

Cerca corsi



Portale e-Learning | Mediateca | Unica Universe | I siti di Unica | Streaming | Survey

Unica

[🏠](#) [▶ 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, 13:14**Tempo impiegato** 1 ora 3 min.**Valutazione** **950,00** su un massimo di 960,00 (**99%**)**Domanda 1**

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Le immagini vettoriali possono essere ingrandite senza perdita di definizione.

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 2

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

La disposizione dei tasti in una tastiera è fissa in tutte le nazioni del mondo.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 3

Risposta errata

Punteggio
ottenuto 0,00 su
10,00

I joypad possono essere considerati un dispositivo di puntamento indiretto.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✖

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 4

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Il mouse riconosce il movimento assoluto nello spazio della scrivania.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✔

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 5

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

La lunghezza della riga ha impatto sulla velocità di lettura.

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✔
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 6

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Per diminuire il tempo di puntamento, si può ridurre la distanza fra oggetti correlati.

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✔
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 7

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Nel processo di lettura, la percezione delle parole avviene durante le fissazioni.

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 8

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Nell'occhio umano, il numero di coni per il colore blu sono pari a quelli di colore rosso

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 9

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Per aumentare il tempo di puntamento di un oggetto su schermo si può diminuire la distanza da coprire con il puntatore.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 10

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

È possibile per l'uomo essere cosciente della propria posizione nello spazio anche senza l'utilizzo della vista.

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 11

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

L'altezza di un suono è dovuta all'ampiezza della sua onda.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 12

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Per facilitare il processo di lettura, utilizzare il testo in maiuscolo può essere adatto per i titoli.

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 13

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

La legge di Fitts predice il carico cognitivo per la selezione di un bottone data la sua dimensione e la distanza dal puntatore del mouse.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 14

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Le immagini percepite dagli occhi sono perfettamente uguali.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 15

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

La percezione del colore di un oggetto non dipende dallo sfondo su cui è posto.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 16

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Siamo in grado di distinguere più accuratamente suoni alti rispetto a quelli gravi.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 17

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Il modello della memoria a lungo termine delle regole di produzione permette di modellare regole del tipo condizione-azione.

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 18

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 19

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

La capacità di ragionamento non è influenzata dallo stress dell'utente.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 20

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Nella teoria del problem space, gli operatori sono applicabili solo nel caso siano rispettate determinate condizioni.

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 21

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Le emozioni non hanno alcun impatto sulla capacità di risolvere un problema.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 22

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

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

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 23

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Il ragionamento abduttivo elimina delle proprietà logiche per formulare delle conclusioni corrette.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 24

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

È possibile che alcune informazioni memorizzate in memoria a lungo termine interferiscano fra loro al momento del recupero.

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 25

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Il ragionamento abduttivo risale dagli eventi alle cause.

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 26

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Nella teoria del problem space, l'utente non considera gli stati successivi che, a suo parere, lo allontanerebbero dalla soluzione.

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 27

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 28

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Secondo Miller, con l'allenamento è possibile aumentare il numero di blocchi disponibili in memoria a breve termine.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 29

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Il giudizio estetico dell'utente non ha impatto sull'impressione di corretto funzionamento del sistema.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 30

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Gli errori di tipo sbaglio sono legati alla formulazione corretta dell'intenzione con una esecuzione errata dell'azione.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 31

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

L'utilizzo di indizi visuali, come icone e immagini, può aiutare l'utente a ritrovare informazioni nella memoria a lungo termine per completare un compito

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 32

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

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 33

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Il ragionamento deduttivo deriva delle conseguenze dalle premesse in modo logico.

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 34

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

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

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 35

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

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 corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Per facilitare la memorizzazione dei comandi nelle interfacce a riga di comando è necessario utilizzare nomi più corti possibile,

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 37

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Nel modello di Abowd e Beale, i componenti di input e di output sono considerati interni al sistema.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 38

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Il modello di Abowd e Beale è ristretto solo ai sistemi computerizzati.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 39

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Il modello di Abowd e Beale rappresenta l'interazione tramite la comunicazione di quattro componenti.

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 40

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 41

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Il modello di Abowd e Beale ha una suddivisione della componente di input e di output che può risultare artificiosa.

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 misura l'efficienza dell'utente nell'utilizzo dell'applicazione.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 43

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Nel modello di Norman, il golfo di esecuzione rappresenta la differenza fra le aspettative dell'utente e la presentazione del sistema.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 44

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Nel Modello di Abowd e Beale la fase di osservazione traduce le informazioni dal linguaggio di output a quello dei task.

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 45

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Le finestre vengono utilizzate per gestire la risorsa schermo

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 46

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Le interfacce WIMP prevedono l'utilizzo di un dispositivo di puntamento.

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 47

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Le interfacce WIMP sono ormai diventate obsolete, grazie all'introduzione dei touchscreen

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 48

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Le interfacce a manipolazione diretta escludono l'utilizzo di una metafora.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 49

Completo

Punteggio
ottenuto 96,00
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 l'utente commetta un errore non intenzionale nello scrivere la parola chiave.

- **Stabilisce l'obiettivo:** Ricerca di un oggetto nel sito
- **Formula l'intenzione:** Scrittura nella barra di ricerca del nome dell'oggetto che si vuole cercare
- **Stabilisce la sequenza di azioni:** Muovere il mouse sulla barra di ricerca, scrivere il nome dell'oggetto, premere il pulsante di conferma
- **Esegue le azioni:** Eseguire le azioni precedenti, l'utente sbaglia digitando la parola chiave
- **Percepisce lo stato del sistema:** Visione dei risultati apparsi sullo schermo dopo la ricerca e della ricerca effettuata
- **Interpreta lo stato del sistema:** L'utente vede risultati inaspettati e il testo effettivamente cercato, capisce di aver sbagliato nella scrittura
- **Valuta lo stato del sistema:** L'obiettivo non è stato portato a termine, ripetere l'operazione

Commento:

Domanda 50

Completo

Punteggio
ottenuto 96,00
su 96,00

Lo studente spieghi per sommi capi almeno tre tecniche visuali per il raggruppamento di contenuti su interfaccia grafica, spiegando quali siano le proprietà della percezione visiva che le rendono efficaci.

Tre tecniche per la separazione di contenuti possono essere:

- Per raggruppamento: un bordo che racchiude diversi elementi li farà apparire come un gruppo agli occhi dell'utente
- Per forma: oggetti della stessa forma saranno considerati come gruppo
- Per separazione: separare i vari gruppi con delle spaziature, farà apparire raggruppati gli oggetti vicini tra loro

Commento:

Domanda 51

Completo

Punteggio
ottenuto 96,00
su 96,00

Lo studente illustri il funzionamento della memoria a breve termine con qualche esempio non visto a lezione.

La memoria a breve termine è la memoria che entra in gioco quando si pone attenzione a un qualcosa, può durare da qualche secondo a pochi minuti.

Un esempio può essere il gioco del memory, si guardano delle immagini, e memorizza la posizione nella memoria a breve termine (Secondo baddeley in questo caso sfruttando il visual-spatial scratch-pad) per recuperarla una volta trovato il doppio, informazione che poi verrà eliminata definitivamente

Commento:

Domanda 52

Completo

Punteggio
ottenuto 96,00
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:** Pagina bianca, Pagina con testo, Pagina con un titolo livello 1
- **Elenco degli operatori (con le condizioni per applicarli):**
 - Scrittura: sempre
 - Selezione: solo se è presente del testo
 - Cancellazione: solo se è presente del testo e il cursore è alla destra del carattere da cancellare
 - Attivazione modalità di scrittura come titolo di livello 1: sempre
 - Modifica del testo in titolo livello 1: solo se il testo è selezionato
- **Soluzione 1:** Attivo la modalità per il titolo, scrivo il testo desiderato
- **Soluzione 2:** Scrivo il testo desiderato, seleziono il testo, modifico in un titolo di livello 1

Commento:

Domanda 53

Completo

Punteggio
ottenuto 96,00
su 96,00

Lo studente esponga brevemente la tipologia di errore sbaglio (mistake), collocandolo all'interno del ciclo di valutazione/esecuzione.

Per sbaglio si intende il tipo di errore che avviene quando l'obiettivo o l'intenzione dell'utente sono errati e non si accorge che sia tale, può avvenire in caso di errata comprensione del funzionamento del sistema. Si può risolvere con una completa rivisitazione dell'interfaccia

Si colloca al momento della stabilizzazione dell'obiettivo o della formulazione dell'intenzione

Commento: