# Esejska pitanjua HCI

* Definisati pojam Interakcija čovek – računar. Šta predstavlja interakcija sa ljudske tačke gledišta?
* Napisati blok šemu tranzicije sitema čovek-mašina u čovek-računar.
* Šta je interakcija? Navesti neke primere interakcije.
* Šta predstavlja softverska ergonomija? Koji su postupci softverske ergonomije prema dizajnu?
* Koje su osnovne naučne oblasti potrebne za realizaciju interakcije i ukrakto opisati svaku od njih?
* Objasniti princip razlikovanja lika od pozadine.
* Objasniti pojam dubina percepcije.
* Koje su ljudske sposobnosti, koje utiču na razvoj korisnički pogodnog interfejsa i objasniti svaku od njih.
* Kako je izvršena podela mentalnog sistema.
* Šta predstavlja Milerov zakon? Ukratko objasniti.
* Objasniti model zvezde kod korisnički-orjentisanih životnih ciklusa razvoja softvera.
* Koje metode kod modeliranja korisnika razlikujemo? Objasniti svaku od njih.
* Objasniti pojam verbalnih metoda pri analizi korisnika.
* Koje su 4 osnovne faze tokom analize zadataka?
* Objasniti hijerarhijsku analizu zadataka.
* Koji su tipovi GOMS modela? Objasniti svaki.
* Koje su osnovne razlike između GOMS modela.
* Na koji način se koriste termini smernice, standardi i stilske smernice?
* Šta je prototip?
* Šta predstavlja niskokvalitetni prototip?
* Šta čini interfejs korisnika? Objasniti svaku stavku.
* Šta predstavlja optimizacija korisničkog interfejsa i na šta treba obratiti pažnju prilikom optimizacije?
* Objasniti pojam Heurističkih pravila dizajna.
* Iz čije sve perspective treba sagledati evaluaciju? Objasniti.
* Šta je to heuristička evaluacija?
* Koji su osnovni koncepti testiranja upotrebljivosti?