



UNIVERSITÀ DI PISA

Corso di Laurea in Informatica Umanistica

RELAZIONE

**Orientarsi giocando: progetto per un gioco da
tavolo e da computer per le aspiranti matricole di
Informatica Umanistica**

Candidato: *Federica Cau*

Relatore: *Enrica Salvatori*

Correlatore: *Maria Simi*

Anno Accademico 2006-2007

INDICE

INDICE	2
INTRODUZIONE.....	4
CAPITOLO 1 - COME ORGANIZZARE IL LAVORO	6
CAPITOLO 2 - ANALISI DELLO STATO ATTUALE.....	7
SALONI DELL' ORIENTAMENTO DI INFORMATICA UMANISTICA.....	7
QUESTIONARI ONLINE	12
CONCLUSIONI	15
CAPITOLO 3 - SOLUZIONE PROPOSTA	16
OSSERVAZIONI E MODIFICHE ALLO STATO ATTUALE.....	16
PROPOSTE DI MIGLIORAMENTO	17
IDEAZIONE DELLA STRUTTURA	17
CAPITOLO 4 - REALIZZAZIONE	19
TAVOLO DA GIOCO - PRIMA BOZZA	19
TAVOLO DA GIOCO - SECONDA BOZZA	21
IDEA DEFINITIVA	22
DIVISIONE IN MACROCATEGORIE.....	22
SCOPO DEL GIOCO	25
SVILUPPO DELLE DOMANDE.....	25
TAVOLO DA GIOCO - VERSIONE FINALE	30
CARTE DA GIOCO	32
DOMANDE	32
STRUTTURA DELLA CARTA.....	36
CARTA IMPREVISTO	37
CARTA AIUTO	38
PEDINE	39

DADO GIOCO	40
STAMPA IN TIPOGRAFIA	41
VERSIONE MULTIMEDIALE	42
PERCHE' FLASH	42
INTERFACCIA GIOCO - VERSIONE MULTIMEDIALE	43
POSSIBILITA' DI ESTENSIONE DEL PROGRAMMA	53
RACCOLTA DATI	56
UPDATE DEI CDROM.....	56
CAPITOLO 5 - MANUALE UTENTE	57
SCOPO DEL GIOCO	57
NUMERO DI GIOCATORI	57
DOTAZIONE NELLA SCATOLA.....	57
PREPARAZIONE DEL GIOCO	57
INIZIO GIOCO	58
CAPITOLO 6 - TEST DEL PRODOTTO.....	60
CAPITOLO 7 – CONCLUSIONI	65
APPENDICE.....	66
BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA	173

INTRODUZIONE

*"Nel mezzo del cammin di un ciclo for,
mi ritrovai in una funzione oscura,
che la via per il return era smarrita..."*

Il progetto nasce dall'esigenza di dare una valida alternativa ai classici test che vengono proposti alle matricole durante I Saloni dell' Orientamento.

Ciò che si andrà a descrivere è un gioco da tavolo, sviluppato sia su supporto cartaceo che digitale, che ha lo scopo di far conoscere, attraverso domande, le discipline che si studiano nel Corso di Laurea di Informatica Umanistica.

Le varie materie saranno suddivise in cinque "Macrocategorie", in base alle caratteristiche di ciascuna disciplina secondo la seguente categorizzazione:

- **Arte e Letteratura**
- **Lingua**
- **Storia e Geografia**
- **Informatica**
- **Creative e Web**

Attraverso un percorso ricco di imprevisti, i giocatori a turno risponderanno a delle domande e chi per primo completa tutta la sequenza vince il gioco.

Gli obiettivi che ci prefiggiamo sono i seguenti:

- presentare attraverso un percorso di gioco le discipline del Corso di Laurea
- evidenziare la coesistenza e complementarietà di discipline Informatiche e Umanistiche
- proporre un test di ingresso che permetta di valutare le proprie affinità nei confronti del Corso di Laurea
- raccogliere i dati relativi ai risultati ottenuti dalle matricole durante gioco.

CAPITOLO 1 - COME ORGANIZZARE IL LAVORO

Il lavoro comincia con un'analisi dei precedenti metodi utilizzati per presentare il Corso di Laurea di Informatica Umanistica agli studenti che intendono affrontare questo corso di studi.

Si passa poi alla fase di ricerca di una metodologia che possa ottimizzare il coinvolgimento e la partecipazione emotiva delle aspiranti matricole, tanto da invogliarle ad iscriversi al Corso di Laurea in questione.

Per raggiungere tale scopo si cerca di utilizzare tutte le tecniche più recenti, evitando l'utilizzo di tipologie di test classici, come questionari a crocette o lezioni frontali.

Viene quindi individuata una soluzione accattivante e innovativa, per raggiungere le finalità precedentemente descritte, al fine di stimolare il più possibile l'interesse della potenziale matricola.

Vengono presi in considerazione, come punto di partenza, gli aspetti ludici presenti o meno nell'attuale svolgimento dei Saloni dell'Orientamento e, a seguito di eventuali carenze verrà studiata una soluzione adeguata alle moderne esigenze dell'utenza alla quale tali eventi sono rivolti.

CAPITOLO 2 - ANALISI DELLO STATO ATTUALE

SALONI DELL' ORIENTAMENTO DI INFORMATICA UMANISTICA

Attualmente il Salone dell' Orientamento si svolge presso il Palazzo dei Congressi di Pisa e si tratta di una giornata dedicata alle aspiranti matricole atta a far conoscere il Corso di Laurea in Informatica Umanistica e a incontrare i futuri allievi.

La mattinata è dedicata alla presentazione dei progetti sviluppati dagli studenti degli anni precedenti, lavori in particolar modo riguardanti il corso di Produzione Multimediale. Ciò ha la finalità di catturare l' interesse dei potenziali studenti, mostrando cosa si può imparare a realizzare con i corsi presenti nel CdL (Corso di Laurea).

Il pomeriggio è destinato a valutare le aspiranti matricole nel campo delle materie Informatiche, ciò ha lo scopo di calibrare al meglio i corsi tecnici ed eventualmente fornire dei corsi di alfabetizzazione informatica per chi ne avesse necessità.

Per fare ciò, i ragazzi vengono invitati nei laboratori informatici a compilare dei questionari online, i cui risultati verranno poi analizzati e studiati.

Il test è composto da 40 domande suddivise in 4 categorie.

Lo scopo dei quesiti della prima categoria è quello di creare un profilo dello studente a partire dagli studi fatti, dalle aspettative dalle motivazioni verso il corso di studio oltre che la futura aspirazione lavorativa.

Le successive categorie fungono come un' auto-valutazione da parte dello studente stesso circa le sue conoscenze informatiche, organizzate su tre livelli diversi:

1. Cultura informatica generale: quanto lo studente è un membro consapevole della società dell'informazione?
2. Utilizzo degli strumenti informatici: quanto lo studente utilizza con efficacia gli strumenti informatici di uso comune?
3. Capacità di realizzazioni informatiche: quanto lo studente ha competenze di programmazione o realizzazione di siti Web?

Di seguito alcune esempi di domande presenti nel questionario online:

Livello 1.

Un Internet Service Provider è ...

Una società specializzata che fornisce l'accesso a Internet

Una macchina in rete che fornisce servizi Internet

Una possibilità offerta dall'uso della posta elettronica

Un programma che deve essere necessariamente installato e configurato sul computer di un utente che vuole connettersi a Internet

Che cosa è il Web?

Un sinonimo di Internet

Un'applicazione per la condivisione e la diffusione di documenti tramite Internet

Un servizio per la ricerca dell'informazione, basato su parole chiave

Un servizio di commercio elettronico

Livello 2.

Che cosa significa salvare un file?

Copiare un file su floppy

Copiare un file nella memoria principale

Copiare un file dalla memoria principale al disco rigido

Chiudere un file

Qual è il modo migliore per rendere tutti i titoli più grandi in un documento Word?

Utilizzare la funzione di ricerca per localizzare i titoli, selezionarli e cambiare la dimensione del carattere

Utilizzare la funzione di sostituzione su tutto il file.

Ridefinire lo stile dei titoli

Livello 3.

Che cos'è un algoritmo?

Sinonimo di programma

Una sequenza di istruzioni per risolvere un problema

Un piano d'azione per svolgere un compito

Un linguaggio per comunicare al calcolatore istruzioni

Che cosa è una variabile in un linguaggio di programmazione?

Un nome simbolico a cui sono associati valori modificabili con opportune istruzioni

Un nome simbolico a cui è associato un valore non modificabile durante l'esecuzione del programma

Un nome simbolico a cui non è associato alcun valore particolare, ma che rappresenta un insieme di valori possibili

Di seguito i risultati dei questionari online sotto forma di grafici:

Provenienza degli studenti:

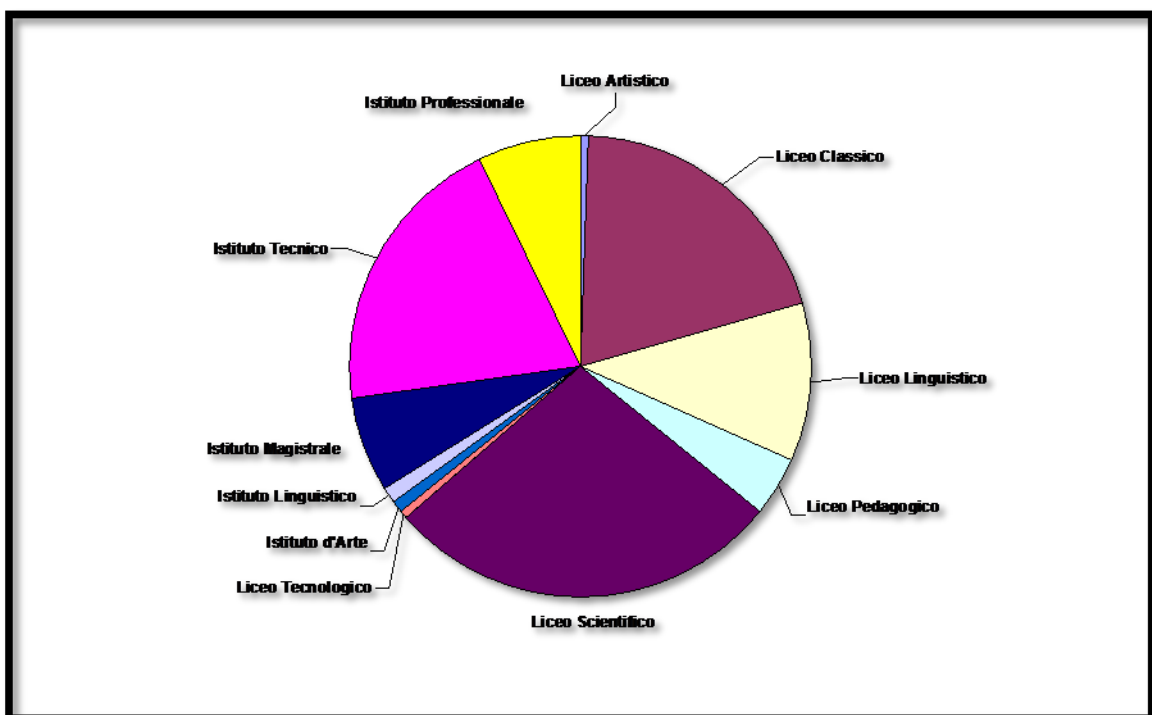


Figura 1

Dal grafico in Figura 1 si può osservare come un' altissima percentuale di studenti provenga dai Licei, al primo posto il Liceo Scientifico, a seguire il Liceo Classico, Liceo Linguistico, Liceo Pedagogico e in piccola percentuale il Liceo Tecnologico e Liceo Artistico.

Un' altra buona fetta di alunni è costituita da quelli provenienti dall' Istituto Tecnico, mentre le restati percentuali sono costituite da allievi dell' Istituto Magistrale, Istituto D'Arte, Istituto Linguistico e Professionale.

Aspirazioni Professionali degli Studenti:

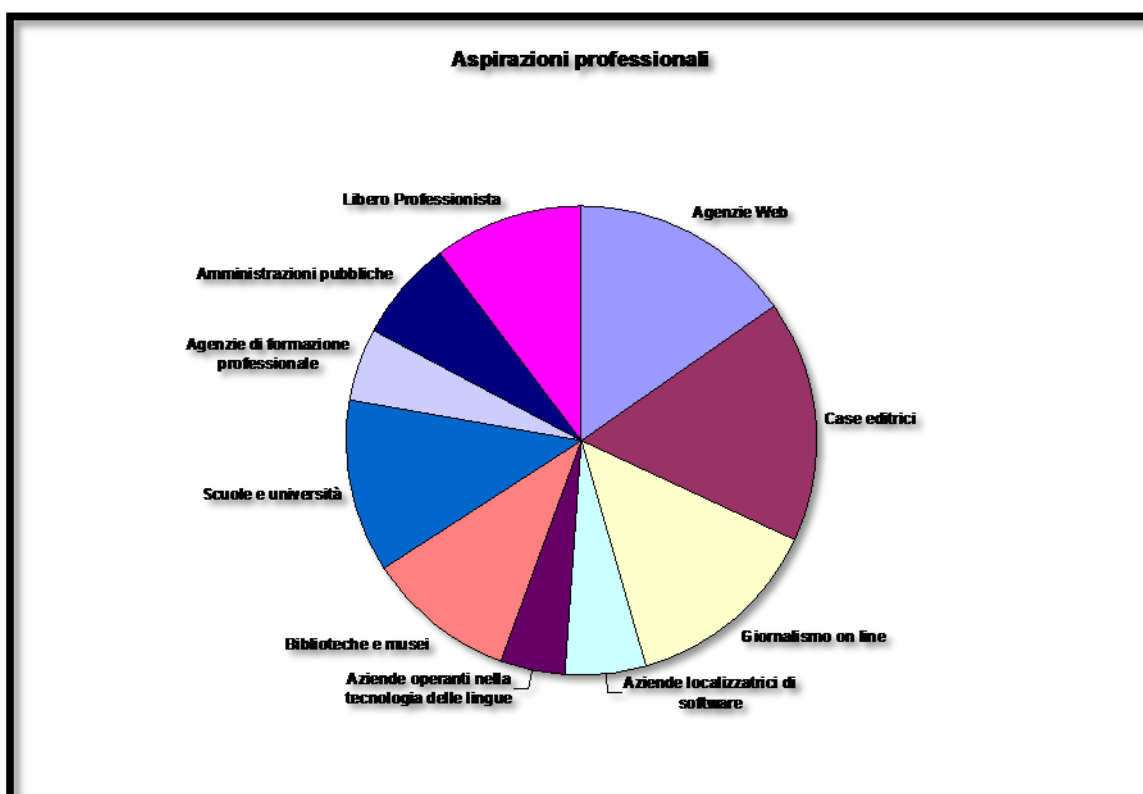


Figura 2

Come mostrato nel grafico in Figura 2 tutti gli sbocchi professionali possibili con la Laurea in Informatica Umanistica sono risultati fonte di interesse per le aspiranti matricole, in particolar modo si osserva come ambienti lavorativi quali le agenzie web, le case editrici e il giornalismo online sono tra le ambizioni principali dei futuri studenti.

QUESTIONARI ONLINE

Nel Web è possibile trovare tantissimi siti che offrono, ai ragazzi che intendono iscriversi all' Università, molteplici test di autovalutazione. Tra i tanti visionati, il sito www.simone.it/orientamento (in Figura 3 lo screenshot del sito), propone dei test d'orientamento in base all'interesse e all'attitudine dello studente.

Guida ALLA Scelta DELLA Facoltà

SIMONE | i test di orientamento | numero chiuso | orientarsi navigando | offerta didattica 2003-2004

Guida Maturità | le classi di laurea | normativa | le guide Simone

università e Oltre | la nuova uNiversità | i Siti delle università | i Test d'ingresso alle facoltà

I test di orientamento alle facoltà

Per scegliere che cosa fare dopo la maturità è necessario rispondere a due domande:

1. quali sono le figure professionali richieste dal **mercato del lavoro**?
2. quali sono realmente i miei **interessi** e le mie **attitudini**?

In poche parole: non basta sapere quali sono le professioni di cui c'è più necessità (o che sono più redditizie) per fare la scelta giusta, ma è altrettanto importante sapere con chiarezza quale tipo di studio (e di lavoro) è più adatto alle vostre attitudini, predisposizioni, capacità e, soprattutto, ai vostri interessi.

Provate a scoprirlo con i nostri test!

- I primi sono **test di interesse**, che vi permetteranno di scoprire quali sono realmente le materie o il campo di occupazione che realmente vi affascina: rispondete a tutte le domande, calcolate il punteggio e scoprite in quale delle seguenti aree si colloca il vostro profilo:

Figura 3

Il primo test proposto in funzione dell' interesse è strutturato nel seguente modo:

Test n.1: analizza i tuoi interessi

A	Ami declamare versi	sì	a volte	no
B	Assisti volentieri a programmi di informazione scientifica			
C	Venendo a conoscenza di un congegno di nuova costruzione, ti informi subito sul suo funzionamento			
D	Da piccolo ti piaceva giocare con la creta e la plastilina			
E	Riesci a comunicare facilmente con gli altri			
F	Segui con interesse e curiosità l'andamento della borsa			
G	Ti piace la vita all'aria aperta			

Mentre i test relativi alle attitudini si dividono in sottosezioni:

- personalità
- apprendimento
- abilità
- ragionamento logico e matematico
- attitudine alla comunicazione
- sicurezza di se
- senso dell'organizzazione

Di seguito un esempio della categoria personalità:

Quali sono i caratteri distintivi della tua personalità? Prova a scoprirlo con questo test!

	sì	abbastanza	no
preferisco lavorare o studiare in gruppo			
prima di prendere una decisione preferisco ascoltare le opinioni delle persone di cui mi fido			
sono disponibile al confronto con gli altri			
non temo il giudizio degli altri sul mio lavoro			
credo che gli altri abbiano fiducia in me			
riesco in genere a convincere quelli che hanno opinioni diverse dalle mie			
riesco in genere ad orientare il giudizio degli altri			
sono capace di organizzare il lavoro degli altri			
sono consapevole dei miei limiti e delle mie potenzialità			
sono aperta a opinioni e idee anche diverse dalle mie			

Il suddetto sito inoltre offre una sezione di link molto ampia, che riporteremo nella sezione della Bibliografia.

CONCLUSIONI

In seguito allo studio effettuato sui numerosi test presenti nel Web, si è giunti alla conclusione che sono poco adeguati per gli scopi del nostro progetto.

Le motivazioni sono:

- **di contenuto:** in quanto si tratta di test generici, adattabili per qualsiasi CdL e non specifici per Informatica Umanistica
- **di struttura:** poiché la maggior parte dei test sono articolati in modo che non ci siano delle risposte giuste o sbagliate, ma vengano generati dei profili in base alla maggioranza di risposte date. Tutto ciò non è adattabile ad un gioco che avrà come scopo far concorrere più utenti verso un' unica meta, intesa come la vittoria del gioco stesso.

CAPITOLO 3 - SOLUZIONE PROPOSTA

OSSERVAZIONI E MODIFICHE ALLO STATO ATTUALE

Avendo studiato gli attuali Saloni dell' Orientamento, si è osservato cosa potrebbe essere modificato e migliorato rispetto allo stato attuale.

Se visto dagli occhi di uno studente, fare un test come quelli finora proposti, risulta un' operazione noiosa, in quanto non si ha un riscontro immediato delle risposte date.

Inoltre un test del genere non permette, essendo individuale, di lavorare in gruppo e cominciare a familiarizzare con i futuri compagni di studi.

In ultima analisi, un test, seppur anonimo, può intimorire lo studente, in quanto nella sua forma appare come qualcosa di ufficiale e presuppone un giudizio.

Un corso nuovo ed innovativo come Informatica Umanistica ha bisogno di differenziarsi e un quiz d'ingresso classico non fa sì che si distingua dagli altri CdL, non mette in luce la creatività, la novità e le potenzialità insite in esso. Per questo è necessario presentare in maniera "insolita" il CdL, in modo da attrarre più attenzione possibile.

Oltre a ciò, una versione multimediale del prodotto sarà distribuita ai Saloni dell'Orientamento e fruibile dall'utente anche da casa ed un eventuale servizio di raccolta dei risultati online verso un server della facoltà permetterà successivamente di stilare delle statistiche, proprio come avviene attualmente con i test cartacei.

PROPOSTE DI MIGLIORAMENTO

Per cercare di cambiare in meglio la situazione attuale viene proposto un gioco da tavolo che svolga la funzione di porre quesiti, ma sotto una forma alternativa.

Si cerca quindi di inserire le domande in un contesto diverso, in modo da farle apparire sotto un aspetto differente, non più come un semplice test, ma come il mezzo per raggiungere la vittoria in una gara contro altri concorrenti.

Il gioco si presta a fare delle partite tra più utenti e ciò non può che facilitare le comunicazioni interpersonali, in quanto coinvolge tutti i partecipanti ad un unico evento.

Offre un'esperienza comune a ragazzi che si affacciano al mondo universitario e da la possibilità di conoscersi: questo potrebbe essere un motivo in più per portarli ad iscriversi al CdL.

A differenza del test individuale un gioco, pur mettendo alla prova, proprio perché è un gioco, non spaventa i partecipanti.

IDEAZIONE DELLA STRUTTURA

Nella fase di progettazione delle meccaniche di gioco, la prima cosa presa in considerazione è stata la necessità di presentare un prodotto che possa far sentire a proprio agio l'utente che per la prima volta si trova davanti ad un gioco da tavolo mai uscito sul mercato.

