

Iniziato lunedì, 13 novembre 2017, 10:36**Stato** Completato**Terminato** lunedì, 13 novembre 2017, 11:30**Tempo impiegato** 53 min. 52 secondi**Valutazione** 734,00 su un massimo di 960,00 (76%)**Domanda 1**

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Le immagini di tipo bitmap utilizzano una rappresentazione dei dati analoga agli schermi LCD.

Scegli una risposta:

- Vero ✓
 Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 2

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Gli utenti non notano differenze fra le tastiere fisiche e virtuali.

Scegli una risposta:

- Vero
 Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 3

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Gli schermi LCD non permettono la formazione di jaggies (linee diagonali con discontinuità)

Scegli una risposta:

- Vero
 Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 4

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Per le segnalazioni di errore in modalità audio è possibile utilizzare solo suoni comuni provocati dall'interazione con oggetti tangibili.

Scegli una risposta:

- Vero
 Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 5

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 6

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 7

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

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 8

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Considerando l'utilizzo del mouse, nella prima fase del movimento l'utente diminuisce la velocità per aumentare la precisione.

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 9

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 10

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

I movimenti saccadici occupano la maggior parte del tempo di lettura.

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 11

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 12

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 13

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

La pupilla è quella parte dell'occhio dove si forma l'immagine.

Scegli una risposta:

- Vero
 Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 14

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 15

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

I coni sono i responsabili della visione periferica

Scegli una risposta:

- Vero
 Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 16

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Il puntamento di un oggetto è influenzato dalla sua dimensione.

Scegli una risposta:

- Vero ✓
 Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

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

Scegli una risposta:

 Vero ✓ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 19

Risposta corretta

Punteggio

ottenuto 10,00

su 10,00

Vari sensi condividono lo stesso buffer di memoria sensoriale.

Scegli una risposta:

 Vero Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 20

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 21

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 22

Risposta corretta

Punteggio

ottenuto 10,00

su 10,00

Il ragionamento abbuttivo risale dagli eventi alle cause.

Scegli una risposta:

 Vero ✓ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 23

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 24

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

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 25

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Il processo di recupero di informazioni dalla memoria a lungo termine può essere distinto in ricordo e riconoscimento.

Scegli una risposta:

- Vero ✓
 Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 26

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
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 27

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Il modello delle regole di produzione della memoria a lungo termine ci permette di rappresentare la conoscenza procedurale.

Scegli una risposta:

- Vero ✓
 Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 28

Risposta errata

Punteggio
ottenuto 0,00 su
10,00

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

Scegli una risposta:

- Vero ✗
 Falso

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 29

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 30

Risposta errata

Punteggio
ottenuto 0,00 su
10,00

Un utente esperto può aumentare la sua capacità di risolvere problemi migliorando la formazione di blocchi di memoria a breve termine

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso 

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 31

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00Miller sostiene che la memoria a breve termine contenga 7 ± 2 blocchi di informazione.

Scegli una risposta:

- Vero 
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 32

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

La memoria a breve termine viene scaricata una volta raggiunto l'obiettivo.

Scegli una risposta:

- Vero 
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 33

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

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 34

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00I blocchi della memoria sono 20 ± 7

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso 

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 35

Risposta errata

Punteggio
ottenuto 0,00 su
10,00

Le metafore funzionano anche nel caso in cui l'utente sia abituato ad una rappresentazione differente

Scegli una risposta:

- Vero 
- Falso

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 36

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Il modello della memoria a lungo termine delle reti semantiche permette di modellare il meccanismo dell'ereditarietà delle proprietà.

Scegli una risposta:

- Vero ✓
 Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

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 modello di Abowd e Beale, la fase di presentazione consiste nella traduzione dal linguaggio di base a quello di output.

Scegli una risposta:

- Vero ✓
 Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 39

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Il ciclo di valutazione esecuzione è un ciclo che modella l'interazione fra un utente e l'interfaccia di una applicazione.

Scegli una risposta:

- Vero ✓
 Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 40

Risposta errata

Punteggio
ottenuto 0,00 su
10,00

Nel modello di Norman, l'esecuzione delle azioni può differire dall'intenzione dell'utente.

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 è ristretto solo ai sistemi computerizzati.

Scegli una risposta:

- Vero
 Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 42

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Il modello di Abowd e Beale presuppone la coincidenza del linguaggio di input e quello di output del sistema

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 43

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Il modello di Normann si basa sul ciclo di valutazione/esecuzione.

Scegli una risposta:

- Vero ✓
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 44

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 45

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

Nel caso in cui le opzioni per una scelta siano molte, il raggruppamento in ordine alfabetico aiuta la formazione di chunk in memoria a breve termine.

