

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, 13:00**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 bastoncini 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 mantenere 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 tastò 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:

L'esercizio 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 su 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