

Cerca corsi

[Home](#) ➔ [Facoltà](#) ➔ [Facoltà di Scienze](#) ➔ [CdS Informatica](#) ➔ [IUM_2017](#) ➔ [Appelli](#) ➔ [Primo parziale](#)**Iniziato** lunedì, 13 novembre 2017, 12:10**Stato** Completato**Terminato** lunedì, 13 novembre 2017, 13:00**Tempo impiegato** 50 min. 8 secondi**Valutazione** 460,00 su un massimo di 960,00 (48%)**Domanda 1**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto
10,00 su 10,00

L'anti-aliasing diminuisce l'effetto di discontinuità delle linee disegnate su schermi formati da pixel.

Scegli una risposta:

 Vero ✓ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 2

Risposta corretta

Punteggio ottenuto
10,00 su 10,00

Il mouse si basa sul riconoscimento del movimento relativo in uno spazio diverso da quello dello schermo.

Scegli una risposta:

 Vero ✓ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 3

Risposta errata

Punteggio ottenuto
0,00 su 10,00

Utilizzando una tastiera virtuale, l'utente è più preciso nel caso sollevi il dito dallo schermo per ogni carattere.

Scegli una risposta:

 Vero ✗ Falso

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 4

Risposta errata

Punteggio ottenuto

0,00 su 10,00

Lo spazio di colore sottrattivo è utilizzato nella stampa.

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso 

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 5

Risposta corretta

Punteggio ottenuto

10,00 su 10,00

Alcune zone del nostro corpo sono più sensibili di altre agli stimoli tattili

Scegli una risposta:

- Vero 
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 6

Risposta corretta

Punteggio ottenuto

10,00 su 10,00

Nella visione stereoscopica, le differenze fra le immagini viste dai due occhi vengono percepite come indizi di profondità.

Scegli una risposta:

- Vero 
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 7

Risposta corretta

Punteggio ottenuto

10,00 su 10,00

La distribuzione dei recettori tattili è uniforme su tutto il corpo.

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso 

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 8

Risposta corretta

Punteggio ottenuto

10,00 su 10,00

Per facilitare la lettura del testo, è appropriato utilizzare il testo in maiuscolo per le sigle.

Scegli una risposta:

- Vero 
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 9

Risposta corretta

Punteggio ottenuto
10,00 su 10,00

Le considerazioni che si possono fare sul tempo di puntamento di un oggetto su schermo è legata fortemente alla tipologia di utente considerato.

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 10

Risposta corretta

Punteggio ottenuto
10,00 su 10,00

Sulla pelle abbiamo ricettori adatti a ricevere diversi stimoli (p.es. calore, pressione).

Scegli una risposta:

- Vero ✓
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 11

Risposta corretta

Punteggio ottenuto
10,00 su 10,00

La percezione del colore di primo piano non è influenzata dallo sfondo.

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 12

Risposta corretta

Punteggio ottenuto
10,00 su 10,00

La percezione visiva dipende dall'illuminazione degli oggetti

Scegli una risposta:

- Vero ✓
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 13

Risposta corretta

Punteggio ottenuto
10,00 su 10,00

Per diminuire il tempo di movimento si può aumentare la distanza fra il puntatore e l'oggetto da puntare.

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 14

Risposta corretta

Punteggio ottenuto
10,00 su 10,00

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 15

Risposta corretta

Punteggio ottenuto
10,00 su 10,00

I bastoncelli sono in numero diverso per ogni colore.

Scegli una risposta:

- Vero
 Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 16

Risposta corretta

Punteggio ottenuto
10,00 su 10,00

Il punto cieco viene compensato dall'elaborazione del cervello

Scegli una risposta:

- Vero ✓
 Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 17

Risposta corretta

Punteggio ottenuto
10,00 su 10,00

Lo stato emotivo dell'utente può aumentare il numero di errori commessi durante l'interazione.

Scegli una risposta:

- Vero ✓
 Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 18

Risposta errata

Punteggio ottenuto
0,00 su 10,00

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 19

Risposta corretta

Punteggio ottenuto
10,00 su 10,00

È possibile che un utente percepisca come più usabile un'applicazione esteticamente curata

Scegli una risposta:

- Vero ✓
 Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 20

Risposta errata

Punteggio ottenuto
0,00 su 10,00

Il modello dei frames descrive la memoria organizzata come un grafo.

Scegli una risposta:

- Vero ✗
 Falso

^

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 21

Risposta corretta

Punteggio ottenuto
10,00 su 10,00

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

Scegli una risposta:

- Vero ✓
 Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 22

Risposta errata

Punteggio ottenuto
0,00 su 10,00

Non è chiaro se dalla memoria sensoriale le informazioni possano essere cancellate del tutto.

