

INTERFACCE UOMO-MACCHINA — PANIERE B (Risposte in ordine)

Formato:

Lezione XX

01. Domanda

Risposta: (LETTERA) testo

Per le aperte: risposta ~5 righe.

NOTA: Questo file contiene TUTTE le domande/risposte che abbiamo già compilato in chat (Lezioni 002–048).

LEZIONE 002

01. Cosa sono i Natural Communication Gateway?

Risposta: (C) Sono gateway di comunicazione sempre più naturali che si interpongono tra gli esseri umani e le macchine.

02. Nella visione utente-centrica:

Risposta: (A) L'oggetto della progettazione non sono più le sole funzionalità del sistema, ma anche le modalità di interazione fra il sistema e i suoi utilizzatori.

LEZIONE 003

01. Il dialogo fra utente e sistema implica sempre più... l'esecuzione di:

Risposta: (C) Ragionamenti complessi.

02. Cosa s'intende per interfaccia d'uso?

Risposta: (C) Tutti i componenti (HW/SW) che forniscono informazioni e comandi per svolgere compiti tramite il sistema.

03. La complessità funzionale e complessità d'uso sono concetti:

Risposta: (B) Diversi ma legati tra loro.

04. Cosa s'intende genericamente per sistema interattivo?

Risposta: (D) Combinazione di componenti hardware e software che ricevono input umano e forniscono output per supportare un compito.

05. (Aperta) Passaggio da "protesi del corpo" a sistemi da gestire:

Risposta: In passato il computer era visto come protesi (calcolo/automazione). Oggi è un ecosistema da gestire (menu, account, privacy, configurazioni). L'utente governa un ambiente digitale con regole e stati. Esempio: smartphone/servizi cloud non sono una sola funzione ma un sistema complesso.

06. (Aperta) Complessità d'uso:

Risposta: È lo sforzo per capire/usare il sistema (carico mentale, errori, passaggi), indipendente dalla complessità interna. Un sistema potente può essere poco usabile se richiede concetti tecnici o troppe azioni. Esempio: configurare DNS/VPN manualmente.

LEZIONE 004

01. Un'interfaccia utente serve principalmente a:

Risposta: (A) Filtrare la complessità interna di un sistema.

02. In quale anno HCI diventa una disciplina autonoma?

Risposta: (C) 1987.

03. Per contesto d'uso s'intende:

Risposta: (A) Condizioni ambientali, strumentali e organizzative in cui si svolge.

04. I modelli di maturità mostrano che un prodotto:

Risposta: (B) È maturo quando le prestazioni eguagliano/superano i bisogni dell'utente tipo.

05. Un modello di maturità:

Risposta: (D) Confronta prestazioni del prodotto e necessità degli utenti soddisfatte.

06. (Aperta) Perché HCI è multidisciplinare:

Risposta: Integra informatica, psicologia cognitiva, ergonomia, design, sociologia per progettare sistemi efficaci/efficienti/soddisfacenti.

07. (Aperta) Cos'è l'interfaccia utente:

Risposta: Zona di contatto uomo-sistema che traduce obiettivi in azioni e mostra stato/feedback; riduce errori e complessità.

LEZIONE 005

01. L'oggetto di manipolazione nell'interazione:

Risposta: (D) Oggetto di manipolazione.

02. Manipolazione diretta:

Risposta: (C) L'utente opera direttamente su oggetti grafici sullo schermo.

03. Interazione non nel display:

Risposta: (C) Quando l'interazione non avviene direttamente nello schermo del dispositivo.

04. Paradigma "utente controlla dialogo":

Risposta: (B) L'utente controlla il dialogo; il computer è passivo e risponde.

05. (Aperta) Paradigmi e tecnologie:

Risposta: Paradigma = modello di interazione (WIMP/touch/voice); tecnologia = dispositivi che lo abilitano (mouse/touch/sensori). Cambiano regole ed aspettative.

06. (Aperta) Manipolazione diretta:

Risposta: Azioni immediate su oggetti visibili con feedback rapido (drag&drop, icone).

LEZIONE 006

01. Mobile computing enfatizza:

Risposta: (D) Capacità del dispositivo di supportare applicativi di facile utilizzo.

02. WWW ipermedia:

Risposta: (B) Gestione di ipermedia.

03. Location-based:

Risposta: (A) Servizi georeferenziati basati su GPS.

04. Ipermedia:

Risposta: (A) Nodi multimediali collegati da link.

05. (Aperta) Point & Click:

Risposta: Interazione selezionando oggetti con puntamento e click; riduce memorizzazione comandi; facilita esplorazione.

06. (Aperta) Mobile computing:

Risposta: Calcolo in mobilità con dispositivi portatili e reti wireless, con contesto/sensori e servizi "on the go".

LEZIONE 007

01. Ubiquitous computing:

Risposta: (A) Dispositivi interconnessi e integrati nell'ambiente.

02. Context-aware:

Risposta: (B) Dispositivi che percepiscono info dall'ambiente e la interpretano.

03. Ambient intelligence:

Risposta: (D) Ambienti sensibili con oggetti intelligenti che offrono funzionalità utili.

04. CSCW:

Risposta: (B) Supporto/coordinamento attività cooperative e studio effetti sociali/organizzativi.

05. (Aperta) Intelligenza ambientale:

Risposta: Ambiente percepisce persone/contesto e reagisce utilmente (domotica, assistenza, uffici smart).

06. (Aperta) Social computing:

Risposta: Sistemi che supportano interazione sociale e collaborazione (social, wiki, strumenti condivisi).

LEZIONE 008

01. L'interazione è fatta di:

Risposta: (D) Innumerevoli piccoli dettagli.

02. Ciclo feedback:

Risposta: (B) Input → feedback → interpretazione/confronto con scopo.

03. Golfo valutazione:

Risposta: (D) Separazione tra percezione stato e valutazione risultati.

04. Golfo esecuzione:

Risposta: (A) Separazione tra intenzioni e azioni.

05. (Aperta) Ciclo di feedback:

Risposta: Azione → cambiamento → feedback → interpretazione → correzione; feedback chiaro riduce errori.

06. (Aperta) Modello Norman:

Risposta:

Obiettivo→intenzione→azioni→esecuzione→percezione→interpretazione→valutazione; problemi nei golfi.

LEZIONE 009

01. Feedback:

Risposta: (C) Retroazione.

02. Affordance:

Risposta: (B) Proprietà visiva che suggerisce l'uso.

03. Ridurre golfo valutazione:

Risposta: (B) Feedback interpretabile e chiaro sullo stato.

04. Golfo citato:

Risposta: (D) Esecuzione.

05. (Aperta) Affordance con esempi:

Risposta: Aspetto suggerisce azione (maniglia tira, bottone premi). Errore: porta a spinta con maniglia.

06. (Aperta) Differenza golfi:

Risposta: Esecuzione = cosa fare; valutazione = cosa è successo. UI buona riduce entrambi.

LEZIONE 010

01. Perché "usabile" non è assoluto:

Risposta: (B) Serve specificare utenti, obiettivi, contesto.

02. Universal access:

Risposta: (C) Accessibilità estesa a tutti (barriere varie).

03. E-book:

Risposta: (A) Sostituzione supporto cartaceo con elettronico.

04. E-learning:

Risposta: (D) Supporti interattivi online tramite web.

05. FAQ:

Risposta: (A) Elenchi di domande tipiche.

06. (Aperta) Esempio non-usabilità smartphone:

Risposta: Permessi app frammentati e poco chiari; effetti poco visibili; percorso incoerente.

07. (Aperta) "Oggetti spiegano come usarli":

Risposta: Affordance+feedback devono guidare senza istruzioni; se servono manuali per basi, design è debole.

LEZIONE 011

01. User-centered:

Risposta: (C) Porre utente al centro.

02. Attentional cue:

Risposta: (D) Indizi che guidano attenzione.

03. Modelli utente:

Risposta: (B) Predire prestazioni dell'utente tipico.

04. Ruolo:

Risposta: (D) Separa caratteristiche personali dagli aspetti legati allo scopo.

05. (Aperta) Fattori che influenzano attenzione:

Risposta: Contrasto, movimento, suono, novità, dimensione, posizione, urgenza + fattori interni (stanchezza).

06. (Aperta) GOMS:

Risposta: Goals, Operators, Methods, Selection rules; stima tempi/difficoltà e confronta interfacce.

LEZIONE 012

01. Memoria dichiarativa:

Risposta: (C) Episodica e semantica.

02. Modello modale:

Risposta: (D) Information processing con fasi e magazzini.

03. Chunk (Miller):

Risposta: (D) 5–9 chunk (7 ± 2) nella STM.

04. Memoria a lungo termine:

Risposta: (C) Dichiarativa e procedurale.

05. (Aperta) STM caratteristiche:

Risposta: Breve durata e capacità limitata (7 ± 2); interferenza; es. ricordare numero finché lo digiti.

06. (Aperta) Relazioni tra memorie:

Risposta: Sensoriale → attenzione → STM → (strategie) → LTM; LTM semantica/procedurale/episodica in uso.

LEZIONE 013

01. Recognition:

Risposta: (B) Individuare tra alternative.

02. Recall:

Risposta: (C) Estrarre dalla memoria.

03. Retrieval:

Risposta: (D) Processi per rievocare.

04. Encoding:

Risposta: (B) Processi per memorizzare.

05. (Aperta) Implicazioni LTM:

Risposta: Coerenza e convenzioni riducono apprendimento; feedback e cronologia supportano episodica.

06. (Aperta) Recognition vs recall:

Risposta: Menu/icone = recognition; scorciatoie a memoria = recall (Ctrl+P).

LEZIONE 014

01. Cecità OMS:

Risposta: (D) <3/60.

02. Acuità:

Risposta: (A) Distinguere due punti.

03. Dettagli e colori fissando:

Risposta: (D) Visione foveale.

04. Learning curve:

Risposta: (D) Curva media su compito e campione utenti.

05. (Aperta) Cecità cromatica:

Risposta: Alterazione coni; spesso genetica; evitare info solo colore.

06. (Aperta) Foveale vs periferica:

Risposta: Foveale nitida/colore; periferica sensibile a movimento.

LEZIONE 015

01. Etnografo:

Risposta: (D) Costruisce teorie/modelli raccogliendo info.

02. Legge di Fitts:

Risposta: (D) Tempo in funzione di distanza e dimensione target.

03. Studio sul campo NON raccoglie:

Risposta: (C) Dati sensibili senza autorizzazione.

04. HCI usa etnografia/design:

Risposta: (A) Per capire esperienza/estetica.

05. (Aperta) Legge di Fitts implicazioni:

Risposta: Target più grandi e vicini = più veloci; utile per touch, bordi/angoli.

06. (Aperta) Ruolo etnografo:

Risposta: Osserva pratiche reali, vincoli, bisogni inespressi; traduce insight per progetto.

LEZIONE 016

01. Standard human-centered:

Risposta: (B) ISO 13407.

02. Punti fondamentali ISO 13407:

Risposta: (A) Comprensione utenti/compiti/ambienti; coinvolgimento utente; valutazione; iterazione.

03. Partire dall'utente:

Risposta: (C) Vero.

04. Progettazione human-centred:

Risposta: (B) Approccio generale, non metodologia unica.

05. (Aperta) Concetto Human-Centered:

Risposta: Utenti/obiettivi/contesti al centro; coinvolgimento e valutazione; processo iterativo.

06. (Aperta) ISO 13407:

Risposta: Processo: contesto d'uso→requisiti→soluzioni→valutazione iterativa.

LEZIONE 017

01. Caso d'uso:

Risposta: (A) Insieme interazioni per uno scopo utile.

02. Progettista orientato al sistema:

Risposta: (C) Progetta funzioni e lascia all'utente la sequenza.

03. Universal design (Ron Mace):

Risposta: (D) Usabile da tutte le persone al massimo grado senza adattamenti.

04. Net-generation:

Risposta: (D) Nati 1977–1997.

05. (Aperta) Bottom-up vs top-down:

Risposta: Top-down parte da casi d'uso; bottom-up parte da funzioni e costruisce a posteriori casi d'uso.

06. (Aperta) Caso d'uso vs funzionalità:

Risposta: Caso d'uso = scopo/obiettivo; funzionalità = operazioni/componenti per realizzarlo.

LEZIONE 018

01. 1° livello maturità:

Risposta: (D) Il prodotto funziona.

02. 2° livello:

Risposta: (C) Qualità/completanza funzioni.

03. 3° livello:

Risposta: (D) Parte da analisi utenti e casi d'uso nei contesti.

04. Asserzione vera:

Risposta: (C) Interaction designer ha competenze più ampie del system designer.

05. (Aperta) Design protesico:

Risposta: Strumento "invisibile" nell'uso; attenzione sul compito; emerge solo quando qualcosa va male.

06. (Aperta) Interaction vs system design:

Risposta: System = architettura/prestazioni; interaction = flussi/feedback/usabilità. Esempio home banking.

LEZIONE 019

01. Iterativo: falsa su allocazione risorse:

Risposta: (B)

02. Modelli iterativi:

Risposta: (B) Coinvolgere utenti fin da subito.

03. Cascata:

Risposta: (B) No ritorni ai passi precedenti.

04. Usability engineering:

Risposta: (C) Disciplina di tecniche/metodi/processi per progettare sistemi usabili.

05. (Aperta) 5 fasi cascata:

Risposta: Requisiti; specifiche; progettazione; implementazione; collaudo/rilascio.

06. (Aperta) Ciclo compito–artefatto:

Risposta: Compiti e strumenti si influenzano; nuovi artefatti cambiano pratiche e generano nuovi bisogni.

LEZIONE 020

01. Usage-centred design:

Risposta: (B) Centro sull'uso, utente coinvolto poco.

02. Prototipi importanti:

Risposta: (B) Comunicare con utenti e ridurre costi rifacimenti.

03. Contesto d'uso (ISO 13407) NON include:

Risposta: (D) Specifiche tecniche/certificazioni.

04. Scopo ISO 13407:

Risposta: (D) Guida HCD lungo ciclo di vita.

05. (Aperta) Modello HCD:

Risposta: Contesto→requisiti→soluzioni→valutazione iterativa.

06. (Aperta) 3 attività post-rilascio:

Risposta: Feedback utenti; osservazione/log/analytics; analisi ticket/supporto.

LEZIONE 021

01. Usabilità:

Risposta: (C) Pianificata/progettata/monitorata durante tutto il progetto.

02. Costo/beneficio (Nielsen):

Risposta: (C) Confronto due versioni: senza vs con processo user-centred.

03. Prototipi editoriali:

Risposta: (A) Consolidano contenuti/base dati.

04. Prototipi navigazione:

Risposta: (A) Consolidano architettura e navigazione.

05. (Aperta) Processo iterativo web:

Risposta: Requisiti→prototipo→valutazione→refine in cicli.

06. (Aperta) Costi/benefici usabilità:

Risposta: Costi iniziali e cambiamento; benefici: meno errori/supporto, più efficienza/soddisfazione.

LEZIONE 022

01. Requisiti funzionali:

Risposta: (A) Funzioni che sistema deve realizzare.

02. Non funzionali:

Risposta: (B) Proprietà che il prodotto deve possedere.

03. Interviste:

Risposta: (C) Non strutturate/strutturate/semi-strutturate.

04. Scala Likert:

Risposta: (C) Affermazioni + 5 risposte.

05. (Aperta) Processo requisiti:

Risposta: Documento dice “cosa” e “perché”; requisiti specifici, poco ambigui; obbligatori vs desiderabili.

06. (Aperta) Fase esplorazione:

Risposta: Analisi comparativa + elicitation; definire value proposition e vincoli.

LEZIONE 023

01. Più casi d'uso in:

Risposta: (B) Scenari complessi.

02. Scenario d'uso:

Risposta: (B) Narrazione realistica con utente specifico.

03. Importante che:

Risposta: (A) Storia completa e contesto.

04. Falsa:

Risposta: (D)

05. (Aperta) Scenari + esempi ascensore:

Risposta: Storie realistiche (buste, notte, feedback) per chiarire bisogni e vincoli.

06. (Aperta) Caratteristiche buon scenario:

Risposta: Concreto, contesto completo, evidenza bisogni, rilevante, linguaggio naturale.

LEZIONE 024

01. Use case diagram:

Risposta: (C) Relazioni fra attori e casi d'uso.

02. Diagramma di contesto:

Risposta: (B) Tutti casi d'uso + confini + attori.

03. Vera:

Risposta: (A) Non scendere troppo nel dettaglio con sottocasi.

04. Attori non necessariamente umani:

Risposta: (D) Possono essere sistemi.

05. (Aperta) Diagrammi d'uso:

Risposta: Visione di sintesi "chi fa cosa"; utile nei requisiti, verifica completezza.

06. (Aperta) Casi vs scenari:

Risposta: Scenario = storia contestualizzata; caso d'uso = descrizione strutturata per uno scopo.