Per tale scopo si è cercato di utilizzare dinamiche già note all'utente stesso, cosicché possa in maniera rapida entrare nel funzionamento e cominciare immediatamente a

sentirsi parte del gioco, senza bisogno di consultare continuamente lunghi manuali, pieni di regole e procedure particolari.

Per raggiungere questo fine sono stati presi in considerazione alcuni tra i più famosi e noti giochi da tavolo, conosciuti ad un vasto pubblico, estrapolandone le più semplici regole e meccanismi per adeguarli alle nostre esigenze, creando come risultato finale un prodotto nuovo.

CAPITOLO 4 - REALIZZAZIONE

TAVOLO DA GIOCO - PRIMA BOZZA

Stabilito che il progetto verte sullo sviluppo di un gioco da tavolo, si procede con la progettazione del tabellone di lavoro e contemporaneamente con l'ideazione delle regole che permettano l'evoluzione dello stesso.

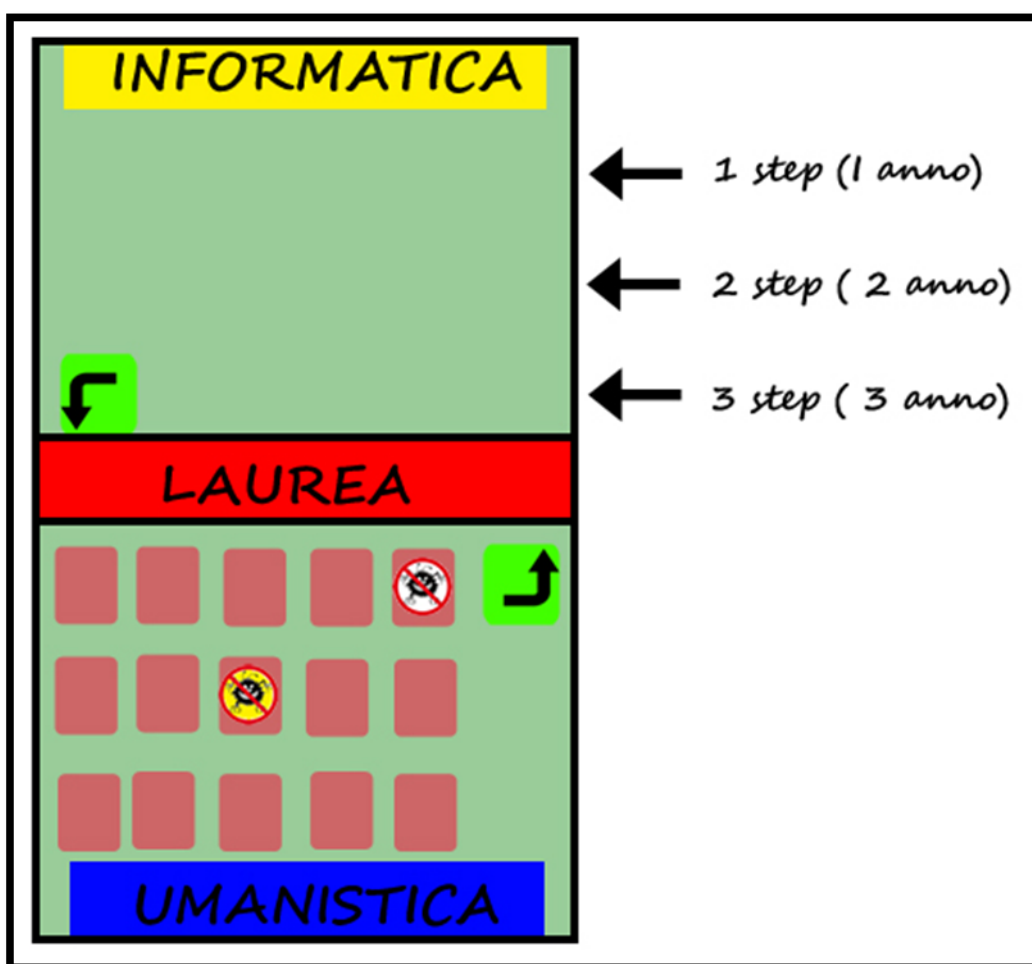


Figura 4

Questo primo tavolo da gioco, come mostrato in Figura 4, è stato concepito con una divisione netta tra le materie informatiche e umanistiche: da un lato del tavolo le carte con le materie umanistiche, dall'altro lato quello informatiche.

Attraverso un dado da gioco, composto da metà facce indicanti il simbolo delle materie informatiche e metà quelle umanistiche, i giocatori si muovono attraverso 3 step diversi per ogni categoria, rappresentanti ciascuno le materie di un anno di corso.

In questo percorso abbastanza lineare, si è ipotizzato di inserire delle “carte mostro”, che rappresentano le materie più complicate di ciascuno step.

Perciò ogni giocatore ha a disposizione due pedine di gioco, una umanistica, una informatica e queste si incrociano nella laurea, punto di arrivo e fine del gioco.

Difetto che immediatamente viene notato in questo tavolo da gioco è la divisione netta tra le due branche: questo non può essere accettabile per un corso di laurea che mira a creare figure professionali ibride tra due gruppi di discipline così diverse tra loro.

Questa motivazione è bastata per abbandonare la prima bozza di tavolo da gioco e idearne una differente.

TAVOLO DA GIOCO - SECONDA BOZZA

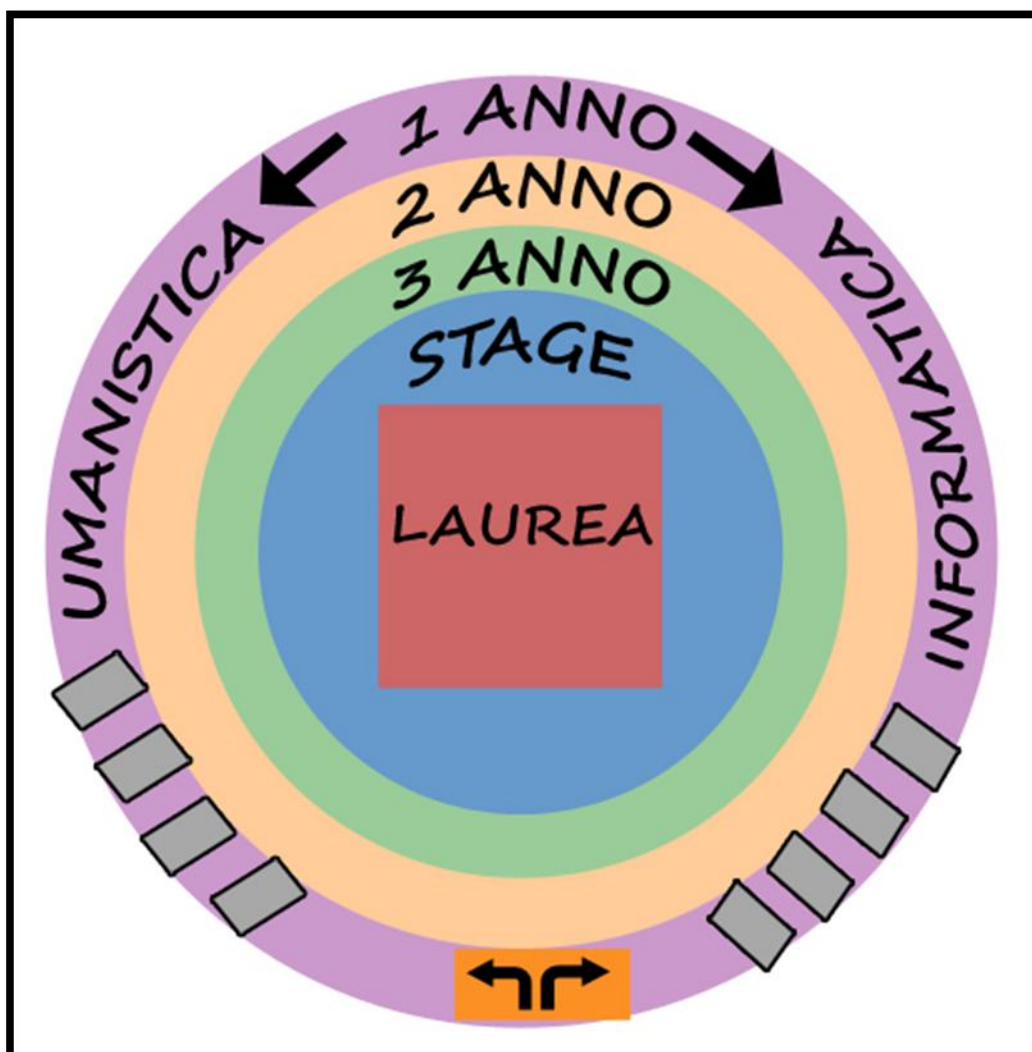


Figura 5

La seconda variante, di cui è riportata la bozza in Figura 5, è pensata tenendo ben distinti gli anni di corso, posizionando ciascun anno su un cerchio concentrico differente. Dal lato sinistro le materie informatiche, dal lato destro le materie umanistiche; ogni giocatore ha due pedine, che servono per completare ciascuna sezione. Un dado con doppia faccia (informatica e umanistica) permette di muovere la propria pedina tra l'emisfero umanistico e quello informatico.

Completate tutte le domande (nella bozza rappresentate con un rettangolo grigio), si arriva nella parte bassa del cerchio, dove si sale di grado attraverso una domanda complessa e si passa all'anno successivo. Questo processo prosegue fino all' area azzurra, in cui saranno fatte domande sul mondo del lavoro e , superate quelle, chi arriva primo al centro ha vinto.

Questa bozza ha ancora il difetto di differenziare le materie umanistiche da quelle informatiche, ma procedendo per step scanditi dagli anni, rispetto alla bozza precedente crea più omogeneità.

L' idea manca di imprevisti, il gioco proseguirebbe in maniera lineare e piuttosto monotona. Si passa all' evoluzione successiva, che corrisponde poi a quella definitiva.

IDEA DEFINITIVA

DIVISIONE IN MACROCATEGORIE

L'idea definitiva, che ha portato a sviluppare il tavolo da gioco finale, è partita con l'intuizione di suddividere le materie del CdL in macrocategorie.

Per prima cosa si è stilato un elenco di tutte le materie e si son raggruppate per categorie diverse, in base al campo di appartenenza.

Sono nati cinque gruppi distinti, in base alle attitudini delle materie che contengono:

ARTE E LETTERATURA

Letteratura francese

Letteratura inglese

Letteratura Italiana

Letteratura Latina

Letteratura spagnola

Letteratura tedesca

Storia dell' arte

Tecnologia e Produzione Letteratura

LINGUA

Codifica di Testi

Editing

Filologia Romanza

Giornalismo OnLine

Lingua Inglese

Lingua Latina

Linguistica Computazionale

Linguistica Generale

Linguistica Italiana

Web Writing

STORIA E GEOGRAFIA

Geografia Culturale

Introduzione agli studi storici

INFORMATICA

Analisi di Dati

Basi di Dati

Editoria Elettronica

Elementi di Programmazione

Recupero di Documenti

Telematica di Base

CREATIVE E WEB

Produzione Multimediale

Produzione Siti Web

Progettazione Grafica e Web Design

SCOPO DEL GIOCO

Scopo del gioco è rispondere correttamente a tutte le domande di ciascuna macrocategoria e arrivare prima degli altri giocatori alla meta finale: la laurea.

SVILUPPO DELLE DOMANDE

SCelta DELLA TIPOLOGIA DELLE DOMANDE

Il primo punto da stabilire è la tipologia di domande: avendo osservato la struttura di quelle presenti online, si è scelto di organizzare tutte le domande allo stesso modo, preferendo la struttura “ a scelta multipla”.

Tale predilezione è giustificata da più motivi:

1. è necessario che ci sia una risposta corretta, in modo da permettere l'avanzamento o meno del giocatore durante il suo percorso di gioco, a seconda che si risponda in maniera corretta o errata
2. la scelta multipla, a differenza di una risposta chiusa, dà la possibilità, anche qualora non si conoscesse la risposta, di arrivare alla soluzione per esclusione. Questo ha permesso di aggiungere anche materie piuttosto tecniche e specifiche, le cui domande sarebbero risultate troppo complesse.
3. è possibile inserire nel gioco degli aiuti, semplicemente escludendo una risposta sbagliata, così da lasciare al giocatore un più alto margine di possibilità di provare a dare la risposta corretta.

SCelta DEL NUMERO DI DOMANDE

La scelta del numero delle domande è stata strettamente correlata al numero dei giocatori e alla longevità del gioco. Stabilito che ogni partecipante deve effettuare 4 step obbligatori per ciascuna categoria e fissato il numero massimo di giocatori pari a 4, si arriva ad un totale di 16 domande minime per categoria che obbligatoriamente verranno lette durante la partita.

Considerando che può capitare di dare delle risposte errate (ciò comporta lo stop forzato nella stessa casella per un giro), il numero di domande per categoria nel corso della partita può crescere, perciò è stato calcolato un ampio margine di quesiti aggiuntive, in modo che nella stessa partita non si rischi di rileggere le medesime domande.

Per quanto è stato possibile si è cercato di ideare dieci domande per ogni disciplina. Questo numero purtroppo varia fortemente in base a diversi fattori:

1. *Vastità del programma*: in discipline come “Letteratura Italiana” con dieci domande non era possibile riuscire a coprire l’intero programma, per cui è stato necessario inserire più quesiti
2. *Macrocategoria con un numero basso di materie*: per bilanciare il numero di domande complessivo delle macrocategorie aventi al loro interno una quantità elevata di discipline è stato necessario raddoppiare il numero di domande
3. *Materie troppo specialistiche*: è il caso di “Linguistica Computazionale”, “Algoritmica”, “Basi di Dati”, “Progettazione di Interfacce”, “Tecnologie dell’apprendimento”, discipline che per la loro complessità non si prestano a generare delle domande semplici e accessibili a chi ancora non ha studiato questi argomenti. Per alcune delle sopracitate materie è stato possibile produrre qualche domanda, mentre per altre tale opportunità non c’è stata. Per le discipline non inserite e per quelle che verranno introdotte negli anni successivi è stata studiata una modalità di espansione di cui si parlerà successivamente.

CALIBRAZIONE DELLE DOMANDE

La calibrazione delle domande è stato un argomento molto combattuto: il gioco andrà proposto alle aspiranti matricole, per cui bisogna cercare un giusto equilibrio tra la difficoltà delle discipline e la semplicità delle domande. In altre parole: con domande troppo complesse si rischia di cadere nell' errore di demoralizzare i futuri studenti che si sentirebbero a disagio nel non saper rispondere ai quesiti proposti, al contrario, con domande troppo banali e semplici, si potrebbe incorrere nel problema opposto, cioè in una situazione in cui il futuro studente si sente già sufficientemente preparato circa le materie insegnate nel CdL, tanto da optare per una scelta di studi diversa.

Perciò si è preferita una via intermedia: inserire per ogni materia circa una metà di quesiti semplici e la restante metà di un livello leggermente più specialistico.

Un' altra distinzione va fatta per le materie "Informatiche" e "Umanistiche", infatti discipline come le "Letterature", la Storia e la Geografia, sono insegnamenti standard di ogni scuola superiore, mentre la maggior parte delle materie riguardanti il campo dell'informatica non si sono mai studiate precedentemente. Ideare delle domande a cui un ragazzo appena uscito dalla scuola superiore possa saper rispondere, senza aver studiato precedentemente la materia, spesso è risultato un lavoro veramente difficoltoso.

In supporto alle domande più complesse è stato pensato di creare una struttura prefissata delle risposte che possa venir incontro al giocatore, organizzata nel seguente modo:

- una risposta corretta
- una risposta sbagliata, ma pertinente all'argomento
- una risposta totalmente fuori luogo; spesso si è cercato di ideare qualcosa di bizzarro, che possa suscitare nei giocatori l'ilarità.

RACCOLTA DELLE DOMANDE

Stabiliti tutti i criteri da seguire per stilare le domande, si è fatta una categorizzazione netta tra quelle discipline in cui era possibile produrre dei quesiti e altre in cui sarebbe stato necessario l'aiuto dell'Insegnante.

La collaborazione dei Professori è stata richiesta in più casi:

- quando il corso era opzionale, per cui non è stato sostenuto alcun esame a riguardo
- quando la materia era così specifica che solo con l'aiuto di uno specialista si sarebbe potuti arrivare ad un compromesso ottimale tra la specificità della materia e il tipo di domande da porre

In alcuni casi, la consulenza dei professori è stata fondamentale.

Citiamo l'esempio dei docenti delle Letterature Straniere (Inglese, Francese e Tedesca) e di discipline come "Tecnologia e Produzione Letteraria" ed " Editoria Elettronica", che hanno colto lo scopo e lo spirito del progetto e hanno prodotto delle domande adeguate.

Avendo ricevuto, in questa prima fase di lavoro, una serie di domande elaborate e allo stesso tempo adeguate alla finalità del progetto, si è pensato di estendere la richiesta di collaborazione a tutto il corpo docente del CdL, in modo da raccogliere anche delle domande direttamente dagli Insegnanti, i veri professionisti di ciascuna materia.

Questa iniziativa non ha avuto il riscontro sperato, così si è dovuto procedere alla creazione di quesiti rispolverando tutti i libri, dispense e appunti utili per ideare delle domande che avessero tutti i prerequisiti sopracitati.

Alla fine di tale processo si è arrivati a raccogliere il seguente numero di domande:

MACROCATEGORIA	NUMERO DI DOMANDE
Arte e Letteratura	99
Lingua	82
Storia e Geografia	55
Informatica	58
Creative e Web	40
Stage	26
Totale	360

Tabella 1

Come mostrato in Tabella 1, alle macrocategorie sono state aggiunte le domande appartenenti alla categoria Stage suddivise in due gruppi:

- sedici domande riguardano gli sbocchi lavorativi e le figure professionali di Informatica Umanistica
- le restanti dieci si suddividono a loro volta in cinque domande specifiche su come si scrive un curriculum e altre cinque su come si affronta un colloquio di lavoro

Fondamentale in questa fase è stato cercare di inserire nei quesiti delle nozioni circa le potenzialità del CdL , le future professioni e le possibilità lavorative, senza uscire però dalla tipologia dei quesiti precedenti.

Verrà spiegato nei paragrafi successivi come sarà possibile, se ritenuto necessario, incrementare il numero di tali quesiti, modificarli o cancellarli.

Tutte le domande sono disponibili nell' Appendice.

TAVOLO DA GIOCO - VERSIONE FINALE

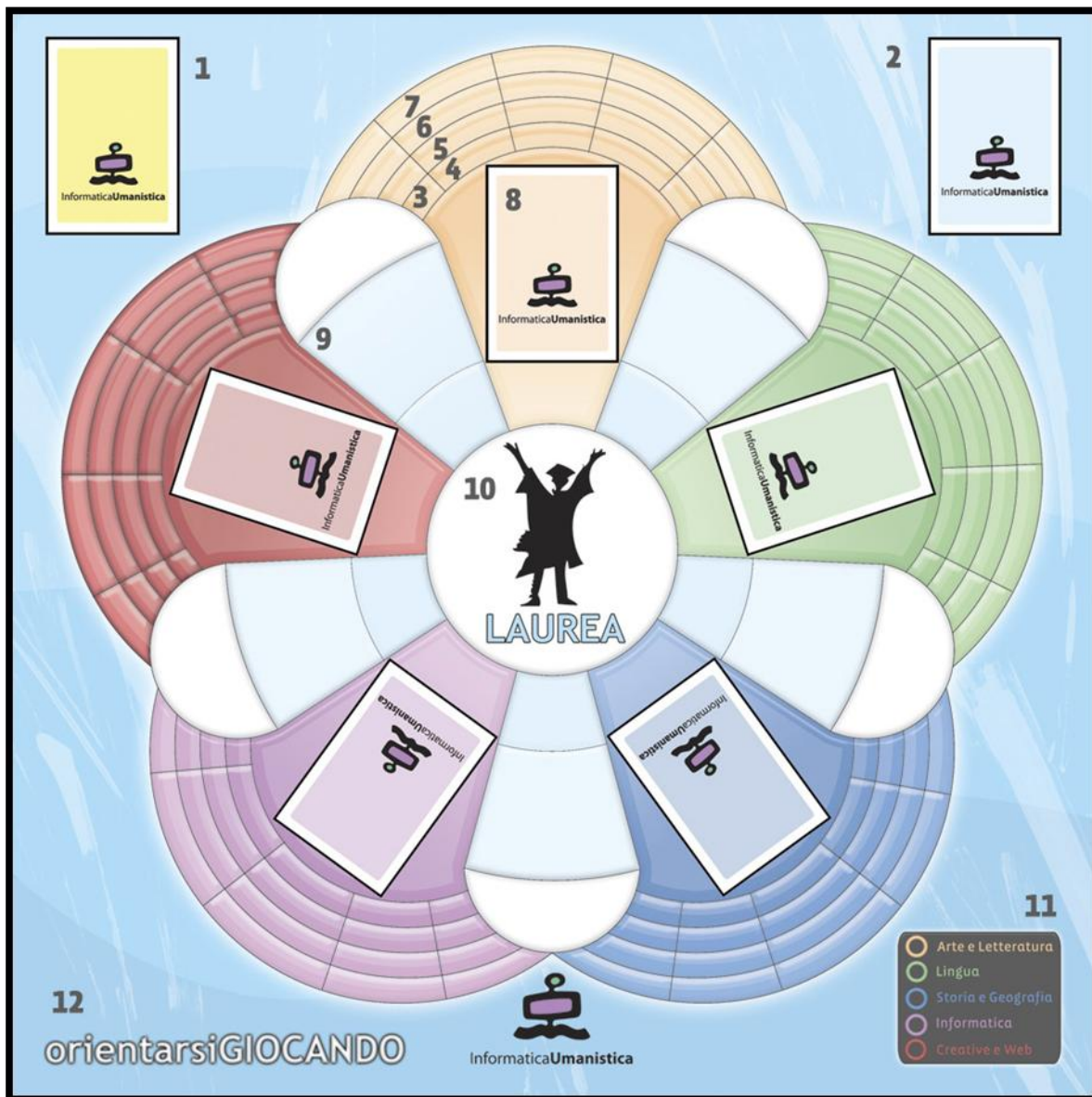


Figura 6

Per spiegare al meglio il tavolo da gioco definitivo ci riferiamo alla Figura 6.