Scegli una risposta:

- Vero ✗
 Falso

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 23

Risposta corretta

Punteggio ottenuto
10,00 su 10,00

Nella teoria del problem space, gli operatori consentono alle persone di modificare lo stato del problema.

Scegli una risposta:

- Vero ✓
 Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 24

Risposta corretta

Punteggio ottenuto
10,00 su 10,00

La memoria sensoriale ha un tempo di accesso rapidissimo.

Scegli una risposta:

- Vero ✓
 Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 25

Risposta corretta

Punteggio ottenuto
10,00 su 10,00

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

Scegli una risposta:

- Vero ✓
 Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 26

Risposta corretta

Punteggio ottenuto
10,00 su 10,00

La memoria sensoriale organizza le informazioni in blocchi.

Scegli una risposta:

- Vero
 Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 27

Risposta corretta

Punteggio ottenuto
10,00 su 10,00

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 28

Risposta corretta

Punteggio ottenuto
10,00 su 10,00

Il ragionamento deduttivo può fallire a causa della formulazione errata delle premesse

Scegli una risposta:

- Vero ✓
 Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 29

Risposta errata

Punteggio ottenuto
0,00 su 10,00

La teoria del problem space modella il processo di risoluzione di un problema come una visita di un grafo.

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso 

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 30

Risposta corretta

Punteggio ottenuto
10,00 su 10,00

Le metafore sono utilizzate nelle interfacce per stimolare l'utente nella creazione di un modello concettuale.

Scegli una risposta:

- Vero 
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 31

Risposta corretta

Punteggio ottenuto
10,00 su 10,00

Nella memoria a lungo termine, ricordi emozionalmente positivi sono accessibili allo stesso modo di quelli negativi.

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso 

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 32

Risposta errata

Punteggio ottenuto
0,00 su 10,00

La teoria del problem space modella il ragionamento induttivo.

Scegli una risposta:

- Vero 
- Falso

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 33

Risposta corretta

Punteggio ottenuto
10,00 su 10,00

Il modello di memoria a lungo termine degli script ci permette di ricostruire le situazioni da informazioni parziali.

Scegli una risposta:

- Vero 
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 34

Risposta errata

Punteggio ottenuto

0,00 su 10,00

Il ragionamento induttivo generalizza dai casi visti a quelli non visti.

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso 

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 35

Risposta corretta

Punteggio ottenuto

10,00 su 10,00

Le metafore aiutano l'utente nello svolgimento di un compito tramite l'analogia.

Scegli una risposta:

- Vero 
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 36

Risposta errata

Punteggio ottenuto

0,00 su 10,00

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 37

Risposta errata

Punteggio ottenuto

0,00 su 10,00

Il ciclo di valutazione/esecuzione descrive l'interazione fra un utente ed una applicazione focalizzandosi sull'utente.

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso 

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 38

Risposta corretta

Punteggio ottenuto

10,00 su 10,00

Nel caso l'utente formuli un obiettivo o intenzione errati, siamo di fronte ad uno sbaglio (*mistake*).

Scegli una risposta:

- Vero 
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 39

Risposta corretta

Punteggio ottenuto
10,00 su 10,00

Nel modello di Abowd e Beale l'articolazione di un compito può essere inibita da una assenza di indizi nella presentazione.

Scegli una risposta:

- Vero ✓
 Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 40

Risposta corretta

Punteggio ottenuto
10,00 su 10,00

Il modello di Abowd e Beale considera la comunicazione tra sistema e interfaccia.

Scegli una risposta:

- Vero ✓
 Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 41

Risposta corretta

Punteggio ottenuto
10,00 su 10,00

Il ciclo di valutazione/esecuzione è un'astrazione dell'interazione di un utente con un sistema.

Scegli una risposta:

- Vero ✓
 Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 42

Risposta corretta

Punteggio ottenuto
10,00 su 10,00

Il ciclo di valutazione/esecuzione è fortemente incentrato sul sistema.

Scegli una risposta:

- Vero
 Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 43

Risposta corretta

Punteggio ottenuto
10,00 su 10,00

Si supponga che l'utente voglia salvare un file tramite shortcut da tastiera. Nel caso l'utente sbagli tasto in modo non intenzionale commette un errore di tipo svista.

Scegli una risposta:

- Vero ✓
 Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 44

Risposta corretta

Punteggio ottenuto
10,00 su 10,00

Il golfo dell'esecuzione rappresenta la differenza tra le azioni formulate dall'utente per raggiungere l'obiettivo e le azioni permesse dal sistema.

Scegli una risposta:

- Vero ✓
 Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 45

Risposta corretta

Punteggio ottenuto
10,00 su 10,00

Le interfacce a manipolazione diretta alleggeriscono il carico cognitivo tramite il riconoscimento degli oggetti.

Scegli una risposta:

- Vero ✓
 Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 46

Risposta corretta

Punteggio ottenuto
10,00 su 10,00

Le interfacce WIMP sono sempre le più efficienti per i sistemi desktop

Scegli una risposta:

- Vero
 Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 47

Risposta corretta

Punteggio ottenuto
10,00 su 10,00

Le interfacce WIMP utilizzano le finestre per diminuire le possibilità di distrazione dell'utente

Scegli una risposta:

- Vero
 Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 48

Risposta corretta

Punteggio ottenuto
10,00 su 10,00

Le interfacce WIMP sono basate su finestre, icone, menu e dispositivi di puntamento

Scegli una risposta:

- Vero ✓
 Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 49

Completo

Punteggio ottenuto

16,00 su 96,00

Lo studente consideri la sequenza di azioni per ricercare un oggetto da acquistare all'interno di un sito web di commercio elettronico (p.e. Amazon). Si completi la descrizione delle fasi del ciclo di valutazione/esecuzione da parte dell'utente, nel caso di assenza di errori.

- **Stabilisce l'obiettivo:** Comprare una tv
- **Formula l'intenzione:** Cercare una tv
- **Stabilisce la sequenza di azioni:** Cercare una tv, trovare la tv, metterla nel carrello e pagare
- **Esegue le azioni:** Entra nel "reparto" informatica/elettronica, cerca tv nella barra di ricerca, guarda i modelli disponibili, sceglie il modello, lo aggiunge al carrello, effettua il pagamento
- **Percepisce lo stato del sistema:**
- **Interpreta lo stato del sistema:**
- **Valuta lo stato del sistema:**

Commento:

Lesercizio si riferisce ad un unico ciclo di valutazione/esecuzione.

Domanda 50

Completo

Punteggio ottenuto

48,00 su 96,00

Lo studente descriva in sintesi il processo di lettura.

La lettura non è altro che l'interpretazione di caratteri tramite la vista, si divide in lettura su schermo e lettura sui carta, concettualmente le due modalità di lettura sono praticamente identiche.

L'occhio umano non legge interamente le parole se sono conosciute, le identifica dalla forma (specialmente la parte superiore della parola e le lettere iniziali e finali), anche per questo motivo la lettura (sia su carta che su schermo) risulta essere più lenta se i caratteri di testi (lunghi e non) sono scritti in maiuscolo, è anche vero che su carta mediamente la velocità di lettura risulta più elevata rispetto a quella su schermo.

Inoltre su carta l'utilizzo delle "serif" o "grazie" rende più scorrevole e piacevole la lettura.

Anche la dimensione del font utilizzato intacca la velocità di lettura, sappiamo che la dimensione migliore per facilità di lettura va dai 9 a 12.

Perciò la lettura su carta e quella su schermo si differenziano principalmente per la velocità.

Commento:

Ci sono dei criteri per la resa grafica dei caratteri, ma il processo è descritto in modo impreciso.

Domanda 51

Completo

Punteggio ottenuto

0,00 su 96,00

Lo studente descriva il modello della memoria a lungo termine delle reti semantiche, fornendo qualche esempio di modellazione.

Commento:**Domanda 52**

Completo

Punteggio ottenuto

0,00 su 96,00

Si consideri il problema di inserire un titolo di livello 1 in un editor di testo come Word, Writer o Pages. Specificare 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:**

Commento:

Domanda 53

Completo

Punteggio ottenuto
16,00 su 96,00

Lo studente esponga brevemente la tipologia di errore lapsus, collocandolo all'interno del ciclo di valutazione/esecuzione.

Il lapsus è un tipo di errore dovuto alla memoria.

Se il nostro utente doveva inserire dei dati anagrafici in un form per la registrazione in un social network, sbaglia qualche informazione su alcuni campi e le informazioni sbagliate gli sono mostrate in una finestra a parte o comunque separatamente rispetto al form, potrebbe sbagliare di nuovo ad inserire le informazioni poichè si dimentica quali informazioni aveva sbagliato in precedenza.

Per evitare errori di questo genere è utile ridurre il carico cognitivo al minimo mentre l'utente è al lavoro.

Commento:

Definizione errata