Scegli una risposta:

- Vero ✓
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 46

Risposta corretta

Punteggio
ottenuto 10,00
su 10,00

La tecnica delle shrinking windows aiuta l'utente a gestire diverse finestre tramite il ricordo

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 47

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 48

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 49

Completo

Punteggio

ottenuto 80,00

su 96,00

Lo studente consideri la sequenza di azioni per cercare "Jon Snow" tramite un social network (es. Facebook). L'interfaccia mostra all'utente una barra di ricerca e, una volta ricercata la persona, mostra una lista di risultati con nome, cognome, foto e luogo di provenienza delle persone trovate. Si completi la descrizione delle fasi del ciclo di valutazione/esecuzione da parte dell'utente, nel caso l'utente commetta un errore di battitura e scriva per esempio "Winter is coming".

- Stabilisce l'obiettivo: visualizzare il profilo di Jon Snow su Facebook
- Formula l'intenzione: cercare Jon Snow su Facebook
- Stabilisce la sequenza di azioni: scrivere il nome sulla barra di ricerca, visualizzare vari profili con quel nome, cliccare sul link a Jon Snow
- Esegue le azioni: scrivere sulla barra "winter is coming"
- Percepisce lo stato del sistema: la schermata passa dalla home alla serie di link alle pagine "winter is coming"
- Interpreta lo stato del sistema: non ho trovato ciò che cercavo
- Valuta lo stato del sistema: non sono sul profilo di Jon Snow

Commento:

La percezione contiene la parte di interpretazione.

La parte di interpretazione contiene quella della valutazione.

Domanda 50

Completo

Punteggio

ottenuto 80,00

su 96,00

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

- 1) La pagina va organizzata con titoli, sottotitoli e corpo dell'articolo in modo da facilitare la ricerca dei contenuti grazie all'organizzazione del corpo della pagina.
- 2) Su carta la lettura è facilitata da righe non troppo lunghe e caratteri minuscoli con le grazie, che aiutano nel riconoscere le parole dal pattern velocizzando la lettura. Il maiuscolo si usa solo per sigle o singole parole perché costringe ad una lettura lettera per lettera ed affatica la vista.
- 3) I colori sono importanti, non ne vanno messi troppi perché possono confondere i lettori, devono essere coerenti ed il contrasto tra testo e sfondo dev' essere alto, con testo scuro(meglio nero) e sfondo chiaro(meglio bianco), così che il testo sia ben leggibile.

Commento:

Qualche criterio poteva essere più preciso: per esempio la lunghezza della riga quanto dovrebbe essere? Perché il bianco come colore di sfondo?

Domanda 51

Completo

Punteggio

ottenuto 32,00

su 96,00

Lo studente descriva il modello della memoria a lungo termine degli script, fornendo qualche esempio di modellazione non visto a lezione.

Il modello LTM degli script è un processo della memoria basato su una serie di azioni compiute.

Devo passare dal panettiere:

Non si tratta solo di passare dal panettiere, ma ci sono una serie di azioni compiute che implicano il dirigermi dal panettiere
Esco di casa e vado dal panettiere, faccio la fila, chiedo il pane che mi serve, specifico la quantità, pago, torno a casa.

Commento:

Diciamo che ricordi più o meno di cosa trattava, ma siamo un po' lontani da una descrizione precisa.

Domanda 52

Completo
Punteggio
ottenuto 48,00
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:
- la pagina è vuota
- lo stile è selezionato
- il titolo è stato scritto
- Elenco degli operatori (con le condizioni per applicarli)
- tasto di selezione della formattazione(deve essere riconoscibile e cliccabile)
- pagina dell'editor(deve esserci uno spazio su cui scrivere tramite tastiera reale o virtuale)
- puntatore(risponde ai movimenti del mouse o riconosce la pressione del dito)
- Soluzione 1:
- si clicca o si fa tap sul tasto di formattazione, si seleziona il punto di inserimento del testo, si scrive il titolo con la tastiera
- Soluzione 2:
- si seleziona il punto di inserimento, si scrive il titolo, si seleziona il titolo evidenziandolo, si clicca sul tasto di formattazione per applicarla

Commento:

Gli operatori sono errati (il puntatore non è un operatore e neanche la pagina)

La soluzione è ok, ma non si capisce quali siano gli operatori ed a quali stati portino

Domanda 53

Completo
Punteggio
ottenuto 64,00
su 96,00

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

La violazione è un errore voluto, si sbaglia volendo sbagliare. Nel ciclo di valutazione/esecuzione, l'errore avviene nella fase di esecuzione perché se l'utente sbaglia deliberatamente deve sapere cosa sta sbagliando, quindi non riguarda la valutazione, che è esatta, ma appunto l'esecuzione.

Commento:

Esattamente in quale punto del processo di esecuzione? Formulazione obiettivo e intenzione.