corretta (alcune domande potrebbero contenere più d'una risposta corretta). Ad es., se si ritiene che le risposte A, B, C della domanda 7 siano corrette, si scriva "A B C" nella riga della risposta 7 sul foglio risposte

5. Si indichi quali di queste emozioni hanno contemporaneamente sia valenza positiva che alto arousal:
[A] tensione [B] calma [C] irritazione [D] disappunto [E] serenità [F] nessuna delle precedenti risposte
6. Quali dei seguenti aspetti appartengono al modello TAM ?
[A] Utilità percepita [B] Facilità d'uso percepita [C] Intenzioni d'uso [D] Uso effettivo del sistema
[E] nessuna delle precedenti risposte
7. Quando applicata ad un'interfaccia utente, la legge di Fitts produce previsioni su:
[A] comprensibilità delle icone [B] tempo richiesto per eseguire azioni motorie di puntamento
[C] tempo richiesto per rendersi conto di un errore [D] numero di click necessari per tornare indietro da un errore
[E] geometria delle traiettorie seguite dal puntatore [F] velocità di movimento del puntatore
[G] nessuna delle precedenti risposte
8. Un Retinal Display:
[A] fa uso di laser [B] coinvolge un solo occhio dell'utente [C] permette di realizzare applicazioni di realtà mista
[D] include un meccanismo di force feedback appoggiato sulla fronte dell'utente [E] nessuna delle precedenti risposte
9. Lo stato di flow si verifica quando sono presenti:
[A] elevate abilità nell'utente accoppiate ad un compito che non presenta alcuna sfida
[B] alto valore di ansia nell'utente [C] alto valore di noia nell'utente [D] nessuna delle precedenti risposte
10. Quali di questi canali non-verbali vanno persi nella comunicazione mediata dal computer di tipo testuale?
[A] Spazio personale [B] Contatto oculare e sguardo [C] Interazione fra persone guidata da canali non-verbali
[D] Aspetti non-verbali nell'uso della voce [E] nessuna delle precedenti risposte
11. Quali delle seguenti sono state definite come "ironie dell'automazione" nei sistemi informatici che presentano rischi di sicurezza per le persone ?
[A] "Automatizziamo perché gli umani commettono troppi errori, ma così facendo re-introduciamo vecchi tipi di errori che si erano estinti."
[B] "Automatizziamo perché gli umani hanno difficoltà a svolgere compiti complessi, ma così facendo introduciamo compiti troppo banali e la user experience diventa poco emozionante."
[C] "L'automazione dequalifica gli esseri umani proprio in quelle competenze per cui è ancora richiesta la loro presenza davanti al sistema automatizzato."
[D] nessuna delle precedenti risposte