LEZIONE 025

01. Documento requisiti:

Risposta: (C) Bisogni/vincoli soddisfabili in molti modi.

02. Invenzione:

Risposta: (C) Da requisiti a design concept e primi prototipi.

03. Metafora:

Risposta: (A) Trasferire soluzioni da domini diversi.

04. Mimesi:

Risposta: (C) Riprodurre prodotto esistente con tecnologie diverse.

05. (Aperta) Metafora vs analogia + esempi:

Risposta: Metafora struttura esperienza (desktop, carrello).

06. (Aperta) Ibridazione:

Risposta: Integrare aspetti di più prodotti in un sistema coerente.

LEZIONE 026

01. Anti-pattern:

- Risposta: (A) Soluzioni da evitare ricorrenti.
02. Design pattern:
Risposta: (D) Soluzione generale riusabile.
03. O'Reilly iterativo:
Risposta: (C) Su tutto ciclo di vita.
04. Metafora (semantica):
Risposta: (D) Mescolare campi semantici trasferendo proprietà.
05. (Aperta) Design pattern + esempio:
Risposta: Soluzione riusabile; es. wizard.
06. (Aperta) Metafore sul computer:
Risposta: Desktop/cartelle; cestino.

LEZIONE 027

01. Look&feel:
Risposta: (C) Valutare interfaccia e interazione.
02. ISO 13407 prototipo:
Risposta: (A) Rappresentazione usabile per valutazione.
03. Hi-fi/lo-fi:
Risposta: (A) Alta fedeltà simile al finale.
04. Prototipare:
Risposta: (A) Obiettivi→modello parziale→valutazione.
05. (Aperta) Schizzi/storyboard/diagrammi:
Risposta: Schizzi idee rapide; storyboard flussi; diagrammi comportamento rigoroso.
06. (Aperta) Prototipo e classificazione:
Risposta: Per scopo, fedeltà, durata (usa-e-getta vs evolutivo).

LEZIONE 028

01. Prototipi ipertestuali:
Risposta: (A) Serie di file multimediali per aspetti del prodotto.
02. Wire-frame:
Risposta: (B) Interattivi lo-fi, grafica semplificata.
03. Prototipi intermedi:
Risposta: (B) Provano aspetti specifici ma non funzioni complessive.
04. IVR:
Risposta: (B) Richiesta a voce e risposta vocale da script.
05. (Aperta) Mago di Oz:
Risposta: Sistema "finto" con umano dietro; utile per NLU/IVR; test precoce.
06. (Aperta) Wire-frame:
Risposta: Struttura/navigazione prima dello stile; economici, spesso usa-e-getta.

LEZIONE 029

01. Standard TC159/SC4:
Risposta: (C) ISO 13407, ISO 9241, ISO 14915.
02. TC159/SC4:
Risposta: (B) Ergonomics of human-system interaction.
03. Principi:
Risposta: (B) Indicazioni generali basate su evidenze/consenso.
04. Linee guida:

Risposta: (C) Raccomandazioni per classi di sistemi.

LEZIONE 030

01. Comunicazione breve/essenziale:

Risposta: (C)

02. Auto-descrizione:

Risposta: (B)

03. Principio NON ISO 9241-110:

Risposta: (D) Compatibilità con i documenti.

04. Adeguatezza al compito:

Risposta: (A)

05. (Aperta) Auto-descrizione:

Risposta: Stato visibile, feedback chiari, cosa posso fare e dove sono.

06. (Aperta) Adeguatezza al compito:

Risposta: Supporto diretto agli obiettivi, automatizza, evita passaggi inutili.

LEZIONE 031

01. Tempo percepito attesa:

Risposta: (A)

02. Conformità aspettative:

Risposta: (C)

03. Controllo dall'utente:

Risposta: (B)

04. Feedback:

Risposta: (C)

05. (Aperta) Conformità aspettative:

Risposta: Coerenza con convenzioni e contesto; prevedibilità riduce errori.

06. (Aperta) Input in posizione attesa:

Risposta: Richiedere input dove l'utente guarda; es. dialogo spell-check.

LEZIONE 032

01. Modello concettuale evidente:

Risposta: (D)

02. Feedback intermedi:

Risposta: (B)

03. Aiuto familiarizzazione:

Risposta: (D)

04. Adeguatezza all'apprendimento:

Risposta: (B)

05. (Aperta) Esempi:

Risposta: Tooltip/formati; undo e conferme; walkthrough.

06. (Aperta) Concetto:

Risposta: Guidare apprendimento, help online, feedback, sperimentazione sicura.

LEZIONE 033

01. Punto ripartenza controllato:

Risposta: (B)

02. Controllabilità:

- Risposta: (A)
03. Falso:
Risposta: (B)
04. Reversibilità:
Risposta: (B)
05. (Aperta) Controllabilità:
Risposta: Utente guida; flessibilità, sospendere/riprendere, correggere.
06. (Aperta) Esempi:
Risposta: Undo/redo; bozza e ripresa.

LEZIONE 034

01. Prevenzione azioni non lecite:
Risposta: (D)
02. Correzione differibile:
Risposta: (D)
03. Correzione automatica modificabile:
Risposta: (B)
04. Tollerante verso errori:
Risposta: (A)
05. (Aperta) Individualizzazione:
Risposta: Personalizzazione (lingua, viste, scorciatoie, livelli aiuto).
06. (Aperta) Tolleranza errore:
Risposta: Prevenzione+diagnosi+recupero; minimizzare gravità e sforzo.

LEZIONE 035

01. Errore umano (Reason):
Risposta: (B)
02. Mistake:
Risposta: (A)
03. Azione spontanea:
Risposta: (C)
04. Slip:
Risposta: (C)
05. (Aperta) Involontaria vs spontanea:
Risposta: Involontaria senza intenzione (urtare); spontanea intenzionale ma non pianificata (afferrare al volo).
06. (Aperta) Slip vs mistake + esempi:
Risposta: Mistake = decisione sbagliata; slip = esecuzione sbagliata.

LEZIONE 036

01. Funzione obbligante:
Risposta: (B)
02. Modalità:
Risposta: (D)
03. Diversificazione azioni:
Risposta: (D) Prevenire lapsus.
04. Tecnica errata:
Risposta: (D) Uniformare azioni.

05. (Aperta) Funzioni obbliganti esempi:

Risposta: Sequenza vincolata; menu disabilitati; blocchi di sicurezza.

06. (Aperta) Tecniche prevenzione:

Risposta: Diversificare, evitare modalità, forcing functions, input vincolati, conferme, default sicuri.

LEZIONE 037

01. Funzione errata messaggio errore:

Risposta: (B)

02. Diagnosi non verbosa:

Risposta: (B)

03. Backward recovery:

Risposta: (B)

04. Forward recovery:

Risposta: (A)

05. (Aperta) Correzione errore:

Risposta: Backward vs forward; minimo sforzo; correzioni modificabili.

06. (Aperta) Diagnosi errore:

Risposta: Spiega cosa/ perché e come risolvere; tono non colpevolizzante; dettagli opzionali.

LEZIONE 038

01. Definizione usabilità:

Risposta: (C)

02. Scopribilità:

Risposta: (A)

03. Obiettivo non perseguibile:

Risposta: (B) Persuasione.

04. Attributi:

Risposta: (B) Indipendenti.

05. (Aperta) Obiettivi grafica:

Risposta: Comprensibilità, usabilità, gradevolezza, originalità, emozioni (priorità e tradeoff).

06. (Aperta) ISO 9241-12 criteri:

Risposta: Chiarezza, discriminabilità, concisione, consistenza, scopribilità, leggibilità, comprensibilità.

LEZIONE 039

01. Gestalt:

Risposta: (A) Psicologia della forma.

02. Somiglianza:

Risposta: (D)

03. Vicinanza:

Risposta: (A)

04. Chiusura:

Risposta: (B)

05. (Aperta) Buona forma:

Risposta: Preferenza per forme semplici/regolari/stabili; es. vedere quadrati in figure ambigue.

06. (Aperta) Esempi leggi:

Risposta: Vicinanza nei form; somiglianza bottoni stessi colori.

LEZIONE 040

01. Allineamento:

Risposta: (D) Struttura immediatamente percepibile.

02. Chiusura:

Risposta: (D) Racchiudere in cornice chiusa.

03. Somiglianza:

Risposta: (B) Stesso colore/forma per elementi correlati.

04. (Aperta) Somiglianza vs chiusura:

Risposta: Raggruppamento per similarità vs per contorno chiuso.

05. (Aperta) Allineamento vs chiusura:

Risposta: Allineamento ordina su griglia; chiusura delimita aree.