Ogni sezione (che si ripete per ogni spicchio del tavolo) verrà descritta seguendo i numeri indicati nell'immagine.

1. posizione del mazzo delle carte "Imprevisto"

2. posizione del mazzo di carte "Stage"
3. posizione di partenza delle pedine per ogni categoria
4. prima casella delle 4 che compongono la macrocategoria, nonché il semicerchio che indica il percorso del primo giocatore
5. percorso da seguire per il secondo giocatore
6. percorso da seguire per il terzo giocatore
7. percorso da seguire per il quarto giocatore
8. mazzo di carte "Domande"
9. prima casella della sezione "Stage"
10. casella finale denominata "Laurea"
11. legenda che associa ciascun colore ad ogni categoria
12. nome del gioco

Questo tabellone particolare è stato studiato per un motivo ben preciso: in qualsiasi altro gioco da tavolo, composto da caselle e gestito da un lancio di dado, è possibile arrivare fino alla fine saltando delle caselle; ciò non è accettabile per un gioco in cui è necessario rispondere correttamente a tutte le macrocategorie presenti, procedura obbligatoria per poter arrivare alla fase terminale del gioco.

CARTE DA GIOCO

Nel gioco sono presenti 3 tipologie differenti di carte:

- domande
- imprevisti
- aiuto

DOMANDE

Essendo le categorie rappresentate da cinque colori diversi, ogni gruppo di carte riporta il colore della categoria di appartenenza per creare un senso di continuità nel gioco.

Di seguito esempi di carta tipo per ciascun gruppo:

CATEGORIA ARTE E LETTERATURA



Figura 7

CATEGORIA LINGUA



Figura 8

CATEGORIA STORIA E GEOGRAFIA

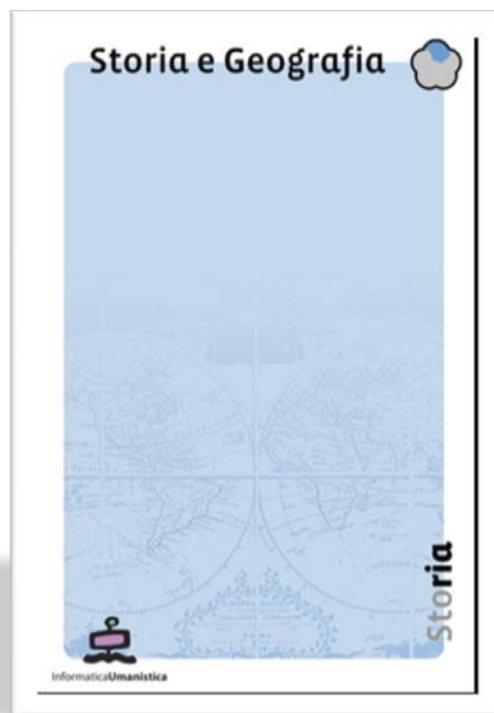


Figura 9

CATEGORIA INFORMATICA



Figura 10

CATEGORIA CREATIVE E WEB



Figura 11

Ogni carta è stata ideata con la stessa struttura di base variando però i colori e la grafica per meglio caratterizzare le singole macrocategorie.

Per la categoria “Arte e Letteratura” si è scelto di unire il disegno di un foglio scritto a mano, una penna e un calamaio, che ricordassero le antiche opere della letteratura.

Il gruppo “Lingua” è stato invece caratterizzato utilizzando la sovrapposizione di due disegni, raffiguranti dei fogli scritti, uno in italiano e uno in inglese, per rappresentare la coesistenza di più lingue.

Per la categoria “Storia e Geografia”, è stata scelta la riproduzione di una cartina geografica antica, così da caratterizzare entrambe le discipline presenti.

Per la carta “Informatica” invece si è optato per un disegno stilizzato, che ricordasse il mondo della tecnologia.

Infine, la categoria “Creative e Web” è caratterizzata da un design astratto, stile molto utilizzato attualmente nel Web.

STRUTTURA DELLA CARTA



Figura 12

Come mostrato nella Figura 12 la carta è divisa in:

1. **nome categoria:** posto in alto a destra, sempre ben in evidenza
2. **colore categoria:** il simbolo ricorda la forma del tavolo da gioco, solo una fetta di esso è colorata, mentre tutto il resto è reso grigio. Il colore è quello rappresentante la categoria
3. **domanda:** a partire dal margine sinistro è posizionata la domanda. A causa della lunghezza di alcuni quesiti si è deciso di usare un font piuttosto piccolo (comunque leggibile su carta stampata) piuttosto che cambiare font qualora il quesito fosse troppo lunga

Alla domanda seguono le tre risposte, quella corretta è evidenziata in grassetto.

4. **disciplina**: in verticale è riportata la materia specifica della domanda
5. **logo Corso di Laurea**: sempre presente, come punto di riferimento

CARTA IMPREVISTO



Figura 13

La carta imprevisto è stata pensata per ovviare alla possibile monotonia derivante dal meccanismo stesso del gioco.

Sono stati ideati 50 imprevisti, alcuni piuttosto bizzarri, che hanno lo scopo di ravvivare e vivacizzare il gioco, spezzando la ripetitività delle domande.

Gli imprevisti possono creare due tipi di disagio:

- saltare un turno
- retrocessione della propria pedina di una casella

CARTA AIUTO



Figura 14

Ogni giocatore dispone di cinque “Carte Aiuto” che può usare a sua discrezione durante lo svolgimento del gioco.

La carta permette due possibilità:

- l'esclusione di una risposta sbagliata, lascia al giocatore il 50% di scelta
- la richiesta dell'aiuto da parte degli altri concorrenti del gioco

PEDINE

Ogni giocatore dispone di cinque pedine, da utilizzare ciascuna come segnalino per evidenziare la posizione raggiunta in ogni categoria.

La scelta delle pedine per il gioco da tavolo è stata fortemente compromessa dalla poca disponibilità nel mercato di oggetti piuttosto piccoli e ripetibili.

Per cui le soluzioni erano due:

- tagliare dei dischetti di legno e pitturarli con colori diversi
- trovare qualcosa di adattabile per il prototipo

La scelta, dopo una lunga ricerca è ricaduta su delle tartarughine di terracotta (Figura 15), di dimensione adeguata e piuttosto simili per forma a dei segnalini.



Figura 15

DADO GIOCO

Il dado gioco (Figura 16) è stato pensato in questo modo:

- 5 facce con un bollino colorato rappresentante ciascuna categoria
- 1 faccia con un bollino giallo, rappresentante l'imprevisto

Non essendoci nel tabellone delle caselle indicanti gli imprevisti, è stato necessario inserire questa opzione direttamente nel dado.

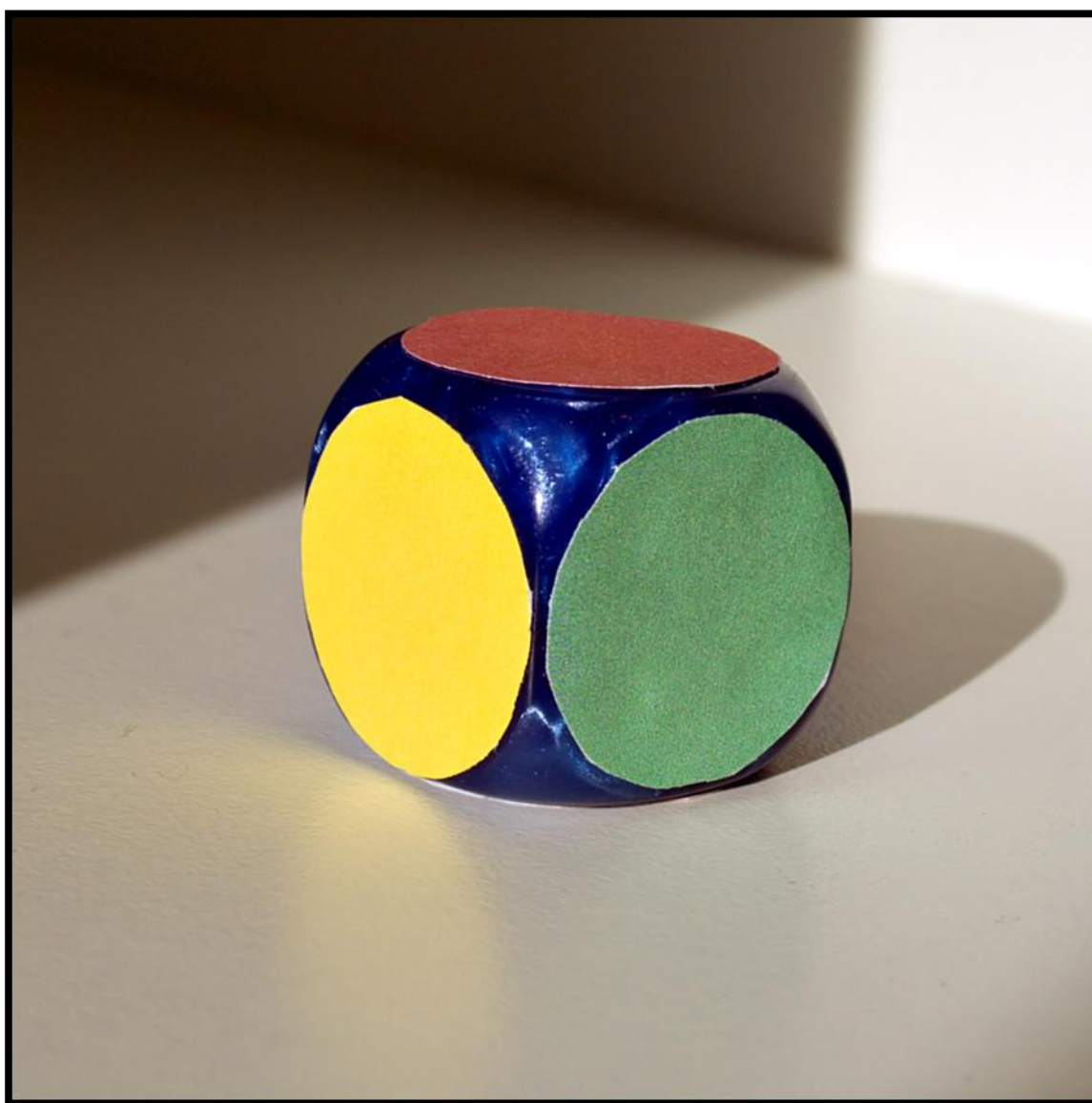


Figura 16

STAMPA IN TIPOGRAFIA

Ultima fase della realizzazione del gioco da tavolo è stata la stampa.

La tipografia, selezionata tra più di cinquanta strutture, permette, oltre alla realizzazione di un unico prototipo, la possibilità di produrre sia la scatola che il tavolo da gioco ripiegabile.

I materiali scelti per ottenere un buon risultato sono stati:

- Pvc per tavolo da gioco
- Pvc adesivo lucido per i bollini da applicare nel dado
- Plastificazione per le carte da gioco

La scelta del pvc e della plastificazione sono state dettate dall'esigenza di creare degli oggetti duraturi, in grado di resistere all'usura che immancabilmente subisce un gioco da tavolo.

Prima di pubblicare l'intero progetto, sono state richieste alla tipografia delle prove di stampa per stabilire se colori e font utilizzati avessero una buona resa una volta stampati.

VERSIONE MULTIMEDIALE

La versione multimediale si sviluppa direttamente a partire dalla versione definitiva del gioco da tavolo, con qualche piccola modifica dovuta all'adattamento al nuovo supporto.

PERCHE' FLASH

Sono stati presi in visione tantissimi programmi che permettessero di realizzare giochi, sia 2D che 3D.

Tra i tanti una particolare attenzione è stata data al software "Multimedia Fusion 2"

(<http://www.clickteam.com/eng/mmf2.php>)

La caratteristica di questo prodotto è la completa astrazione dall'utilizzo di linguaggi di programmazione per realizzare prodotti multimediali.

Inoltre è un software espandibile che permette di aggiungere infiniti moduli, dove per moduli si intende un blocco astratto che fornisce funzionalità utilizzabili nel prodotto finale.

Ma è proprio questa astrazione da qualsiasi linguaggio di programmazione il suo vero punto debole poiché non permette un'adeguata flessibilità in situazioni particolari come la nostra, limitando le possibilità di sviluppo di un prodotto alle sole funzionalità già implementate nei moduli preesistenti.

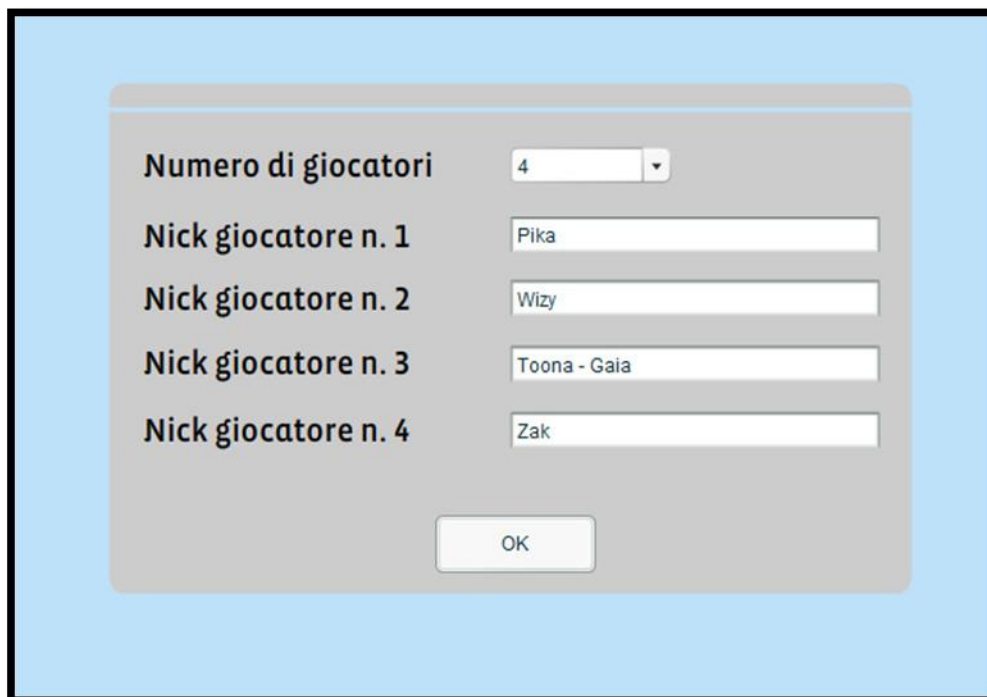
E' per questo motivo che con rammarico non è stato possibile utilizzare il suddetto software.

La scelta inesorabilmente è ricaduta su Adobe Flash, senza dubbio un prodotto molto versatile, che ci dà la possibilità di lavorare senza alcun tipo di limite ed essendo sicuri della completa compatibilità con la maggior parte delle piattaforme esistenti.

INTERFACCIA GIOCO - VERSIONE MULTIMEDIALE

Di seguito, spiegate attraverso degli screenshot, le fasi principali del gioco.

FASE 1. INSERIMENTO NICK



The screenshot shows a game interface for player selection. It features a light blue background with a central grey panel. At the top of the panel, it says "Numero di giocatori" followed by a dropdown menu set to "4". Below this, there are four rows, each with a label "Nick giocatore n. X" and a corresponding text input field. The nicknames entered are "Pika", "Wizy", "Toona - Gaia", and "Zak". At the bottom of the panel is an "OK" button.

Label	Value
Numero di giocatori	4
Nick giocatore n. 1	Pika
Nick giocatore n. 2	Wizy
Nick giocatore n. 3	Toona - Gaia
Nick giocatore n. 4	Zak

Figura 17

La Figura 17 rappresenta la schermata iniziale, in cui si seleziona il numero di utenti e ciascuno sceglie il proprio nick .

FASE 2. PARTENZA

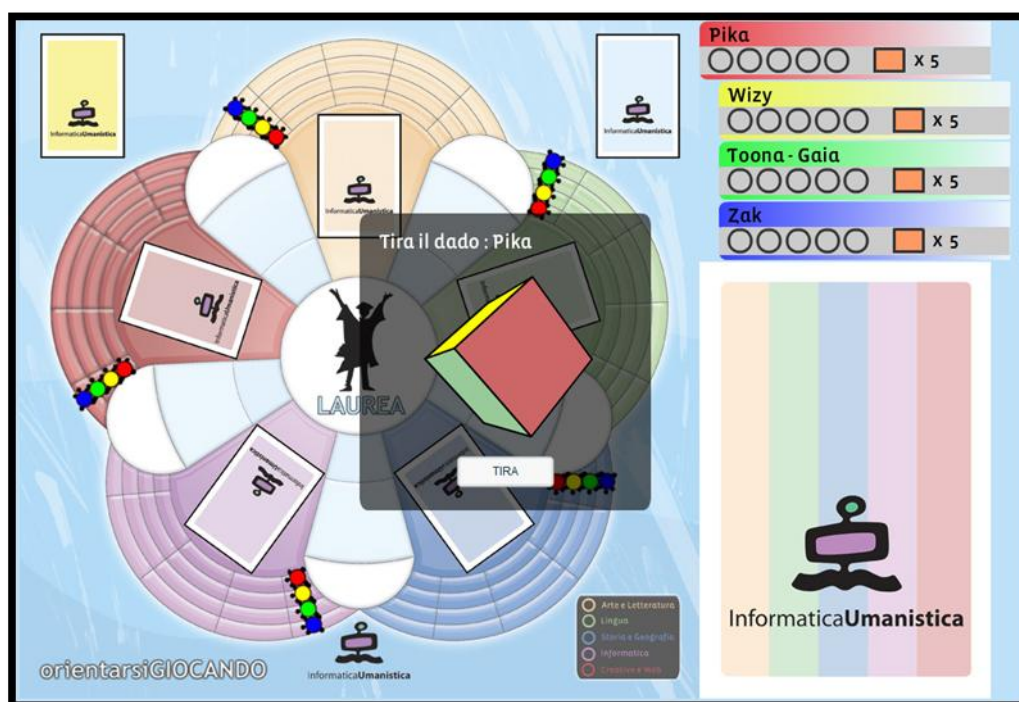


Figura 18

In Figura 18 è mostrata la fase iniziale del gioco: tutte le pedine sono posizionate nella casella di partenza e, la schermata del lancio del dado con il nome del primo giocatore, è visibile al centro dello schermo.

