

Cerca corsi

[Portale e-Learning](#) | [Mediateca](#) | [Unica Universe](#) | [I siti di Unica](#) | [Streaming](#) | [Survey](#)

Unica



Facoltà



Facoltà di Scienze



CdS Informatica



IUM\_2017



Appelli



Secondo Parziale

**Iniziato** lunedì, 8 gennaio 2018, 17:42**Stato** Completato**Terminato** lunedì, 8 gennaio 2018, 18:35**Tempo impiegato** 53 min. 31 secondi**Valutazione** 776,00 su un massimo di 960,00 (81%)**Domanda 1**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

I menu ad espansione sono più facili da utilizzare nel caso di un alto numero di livelli innestati.

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 2**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

La semantica di un widget è a carico del progettista di un'interfaccia.

Scegli una risposta:

- Vero ✓
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'.



**Domanda 3**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

Le interfacce a riga di comando sono spesso preferite da utenti esperti.

Scegli una risposta:

- Vero ✓
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 4**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

Fornire degli ambienti di realtà virtuale coinvolge l'utente in modo maggiore a prescindere dal tipo di applicazione

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 5**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

La realtà virtuale prevede l'utilizzo di una simulazione grafica generata al computer per fornire l'illusione di presenza in un ambiente sintetico.

Scegli una risposta:

- Vero ✓
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 6**

Risposta errata

Punteggio ottenuto  
0,00 su 10,00

Nel processo di design, una volta che una fase è terminata non può essere ripetuta.

Scegli una risposta:

- Vero ✗
- Falso

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 7**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

Il design dell'interazione richiede sia conoscenze tecniche che creative.

Scegli una risposta:

- Vero ✓
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 8**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

Il processo di design può prevedere la creazione di più prototipi.

Scegli una risposta:

- Vero ✓
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 9**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

Nel processo di design, la creazione di un prototipo può essere fatta per valutare due design alternativi.

Scegli una risposta:

- Vero ✓
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 10**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

Nel processo di design, la fase di valutazione può fornire dati importanti per la progettazione di alternative.

Scegli una risposta:

- Vero ✓
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 11**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

Nel processo di design, tutte le fasi del processo sono ripetute solo una volta.

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 12**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

I prototipi ad alta fedeltà possono essere simili a prodotti finiti agli occhi degli utenti.

Scegli una risposta:

- Vero ✓
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 13**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

I prototipi verticali prevedono l'implementazione poco dettagliata di tutte le funzionalità dell'applicazione.

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 14**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

I prototipi devono per forza essere simili ad un prodotto finito.

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 15**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

Nella creazione dei prototipi, non è possibile trascurare gli aspetti grafici.

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 16**

Risposta errata

Punteggio ottenuto  
0,00 su 10,00

Nel caso i costi di realizzazione siano alti, è possibile rilasciare un prototipo come prodotto finale.

Scegli una risposta:

- Vero ✗
- Falso

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 17**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

È possibile definire precisamente il criterio di successo per un requisito all'iterazione successiva.

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 18**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

La specifica dei requisiti è la fase del processo di design dove di solito si commettono più errori.

Scegli una risposta:

- Vero ✓
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 19**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

Alcuni requisiti definiscono l'ambiente fisico dove l'applicazione sarà utilizzata.

Scegli una risposta:

- Vero ✓
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 20**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

Gli scenari non contengono mai la descrizione del ruolo del sistema.

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 21**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

Gli scenari possono essere raffinati durante le iterazioni di design

Scegli una risposta:

- Vero ✓
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 22**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

I requisiti possono prevedere una fase di raccolta dati (questionari, interviste, ecc.).

Scegli una risposta:

- Vero ✓
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 23**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

Gli scenari contengono necessariamente il ruolo del sistema.

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 24**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

La specifica dei requisiti può includere vincoli sul contesto in cui l'applicazione sarà utilizzata.

Scegli una risposta:

- Vero ✓
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 25**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

Per ogni requisito, è bene mantere informazioni sull'autore e le motivazioni che hanno portato ad inserirlo nella lista.

Scegli una risposta:

- Vero ✓
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 26**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

Gli scenari sono la descrizione narrativa di una sequenza di interazione realmente avvenuta.

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 27**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

La formulazione del seguente requisito è corretta: "Il sistema deve evitare che l'utente riceva più di una notifica vocale ogni tre minuti".

