

Stato	Completato
Iniziato	sabato, 22 novembre 2025, 15:24
Terminato	sabato, 22 novembre 2025, 16:01
Tempo impiegato	37 min. 5 secondi
Valutazione	Non ancora valutato

Domanda 1

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

Il coinvolgimento degli utenti nel processo di design aiuta a mantenere realistiche le aspettative delle parti

 Vero  Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 2

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

Nel processo di design, gli utenti coinvolti possono essere sempre sostituiti da un esperto nella creazione di interfacce

 Vero Falso 

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 3

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

I requisiti non forniscono alcuna informazione sul contesto d'uso

- Vero
- Falso 

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 4

Risposta errata

Punteggio ottenuto 0,00 su 6,00

I requisiti forniscono una informazione approssimativa su ciò che si vuole realizzare

- Vero 
- Falso

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 5

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

I bastoncelli sono in numero diverso per ogni colore.

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso 

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 6

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

Il nostro cervello percepisce oggetti familiari con dimensioni costanti, anche variando l'angolo visuale.

Scegli una risposta:

 Vero Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 7

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

L'indizio di profondità della prospettiva lineare può modificare la percezione delle dimensioni di un oggetto.

Scegli una risposta:

 Vero Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 8

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

Le immagini percepite dagli occhi sono perfettamente uguali.

Scegli una risposta:

 Vero Falso

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 9

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

La percezione visiva è un processo combinato di acquisizione dell'informazione dagli occhi e elaborazione da parte del cervello.

Scegli una risposta:

 Vero Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 10

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

La lunghezza della riga ha impatto sulla velocità di lettura.

Scegli una risposta:

 Vero Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 11

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

Per facilitare il processo di lettura, la scelta del font e delle sue dimensioni non è influenzata dall'età media degli utenti.

Scegli una risposta:

 Vero Falso

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 12

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

È possibile aumentare la leggibilità del testo aumentando il contrasto fra colore di *foreground* e *background*.

Scegli una risposta:

 Vero  Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 13

Risposta errata

Punteggio ottenuto 0,00 su 6,00

Il riconoscimento di una parola avviene durante la fissazione.

Scegli una risposta:

 Vero Falso 

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 14

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

Nel processo di lettura, nel caso una parola fosse sconosciuta al lettore, si avrà un numero maggiore di fissazioni dovuto alla scansione delle lettere.

Scegli una risposta:

 Vero  Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 15

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

La legge di Fitts predice il tempo di movimento per puntare un oggetto date le dimensioni e la distanza da coprire tramite il puntatore.

Scgli una risposta:

- Vero 
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'!

Domanda 16

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

La legge di Fitts è utile per calcolare in modo preciso il tempo medio di puntamento per ogni pulsante.

Scgli una risposta:

- Vero
- Falso 

La risposta corretta è 'Falso'!

Domanda 17

Risposta errata

Punteggio ottenuto 0,00 su 6,00

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

Scgli una risposta:

- Vero 
- Falso

La risposta corretta è 'Falso'!

Domanda 18

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

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.

Scgli una risposta:

- Vero
- Falso

La risposta corretta è 'Falso'!

Domanda 19

Risposta errata

Punteggio ottenuto 0,00 su 6,00

La legge di Fitts è utilizzata dai progettisti di interfacce per privilegiare il puntamento delle funzionalità utilizzate più di frequente.

Scgli una risposta:

- Vero
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'!

Domanda 20

Risposta errata

Punteggio ottenuto 0,00 su 6,00

La memoria a breve termine organizza le informazioni in blocchi.

Scgli una risposta:

- Vero
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'!

Domanda 21

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

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 22

Risposta errata

Punteggio ottenuto 0,00 su 6,00

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 23

Risposta errata

Punteggio ottenuto 0,00 su 6,00

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 24

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

Il designer di una interfaccia non può influenzare in nessun modo la formazione di chunk nella memoria a breve termine

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 25

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

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

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 26

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

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 27

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

Il modello delle regole di produzione permette di esprimere le relazioni tipo-sottotipo.

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso

La risposta corretta è 'Falso'!