FASE 3. ESTRAZIONE CATEGORIA

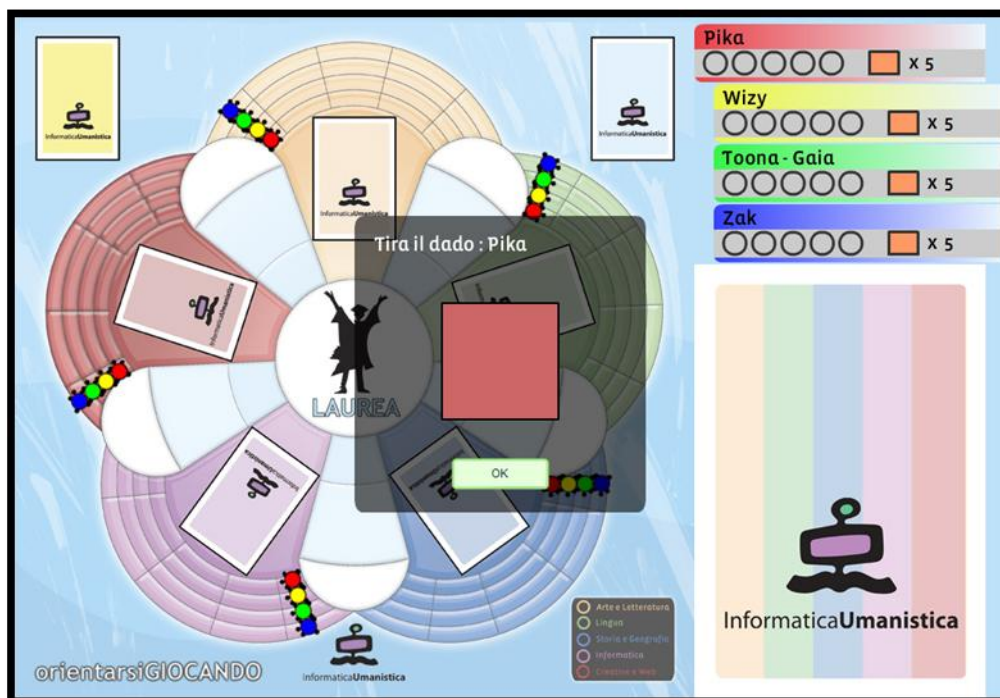


Figura 19

La Figura 19 mostra come, dopo il lancio del dado, venga estratta una categoria e dato l'ok al dado, la carta posta sulla destra dello schermo ruoti fino a mostrare il colore della categoria estratta. (Figura 20)

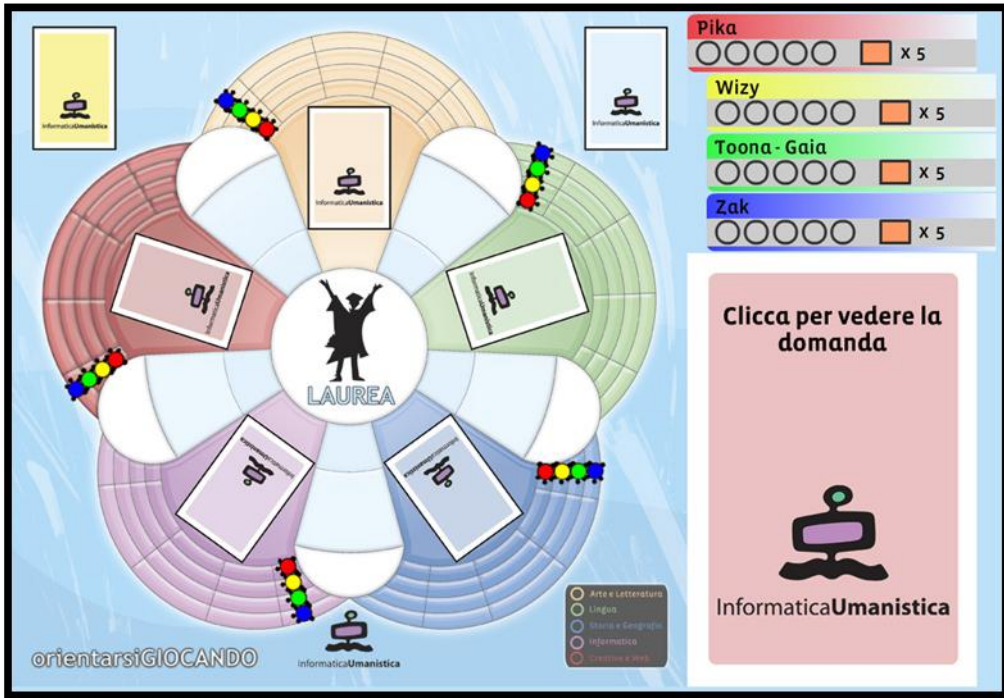


Figura 20

FASE 4. LETTURA DOMANDA

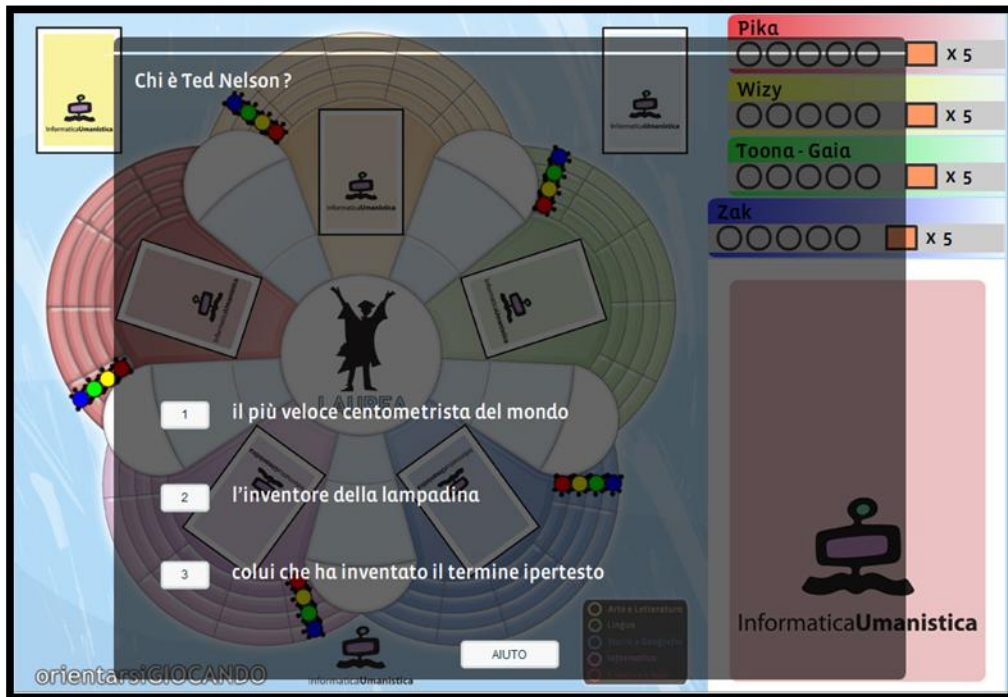


Figura 21

La domanda viene mostrata a tutto schermo e l'utente può dare la risposta cliccando sul numero corrispondente a quella che ritiene sia corretta, oppure chiedere l'aiuto (Figura 22)



Figura 22

Come mostrato in Figura 22, l'utente può scegliere se far togliere al computer una risposta sbagliata oppure richiedere la statistica, che calcola delle percentuali rispetto alla risposta corretta.

FASE 5. RISPOSTA CORRETTA

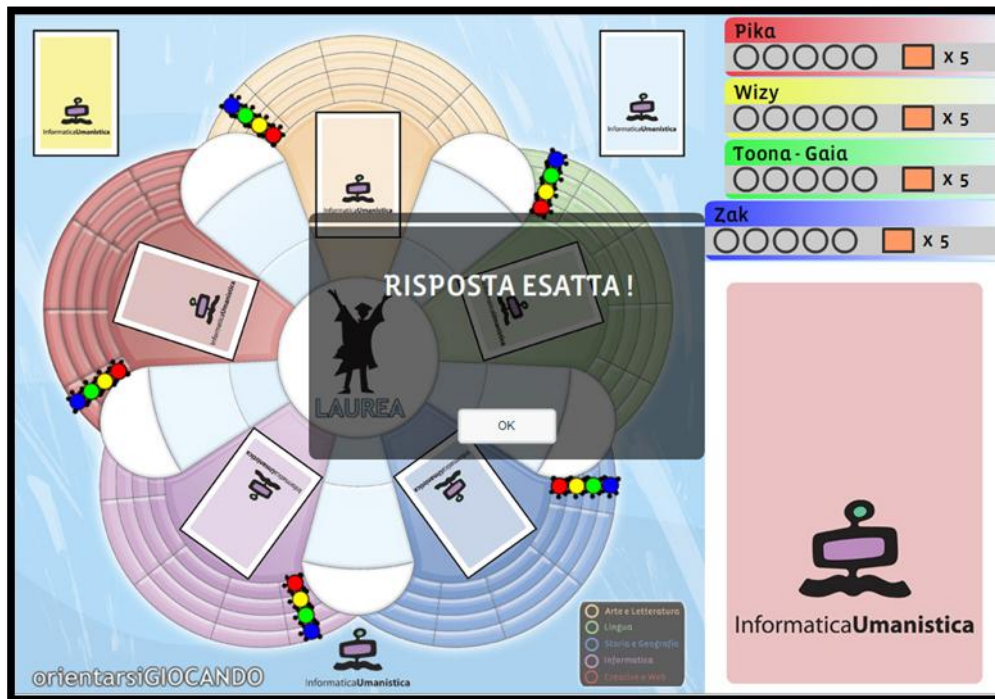


Figura 23

La risposta corretta viene segnalata da un box rappresentato in Figura 23.

Successivamente, come mostrato in Figura 24, un piccolo cerchio arriva dalla parte alta dello schermo, per evidenziare quale pedina avanza.

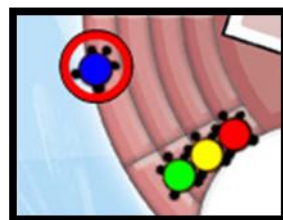


Figura 24

L'utente continua il suo percorso, finchè non commette un errore che fa passare automaticamente il turno al prossimo giocatore (in caso di più partecipanti).

FASE 6. IMPREVISTO

Quando nel dado viene estratto il colore giallo (Figura 25), colore corrispondente all'imprevisto, viene estratta una carta "Imprevisto" (Figura 26)

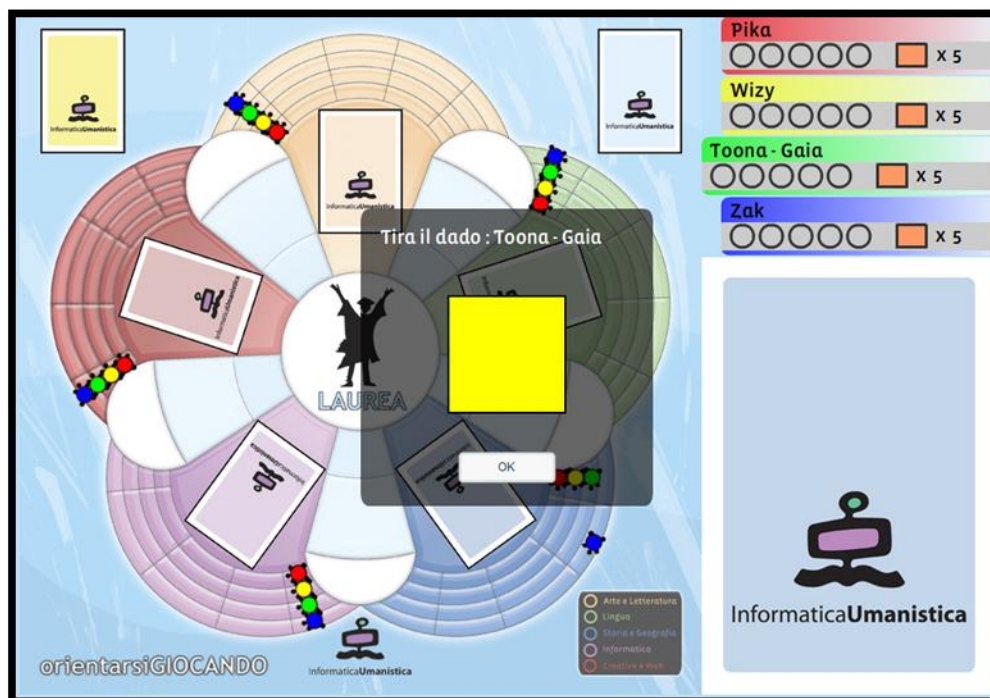


Figura 25

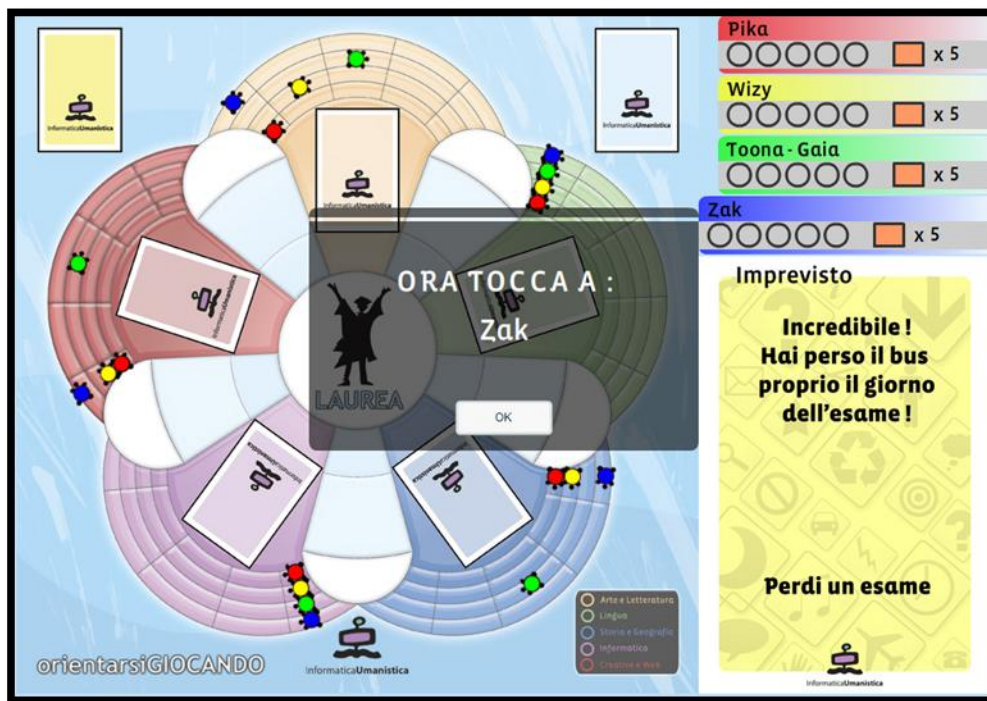


Figura 26

Il gioco procede finchè non si completano tutte le macrocategorie indicate dai pallini, inizialmente vuoti, posti sotto il nick.

In Figura 27 è mostrato come l'utente abbia conquistato la prima categoria con la conseguente accensione del led del colore corrispondente.

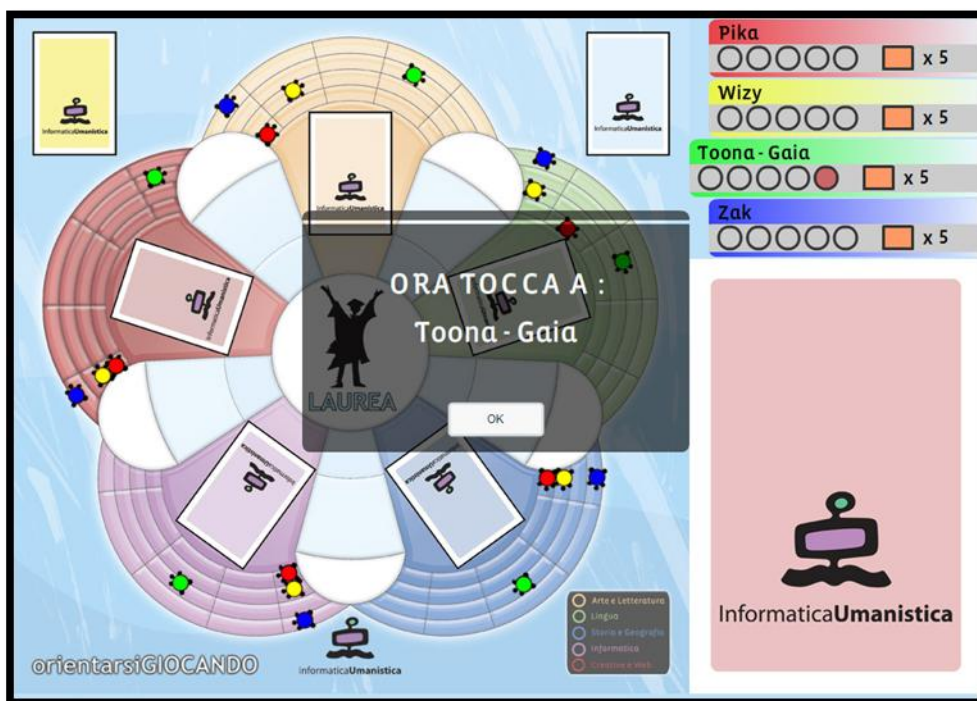


Figura 27

Completate tutte le macrocategorie, gli aiuti si azzerano e si arriva alla sezione “Stage”, come raffigurato in Figura 28.

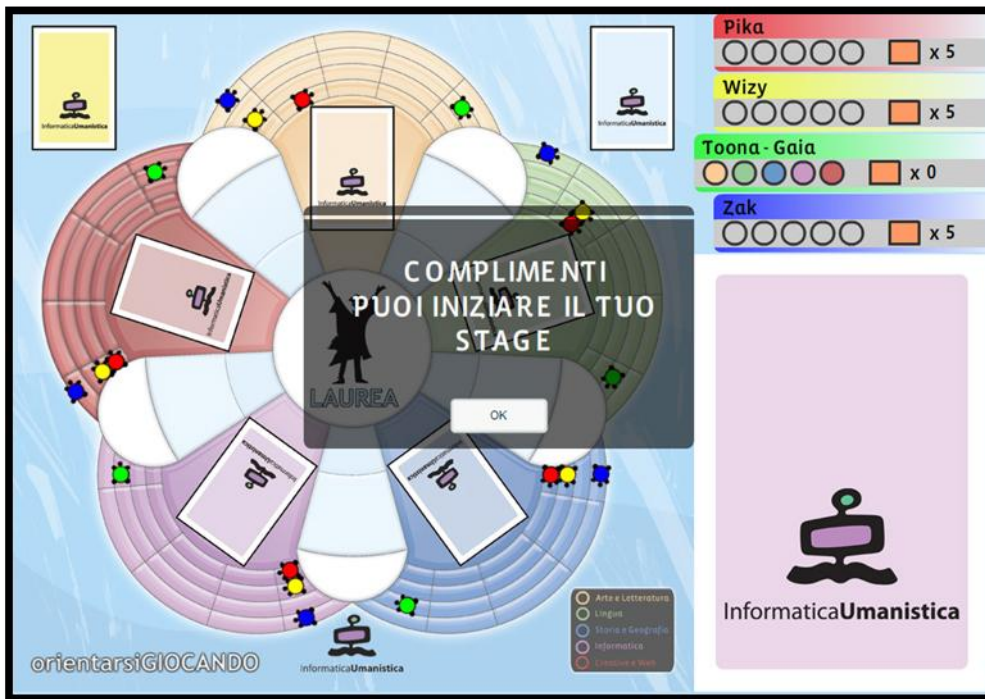


Figura 28

Completate le due domande Stage, il giocatore deve rispondere all'ultima materia estratta dal dado e se risponde correttamente avrà vinto, come riportato in Figura 29.

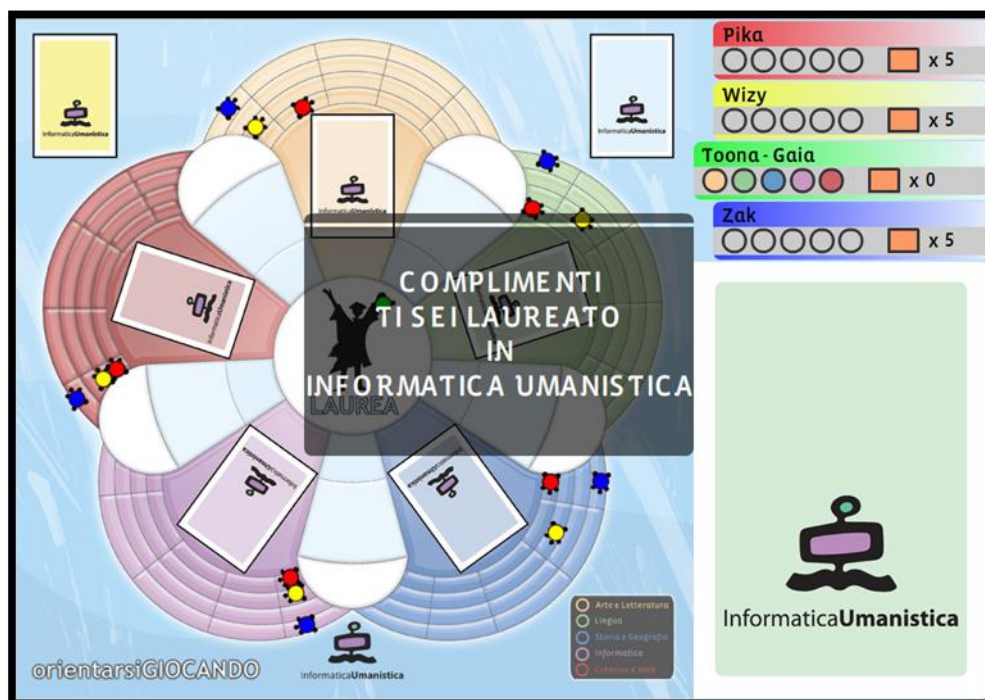


Figura 29

POSSIBILITA' DI ESTENSIONE DEL PROGRAMMA

Un vantaggio del CD multimediale rispetto al gioco da tavolo è la possibilità di aggiornamento delle domande.

E' stata infatti creata una semplice interfaccia da utilizzare via Web tramite la quale i Professori possono gestire in maniera semplice il database XML delle domande.

