

Iniziato	lunedì, 13 novembre 2017, 12:10
Stato	Completato
Terminato	lunedì, 13 novembre 2017, 12:49
Tempo impiegato	38 min. 7 secondi
Valutazione	904,00 su un massimo di 960,00 (94%)

Domanda 1

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 2

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 3

Risposta corretta

Punteggio  
ottenuto 10,00  
su 10,00

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

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 4

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 5

Risposta corretta

Punteggio  
ottenuto 10,00  
su 10,00

La lettura è influenzata maggiormente dalla parte superiore delle parole.

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 6**

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 7**

Risposta corretta

Punteggio  
ottenuto 10,00  
su 10,00

La legge di Fitts non necessita di conoscere il fattore di scala fra il movimento del mouse sulla scrivania e quello del puntatore sullo schermo.

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 8**

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 9**

Risposta corretta

Punteggio  
ottenuto 10,00  
su 10,00

La legge di Fitts stabilisce che il tempo di movimento cresce linearmente rispetto alla distanza fra il puntatore e l'oggetto.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 10**

Risposta corretta

Punteggio  
ottenuto 10,00  
su 10,00

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

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 11**

Risposta corretta

Punteggio  
ottenuto 10,00  
su 10,00

Nell'occhio umano, i coni permettono di percepire i colori.

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 12**

Risposta corretta

Punteggio  
ottenuto 10,00  
su 10,00

Il testo viene riconosciuto una lettera alla volta.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 13**

Risposta corretta

Punteggio  
ottenuto 10,00  
su 10,00

È possibile leggere lo stesso simbolo in modo differente a seconda dei simboli che gli stanno attorno.

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 14**

Risposta errata

Punteggio  
ottenuto 0,00 su  
10,00

È possibile che la diminuzione della dimensione di un oggetto su schermo non abbia un impatto significativo sul tempo impiegato dall'utente per puntarlo.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✗

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 15**

Risposta corretta

Punteggio  
ottenuto 10,00  
su 10,00

Nell'occhio umano, i bastoncelli sono responsabili della percezione dei colori.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 16**

Risposta corretta

Punteggio  
ottenuto 10,00  
su 10,00

Il colore percepito da una persona dipende dall'illuminazione degli oggetti.

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 17**

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 18**

Risposta errata

Punteggio  
ottenuto 0,00 su  
10,00

Le metafore descrivono solo parzialmente il funzionamento di un'interfaccia.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✖

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 19**

Risposta errata

Punteggio  
ottenuto 0,00 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 20**

Risposta corretta

Punteggio  
ottenuto 10,00  
su 10,00

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 21**

Risposta corretta

Punteggio  
ottenuto 10,00  
su 10,00

La memoria sensoriale permette di estrarre informazioni in modo differenziale (p.es. traiettorie).

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✔
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 22**

Risposta corretta

Punteggio  
ottenuto 10,00  
su 10,00

Il ragionamento abduttivo risuale 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

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 24**

Risposta corretta

Punteggio  
ottenuto 10,00  
su 10,00

Nella teoria del problem space, l'utente analizza i tutti possibili stati successivi per scegliere l'operatore da utilizzare.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 25**

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 26**

Risposta corretta

Punteggio  
ottenuto 10,00  
su 10,00

Il ragionamento induttivo deriva le conseguenze dalle premesse in modo logico.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 27**

Risposta corretta

Punteggio  
ottenuto 10,00  
su 10,00

Il processo di *riconoscimento* è cognitivamente meno impegnativo del processo di *ricordo*.

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 28**

Risposta corretta

Punteggio  
ottenuto 10,00  
su 10,00

Utilizzare una metafora può limitare la comprensione dell'intero sistema da parte dell'utente

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 29**

Risposta corretta

Punteggio  
ottenuto 10,00  
su 10,00

Le metafore possono essere fuorvianti per gli utenti.

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 30**

Risposta corretta

Punteggio  
ottenuto 10,00  
su 10,00

La memoria semantica è una parte della memoria a lungo termine esplicita.

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 31**

Risposta corretta

Punteggio  
ottenuto 10,00  
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 32**

Risposta corretta

Punteggio  
ottenuto 10,00  
su 10,00

La memoria a lungo termine è utilizzata dalle persone per formulare ragionamenti.

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 permette di mantenere le relazioni tra informazioni.

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 34**

Risposta corretta

Punteggio  
ottenuto 10,00  
su 10,00

Il progettista può aiutare l'utente ad aumentare la quantità d'informazione contenuta in un blocco.