LEZIONE 041

01. Colore per chiusura:

Risposta: (C)

02. Usare colori:

Risposta: (B) Distinguere contenuti diversi.

03. Daltonismo:

Risposta: (C) Non solo colore per info.

04. Heat-map:

Risposta: (B)

05. (Aperta) Percorso visivo:

Risposta: Sequenza fissazioni; heat-map da aggregazione; es. pagina news.

06. (Aperta) Colori e significati:

Risposta: Convenzioni (rosso pericolo, verde ok) e cultura; associare colore all'effetto azione.

LEZIONE 042

01. Usabilità di un testo:

Risposta: (A) Grado con cui può essere usato da utenti per obiettivi con efficacia/efficienza/soddisfazione in contesto.

LEZIONE 043

01. Occhio medio:

Risposta: (B) x-height.

02. Font graziato più usato:

Risposta: (A) Times New Roman.

03. Punto tipografico:

Risposta: (B) 1/72 pollice.

04. Font a larghezza variabile:

Risposta: (A) Proporzionale.

05. (Aperta) Tecniche per creare font:

Risposta: Disegno glifi, metriche, spaziatura/kerning, hinting, stili, test, export.

06. (Aperta) Unità tipografia digitale:

Risposta: pt, px, em/rem, % (mm/cm meno affidabili su schermo).

LEZIONE 044

01. Dimensione caratteri:

Risposta: (A) Non inferiori a corpo 12.

02. Testi su video:

Risposta: (D) Testi brevi + indicazioni da studi legibility.

03. Anni '80: lettura monitor più lenta:

Risposta: (A) 25%.

04. Legibility:

Risposta: (A) Misure rigorose che correlano tempi e parametri visivi.

05. (Aperta) Legibility:

Risposta: Facilità riconoscere lettere (forma, contrasto, spaziature) misurabile sperimentalmente.

06. (Aperta) Carta vs monitor:

Risposta: Carta più stabile/alta risoluzione; monitor risoluzione/luminosità/riflessi/scroll; affaticamento.

LEZIONE 045

01. Gulpease basso:

Risposta: (A) Frasi lunghe e complesse.

02. Frutiger:

Risposta: (D) Preferiamo font più leggibili.

03. Readability:

Risposta: (B) Comprensione rapida con minimo sforzo.

04. Interpretazione errata Gulpease:

Risposta: (D)

05. (Aperta) Legibility vs readability:

Risposta: Legibility = riconoscere lettere; readability = capire il contenuto (lessico/sintassi).

06. (Aperta) Readability esempio:

Risposta: Frasi brevi e parole comuni vs paragrafo lungo con subordinate e gergo.

LEZIONE 046

01. Manuali di stile:

Risposta: (B) Forma espressiva analoga per concetti.

02. Plain language:

Risposta: (B)

03. Paratesto (errata):

Risposta: (A) Sottolineature per evidenziare.

04. Micro-content:

Risposta: (A)

05. (Aperta) Linee guida testo web:

Risposta: Scansionabile, titoli, paragrafi brevi, piramide rovesciata, anchor descrittive, grassetto mirato.

06. (Aperta) Manuali di stile:

Risposta: Regole/coerenza di tono/termini/formati; utili per team e qualità continua.

LEZIONE 047

01. Valutazione euristica:

Risposta: (D)

02. Regola "falsa":

Risposta: (B)

03. Test usabilità:

Risposta: (D)

04. Osservatore:

Risposta: (D)

05. (Aperta) Euristiche Nielsen:

Risposta: Stato visibile; mondo reale; controllo; coerenza; prevenzione errori; riconoscimento; flessibilità; minimalismo; gestione errori; aiuto.

06. (Aperta) Test di usabilità:

Risposta: Utenti svolgono compiti; misure problemi/tempi/errori; valida efficacia/efficienza/soddisfazione.

LEZIONE 048

01. Rapporto valutazione:

Risposta: (D)

02. Preparazione test:

Risposta: (C)

03. Misura non oggettiva:

Risposta: (C)

04. Fase errata:

Risposta: (B)

05. (Aperta) Fasi test usabilità:

Risposta: Pianificazione; preparazione; esecuzione; analisi+report.

06. (Aperta) Costi/benefici:

Risposta: Costi tempo/reclutamento/logistica; benefici meno errori, meno supporto, più soddisfazione e ROI.