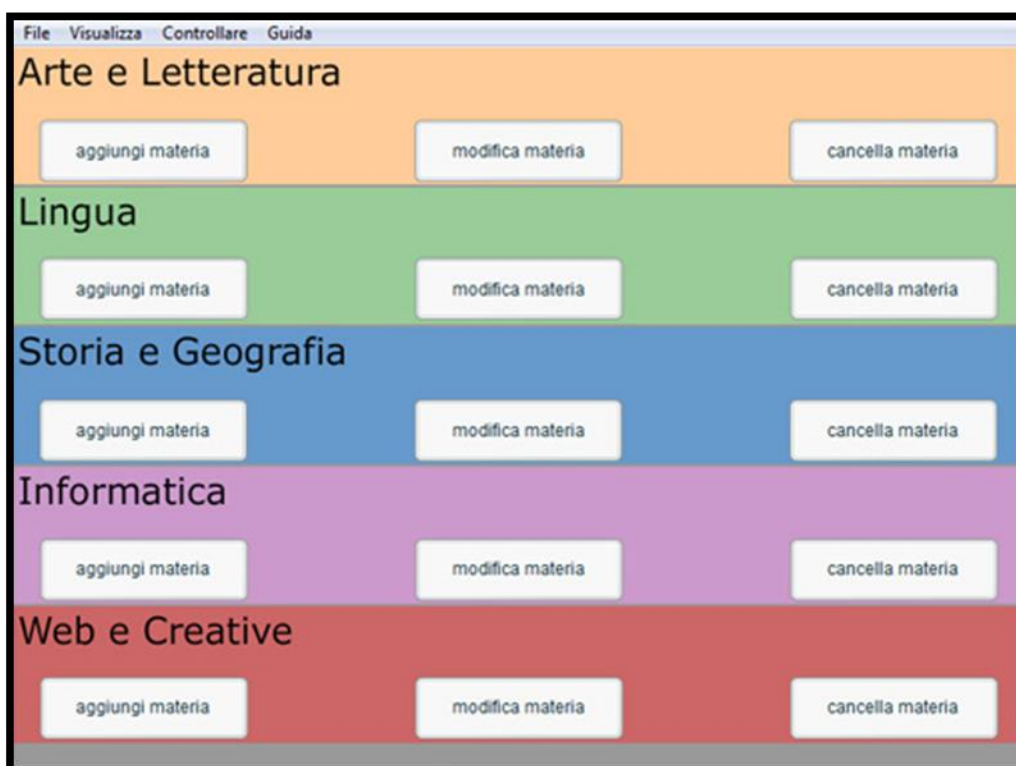


Figura 30

Come mostrato in Figura 16 per ogni macrocategoria è possibile:

- aggiungere una materia
- modificare una materia
- cancellare una materia

La funzione "Aggiungi materia", come si può vedere dalla Figura 17 permette al Docente di inserire ex novo una disciplina, avendo la possibilità di visionare le materie precedentemente aggiunte nella macrocategoria specifica.



Figura 31

La funzione “Modifica Materia”, mostrata in Figura 18 permette di selezionare una materia tra quelle inserite e aggiungere o modificare le domande della stessa.

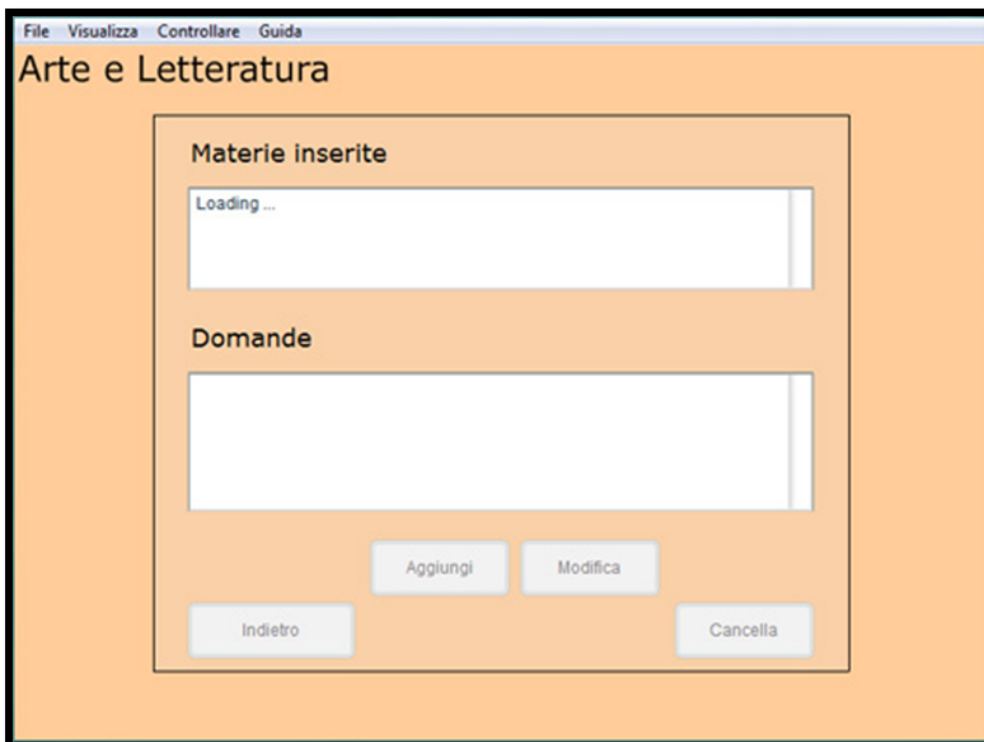


Figura 32

Infine la funzione “Cancella materia”, riportata in Figura 19 permette di cancellare l'intera materia e relative domande.

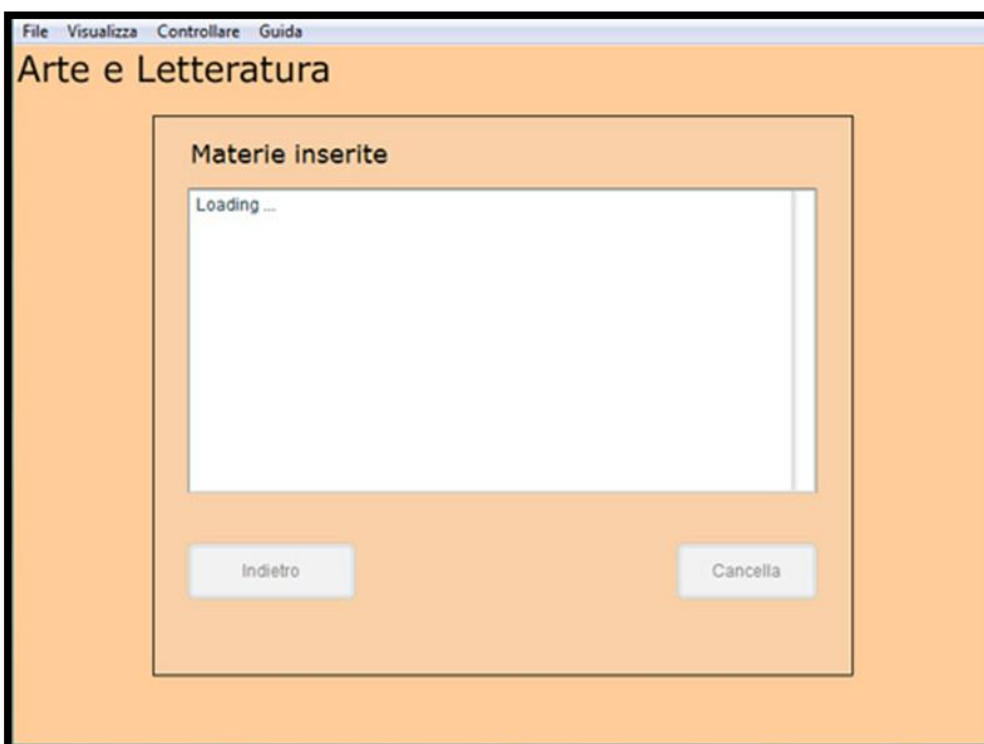


Figura 33

Questa interfaccia scrive su file XML passando da un semplice script PHP che permette di superare le restrizioni imposte da Flash per quel che riguarda la scrittura di file in remoto.

Questo strumento è stato progettato con funzionalità ben precise:

- permettere in futuro anche l'inserimento di quelle materie che da questo progetto sono rimaste inesorabilmente escluse
- qualora un professore non ritenesse adeguate le domande relative alla propria materia, può modificarle e cancellarle
- essendo il CdL in continua evoluzione, la necessità di estendere il gioco con nuove discipline è indispensabile

RACCOLTA DATI

Il punto di forza del CD multimediale rispetto al gioco da tavolo è la possibilità di raccogliere i dati delle varie partite e in presenza di una connessione internet poterli inviare ad un server dell' Università.

Queste informazioni saranno poi elaborate e studiate, come si è fatto in precedenza con i dati raccolti ai Saloni dell' Orientamento.

UPDATE DEI CDROM

L'utente infine ha la possibilità di controllare se sono presenti degli update scaricabili attraverso un sito di riferimento e aggiornare così il proprio gioco.

CAPITOLO 5 - MANUALE UTENTE

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è di rispondere correttamente a tutte le domande ed arrivare per primi al centro del tavolo da gioco, casella che corrisponde alla Laurea.

NUMERO DI GIOCATORI

Minimo 2 - Massimo 4 (gioco da tavolo)

Minimo 1- Massimo 4 (cd multimediale)

DOTAZIONE NELLA SCATOLA

- tavolo da gioco
- 360 carte domande
- 25 carte aiuto
- 50 carte imprevisti
- 1 dado
- 20 pedine di gioco
- manuale di istruzioni

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Ogni giocatore sceglie un colore disponibile tra i 4 presenti (rosso, blu, giallo, verde), e posiziona le proprie pedine nelle caselle di partenza di ciascuna macrocategoria.

Si distribuiscono 5 carte aiuto per ciascun giocatore.

INIZIO GIOCO

CARTA GIOCO

La carta gioco contiene la domanda e le tre risposte. Il lettore deve leggere a voce alta il quesito. La risposta corretta è evidenziata in grassetto.

CARTA IMPREVISTO

Se al lancio del dado esce il colore GIALLO, si estrae una carta imprevisto e si seguono le istruzioni indicate in essa.

CARTA AIUTO

La carta aiuto può essere utilizzata a discrezione di ciascun giocatore nel momento che egli ritiene più opportuno.

I tipi di aiuti tra cui scegliere sono due:

- chiedere consiglio agli altri partecipanti e poi valutare quale risposta dare
- chiedere al lettore di togliere una risposta sbagliata lasciando il giocatore con la possibilità di scegliere tra le due risposte rimaste

FASE DI GIOCO

Comincia un giocatore a scelta, dopo di che si procede in senso orario.

Si lancia il dado e viene letta la domanda corrispondente al colore della categoria estratta dal dado.

Il lettore della domanda è sempre il giocatore alla propria destra.

RISPOSTA CORRETTA

Il segnalino del colore scelto verrà posizionato nella casella successiva e si passa il turno al giocatore successivo.

RISPOSTA SBAGLIATA

Si rimane fermi e il turno passa al giocatore successivo.

Se viene estratto il colore di una macrocategoria già completata, si ritira il dado.

Quando un giocatore termina le 4 caselle di tutte le macrocategoria potrà passare alla prossima fase di gioco denominata "Stage", le carte da gioco da utilizzare in questa fase sono posizionate nel tabellone in basso a sinistra.

Completate le domande stage, si tira il dado un' ultima volta e bisogna rispondere correttamente alla domanda della categoria estratta per vincere.

VITTORIA

In caso di risposta corretta, il giocatore avrà vinto la partita, viceversa si salta il turno per riprovare al prossimo giro.

CAPITOLO 6 - TEST DEL PRODOTTO

E' stata pubblicata online una pagina provvisoria in cui è disponibile il gioco.

Lo scopo è quello di testare il prodotto, attraverso un piccolo sondaggio vengono richieste agli utenti le seguenti domande:

- Come ti è sembrato il livello delle domande?
- Come hai trovato l'interfaccia grafica del gioco?
- Ti sei divertito durante la partita?
- Questo gioco ti è servito a capire cosa si studia ad Informatica Umanistica?
- Se dovessi scegliere un corso di laurea, dopo aver giocato sceglieresti informatica umanistica?
- Complessivamente come hai trovato questo gioco?

I risultati ottenuti sono riportati nei seguenti grafici:

LIVELLO DOMANDE

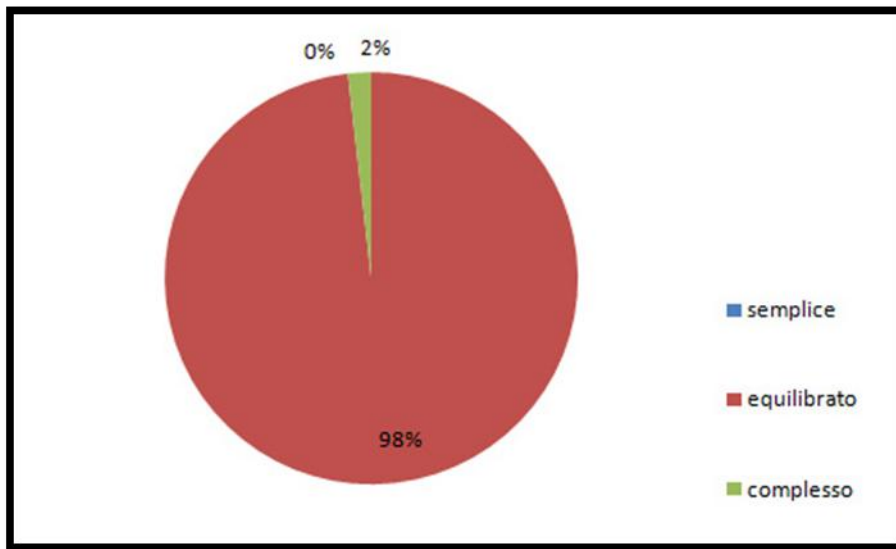


Figura 34

INTERFACCIA GRAFICA

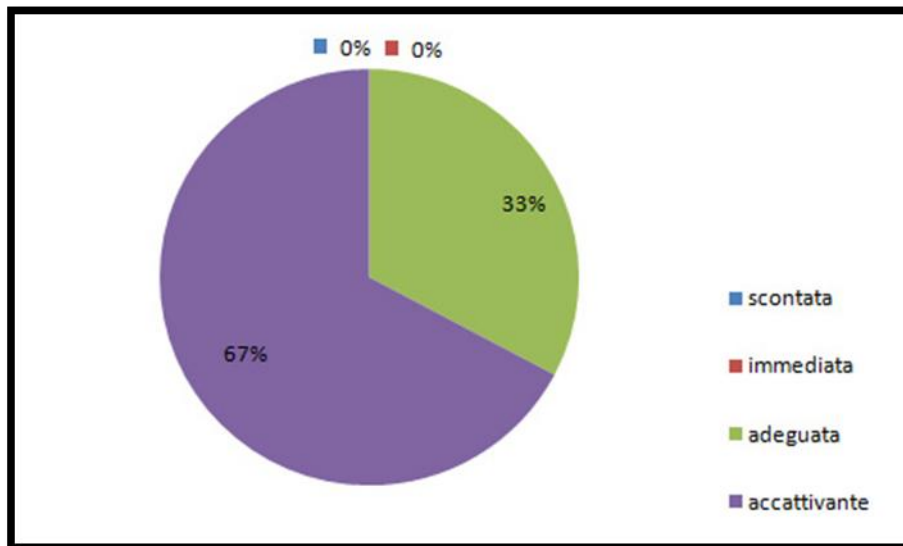


Figura 35

GRADO DI DIVERTIMENTO

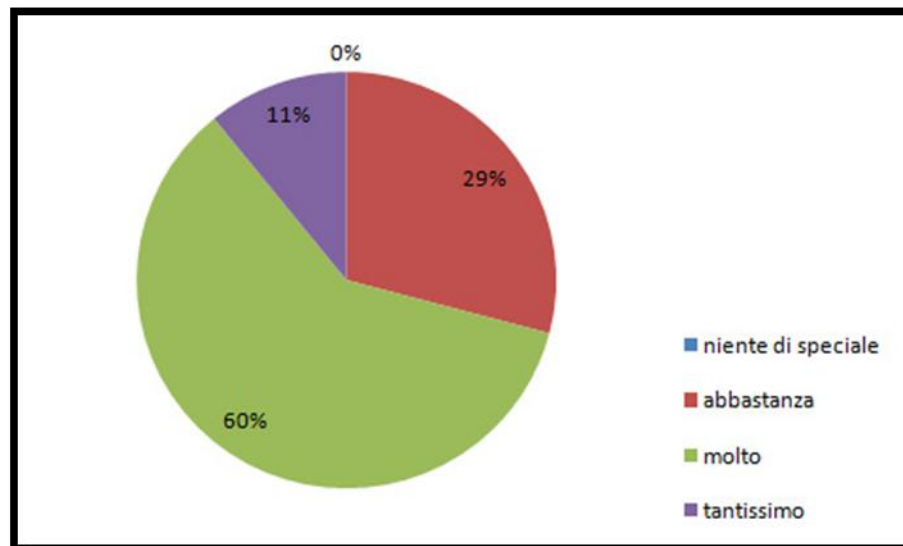


Figura 36

COMPrensione DEGLI INSEGNAMENTI DEL CDL

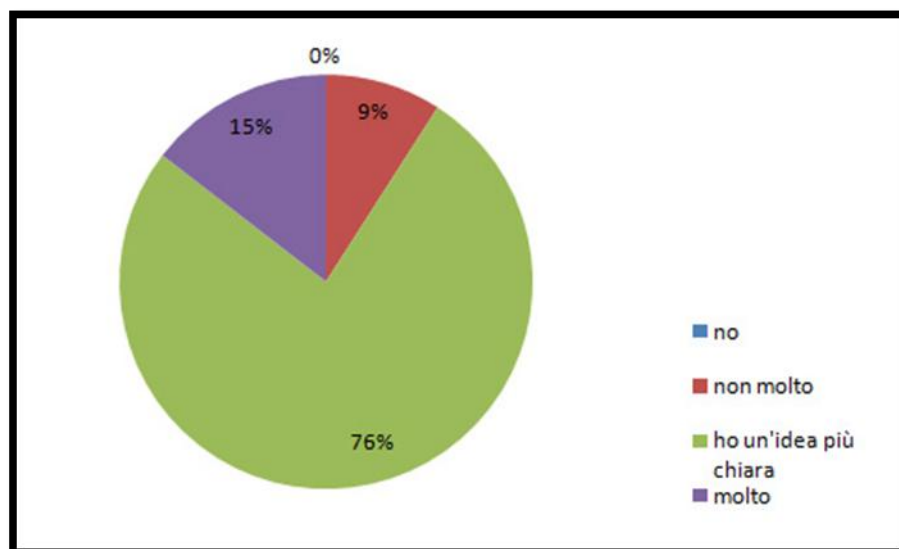


Figura 37

POSSIBILE ISCRIZIONE AL CDL

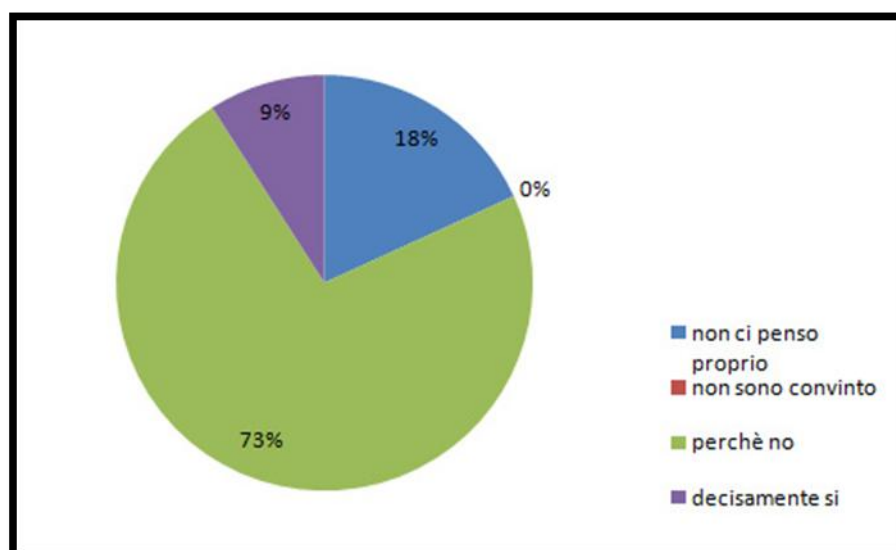


Figura 38

GIUDIZIO COMPLESSIVO SUL GIOCO

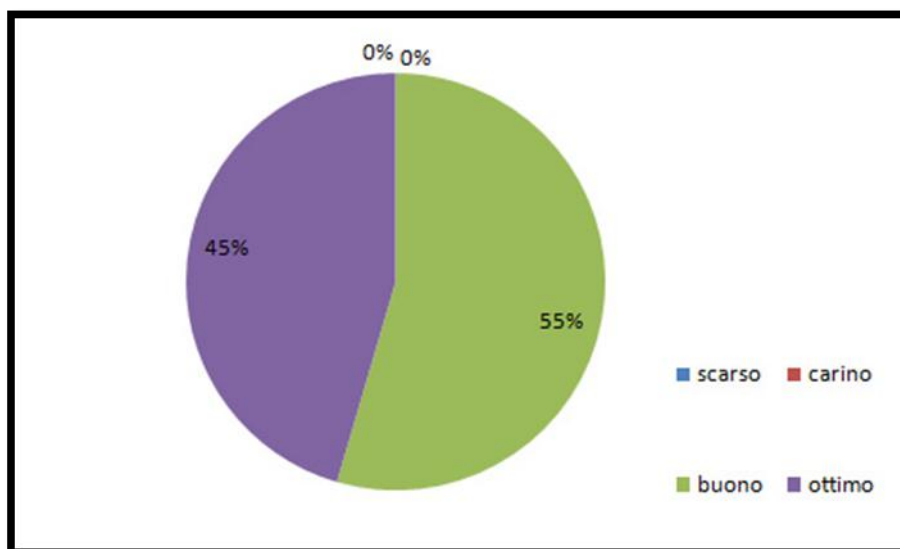


Figura 39

Il piccolo sondaggio è stato messo online per qualche giorno, raccogliendo le opinioni di 55 utenti.