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 35**

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 36**

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 37**

Risposta corretta

Punteggio  
ottenuto 10,00  
su 10,00

Nel modello di Norman, una volta stabilita l'intenzione, la sequenza di azioni scelta non può essere sbagliata.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 38**

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 39**

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 40**

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 41**

Risposta corretta

Punteggio  
ottenuto 10,00  
su 10,00

Il ciclo di valutazione/esecuzione fornisce una descrizione precisa di tutti i dettagli dell'interazione.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☒ Falso ✓

La risposta corretta è 'Falso'.

**Domanda 42**

Risposta corretta

Punteggio  
ottenuto 10,00  
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 43**

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 44**

Risposta corretta

Punteggio  
ottenuto 10,00  
su 10,00

Nel modello di Norman, l'utente si esprime tramite il linguaggio dei task.

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 basate su finestre, icone, menu e dispositivi di puntamento

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

**Domanda 47**

Risposta corretta

Punteggio  
ottenuto 10,00  
su 10,00

Nelle interfacce WIMP, le icone possono utilizzare il meccanismo dell'analogia per suggerire il loro significato

Scegli una risposta:

- ☒ Vero ✓
- ☐ Falso

La risposta corretta è 'Vero'.



**Domanda 48**

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 49**

Completo

Punteggio  
ottenuto 96,00  
su 96,00

Lo studente consideri la sequenza di azioni seguita da un utente per curiosare fra le foto pubbliche del profilo di una persona che ritiene particolarmente antipatica su Facebook. Si completi la descrizione delle fasi del ciclo di valutazione/esecuzione da parte dell'utente, nel caso inavvertitamente prema il pulsante mi piace su una foto, posizionato accanto a quello per visualizzarla.

- **Stabilisce l'obiettivo:** vedere le foto del profilo della persona
- **Formula l'intenzione:** vedere la prima foto premendo su "visualizza"
- **Stabilisce la sequenza di azioni:** cliccare su "visualizza"
- **Esegue le azioni:** clicca su "mi piace"
- **Percepisce lo stato del sistema:** il tasto premuto è cambiato
- **Interpreta lo stato del sistema:** è stato premuto il tasto "mi piace"
- **Valuta lo stato del sistema:** il tasto premuto è quello sbagliato

Commento:

**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. è necessario utilizzare un font di dimensione tra 9 e 12 punti e possibilmente serif, relegando i font sans serif eventualmente solo al titolo o brevi testi. Solo lettere opportune devono essere maiuscole, per evitare che l'utente sia costretto a leggere carattere per carattere.
2. è utile raggruppare tutti gli elementi di una singola notizia in modo che la loro appartenenza alla notizia stessa sia palese, ad esempio è possibile utilizzare un riquadro per contenerli, o distanziare opportunamente gli altri elementi della pagina.
3. è utile evitare righe di testo troppo lunghe, restando possibilmente tra 58 e 132 mm di lunghezza.

Commento:

L'ultimo criterio andrebbe spiegato

**Domanda 51**

Completo

Punteggio  
ottenuto 96,00  
su 96,00

Lo studente descriva brevemente il funzionamento della memoria sensoriale con qualche esempio.

La memoria sensoriale è composta un buffer per ogni stimolo percepito. Nello specifico gli stimoli sono: icoico (visivo), ecoico (uditivo), aptico (tatto).

La memoria sensoriale è la più veloce da accedere e anche la più veloce a decadere/essere riscritta. I tempi sono diversi per ogni stimolo.

Le informazioni passano dalla memoria sensoriale alla memoria a breve termine attraverso l'attenzione.

La memoria sensoriale consente, ad esempio, di tenere a mente l'inizio di una frase che si ascolta, consentendo di comprenderla, oppure di memorizzare un suono che attira l'attenzione per elaborarlo (ad esempio capire la direzione da cui arriva).

Commento:

**Domanda 52**

Completo

Punteggio  
ottenuto 96,00  
su 96,00

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

ad esempio: paint

Paint è una metafora del metodo reale per la realizzazione di immagini (pittura, disegno). In paint, la tela è rappresentata con un riquadro bianco, su cui è possibile disegnare usando le icone vicine, le quali hanno come simbolo gli oggetti reali che svolgono la stessa funzione nella realtà.

In questo modo, un utente non non dedito al disegno digitale, può comunque capire immediatamente il funzionamento, basandosi su strumenti che conosce per esperienza o per "conoscenza del mondo" (ad esempio tutti sanno cosa fa un pennello pur non avendolo mai usato)

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.

Lo sbaglio (mistake) è un errore che prevede l'erronea formulazione dell'intenzione da parte dell'utente, non avendo compreso le funzionalità del sistema.

Lo sbaglio si colloca nella parte esecuzione del ciclo valutazione/esecuzione.

Commento: