

<b>Stato</b>	Completato
<b>Iniziato</b>	sabato, 22 novembre 2025, 15:24
<b>Terminato</b>	sabato, 22 novembre 2025, 16:01
<b>Tempo impiegato</b>	37 min. 5 secondi
<b>Valutazione</b>	Non ancora valutato

**Domanda 1**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

Il coinvolgimento degli utenti nel processo di design aiuta a mantenere realistiche le aspettative delle parti

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 2**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

Nel processo di design, gli utenti coinvolti possono essere sempre sostituiti da un esperto nella creazione di interfacce

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 3**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

I requisiti non forniscono alcuna informazione sul contesto d'uso

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 4**

Risposta errata

Punteggio ottenuto 0,00 su 6,00

I requisiti forniscono una informazione approssimativa su ciò che si vuole realizzare

- ☒ Vero ✗
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 5**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

I bastoncini sono in numero diverso per ogni colore.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 6**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

Il nostro cervello percepisce oggetti familiari con dimensioni costanti, anche variando l'angolo visuale.

Scegli una risposta:

☒ Vero ✓☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 7**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

L'indizio di profondità della prospettiva lineare può modificare la percezione delle dimensioni di un oggetto.

Scegli una risposta:

☒ Vero ✓☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 8**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

Le immagini percepite dagli occhi sono perfettamente uguali.

Scegli una risposta:

☐ Vero☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 9**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

La percezione visiva è un processo combinato di acquisizione dell'informazione dagli occhi e elaborazione da parte del cervello.

Scegli una risposta:

☒ Vero ✓☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 10**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

La lunghezza della riga ha impatto sulla velocità di lettura.

Scegli una risposta:

☒ Vero ✓☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 11**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

Per facilitare il processo di lettura, la scelta del font e delle sue dimensioni non è influenzata dall'età media degli utenti.

Scegli una risposta:

☐ Vero☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 12**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

È possibile aumentare la leggibilità del testo aumentando il contrasto fra colore di *foreground* e *background*.

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 13**

Risposta errata

Punteggio ottenuto 0,00 su 6,00

Il riconoscimento di una parola avviene durante la fissazione.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✗

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 14**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

Nel processo di lettura, nel caso una parola fosse sconosciuta al lettore, si avrà un numero maggiore di fissazioni dovuto alla scansione delle lettere.

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 15**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

La legge di Fitts predice il tempo di movimento per puntare un oggetto date le dimensioni e la distanza da coprire tramite il puntatore.

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 16**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

La legge di Fitts è utile per calcolare in modo preciso il tempo medio di puntamento per ogni pulsante.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 17**

Risposta errata

Punteggio ottenuto 0,00 su 6,00

È possibile modellare gli angoli attivi come punti a distanza infinita.

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✗
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 18**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

Per calcolare il tempo di movimento è necessario conoscere la relazione fra la distanza percorsa dal mouse sulla scrivania e quella percorsa dal puntatore sullo schermo.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 19**

Risposta errata

Punteggio ottenuto 0,00 su 6,00

La legge di Fitts è utilizzata dai progettisti di interfacce per privilegiare il puntamento delle funzionalità utilizzate più di frequente.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✗

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 20**

Risposta errata

Punteggio ottenuto 0,00 su 6,00

La memoria a breve termine organizza le informazioni in blocchi.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✗

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 21**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

La memoria a breve termine può essere suddivisa in più componenti per stimolo sensoriale.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 22**

Risposta errata

Punteggio ottenuto 0,00 su 6,00

La memoria a breve termine ha una rapidità intermedia sia per l'accesso che per decadimento rispetto alle altre tipologie di memoria.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✗

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 23**

Risposta errata

Punteggio ottenuto 0,00 su 6,00

La memoria a breve termine passa informazioni alla memoria a lungo termine tramite il meccanismo di attenzione.

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✗
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Falso'.



**Domanda 24**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

Il designer di una interfaccia non può influenzare in nessun modo la formazione di chunk nella memoria a breve termine

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 25**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

La memoria a lungo termine permette di mantenere le relazioni tra informazioni.

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 26**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

La memoria a lungo termine ha una struttura che può essere rappresentata con vari modelli.

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 27**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

Il modello delle regole di produzione permette di esprimere le relazioni tipo-sottotipo.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 28**

Risposta errata

Punteggio ottenuto 0,00 su 6,00

Il processo del riconoscimento è più difficoltoso rispetto al ricordo

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✗
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 29**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

In generale, le persone tendono a richiamare dalla memoria a lungo termine esperienze positive e a inibire l'accesso a quelle negative.

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 30**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

La memoria a lungo termine conscia ci permette di gestire la coordinazione di movimenti che abbiamo imparato con la pratica, come per esempio andare in bicicletta.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 31**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

È possibile che nella memoria a lungo termine l'informazione vecchia interferisca con la nuova

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 32**

Risposta errata

Punteggio ottenuto 0,00 su 6,00

Per facilitare la memorizzazione delle funzionalità di una applicazione è necessario utilizzare nomi più corti possibile,

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✗
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 33**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

La capacità di risolvere un problema può essere stimolata tramite l'uso di analogie.

Scegli una risposta:

☒ Vero ✓☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 34**

Risposta errata

Punteggio ottenuto 0,00 su 6,00

Gli operatori sono quegli stati intermedi dello spazio del problema che ci avvicinano alla soluzione.

Scegli una risposta:

☒ Vero ✗☐ Falso

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 35**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

Nel caso si abbia un'intenzione corretta ma si fallisca nel metterla in atto, siamo di fronte ad un *lapsus*.

Scegli una risposta:

☐ Vero☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 36**

Risposta errata

Punteggio ottenuto 0,00 su 6,00

La teoria del problem space tiene conto delle condizioni emotive della persona.

Scegli una risposta:

- ☒ Vero 
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 37**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

Nella teoria del problem space, tutti gli operatori sono applicabili a prescindere dalla configurazione dello stato del problema.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso 

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 38**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

Le personas sono delle persone reali

- ☐ Vero
- ☒ Falso 

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 39**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

Le personas servono a focalizzare le categorie di utenti per l'applicazione considerata

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 40**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

Le personas non contengono alcuna informazione sugli interessi che non siano correlati all'applicazione in oggetto

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 41**

Risposta errata

Punteggio ottenuto 0,00 su 6,00

Le personas rappresentano una descrizione astratta di una categoria di utenti

- ☒ Vero ✗
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 42**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

Gli scenari vengono utilizzati per focalizzare un caso di utilizzo dell'applicazione

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 43**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

Gli scenari possono contenere la descrizione del comportamento del software

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 44**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

Gli scenari si utilizzano per descrivere interazioni che allo stato attuale della tecnologia non si possono supportare

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 45**

Risposta errata

Punteggio ottenuto 0,00 su 6,00

Le persone che interagiscono nella descrizione di uno scenario sono generiche

- ☒ Vero 
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 46**

Completo

Punteggio max.: 70,00

Si deve progettare la visualizzazione degli articoli per un sito web di news online. Lo studente descriva tre criteri da utilizzarsi per supportare la lettura su schermo delle notizie.

font  
lunghezza righe  
uso titoli sotto titoli ecc



**Domanda 47**

Completo

Punteggio max.: 70,00

Si consideri un'app di monitoraggio del fitness, che aiuta gli utenti a monitorare la propria attività fisica e la propria salute registrando gli allenamenti, monitorando parametri come distanza e calorie bruciate e impostando obiettivi di fitness personali. Le app di questo tipo supportano funzionalità per la condivisione sui social, la visualizzazione dei progressi e l'integrazione con dispositivi indossabili per fornire una visione completa del proprio percorso di fitness.

Scrivi una persona che rappresenti una categoria di utenti per tale app.

Nome

Età

Psiche

Contesto

Emozioni e atteggiamento

Tratti personali

Bisogni

Situazioni

**Domanda 48**

Risposta non data

Punteggio max.: 70,00

Descrivi il modello degli script per la memoria a lungo termine, discutendo le differenze con gli altri modelli che abbiamo affrontato nel corso. Completa la risposta con un esempio appropriato.

**Domanda 49**

Completo

Punteggio max.: 70,00

Illustrare brevemente e con qualche esempio non visto a lezione come l'utilizzo di una analogia possa favorire il problem solving.

Illustrare brevemente e con qualche esempio non visto a lezione come l'utilizzo di una analogia possa favorire il problem solving.

**Domanda 50**

Completo

Punteggio max.: 70,00

Si consideri il problema di allegare un file a una mail che si sta scrivendo. Si modelli il problema utilizzando la teoria del problem space, specificando due modi alternativi di applicare gli operatori disponibili per raggiungere l'obiettivo.

- **Elenco degli stati:**
- **Elenco degli operatori (con le condizioni per applicarli)**
- **Soluzione 1:**
- **Soluzione 2:**

[Vai a...](#)

[< Prev Section](#)[Next Activity >](#)