Non è un numero elevato su cui fare una statistica scientifica, ma osservando i risultati si può osservare che:

- le domande sono state calibrate bene
- l'interfaccia grafica è risultata accattivante e adeguata
- il 60% degli utenti si è divertito molto giocando, un 29% abbastanza
- si è riusciti a dare un'idea più chiara del CdL
- un 73% ha risposto che potrebbe iscriversi ad CdL
- nel complesso è stato dato un giudizio buono sul gioco

CAPITOLO 7 – CONCLUSIONI

Dall'idea iniziale, di progettare un gioco da tavolo da utilizzare durante i Saloni dell'Orientamento, il progetto si è lentamente evoluto, giorno dopo giorno, con idee nuove che l'hanno portato ad essere quello che è ora, non solo un gioco da tavolo, ma uno strumento di fidelizzazione al CdL che fa della novità il suo punto di maggior forza.

A lavoro terminato si può affermare che tutti gli obiettivi prefissati in origine sono stati realizzati. Rileggendo a posteriori gli obiettivi predeterminati in fase di ideazione del progetto, ci si rende conto come molte delle difficoltà incontrate nel corso dello sviluppo non erano neppure immaginabili, ma sono state superate senza problemi, portando al raggiungimento e, in alcuni casi, al superamento degli obiettivi stessi.

La speranza è quella che effettivamente questo gioco potrà essere utile per i futuri Saloni dell'Orientamento e diventi un pratico strumento di valutazione delle aspiranti matricole per Professori, oltre che un modo simpatico e semplice di avvicinarsi ad un mondo complesso come può apparire quello universitario agli occhi di ragazzi appena usciti dalla scuola superiore.

APPENDICE

Di seguito tutte le domande delle discipline presenti nel gioco, in ordine alfabetico.

Analisi di Dati

Basi di Dati

Codifica di Testi

Editing e Scrittura Editoriale

Editoria Elettronica

Elementi di Programmazione

Filologia Romanza

Geografia Culturale

Giornalismo Online

Introduzione agli studi storici

Letteratura Francese

Letteratura Inglese

Letteratura Italiana

Letteratura Latina

Letteratura Spagnola

Letteratura Tedesca

Lingua Inglese

Lingua Latina

Linguistica Computazionale

Linguistica Generale

Linguistica Italiana

Produzione Multimediale

Progettazione Grafica e Web Design

Progettazione Siti Web

Recupero di Documenti

Stage

Storia dell' Arte

Tecnologia dell' Apprendimento

Telematica di Base

Web Writing

ANALISI DI DATI

1. Un'osservazione statistica è:

una lista di valori per una lista predefinita di attributi

una lista di attributi

una lista di valori

2. Un campione statistico è:

un'osservazione statistica estratta da un insieme di osservazioni statistiche

un insieme di osservazioni statistiche per cui sono stati scelti solo alcuni attributi

una lista di osservazioni statistiche ciascuna con la stessa lista di attributi

3. Un attributo è categorico se:

i suoi valori sono numeri

i suoi valori appartengono ad un insieme finito

i suoi valori solo 2

4. La media aritmetica di un attributo si può calcolare se:

l'attributo è numerico

l'attributo è categorico

sempre

5. La frequenza di un possibile valore per un attributo in un dato campione è:

il numero di volte che il valore compare nel campione per quell'attributo

la somma di tutte le occorrenze del valore nel campione per quell'attributo

il valore vero se il valore compare nel campione per l'attributo, falso altrimenti

6. La distribuzione di frequenza dell'insieme dei valori di un attributo:

per ogni valore specifica quanti sono i valori maggiori di lui

per ogni valore specifica quanti sono i valori minori di lui

per ogni valore specifica quanti sono i valori uguali a lui

7. In un diagramma a torta:

ogni spicchio rappresenta la frequenza di un valore

ogni spicchio rappresenta l'importanza di un valore

ogni spicchio rappresenta la distanza tra un valore e il minimo valore dell'insieme

8. Usiamo Microsoft Excel quando:

abbiamo bisogno di un foglio di calcolo

dobbiamo fare delle presentazioni animate

dobbiamo scrivere un testo

9. Qual è il programma del pacchetto Office che permette di inserire formule e fare calcoli matematici?

Access

PowerPoint

Excel

10. Cliccando sul simbolo della sommatoria (Σ) Excel:

permette di effettuare l'operazione di sommatoria

formatta tutto il testo in maiuscolo

permette di scrivere lettere greche

11. Quali tra questi non è un grafico realizzabile con Excel:

torta

bolle

raggi X

12. In Excel cos'è un radar?

un particolare grafico utile per confrontare più elementi misurati su più di due variabili

una funzione per trovare una cella nascosta

una funzione avanzata per gestire il traffico aereo

13. Qual è l'estensione di un file Excel (fino alla versione 2003)?

.doc

.xls

.exl

BASI DI DATI

1. Quali tra questi programmi del pacchetto Office è indicato per creare un database?

PowerPoint

Excel

Access

2. Cosa si intende per base di dati (o database in inglese)?

un punto di partenza dal quale sviluppare i dati di un'applicazione

un insieme di dati riguardanti uno stesso argomento, o più argomenti correlati tra loro, strutturati in modo tale da consentire l'uso dei dati stessi da parte di applicazioni software

una base americana nascosta dove si tengono i dati di tutte le comunicazioni del mondo

3. Se parliamo di records, tabelle, attributi...ci riferiamo a:

una schedina del superenalotto

un database

le analisi del sangue

CODIFICA DI TESTI

1. Che cos'è il CSS?

un protocollo per il trasferimento delle email

“Ci sei stasera”? abbreviazione molto utilizzata nelle chat

fogli di stile o fogli di stile a cascata

2. Se si parla di comunicazione, quale tra queste parole è l'intruso?

messaggio

canale

strada

3. In una comunicazione, chi è il ricevente?

l'oggetto della comunicazione

colui che accoglie il messaggio, lo decodifica, lo interpreta e lo comprende

il mezzo di propagazione fisica del codice

4. Che cosa si intende con codice ASCII?

un set di caratteri

una mossa di karate

un piatto tipico giapponese

5. L'acronimo "WYSIWYG" (What You See Is What You Get) è usato:

per certificare i video inviati su YouTube

per certificare che i video inviati dalle webcam su msn siano reali

per indicare che nella stampa di un testo e/o immagini ci sarà la stessa disposizione grafica a quella visualizzata sullo schermo del computer

EDITING E SCRITTURA EDITORIALE

1. Che cos'è una casa editrice?

una società di carattere commerciale il cui oggetto sociale è la realizzazione e la vendita di libri

una casa piena di libri

una tipografia

2. Che figura professionale è l'editor?

è un sinonimo di giornalista

colui che verifica e controlla i contenuti di una pubblicazione

un ruolo specifico nel gioco del rugby

3. Che cos'è un tascabile?

un libro di dimensioni piccole ma con un prezzo elevato

un cellulare di piccole dimensioni

un libro che si può "mettere in tasca"

4. Che cos'è una quarta di copertina?

è l'ultima faccia della copertina, viene usata oggi a scopo promozionale

la quarta pagina di ogni libro

esiste solo nei libri con più copertine e alette

5. A quale scopo viene usata la quarta di copertina?

contiene il titolo del libro

non contiene note sull'autore

viene usata a scopo promozionale

6. Che cos' è il codice ISBN di un libro?

una stringa di 10 cifre che identifica il libro in modo univoco

il codice a barre del libro

una sigla contenente il nome dell'autore e il titolo del libro

7. Cosa sono le "alette" in un libro?

la parte che chiude il libro, in cui ci sono le informazioni dell' editore

i risguardi della sovraccoperta dove viene solitamente stampata una biografia essenziale dell'autore e una breve introduzione al testo

i segnalibri che si fanno ripiegando il bordo della pagina

8. Chi è il primo vero editore?

Aldo Montano

Lorenzo Valla

Aldo Manuzio

9. Qual è il compito fondamentale di un traduttore di libri?

cercare di portare il testo dalla lingua di origine alla lingua di destinazione in maniera tale da mantenere il più possibile inalterato il significato e lo stile del testo

tradurre in modo letterale il testo

andare a conoscere l'autore per capire realmente le motivazioni che l'hanno spinto a scrivere quel libro

10. Il processo di pubblicazione di un libro:

è molto semplice, basta solo scegliere una tipografia economica

coinvolge tantissime persone, come l'editor e il redattore

l'importante è conoscere tanti librai

EDITORIA ELETTRONICA

1. Cosa è UNICODE?

un sistema per evitare le code agli sportelli

un sistema per memorizzare le parole di un dizionario

un sistema di codifica dei simboli usati nelle lingue scritte (vive, morte e di fantasia)

2. Se scrivo in Postscript, sto scrivendo:

in un linguaggio di programmazione

in un programma di impaginazione

in una rivista di modellazione

3. Per mettere un disegno vettoriale in una pagina web, è meglio usare

TBC

SVG

D&G

4. Perché il mondo ci appare a colori?

perché gli occhi emettono raggi a cui gli oggetti reagiscono colorandosi

perché gli oggetti perdono progressivamente molecole che i nostri occhi catturano

perché gli oggetti riflettono la luce incidente cambiandone la lunghezza d'onda

5. Rotazione, traslazione, scalatura... sono:

trasformazioni affini

trasformazioni alchemiche

trasformate di Fourier

6. Chi fu Pierre Étienne Bézier?

il santo protettore dei designer grafici

un designer di automobili della Renault

l'autore di un famoso font di caratteri

7. Se in tipografia mi chiedono una mazzetta Pantone, devo dare

un catalogo di colori

una tangente, in pezzi di piccolo taglio

un pesante martello con la testa in gomma

8. RGB, CMYK, YUV, HSV... sto parlando

di CPU

di colori

arabo

9. Il mio nuovo telefonino può fare i filmatini. In quale di questi formati potrei registrarli?

MPEG

JPEG

XML

10. Quale di questi nomi indica un font di caratteri di largo uso?

Grammatica

Ermetica

Helvetica

ELEMENTI DI PROGRAMMAZIONE

1. L'HTML è:

un linguaggio a marcatori per la creazione di ipertesti e pagine web

un linguaggio per la creazione dei programmi detti applet

un protocollo di trasferimento

2. A cosa serve un firewall?

è una porta del PC che consente un trasferimento dei dati

a chiudere le porte del PC quando si è in rete per da impedire intrusioni esterne malevole

a trovare ed eliminare i virus nella posta elettronica

3. Google, Yahoo, Live sono:

Provider

Mantainer

Motori di ricerca

4. Che cos' è internet explorer?

un programma per la videoscrittura

un programma che permette di creare pagine web

un browser, un programma per navigare in internet

5. Che cosa significa WWW?

World Wilde Web

World Wide Web

Wild Wild West

6. Quale tra queste periferiche è sia di input che di output?

Monitor

Mouse

Modem

7. La netiquette:

è il galateo di internet, l'insieme delle regole comportamentali per la comunicazione telematica

è l'identità immaginaria che l'utente si crea

è il divieto di spam

8. Un Megabyte è costituito da:

un milione di byte

un milione di kilobyte

un milionesimo di gigabyte

9. Per motore di ricerca si intende:

un programma che fornisce informazioni presenti su Intranet

un programma in grado di indicizzare le informazioni presenti su Intranet e Internet

un programma in grado di indicizzare e fornire, su richiesta dell' utente, informazioni presenti su Internet

10. In un indirizzo come “ pika@prova.it ”, il dominio è

la parte a sinistra dell'indirizzo (pika)

la parte a destra dell'indirizzo (prova.it)

solo la parte dopo il @ e fino al punto (prova)

11. Che cos'è un Provider (ISP)?

un blog

una società o istituzione che fornisce 5 casella di posta elettronica

una società o istituzione che fornisce l'accesso ad Internet

12 . In informatica, cose si intende per "algoritmo"?

una modalità di comunicazione dell'utente con il calcolatore, tipica dei videoterminalisti, caratterizzata da una cadenza costante nell'inserimento dei dati

un insieme finito di istruzioni che, quando eseguite, danno luogo a una sequenza di azioni in grado di risolvere uno specifico problema

la cadenza (ritmo) con cui un calcolatore elettronico esegue le istruzioni (dette "algos")

13. Cos'è un antivirus?

un programma che evita che i file siano duplicati nell' hard disk

un programma che controlla alcuni tipi di file per verificare se contengono virus informatici ed eventualmente eliminarli

un programma che verifica gli accessi ad Internet

14. Cosa è un comando iterativo (generalmente indicato con "for", "while", "loop")?

un comando che permette al programma di interagire con l'utente

un comando che permette l'interazione tra programmi

un comando che permette di ripetere più volte le stesse operazioni

15. Che cos'è un modem?

dispositivo che regola la velocità delle ventole del PC

una periferica che permette il riconoscimento delle impronte digitali

apparecchio di codifica e decodifica nella trasmissione dei dati via cavo

16 . Fare copie di backup dei propri archivi ha la funzione di:

avere una copia dei documenti nel caso della perdita dei dati stessi

nessuna funzione, in questo modo si occuperebbe il doppio dello spazio su disco rigido

fare copie di giochi protetti

FILOLOGIA ROMANZA

1. Qual è il più famoso testo autografo del medioevo?

Il codice vaticano latino 3196 del Canzoniere di Petrarca

Le tre cantiche di Dante, nell'ultima pagina del Paradiso

La canzone di Guido Guinizelli " Al cor gentil rempaira sempre amore"

2. Prima dell'invenzione della stampa, che metodo usavano gli scrittori del medioevo per lavorare alle loro bozze?

i fogli di papiro

delle tavolette di cera riutilizzabili

dei fogli di carta riciclata

3. Chi è l' "inventore" del sonetto?

Cecco Angiolieri

Giacomo da Lentini

Dante da Maiano

4. Che rapporto avevano i primi tipografi con la carta?

annualmente effettuavano un ordine approssimativo

generalmente avevano dei depositi personali dai quali attingere le scorte di carta

ne facevano scorte precise e le esaurivano prima di comprarne altre

5. Cosa studiano i filologi quando hanno a che fare con un testo a stampa?

osservano la carta, i vari strati rispecchiano gli stadi di lavoro

non è possibile fare uno studio filologico su dei testi a stampa

l'unica cosa che possono studiare sono i caratteri stampati

6. Che cos'è un punzone?

una parte in legno della macchina da scrivere

uno strumento di tortura del medioevo

un' asta di acciaio sulla cui estremità è incisa una lettera

7. Cosa si intende con il termine neologismi?

una parola di recente ideazione

un luogo geografico appena scoperto

una malattia della pelle

8. Cosa decide il Concilio di Tours dell'anno '813?

i vescovi decidono che le omelie saranno fatte in volgare

i vescovi decidono che la benedizione dei fedeli sarà in volgare

i vescovi decidono che i fedeli devono confessarsi almeno una volta all'anno

9. “Sao ko kelle terre, per kelle fini que ...” da dove è tratta questa frase?

dai placiti Capuani, primo documento ufficiale in volgare italiano

è una comunicazione via SMS, con le “K” al posto delle “Ch”

una celebre frase di Dante Alighieri

10. Cosa si intende per lingue romanze?

il registro linguistico utilizzato per la scrittura dei romanzi

tutte le lingue che discendono dalle varianti del latino

un altro modo di intendere il tedesco, il francese e lo spagnolo

GIORNALISMO ONLINE

1. Prosegui questo paragone: se lo scrittore è artista, il giornalista è...

uno storico contemporaneo

un artista a sua volta

un artigiano

2. Come definiamo una notizia?

una parte di un giornale

il racconto di un evento la cui conoscenza è ritenuta interessante per i lettori

un evento che fa scoop

3. A cosa ci si riferisce con le cinque "W" nel campo giornalistico?

al web

è un modo di dire dei giornalisti per indicare la vittoria rispetto alle altre testate giornalistiche

who - what- where- when-why, domande fondamentali a cui bisogna rispondere nella stesura di un articolo

4. Perché l'attacco di un articolo è fondamentale?

per spingere il lettore a continuare la lettura

è molto più importante scrivere un buon articolo

le conclusioni finali sono senza dubbio la parte più importante

5. Quali tra queste tipologie non è un articolo?

servizio

battuta

resoconto

6. Cosa si intende con “coccodrilli”?

è un articolo alla memoria che si prepara per un personaggio importante o noto quando è anziano o malato ma è ancora in vita

ci si riferisce ai reportage naturalistici fatti in zone paludose dove vivono questi rettili

si tratta di articoli scritti a corredo di una notizia che può essere prevista

7. Un buon giornalista deve:

essere neutro, imparziale e distaccato

esprimere un giudizio personale sull'accaduto

raccontare la notizia secondo gli ideali politici della sua testata

8. Che cosa si intende con il termine tecnico ellisse?

una frase fatta, espressione standard che ricorre spesso nel linguaggio giornalistico

il luogo geometrico di tutti e solo i punti del piano tali che la somma delle distanze dai fuochi rimane costante

una figura retorica che comporta l'omissione, in una frase di qualche elemento che viene sottinteso

9. I quotidiani danno maggior rilievo:

a trafiletti fitti di testo

alle immagini e ai riepiloghi

alla pubblicità

10. Cosa si intende con menabò:

un foglio A4 diviso in righe e colonne, utilizzato per l'impaginazione dei giornali

lo scriba dei giorni nostri

una mensola moderna

11. Che differenza c'è tra un tabloid e uno broadsheet:

le dimensioni, il tabloid è più snello, il broadsheet è più grande

i contenuti, nel primo si parla di gossip, nel secondo di politica

non ci sono differenze, è lo stesso modo per chiamare un giornale

12. In che posizione è situato l'articolo di spalla?

nella parte alta della pagina

al centro della pagina

in fondo alla pagina

13. Quali tra questi non è una tipologia di titolo giornalistico?

nominale

accusativo

esplicativo fantastico

14. Che differenza c'è tra un articolo scritto per il web e uno per un giornale cartaceo?

nessuna differenza

ha bisogno di giornalisti esperti del web

l'importante differenza è l'utilizzo dei multimedia

INTRODUZIONE AGLI STUDI STORICI

1. Chi era Tucidide?

un grande storico del mondo greco

un commediografo latino

uno scrittore etrusco

2. Che cos'è una fonte storica?

una sorgente d'acqua piovana

una traccia del passato conservatasi intenzionalmente o casualmente

il racconto di un fatto così come si è realmente verificato

3. Cosa si intende con "falso" storico?

un documento prodotto in un'epoca o da un soggetto diverso da quello che si dichiara

una riproduzione di un documento identica a quello originale

un documento che dichiara il "falso"

4. Davanti ad un falso storico come si comporta uno storico?

elimina tutti i documenti falsi, in modo che nessun altro storico ricada nel suo stesso errore

non esclude il falso, ma lo si contestualizza, diventerà una preziosa testimonianza degli interessi che hanno portato alla sua redazione

conserva i documenti perché hanno un valore storico, ma non li studia

5. A cosa serve lo studio storia?

imparare a memorizzare tante date

capire la vita prima di noi, per capire meglio la vita che viviamo adesso

conoscere il nostro passato

6. Qual è il più conosciuto lavoro filologico di Lorenzo Valla?

dimostrò la falsità della "Donazione di Costantino"

scrisse "De comparatione Ciceronis Quintilianique"

non ci sono pervenuti lavori filologici

7. Cosa è la periodizzazione?

sostenere la rilevanza di certi fenomeni storici, identificare caratteristiche omogenee e durature che concorrono alla definizione di intere epoche

assegnare ogni evento alla sua epoca: antica, medievale, moderna o contemporanea

ricordarsi tutti i periodi storici

8. Possiamo dire con certezza assoluta che nel 1969 l'uomo è stato sulla Luna?

pur non esistendo in storia la certezza assoluta, la documentazione prodotta dalla NASA risulta convincente

no, la documentazione prodotta lascia molti dubbi

non ci siamo mai stati: l'atterraggio è stata una ricostruzione fatta negli Studios

9. Cosa si intende con epigrafia?

disciplina che studia la scrittura delle epigrafi antiche, greche e latine

disciplina che archivia tutti i testi medievali

disciplina che studia la grafia egizia

10. Cosa studia la paleografia?

studia le pietre antiche

le antiche costruzioni chiamate palafitte

la scrittura dei testi (manoscritti, pergamene) antichi e medievali

11. "Abbi il coraggio di servirti della tua propria intelligenza!" queste le parole di Immanuel Kant, sono anche la chiave di che periodo storico?

riforma protestante

rivoluzione francese

illuminismo

12. Quale periodo storico fa una riscoperta del Medioevo?

umanesimo

romanticismo

illuminismo

13. Quale tra queste non è una fonte?

orale

seriale

cardinale

14. Cos'è il medioevo immaginario?

quello che riguarda tutti i racconti della saga di re Artù

l'insieme dei luoghi comuni relativi al Medioevo inteso come epoca omogenea

gli studi e le opere relativi alla letteratura Fantasy

15. L'inizio della storia antica è caratterizzato da:

disordine e barbarie

comparsa e uso della scrittura

libertà di pensiero individuale

16. Che cos'è il positivismo?

un sinonimo di romanticismo

un modo di vivere con ottimismo

un movimento filosofico nato in Francia nella prima metà dell'Ottocento

17. Lo storicismo:

corrente opposta al positivismo, nella quale si sostiene il primato della storia, considerata la realtà dell'uomo

un insieme di storici che hanno fondato un gruppo di studio in tutta Europa intorno alla fine del '700

corrente che va di pari passo con il positivismo, che dà grande peso alla storia

18. Qual è il problema degli storici contemporanei?

non possono che essere avvantaggiati dal fatto che ciò che raccontano loro lo vivono molto più da vicino

non c'è un distacco generazionale tale da permettere una maggiore serenità di giudizio

c'è troppa concorrenza

19. Cos'è un albero genealogico

la ricostruzione delle successioni padre-madre-figlio all'interno di una famiglia con l'intento di preservarne la memoria

la ricostruzione delle successioni padre-madre-figlio all'interno di una famiglia con l'intento di dimostrare le origini del patrimonio familiare

la ricostruzione delle successioni padre-madre-figlio all'interno di una famiglia con l'intento garantire la legittimità degli ultimi nati

20. Perché il partito della Lega Nord di riunisce spesso a Pontida?

perché era un luogo sacro al culto del Celti

perché è il luogo in cui l'imperatore tedesco ha sconfitto la Roma papale

perché è il luogo simbolico della fondazione della Lega Lombarda contro il Barbarossa

21. Qual è una fonte primaria?

un documentario

una lettera

una pagina di giornale

22. Qual è a tuo avviso una fonte secondaria

una foto

una legge

una cronaca

23. Se dovessi scrivere la biografia di Napoleone quali delle seguenti fonti considereresti di importanza trascurabile?

la registrazione della sua nascita negli archivi parrocchiali

gli atti istituzionali relativi alle nomine militari e alle cariche istituzionali

la letteratura antinapoleonica dell'epoca

24. Se dovessi scrivere la storia della famiglia nel Settecento quali delle seguenti fonti considereresti di importanza trascurabile?

gli atti istituzionali relativi alle nomine militari e alle cariche istituzionali

la letteratura dell'epoca

i registri parrocchiali

25. Se mi pongo dal un punto di vista delle istituzioni quale data NON mi sarebbe utile per indicare l'inizio dell'età contemporanea?