Scegli una risposta:

- Vero ✓  
 Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 28**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

È sufficiente totalizzare un punteggio di fascia A- nel SUS per essere sicuri che non ci siano problemi di usabilità nell'applicazione.

Scegli una risposta:

- Vero  
 Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 29**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

Le valutazioni euristiche non possono essere effettuate dai designer delle applicazioni.

Scegli una risposta:

- Vero  
 Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 30**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

Durante un test utente è possibile registrare diverse metriche (p. es. il numero di errori ed il tempo di completamento).

Scegli una risposta:

- Vero ✓  
 Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 31**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

Gli utenti di un test tendono a ricercare il consenso del valutatore

Scegli una risposta:

- Vero ✓
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 32**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

Il questionario SMEQ include etichette per i diversi livelli di sforzo che siano comprensibili per l'utente.

Scegli una risposta:

- Vero ✓
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 33**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

La fase di debriefing di un test utente è utile per evidenziare eventuali problemi.

Scegli una risposta:

- Vero ✓
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 34**

Risposta errata

Punteggio ottenuto  
0,00 su 10,00

Il SUS permette assegnare un punteggio alla difficoltà di un task.

Scegli una risposta:

- Vero ✗
- Falso

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 35**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

Per una analisi qualitativa dell'interfaccia non è sempre necessario un numero alto di utenti.

Scegli una risposta:

- Vero ✓  
 Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 36**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

La fase di debriefing di un test utente è una fase necessaria per ogni test.

Scegli una risposta:

- Vero  
 Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 37**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

Il SUS assegna un punteggio da 0 a 100 all'usabilità generale del sistema.

Scegli una risposta:

- Vero ✓  
 Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 38**

Risposta errata

Punteggio ottenuto  
0,00 su 10,00

La raccolta dati in un test utente avviene durante la fase di esecuzione.

Scegli una risposta:

- Vero  
 Falso ✗

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 39**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

Le informazioni su un test utente vengono esposte durante la fase di debriefing

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 40**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

I risultati di due test SUS possono essere comparati con un test per dati binari.

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 41**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

Nella fase di debriefing di un test utente si compila il questionario di valutazione

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 42**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

Nel rispondere alle domande di un questionario, gli utenti spesso ricercano il consenso del valutatore.

Scegli una risposta:

- Vero ✓
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 43**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

La fase di debriefing di un test utente viene svolta alla fine del test.

Scegli una risposta:

- Vero ✓
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 44**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

Il test statistico da utilizzare in per la comparazione dei dati raccolti durante un test dipende solo dalla loro tipologia (numerici, binari).

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 45**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

In un test comparativo, la scelta della metrica non ha impatto sul test da utilizzare.

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 46**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

Il design between subjects utilizza meno utenti rispetto al within subjects.

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 47**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

In un test comparativo, il test statistico da utilizzare dipende solo dalla tipologia di dati da analizzare.

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 48**

Risposta corretta

Punteggio ottenuto  
10,00 su 10,00

Nel caso si abbiano pochi utenti per un test, è preferibile scegliere il design between subjects.

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 49**

Completo

Punteggio ottenuto  
80,00 su 96,00

Lo studente descriva una tecnica di valutazione basata su feedback a piacere.

Al fine di un test si può usare come tecnica di valutazione quella basata su un questionario.

Un questionario è una serie di domande sottoposte all'utente che possono avere risposte multiple, vero o falso, un punteggio su una scala oppure risposta aperta.

I questionari possono essere standardizzati o meno. L'uso di questionari standardizzati permette di abbassare i costi in quanto non si deve progettare un nuovo sistema e permettono anche una più veloce comparazione.

L'uso di questionari non standardizzati permette però una ricerca più esatta e precisa dell'obiettivo cercato. Quindi hanno un'efficacia maggiore.

Commento:

Trattazione alquanto sintetica

**Domanda 50**

Completo

Punteggio ottenuto  
48,00 su 96,00

Si consideri la seguente euristica: "Le presentazioni non dovrebbero contenere delle informazioni irrilevanti o utilizzate raramente. Ogni unità extra di informazione compete con quelle rilevanti e ne diminuisce la visibilità".

Si giustifichi la validità di questa euristica tramite i contenuti appresi durante il corso fornendo un esempio non visto a lezione.