Domanda 28

Risposta errata

Punteggio ottenuto 0,00 su 6,00

Il processo del riconoscimento è più difficoltoso rispetto al ricordo

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso

La risposta corretta è 'Falso'!

Domanda 29

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

In generale, le persone tendono a richiamare dalla memoria a lungo termine esperienze positive e a inibire l'accesso a quelle negative.

Scegli una risposta:

- Vero
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'!

Domanda 30

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

La memoria a lungo termine conscia ci permette di gestire la coordinazione di movimenti che abbiamo imparato con la pratica, come per esempio andare in bicicletta.

Scgli una risposta:

- Vero
- Falso

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 31

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

È possibile che nella memoria a lungo termine l'informazione vecchia interferisca con la nuova

Scgli una risposta:

- Vero
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'.

Domanda 32

Risposta errata

Punteggio ottenuto 0,00 su 6,00

Per facilitare la memorizzazione delle funzionalità di una applicazione è necessario utilizzare nomi più corti possibile,

Scgli una risposta:

- Vero
- Falso

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 33

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

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 34

Risposta errata

Punteggio ottenuto 0,00 su 6,00

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 35

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

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 errata

Punteggio ottenuto 0,00 su 6,00

La teoria del problem space tiene conto delle condizioni emotive della persona.

Scegli una risposta:

 Vero  Falso

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 37

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

Nella teoria del problem space, tutti gli operatori sono applicabili a prescindere dalla configurazione dello stato del problema.

Scegli una risposta:

 Vero Falso 

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 38

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

Le personas sono delle persone reali

 Vero Falso 

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 39

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

Le personas servono a focalizzare le categorie di utenti per l'applicazione considerata

- Vero 
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'!

Domanda 40

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

Le personas non contengono alcuna informazione sugli interessi che non siano correlati all'applicazione in oggetto

- Vero
- Falso 

La risposta corretta è 'Falso'!

Domanda 41

Risposta errata

Punteggio ottenuto 0,00 su 6,00

Le personas rappresentano una descrizione astratta di una categoria di utenti

- Vero 
- Falso

La risposta corretta è 'Falso'!

Domanda 42

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

Gli scenari vengono utilizzati per focalizzare un caso di utilizzo dell'applicazione

- Vero 
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'!

Domanda 43

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

Gli scenari possono contenere la descrizione del comportamento del software

- Vero 
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'!

Domanda 44

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 6,00 su 6,00

Gli scenari si utilizzano per descrivere interazioni che allo stato attuale della tecnologia non si possono supportare

- Vero 
- Falso

La risposta corretta è 'Vero'!

Domanda 45

Risposta errata

Punteggio ottenuto 0,00 su 6,00

Le persone che interagiscono nella descrizione di uno scenario sono generiche

- Vero ×
- Falso

La risposta corretta è 'Falso'.

Domanda 46

Completo

Punteggio max.: 70,00

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

font
lunghezza righe
uso titoli sotto titoli ecc

Domanda 47

Completo

Punteggio max.: 70,00

Si consideri un'app di monitoraggio del fitness, che aiuta gli utenti a monitorare la propria attività fisica e la propria salute registrando gli allenamenti, monitorando parametri come distanza e calorie bruciate e impostando obiettivi di fitness personali. Le app di questo tipo supportano funzionalità per la condivisione sui social, la visualizzazione dei progressi e l'integrazione con dispositivi indossabili per fornire una visione completa del proprio percorso di fitness.

Scrivi una persona che rappresenti una categoria di utenti per tale app.

Nome

Età

Psiche

Contesto

Emozioni e atteggiamento

Tratti personali

Bisogni

Situazioni

Domanda 48

Risposta non data

Punteggio max.: 70,00

Descrivi il modello degli script per la memoria a lungo termine, discutendo le differenze con gli altri modelli che abbiamo affrontato nel corso. Completa la risposta con un esempio appropriato.

Domanda 49

Completo

Punteggio max.: 70,00

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

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

Domanda 50

Completo

Punteggio max.: 70,00

Si consideri il problema di allegare un file a una mail che si sta scrivendo. Si modelli il problema utilizzando la teoria del problem space, specificando 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:**

Vai a...

< Prev Section

Next Activity >