1814-1815 (congresso di Vienna)

1804 (realizzazione della prima locomotiva a vapore)

1914 (prima guerra mondiale)

26. Se mi pongo dal un punto di vista delle scienze quale data NON mi sarebbe utile per indicare l'inizio dell'età contemporanea?

1800 (sviluppo della pila voltaica)

1804 (realizzazione della prima locomotiva a vapore)

inizi del '900 (invenzione delle nuove armi nello scenario della Prima Guerra Mondiale: gas tossici ; mitragliatrice; lanciafiamme; carri armati)

GEOGRAFIA CULTURALE

1. Che cos'è la scala in una carta geografica?

il rapporto tra la superficie considerata sulla carta e le superfici nella realtà

un'operazione matematica

l'indice di difficoltà nel leggere quella determinata carta

2. In Italia quale di queste regioni non è a statuto speciale?

Sardegna

Liguria

Trentino Alto Adige

3. Quante regioni ci sono in Italia?

20

19

23

4. Qual è la regione con più abitanti dell'Italia?

Piemonte

Campania

Lombardia

5. Qual è la regione italiana che ha più province?

Lombardia

Toscana

Emilia Romagna

6. Quale tra le nazioni europee ha il PIL (prodotto interno Lordo) più alto?

Lussemburgo

Danimarca

Irlanda

7. Quali tra queste è una lingua romanza?

Svedese

Ceco

Spagnolo

8. Le lingue germaniche racchiudono:

le scandinave e tedesche, di cui fa parte anche la lingua inglese

il rumeno e lo slavo orientale

l'inglese e lo slavo occidentale

9. Quali sono le lingue in decadenza del gruppo delle romanze?

il romancio

il catalano

il gallego

10. Chi era Charles Darwin?

un cantante Rock degli anni '80

un naturalista inglese, celebre per aver formulato la teoria dell'evoluzione della specie

un biologo che studiava gli ortaggi

11. In Europa il paese con la maggior autosufficienza energetica è:

Regno Unito

Germania

Francia

12. In Europa il fiume che ha il maggior flusso di navi e merci è:

Senna

Reno

Po

13. Le minori escursioni termiche annue si registrano nella regione climatica

Atlantica

Mediterranea

Continente

14. La catena montuosa che separa l'Europa dall'Asia è:

Carpazi

Alpi Scandinave

Urali

15. Quale tra questi Stati è attraversato dall'equatore ?

Kenya

Nigeria

Etiopia

17. L'oceano più esteso è:

Atlantico

Indiano

Pacifico

18. Il continente più popolato è:

Africa

Asia

America

19. Il continente più esteso è:

Europa

Oceania

Asia

20. Che differenza c'è tra tempo e clima ?

il clima è la media delle condizioni temporali di almeno 50 anni

il tempo si riferisce all'insolazione , il clima alla temperatura

il tempo sono le condizioni giornaliere di temperatura e piovosità, mentre il clima è la loro media annuale

21. La catena montuosa che comprende le vette più alte della terra è:

Himalaya

Montagne Rocciose

Alpi

22. Lo stato più popolato è:

Stati Uniti

Cina

Russia

23. Lo stato più vasto è:

Russia

Messico

Canada

24. Quanti abitanti ci sono in Italia?

70 milioni

55 milioni

58 milioni

25. Con quale Stato confina a sud l' Iraq?

Georgia

Turchia

Kuwait

26. La Danimarca si affaccia ad ovest al mar:

del Nord

Baltico

Di Norvegia

27. Quanti sono gli abitanti della Terra?

1 miliardo

6 miliardi

9 miliardi

28. Qual è la capitale dell' Australia?

Camberra

Sidney

Melbourne

29. Quanti sono gli indiani dell' India?

1 miliardo

più di un miliardo

meno di un miliardo

30. Dove si trova l' Ecuador?

in America del sud

nell' Africa centrale

nell' Africa settentrionale

LETTERATURA FRANCESE

1. Chi è l'autore di Pantagruel e Gargantua:

Montaigne

Ronsard

Rabelais

2. La scuola poetica della Pléiade fiorisce in Francia:

in epoca romantica

durante il regno di Luigi XIV

nella seconda metà del '500

3. Chi è l'autore di Le Cid:

Pierre Corneille

Jean de la Fontaine

Alfred de Vigny

4. Les Pensées di Pascal sono:

i frammenti di un'opera teologica e morale incompiuta

un poema epico

un trattato di fisica e di matematica

5. L'Avare di Molière è:

un romanzo

una commedia

un racconto in versi

6. Jean Racine è stato:

un teologo giansenista

un grande autore di tragedie

un poeta barocco

7. "Il faut cultiver notre jardin" è la celebre frase su cui si chiude:

l'Emile di Rousseau

il Candide di Voltaire

Jacques le fataliste di Diderot

8. Il romanzo "Les Misérables" è stato scritto da:

Emile Zola

Paul Valéry

Victor Hugo

9. A chi è stata attribuita la frase "Madame Bovary c'est moi":

a Charles Baudelaire

a Gustave Flaubert

a Honoré de Balzac

10. "A la recherche du temps perdu" è stato composto:

agli inizi del '900

nella seconda metà dell' '800

nella seconda metà del '700

LETTERATURA INGLESE

1. Qual è il primo poema epico pervenuto completo in un'antica lingua germanica?

Beowulf

Canterbury Tales

The faerie Queene

2. Qual è il grande capolavoro di John Milton?

Paradise Lost

Aeropagitica

On the morning of Christ's nativity

3. Quali esseri abominevoli, che Gulliver incontra durante il suo viaggio, hanno connotati umani?

gli abitanti dell'isola di Laputa

gli "yahoos"

gli "houyhnhnms"

4. Il romanzo di Daniel Defoe "Robinson Crusoe" narra:

un bambino catturato da un vecchio lupo di mare

le peripezie dei pirati dei Caraibi

le avventure di un uomo vissuto su un'isola deserta per quattro anni

5. Chi ha scritto “Orgoglio e Pregiudizio”?

Jane Austen

Oliver Goldsmith

Henry Fielding

6. Chi aprì la strada al romanticismo inglese?

Keats

William Blake

Coleridge

7. Chi ha scritto “Le Lyrical Ballads”?

Wordsworth e Coleridge

Byron e Shelly

Shelly e Keats

8. Chi è l'autore della “Ballata del Vecchio Marinaio”?

Wordsworth

Coleridge

Keats

9. Il romanzo "Ivanhoe" di Walter Scott è ambientato

nel medioevo

è contemporaneo all'artista

in un mondo futuristico

10. Di cosa tratta il romanzo "Oliver Twist" di Charles Dickens?

i disastri di un uragano chiamato Oliver

la storia di due ballerini che si innamorano ballando il twist

le avventure drammatiche di un trovatello nei bassifondi londinesi

11. Chi ha scritto "Vanity Fair"?

nasce dalla collaborazione di più giornalisti

William Makepeace Thackeray

Antony Trollope

12. Quale delle sorelle Brontë ha scritto "Wuthering heights" (Cime tempestose)?

Charlotte

Anne

Emily

13. Cosa succede nel romanzo "The picture of Dorian Gray" di Oscar Wilde?

il protagonista rimane giovane, mentre il suo ritratto invecchia

il protagonista si trasforma in uno scarafaggio

il protagonista diventa immortale

14. Rober Louis Stevenson è autore:

I libri della giungla

L'isola del tesoro

Da mare a mare

15. Chi ha vinto il premio nobel nel 1948?

Thomas Stearns Eliot

Ezra Pount

William Butler Yeats

16. Qual è lo scopo della raccolta "Dubliners" di James Joyce?

raccontare le vicende quotidiane di 15 ragazzi di Dublino

fare un trattato sulla vita politica di Dublino

scrivere un ritratto della storia morale dell'Irlanda

17. Qual è l'opera più nota di Virginia Woolf ?

The voyage out (La crociera)

Miss Dalloway

A writer's diary

18. Chi ha scritto "Ricorda con rabbia"?

Wiston Churchill

Robert Bolt

John Osborne

19. Chi ha scritto "Il calapranzi"?

John Osborne

Harold Pinter

Arnold Wesker

20. Chi sono i giovani arrabbiati?

un gruppo di scrittori di teatro degli anni Cinquanta

i ragazzi che partecipano a un moto-cross

gli appassionati di musica rock

21. In quale romanzo Alex, il protagonista adolescente dedito alla più feroce violenza, si rilassa ascoltando musica di Beethoven?

L'isola del tesoro

L'arancia a orologeria

Duecentotrenta gatti neri

22. "La terra desolata" è un'opera poetica di:

William Wordsworth

T.S. Eliot

Philip Larkin

23. Chi è il vescovo trucidato in "Assassinio nella cattedrale"?

il venerabile Beda

San Tommaso Becket

S. Agostino di Canterbury

24. Nella tragica avventura che dei ragazzi vivono su un'isola deserta, chi sono le due vittime?

Ralph e Dick

Simone e Piggy

i gemelli Sam e Eric

25. Nel romanzo "Grottesco" di Patrick McGrath il protagonista:

vive su una sedia a rotelle

vive dentro una grotta

una un cane chiamato Hugo

LETTERATURA ITALIANA

1. Cosa si intende per lingua volgare?

il modo di esprimersi di persone maleducate

la lingua parlata dal popolo

la lingua parlata nei pressi del fiume del Volga

2. Quando comincia il viaggio di Dante nei regni dell'oltretomba?

la notte di capodanno del 1255

venerdì santo del 1300

il giovedì delle ceneri del 1299

3. Chi accompagna Dante durante il suo viaggio attraverso il Paradiso?

Beatrice

Virgilio

l'arcangelo Gabriele

4. Qual era il nome della donna cantata da Petrarca nel Canzoniere?

Beatrice

Lucia

Laura

5. Nel Decameron di Boccaccio perché i giovani narratori si allontanano da Firenze?

a causa della peste

per sfuggire alle lotte interne fiorentine

per conoscere le campagne circostanti

6. Nel poema cavalleresco “L’Orlando Furioso” di Ariosto, cosa va a cercare Orlando sulla luna?

il senno

un calice d’oro

il fermaglio di Angelica

7. Chi ha scritto il “Principe”?

Francesco Guicciardini

Machiavelli

Guido Guinizelli

8. Chi è l’eroe della “Gerusalemme Liberata” di Tasso?

Goffredo

Tancredi

Rinaldo

9. In che periodo è vissuto Carlo Goldoni?

agli inizi del '700

nella seconda metà del '600

a metà del '800

10. Quale di queste opere non è stata scritta da Ugo Foscolo?

Le ultime lettere di Jacopo Ortis

Sepolcri

Rime

11. Chi ha scritto questo verso: "il naufragar mi è dolce in questo mare"?

Foscolo

Leopardi

Carducci

12. L'ode scritta da Alessandro Manzoni "Cinque maggio" è in memoria di:

Napoleone Bonaparte

suo nonno Cesare Beccaria

Massimo D'Azeglio

13. Don Abbondio, Lucia Mondella, Renzo Tramaglino, sono tra i protagonisti di:

“Casa Mondella”

“Questo Matrimonio non s’ha da fare”

“Promessi Sposi”

14. Chi ha vinto il premio nobel per la letteratura nel 1906?

Luigi Pirandello

Giosuè Carducci

Ugo Foscolo

15. A che corrente letteraria si può associare Giovanni Verga?

scapigliatura

romanticismo

verismo

16. Qual è il primo romanzo del “Ciclo dei Vinti” di Verga?

I malavoglia

L’uomo di Lusso

Eva

17. A chi appartiene la “poetica del fanciullino”?

Giovanni Pascoli

Alessandro Manzoni

Italo Svevo

18. Chi ha scritto “ La coscienza di Zeno”?

Luigi Pirandello

Italo Svevo

Benedetto Croce

19. Chi ha vinto il premio nobel per la letteratura nel 1934?

Luigi Pirandello

Giosuè Carducci

Umberto Saba

LETTERATURA LATINA

1. Chi è Plauto?

un autore latino del periodo Cesariano

un parente del cane Pluto della Walt Disney

il più grande commediografo latino

2. Quante commedie di Terenzio son giunte fino a noi?

6

21

19

3. Cosa si intende con il termine greco neoterói?

i nuovi teorizzatori della cultura latina

i poetae novi, un gruppo di poeti che operò a Roma nel I secolo a.C.

un gruppo di poeti stimati da Cicerone

4. Qual era il nome della donna cantata da Catullo nei suoi carmi?

Lesbia

Cinzia

Delia

5. A chi appartiene la più antica raccolta di biografie latine “De viris Illustribus”?

Marziale

Sallustio

Cornelio Nepote

6. Chi era Cinzia?

la donna amata da Propertio

la prima poetessa latina

la seconda moglie di Giulio Cesare

7. In che periodo visse Tito Livio?

nel periodo cesariano

durante il regno di Nerone

durante la Pax Augusta

8. Chi è l'autore della famosissime Catilinae?

Cicerone

Cesare

Tibullo

9. Di chi fu precettore Seneca?

Cesare

Nerone

Augusto

10. Chi è l'autore del Satyricon?

Quintiliano

Marziale

Petronio

LETTERATURA SPAGNOLA

1. Qual è il primo documento letterario spagnolo?

Libro de buen amor

Poema del mio Cid

Conte Lucanor

2. Qual è il primo poeta spagnolo di cui si conosce il nome?

Gonzalo de Berceo

Toni Elias

Hernandez Rodriguez

3. Chi ha scritto "Don Chisciotte della Mancia"?

Miguel de Cervantes

Miguel Bosè

Francisco Martínez De La Rosa

4. "La vita è un sogno" è:

un dramma filosofico-teologico

un saggio che spiega come affrontare in modo positivo la vita

un romanzo rosa

5. Il poema “Orfeo” è stato scritto da:

Ricky Martin

Juan de Jáuregui

Luis de Belmonte Bermúdez

LETTERATURA TEDESCA

1. L' "attimo fuggente" è forse l'espressione più famosa tratta da un'opera di Goethe. Quale?

I dolori del giovane Werther??

Le affinità elettive

Faust

2. La traduzione in tedesco della Bibbia è un evento decisivo nella storia della lingua, della religione e della cultura germanica: qual è il nome di questo traduttore, uno dei protagonisti della storia europea?

Martin Lutero

Friedrich G. Schlegel

Wilhelm von Humboldt

3. Quale autore tedesco ha dedicato un libro alla "Nascita della tragedia"?

J.W. Goethe

F. Schiller

F. Nietzsche

4. In quale dei romanzi di Franz Kafka il protagonista cerca vanamente lavoro come agrimensore?

America

Il processo

Il castello

5. Dov'è ambientato il romanzo di Thomas Mann "la montagna incantata"?

in un castello medioevale

in un sanatorio

in Tibet

6. Quale di questi romanzi è opera di Jünter Grass, celebre autore dal centro, nel 2006 di feroci polemiche in tutto il mondo per la tardiva ammissione della sue giovanile adesione alle SS?

La morte di Virgilio

Il tamburo di latta

Gli affair del signor Giulio Cesare

LINGUA INGLESE

1. In quale delle frasi, il genitivo sassone è inserito correttamente se voglio tradurre la frase: "Il padre di Jen"

Jen 's father

the father 's of Jen

Jen father 's

2. Qual è il participio passato del verbo to drink?

drank

drunk

dronk

3. Traduci la frase: "Trova un altro posto per parcheggiare la tua moto diverso da questa strada"

take tour bike and go away from this street

put your bike away

find another place to park your bike beside this street

4. Se qualcuno ti dice: "I've been looking for you for ages!" cosa ti sta dicendo?

sono stato a vederti giocare

ti ho guardato tanto negli ultimi anni

ti ho cercato per secoli

5. Qual è il pronome possessivo della terza persona plurale?

they

their

them

6. In una domanda, che posto occupa il soggetto?

al terzo posto, subito dopo il verbo

al primo posto, appena prima del verbo

all' ultimo posto

7. Come si dice quando si porge una scusa?

excuse me

sorry

of course

8. Trasforma al plurale “ This is a child”

this are a child

these are children

there are children

9. Il superlativo di “good”:

better

the best

the worst

10. Qual è il plurale di mouse?

mouses

mouse

mice

LINGUA LATINA

1. In quante classi è divisa la declinazione dell'aggettivo?

6

2

10

2. Come si traduce il complemento di materia?

factum + accusativo

a, ab + ablativo

ex, de + ablativo

3. Quante declinazioni esistono in latino?

5

7

3

4. Quali sono i casi in latino?

Nominativo - Genitivo - Dativo - Accusativo - Vocativo – Ablativo

Nominativo - Genitivo - Dativo - Accusativo - Ablativo

Nominativo - Locativo - Dativo - Accusativo – Vocativo - Aggressivo

5 . Quando vedi scritto “Rosa - rosae - rosae ...” si tratta:

della prima declinazione latina

del nome scientifico della pianta della rosa

c'è sicuramente qualche errore di battitura

6. Nella lingua latina non esiste l'articolo , quindi viene sostituito:

dalle declinazioni

dai complementi

dalle desinenze

7. La preposizione “vel” significa:

anche

o/oppure

veleno

8. Il verbo “ago” significa:

cucire

pungere

condurre

9. I verbi latini hanno:

la declinazione

la coniugazione

la classificazione

10. La parola “etiam” è:

un periodo

una preposizione

una proposizione

LINGUISTICA COMPUTAZIONALE

1. Se sentiamo parlare di XML, sicuramente si tratta:

Extreme Modern Language, una raccolta, aggiornabile, di tutti i neologismi conati nel
21esimo secolo

delle taglie di vestiario americane

di un linguaggio di marcatura, successore dell' HTML

2. Che cos'è un corpus?

la parte del corpo di qualsiasi insetto di dimensione inferiore a 1 nanometro

**una collezione di testi selezionati e organizzati in maniera tale da soddisfare specifici criteri
che li rendono funzionali per le analisi linguistiche**

la traduzione latina della parola corpo

LINGUISTICA GENERALE

1. Che cos'è la fonetica?

lo studio delle lingue

branca della linguistica o glottologia che si rivolge allo studio dei suoni linguistici

una disciplina che studia i suoni musicali

2. Se ci riferiamo alla pronuncia, quante sono le vocali nell'alfabeto italiano?

7

5

6

3. Cosa studia la linguistica?

tutte le lingue del mondo

è lo studio anatomico della cavità orale

la capacità espressiva umana pre-esistente alla sua realizzazione concreta

4. Qual è il caratteristico modo di comunicare delle api?

con la danza

con un ronzio vibrante

si riuniscono in uno sciame e creano delle sagome con i loro corpi

5. Chi è Noam Chomsky?

un eroe della guerra del Vietnam

il fondatore della linguistica teorica del XX secolo

un politico che opera nella Russia dei giorni nostri

LINGUISTICA ITALIANA

1. Quale di queste parole contiene un errore di ortografia?

Metereologo

aeroporto

coscienza

2. Quale tra queste parole può essere un pronome dimostrativo?

allora

questo

egli

3. Quale tra queste parole può essere un pronome personale?

mio

gli

comunque

4. Quale di queste frasi contiene un errore secondo la grammatica standard dell'italiano?

ho visto i medici e ho detto loro di aspettarmi

lui ha visto la mamma e gli ha detto di telefonare

io e lei abbiamo detto a tutti di ritornare più tardi

5. Quale di queste frasi contiene un complemento di termine?

ho chiamato anche te

stiamo parlando con loro

l'hanno detto proprio a te

6. Quale di queste frasi contiene una subordinata oggettiva?

la notizia sembra sicura

ho visto che hai già preso i libri

abbiamo chiamato per sapere se eri in casa

7. Quali sono le subordinate esplicite?

quelle che hanno il verbo all'infinito

quelle che hanno il soggetto espresso

quelle che contengono un verbo di modo finito

8. La lingua italiana deriva...

dal francese

dal latino

dal cinese

9. Che cosa sono i dialetti italiani?

gerghi di importazione

prosecuzioni locali del latino volgare

forme corrotte dell'italiano letterario

10. Le *Prose della volgar lingua* sono state scritte da

Melchiorre Cesarotti

Mike Bongiorno

Pietro Bembo

PRODUZIONE MULTIMEDIALE

1. Che cos' è Flash?

un software della Adobe che permette la creazione di siti interattivi ed animati

un apparecchio in grado di emettere lampi di luce per un breve lasso di tempo

un software che con pochi click permette di realizzare animazioni professionali

2. Se parliamo di filmati, cos'è un frame?

l'intelaiatura del filmato

un fotogramma statico della scena digitale

la parte finale del filmato, quella dove ci sono i titoli di coda

3. Qual è il numero minimo di frame per avere un'animazione fluida?

25

8

30

4. Cosa si intende con il termine "prodotto multimediale"?

un documento che contiene due o più differenti media; una combinazione di testo, suoni e immagini statiche o animate

un documento che ha del testo dinamico

un prodotto dedicato per la tv

5. Che cos'è l'action script?

è un sinonimo di javascript

un linguaggio di scripting usato in Adobe Flash

un programma che data un' azione stampa un testo

6. Che cos'è la grafica vettoriale?

è una tecnica volta a rappresentare le immagini attraverso un insieme di primitive matematiche (punti, linee, curve e poligoni)