La seguente euristica fa parte delle 10 formulate da Nielsen.

Afferma che nella presentazione si devono usare un numero di informazioni non eccessive. Le uniche informazioni che devono essere visualizzate devono essere inerenti all'obiettivo che si vuole raggiungere. L'uso di troppi extra, anche ad esempio di troppe descrizioni, confonde l'utente in quanto non gli permette di capire come interagire con la macchina. Questo può anche comportare un "golfo" tra ciò che l'utente percepisce e il reale stato del sistema, poiché la comprensione non è immediata a causa dei troppi dettagli.

Ad esempio se ad un utente poco esperto vengono fornite troppi controlli nella gestione delle impostazioni del proprio device, questo si troverà disorientato. Vedendo troppe impostazioni non capirà quale usare per modificare la luminosità dello schermo.

Commento:

Va bene la parte di esempio, meno la spiegazione dal punto di vista teorico.  
Andava trattata con argomenti legati a percezione e memoria e breve termine

**Domanda 51**

Completo

Punteggio ottenuto  
80,00 su 96,00

Lo studente descriva una persona per un'applicazione di controllo remoto degli elettrodomestici.

Luca è uno studente di 22 anni di informatica nell'Università di Pisa.

Oltre che studiare Luca lavora online e progetta siti web. Non essendo originario di Pisa, Luca ha comprato una casa nella nuova città e ha avuto quindi bisogno di acquistare degli elettrodomestici. Oltre che essere uno studente d'informatica, Luca è un grande appassionato di tecnologia in generale, quindi ha deciso di acquistare degli elettrodomestici con controllo remoto.

Commento:

Anche qui è troppo sintetica la descrizione per delineare la persona. Altre domande interessanti sarebbero che dispositivi ha perché vuole controllare da remoto ecc.

**Domanda 52**

Completo

Punteggio ottenuto  
96,00 su 96,00

Lo studente descriva uno scenario per un'applicazione mobile che permetta all'utente di controllare il saldo del suo conto corrente.

Marco è un uomo di 40 anni che vive a Cagliari.

Lavora tutti i giorni dal lunedì al venerdì nell'ufficio del comune.

Marco ogni giorno lavora dalla mattina alla sera con una pausa pranzo di un ora alle 13. Solitamente trascorre la sua pausa pranzo insieme ai colleghi nei ristoranti del centro, in modo tale da stare in compagnia.

Durante la settimana viene indetto uno sciopero da un sindacato al quale Marco, a differenza dei suoi colleghi, non fa parte.

Il giorno dello sciopero Marco si trova quindi a lavorare da solo. Questo lo porterà ad essere solo anche durante la pausa pranzo. Non avendo colleghi con cui pranzare decide di andare a mangiare al mc donald. Non avendo contanti con se, vorrebbe pagare con la sua carta di credito. Per non doversi recare al bancomat che solitamente è molto affollato decide di controllare il saldo corrente del suo conto sullo smartphone. Effettua l'operazione tramite l'app della sua banca e accede a sui dati autenticandosi con l'impronta. Dopo aver verificato di avere abbastanza soldi decide quindi di recarsi al "ristorante" e comprare un panino pagando con la carta.

Commento:

**Domanda 53**

Completo

Punteggio ottenuto  
32,00 su 96,00

Si supponga di dover stabilire quale sia la posizione migliore per visualizzare i video correlati su YouTube, fra in alto a destra rispetto al video correntemente visualizzato o in basso.

Lo studente descriva per sommi capi come organizzerebbe la sessione di valutazione, quali siano le metriche importanti da considerare e come eseguire l'analisi dei dati.

La sessione di valutazione di quale sia la posizione migliore per visualizzare i video correlati su Youtube può essere effettuata tramite tecnica a/b between subjects.

Si prendono due campioni di persone separate e gli si somministra a una la visualizzazione dei correlati in alto a destra, all'altra la visualizzazione in basso.

Due gruppi separati permettono quindi di capire quale delle due visualizzazioni sia migliore per raggiungere il risultato ricercato.

L'uso di questa tecnica ha però costi più alti, in quanto necessita di un numero di persone molto più ampio in modo da poterlo separare ed avere comunque dei risultati validi.

Commento:

Informazioni confuse sulle tecniche, un a/b testing è fatto da remoto ed il campione non si sceglie. L'analisi non è dettagliata.







