

Domanda 1

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 6,00

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

- ☐ Vero
- ☐ Falso

Domanda 2

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 6,00

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

- ☐ Vero
- ☐ Falso

Domanda 3

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 6,00

I requisiti non forniscono alcuna informazione sul contesto d'uso

- ☐ Vero
- ☐ Falso

Domanda 4

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 6,00

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

- ☐ Vero
- ☐ Falso

Domanda 5

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 6,00

I bastoncini sono in numero diverso per ogni colore.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☐ Falso

Domanda 6

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 6,00

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

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☐ Falso

Domanda 7

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 6,00

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

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☐ Falso

Domanda 8

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 6,00

Le immagini percepite dagli occhi sono perfettamente uguali.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☐ Falso

Domanda 9

Risposta non
ancora data

Punteggio max.:
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

[< Prev Section](#)

[Vai a...](#)

[Next Activity >](#)

Domanda 10

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 6,00

La lunghezza della riga ha impatto sulla velocità di lettura.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☐ Falso

Domanda 11

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 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

Domanda 12

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 6,00

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

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☐ Falso

Domanda 13

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 6,00

Il riconoscimento di una parola avviene durante la fissazione.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☐ Falso

Domanda 14

Risposta non
ancora data

Punteggio max.:
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

[< Prev Section](#)

[Vai a...](#)

[Next Activity >](#)

Domanda 15

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 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.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☐ Falso

Domanda 16

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 6,00

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

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☐ Falso

Domanda 17

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 6,00

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

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☐ Falso

Domanda 18

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 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.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☐ Falso

Domanda 19

Risposta non
ancora data

Punteggio max.:
6,00

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

Scegli una risposta:

☐ Vero

☐ Falso

[< Prev Section](#)

[Vai a...](#)

[Next Activity >](#)

Domanda 20

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 6,00

La memoria a breve termine organizza le informazioni in blocchi.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☐ Falso

Domanda 21

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 6,00

La memoria a breve termine può essere suddivisa in più componenti per stimolo sensoriale.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☐ Falso

Domanda 22

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 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

Domanda 23

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 6,00

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

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☐ Falso

Domanda 24

Risposta non
ancora data

Punteggio max.:
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

[< Prev Section](#)

[Vai a...](#)

[Next Activity >](#)

Domanda 25

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 6,00

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

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☐ Falso

Domanda 26

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 6,00

La memoria a lungo termine ha una struttura che può essere rappresentata con vari modelli.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☐ Falso

Domanda 27

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 6,00

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

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☐ Falso

Domanda 28

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 6,00

Il processo del riconoscimento è più difficoltoso rispetto al ricordo

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☐ Falso

Domanda 29

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 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

Domanda 30

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 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.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☐ Falso

Domanda 31

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 6,00

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

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☐ Falso

Domanda 32

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 6,00

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

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☐ Falso

Domanda 33

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 6,00

La capacità di risolvere un problema può essere stimolata tramite l'uso di analogie.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☐ Falso

Domanda 34

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 6,00

Gli operatori sono quegli stati intermedi dello spazio del problema che ci avvicinano alla soluzione.

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☐ Falso

Domanda 35

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 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

Domanda 36

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 6,00

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

Scegli una risposta:

- ☐ Vero
- ☐ Falso

Domanda 37

Risposta non
ancora data

Punteggio max.:
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

[< Prev Section](#)

[Vai a...](#)

[Next Activity >](#)

Domanda 38

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 6,00

Le personas sono delle persone reali

- ☐ Vero
- ☐ Falso

Domanda 39

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 6,00

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

- ☐ Vero
- ☐ Falso

Domanda 40

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 6,00

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

- ☐ Vero
- ☐ Falso

Domanda 41

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 6,00

Le personas rappresentano una descrizione astratta di una categoria di utenti

- ☐ Vero
- ☐ Falso

Domanda 42

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 6,00

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

- ☐ Vero
- ☐ Falso

Domanda 43

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 6,00

Gli scenari possono contenere la descrizione del comportamento del software

- ☐ Vero
- ☐ Falso

Domanda 44

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 6,00

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

- ☐ Vero
- ☐ Falso

Domanda 45

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 6,00

Le persone che interagiscono nella descrizione di uno scenario sono generiche

- ☐ Vero
- ☐ Falso

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.

Modifica Visualizza Inserisci Formato Strumenti Tabella Guida

















p

0 parole Build with tinyMCE //

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.

Modifica Visualizza Inserisci Formato Strumenti Tabella Guida

  **B** *I*            

Nome

p > span

11 parole Build with  tinyMCE //

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.

Modifica Visualizza Inserisci Formato Strumenti Tabella Guida



p

0 parole Build with tinyMCE //

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

Modifica Visualizza Inserisci Formato Strumenti Tabella Guida



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.

Modifica Visualizza Inserisci Formato Strumenti Tabella Guida



- **Elenco degli stati:**
- **Elenco degli operatori (con le condizioni per applicarli)**
- **Soluzione 1:**
- **Soluzione 2:**