è la grafica fatta attraverso i pixel, detti anche vettori

è uno stile grafico composto da sole frecce

7. Che cos'è la grafica raster?

le informazioni vengono memorizzate in una tabella di pixel opportunamente colorati

le informazioni vengono rappresentate attraverso un insieme di primitive matematiche che sono punti, linee, curve e poligoni

uno stile apprezzato particolarmente dai ragazzi che amano il mondo rasta

8. Quali sono i vantaggi della grafica vettoriale?

non ha alcun vantaggio rispetto alla raster

è indipendente dalla risoluzione

perde definizione solo dopo qualche zoom

9. Qual è l'estensione corretta per un filmato flash?

.swf

.divx

.mpeg4

10. Oltre a Photoshop, che altri programmi utilizzano i livelli (layers)?

Outlook Express

Excel

Flash

PROGETTAZIONE GRAFICA E WEB DESIGN

1. Che cos'è Photoshop?

un software adatto per importare le immagini dalla fotocamera digitale

un negozio online di fotografie ad alta risoluzione

un'applicazione specializzata nell'elaborazione di fotografie e, più in generale, di immagini digitali

2. A cosa corrisponde questa scritta #ffffff

il codice esadecimale del colore bianco

un errore di battitura

il codice RGB del colore nero

3. Che cos'è la color wheel?

la famosa ruota panoramica di Londra

una ruota colorata che aiuta il designer nella scelta dei colori

una ruota colorata utile per controllare la calibrazione del monitor

4. Che cos'è un pixel?

unità di misura dei punti sullo schermo di un computer

è la traduzione dell'unità di misura "pollici"

corrispondono alla risoluzione del monitor

5. Che cosa sono i DPI?

Dot per Indice, rappresenta l'unità di misura che esprime il numero di punti per Indice

domanda per Immobile

Dot Per Inches, rappresenta l'unità di misura che esprime il numero di punti per pollice

6. Che cos'è un font?

un insieme di lettere, con o senza accento, numeri e segni di punteggiatura che appartengono ad uno stesso stile

corrisponde ai caratteri della famiglia Arial

l'insieme dei caratteri della famiglia Font

7. Cosa vuol dire la parola "Sans Serif"?

"senza grazie", un progetto grafico realizzato senza alcuna cura

è il nome di un carattere tipografico

tipo di font "senza grazie", cioè i cui caratteri finiscono senza abbellimenti sia in alto che in basso

8. La risoluzione di un'immagine cos'è?

sono i dpi

più è alta più vediamo i pixel di cui è composta

più è bassa migliore è la qualità dell'immagine

9. Quali sono i colori primari?

giallo , blu, verde

rosso, blu, giallo

blu, rosso, arancio

10. Quali sono i colori secondari?

arancio, viola, blu

verde, blu, viola

arancio, verde, viola

11. Cos'è una brochure?

la traduzione del termine brucare

un poster di un evento da pubblicizzare

è un dépliant informativo/pubblicitario

12. Quale formato tra questi è adatto per pubblicare foto nel web?

BMP

TIFF

JPG

13. Per stampare una brochure quale risoluzione è consigliata?

72 dpi

8 bit

300 dpi

14. In Photoshop cosa sono i livelli?

i gradi di difficoltà per elaborare una data immagine

indicano la compressione dell'immagine

strati di differenti immagini che compongono l'immagine principale

PROGETTAZIONE SITI WEB

1. Quali tra questi sono linguaggi di programmazione?

CSS

HTML

C++

2. Quale tra questi è un programma per editare pagine web?

Dreamweaver

Adobe Illustrator

Microsoft Paint

3. Un sito web si può creare:

con outlook express

con il prompt di dos

con Notepad

4. Gif, png, jpg...di cosa stiamo parlando?

di grafica

di video

di eseguibili

5. Che cosa si intende per cookie?

i classici “biscotti della nonna”

dei piccoli file di testo che i siti web utilizzano per immagazzinare alcune informazioni nel computer dell'utente

sono dei virus

6. Chi è Ted Nelson?

il più veloce centometrista del mondo

l'inventore della lampadina

colui che ha inventato il termine ipertesto

7. Qual è la caratteristica di Netscape?

essere il browser attualmente più utilizzato

permettere di uscire dalla rete con un solo click

essere il primo browser grafico

8. Firefox, Opera e Safari...di cosa stiamo parlando?

di browser

di software per editare testo

di software per ascoltare gli mp3 dal PC

9. Che cos'è un URL?

un formato audio

l'estensione dei file che si visualizzano sul web

un altro modo per indicare un indirizzo web

10. Per realizzare un sito web...

si fa una bozza prima di tutto su carta

si parte a scrivere il codice immediatamente, poi pian piano si aggiusta

si parte con la grafica

11. A quale colore corrisponde questo codice esadecimale #ff0000?

blu

rosso

giallo

12. Con grazie, senza grazie, manoscritte, stiamo parlando di ...

siti web

t-shirt

font

13. Che cos'è JavaScript?

un linguaggio di scripting standard che consente di creare pagine interattive e dinamiche

un linguaggio di scripting che permette di creare applicazioni Java

un linguaggio di scripting inventato nell'isola di Java

14. Che differenza c'è tra sito statico e applicazione web?

nessuna, sono la stessa cosa

una applicazione web è un programma, mentre un sito statico e' un sito costituito da pagine HTML

una applicazione web è una browser come Internet Explorer o Firefox, mentre il sito statico è un server web

15. Cosa è un server web?

un programma per visualizzare pagine HTML

un sito che tratta di PC

un programma che accetta richieste dal browser e restituisce pagine web

RECUPERO DI DOCUMENTI

1. Che cos'è un motore di ricerca?

un sistema automatico che analizza un insieme di dati spesso da lui stesso raccolti e restituisce un indice dei contenuti disponibili

una parte del motore di una macchina, nello specifico quel sensore che ricerca errori nella centralina

indica un modo di ricercare gli mp3

2. Quante email approssimativamente viaggiano per la rete ogni giorno?

6 miliardi

100 milioni

610 miliardi

3. Che cos'è una parola chiave?

un modernissimo sistema elettronico che permette di entrare nelle proprie case senza aver bisogno della chiave, ma semplicemente dicendo una parola scelta in precedenza

parola o breve stringa di parole utilizzata dagli utenti per ricercare prodotti o servizi in rete attraverso i motori di ricerca

la password per la accedere alla propria casella email

4. Tra questi motori di ricerca, qual è il più “vecchio”?

Altavista

Google

Live

5. And, or , not...stiamo parlando:

un passo di Shakespeare

si tratta di congiunzioni in lingua inglese

di operatori booleani, utili quando facciamo una ricerca sul Web

6. Tra questi motori di ricerca, attualmente qual è il più utilizzato?

Google

Ask

Msn

DOMANDE STAGE

1. Quali tra questi profili professionali si possono intraprendere con la laurea in Informatica Umanistica?

operare nel campo medico sanitario

operare nel campo dell'e-learning

operare nel campo del sociale

2. Un Informatico umanistico può:

ricercare ed elaborare documentazione di carattere linguistico, letterario, artistico, storico, geografico

fare un intervento a cuore aperto

progettare un acceleratore di particelle

3. Per un "Informatico Umanistico" è fondamentale:

non è importante l'utilizzo di un buon italiano

saper scrivere testi in italiano in forma professionale e comunicativa

essere sintetici

4. Un laureato in Informatica umanistica sarà sicuramente in grado di:

realizzare prodotti multimediali e siti web

scrivere un libro di narrativa

programmare un nuovo sistema operativo

5. Quale tra queste abilità non è consona ad un laureato in Informatica Umanistica?

operare nel campo del trattamento automatico del linguaggio

operare nel campo delle basi di dati e delle biblioteche digitali

operare nel campo delle scienze e tecnologie per l'ambiente

6. In base alle competenze acquisite nel corso di studi, un "informatico umanistico" potrebbe trovare un impiego in:

una web agency

una travel agency

una wedding agency

7. L'abilità di scrivere un testo per il web è :

capacità di un laureato in Lettere Antiche

capacità di un laureato in Informatica Umanistica

capacità di un laureato in Ingegneria Elettronica

8. Un laureato in Informatica umanistica avrà conoscenze di:

tecniche erboristiche

programmazione avanzata

editing

9. La capacità di elaborazione di immagini è acquisita:

da uno studente di Informatica Umanistica

da uno studente di Economia Aziendale

da uno studente di Scienze per la Pace

10. Il campo del giornalismo online richiede:

conoscenze base nel campo multimediale

non è necessario che il giornalista online sappia lavorare con un computer

competenza di scrittura professionale e multimediale

11. Uno laureato in Informatica Umanistica potrà trovare impiego in:

cliniche veterinarie

aziende produttrici di software (interfaccia uomo-macchina, usability)

servizi sociali

12. Con la laurea in Informatica umanistica è possibile lavorare presso:

aziende operanti nella “industria delle lingue”

società di intermediazione mobiliare

uffici periferici e centrali del Ministero della Difesa

13. La capacità di poter lavorare nel campo di biblioteche e musei si può acquisire :

con una laurea in Scienze Agrarie

con la laurea in Giurisprudenza

con la laurea in Informatica umanistica

14. E' possibile entrare nel mondo dell'insegnamento con una laurea in Informatica Umanistica?

no, solo chi è laureato in Lettere può insegnare

certo, con l'e-learning per esempio si aprono nuovi sbocchi

no, bisogna prima frequentare il SISS

15. Dopo aver acquisito una laurea in Informatica Umanistica si hanno le competenze per diventare un libero professionista?

certamente si, c'è possibilità in tantissimi campi diversi

no, una delle poche possibilità è tentare i concorsi per l'insegnamento

teoricamente si potrebbe fare, ma praticamente no

16. Tra le capacità elencate, quali tra queste non è indispensabile avere per affrontare il corso di laurea di informatica Umanistica?

comunicare in italiano e in inglese

utilizzare e conoscere internet

risolvere disequazioni di secondo grado

17. Lavorando in ufficio rispettare l'orario di lavoro è:

utile per mettersi in evidenza con i superiori

indispensabile nel rispetto delle regole e degli altri colleghi

un po di ritardo non è un crimine

18. Un buon curriculum deve:

elencare chiaramente le esperienze lavorative passate

descrivere tutte le competenze acquisite, anche se alcune non corrispondono a verità

scrivere in ordine cronologico tutti gli studi fatti, dall'educazione primaria in poi

19. Un curriculum vitae si scrive utilizzando:

la 3° persona

la prima persona

il plurale maiestatis

20. Che carattere è consigliabile utilizzare per scrivere un curriculum vitae?

Verdana o Times New Romans

un carattere bizzarro che esprima la nostra personalità

meglio scrivere con carta e penna

21. Nella scrittura di un curriculum è fondamentale:

scrivere il più possibile, più pagine scritte corrispondono automaticamente a più possibilità di assunzione

scrivere con un linguaggio formale

essere sintetici ma incisivi

22. Ad un colloquio di lavoro cosa bisogna evitare?

di sedersi in maniera troppo rilassata, ostentando sicurezza

avere un sorriso naturale e spontaneo

stringere la mano all' intervistatore

23. Durante un colloquio di lavoro è corretto:

non guardare mai negli occhi l'intervistatore

cercare di essere se stessi

gesticolare tanto per attirare l'attenzione dell'intervistatore

24. In un colloquio di lavoro:

è bene dare risposte brevi ma chiare

evitare le pause , rispondere di getto alla domanda ricevuta

abbellire le risposte, anche mentendo se necessario

25. Prima di un colloquio di lavoro è utile:

fare un salto nel buio e non preoccuparsi troppo

essere certi che il lavoro sarà nostro

informarsi sugli obiettivi e sulle caratteristiche dell'azienda

26. Qual è una domanda "classica" in un colloquio di lavoro?

sulla motivazione personale ad ottenere quel lavoro

sulle proprie abitudini alimentari

sulla presenza di eventuali malattie ereditarie

STORIA DELL'ARTE

1. Cosa si può ammirare se si va a Firenze?

la Primavera di Botticelli

la Gioconda di Leonardo

la Pietà di Michelangelo

2. I più famosi quadri impressionisti si trovano:

alla galleria d'Orse

a Villa Borghese

agli Uffizi

3. Chi ha dipinto "Colazione sull'erba"?

Monet

Manet

Cézanne

4. Chi ha scolpito la fontana dei quattro fiumi che si può ammirare in piazza Navona a Roma?

Bernini

Michelangelo

Brunelleschi

5. Quanto tempo impiegò Michelangelo per dipingere la cappella Sistina?

circa sette anni

circa tre anni

circa cinque anni

6. Chi è il pittore norvegese de “L’urlo”?

Gustave Klimt

Edvard Munch

Paul Klee

7. Quale tra questi pittori ha avuto un periodo Blu?

Van Gogh

Picasso

De Chirico

8. Quale pittore impressionista dipinse le famose “Ninfee”?

Renoire

Delacroix

Monet

9. Quale pittore impressionista francese prediligeva come soggetti ballerine e corse ippiche ?

Corot

Coubert

Degas

10. Quando pensiamo ad un' opera puramente neoclassica ci viene in mente:

Amore e Psiche di Antonio Canova

David di Donatello

I bronzi di Riace

11. Dove si trova la Gioconda di Leonardo?

agli Uffizi

al Louvre

alla Gallerie d'Orsay

12. Quale tra questi non è un dipinto di Jacques-Louis David?

La morte di Marat

Il giuramento degli Orazi

Monumento Funebre di Maria Cristina D'Austria

TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E PRODUZIONE LETTERARIA

1. Chi ha scritto il Don Chisciotte?

Alonso Fernández de Avellaneda

Miguel de Cervantes Saavedra

Benito Pérez Galdós

2. Quale gruppo rock ha dato un fondamentale contributo al superamento della dipendenza degli artisti dalle case discografiche?

Pink Floyd

Grateful Dead

Nomadi

3. Quale tra questi editori si può considerare all'avanguardia nel 'customer publishing', e cioè nella vendita on line di libri elettronici?

O'Reilly

MIT Press

Disney

4. Quale dei seguenti tre autori ha vinto il premio Nobel per la letteratura, ed è ricordato per aver immaginato una Biblioteca Universale in qualche modo simile al Web?

Luigi Pirandello

Jorge Luis Borges

Raoul Bova

5. Sappiamo più o meno cosa è la memoria RAM del computer. Ma cosa significa di preciso RAM?

Rete Aziendale Mobile

Random Access Memory

Roaming Activity Metatag

6. Si chiama 'Broadcasting' la diffusione di programma radio o televisivi. Risalendo alla remota origine dell'espressione si trova:

il gesto del seminatore che sparge il seme

un dribbling di Ronaldinho

la figura del dittatore che arringa le folle dal balcone

7. L'attività consistente nel leggere con lo scanner una immagine in italiano è detta in modi diversi. Quale sarebbe l'espressione corretta?

scansionare

scannare

scandire

8. Il verbo inglese 'to erase' e la parola 'oblio' rimandano a un utensile usato per scrivere

il libro

il palinsesto

la tavoletta di cera

9. Nel 1945 un grande precursore ha pubblicato un articolo nel quale presentava il progetto del Memex, il precursore degli attuali Persona Computer. Si chiamava

George H. W. Bush

Vannevar Bush

George W. Bush

10. Attorno al 1960 un programmatore americano ha dato vita al Progetto Xanadu. Il progetto non è mai arrivato a conclusione, ma prefigurava ciò che oggi chiamiamo 'ipertesto' e 'Web'. Il programmatore si chiamava

Ted Nelson

David Suazo

Bruce Springsteen

11. Marcel Proust, procedendo nella Ricerca del tempo perduto, opera molto complessa, scritta tra il 1908 e il 1922, era costretto a intervenire su parti del testo scritte in precedenza. Scriveva a mano su quaderni. Per inserire aggiunte all'interno di quaderni già scritti, scriveva su strisce di carta, e incollava le strisce al margine della pagina. La striscia più lunga misura

circa quindici centimetri

circa due metri

circa venti metri

12. La parola inglese plot, presente anche nei dizionari italiani perché no ha una esatta traduzione nella nostra lingua, sta ad indicare

trama, intreccio di un romanzo o di un film

zolla di terra

ingranaggio di un orologio

TELEMATICA DI BASE

1. Si possono trasferire file con

FTP

TELNET

Remote LOGIN

2. Che cos'è l' HTTP?

il protocollo di trasporto degli ipertesti

hide test transfer protocol: il protocollo di trasferimento del codice sorgente

il protocollo di trasferimento dei dati sul web, in condizione di sicurezza grazie alla loro codifica

3. La rete Ethernet è

una rete geografica basata sulle linee telefoniche dedicate

una rete locale basata su fibra ottica

una rete locale basata su cavo coassiale

4. Internet è:

un modo per comunicare

una rete di calcolatori

un protocollo di rete

5. Che cosa indica la sigla LAN?

Local Area Network

Landscape Analysis Network

Lost A Number

6. Qual è la caratteristica fondamentale delle reti WiFi?

trasmettere i dati via onde radio

sfruttare veloci connessioni in fibra ottica

poter vedere video in streaming

7. Quale tra questi non è un protocollo di trasmissione?

FTP

TPC

PSD

8. Cosa significa P2P?

peer to peer

person to person

post two seconds

9. Quale di questi è un indirizzo IP corretto?

192.14.0.1

0.0.0.0.0.1

14.300.10.3

10. Quale tra questi è un protocollo di trasmissione della Posta Elettronica?

lunaPOP

POP3

POPPOPPOP

WEB WRITING

1. Quando si scrive a qualcuno, qual è la prima cosa che dobbiamo fare?

dare una struttura al testo

dare un obiettivo al testo

revisionare il testo

2. Cosa si intende con la parola Cluster?

una fase di organizzazione della scrittura, che consiste nello scrivere una serie di appunti collegati, non in sequenza.

un indice di argomenti organizzati in maniera lineare

un ingranaggio sofisticato

3. Quando finiamo di scrivere un testo è opportuno:

evitare di essere perfezionisti, lasciare la spontaneità del testo

rileggerlo immediatamente per correggere tutto subito

tornare a mente fredda sul testo per notare gli errori che a prima vista ci erano sfuggiti

4. Quali di queste vocali è accentata in modo errato?

perché

caffè

poiché

5. Perché nella stesura di una email è fondamentale dividere il testo in paragrafi?

il testo diventa più leggibile

in questo modo la nostra email apparirà più lunga e interessante

non è assolutamente fondamentale

6. Qual è la caratteristica fondamentale dell'ipermedia?

un testo scritto che non segue la sequenzialità della scrittura, ma ha una logica personalizzabile dal lettore

si intende l'informazione sul web

un testo con delle foto associate

BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA

REDAZIONE DOMANDE

A practical English Grammar, Fourth Edition - A.J.Thomson, A.V. Martinet – Oxford University Press

Comunicare - Mirko Tavosanis, Marco Gasperetti - Apogeo

Fondamenti di critica testuale - A cura di Alfredo Stussi - Il mulino

Introduzione agli studi di storia - Pietro Corrao e Paolo Viola - Universale Donzelli

L'arte italiana, volume terzo - tomo primo - Piero Adorno - G. D'Anna

Le origini della lingua e delle letteratura italiana - Aurelio Roncaglia - Utet Libreria

News, il giornale in classe negli anni di Internet - Marco Gasperetti - G. D'Anna

Profilo storico della letteratura italiana - Gian Mario Anselmi - Sansoni

http://it.wikipedia.org/wiki/Pagina_principale

LAVORO MULTIMEDIALE

ActionScript 2.0 per Macromedia FLASH 8 - Documentazione ufficiale

Hen de Haan, Peter deHaan - Mondadori Informatica

<http://www.html.it>

<http://kirupa.com>

L'ORIENTAMENTO ONLINE

www.simone.it/orientamento

www.corriere.it/scuola

www.ilsole24ore.it/scuola

www.repubblica.it/scuola/scuola.htm

<http://www.gufo.it/>

<http://www.aiuto.net/it.htm>

GIOCHI DA TAVOLO

<http://www.pergioco.net/Giochi/GiochiLink.htm>

<http://www.giochidatavolo.net/gdt/index.php>