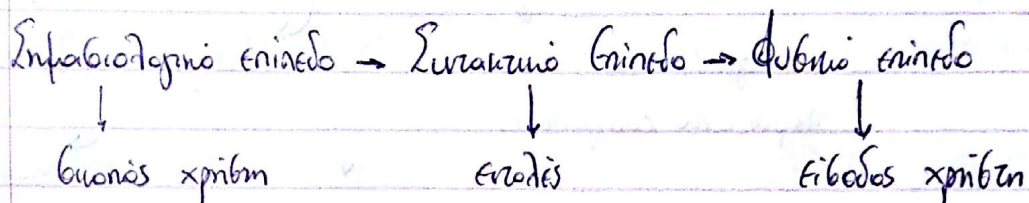


① Τι είναι το HCI?

Είναι ο κλάδος που ασχολείται με τα σχέδια, υλοποιήσι και αξιολογήσι ενός UI, με τα οποία ο χρήστης αλληλεπιδρά με μια εφαρμογή.

② Ποιο είναι το ιεραρχικό μοντέλο του HCI?



③ Σημωόσ ανωόσινω υνωόσινω

pros.	powerful pattern recognition infinite long-term memory	high capacity memory fast processing
cons:	low-capacity working memory slow processing	limited memory simple pattern recognition

④ Τι είναι το UI και τι πωόφωρτε;

Είναι το μέρος ενός συσμήματος με το οποίο ο χριβμς έρχεται σε επαφή.

Τα χαρακτηρισμωωί του: ομκωόμωτα, ανωόμωτα, αμωμωόμωτα, ευρωόμωτα, ευμωόμωτα, χριβμς-μωόμωτα, αβφωόμωτα

- Activities:
- ① Κατανοήση Θεωριών/καθηκόντων χρηστή
 - ② Προβλεπτική ανάλυση χρηστή
 - ③ Παραγωγή prototypes για δείγμα.
 - ④ Evaluation του βελτιστού βέλτε

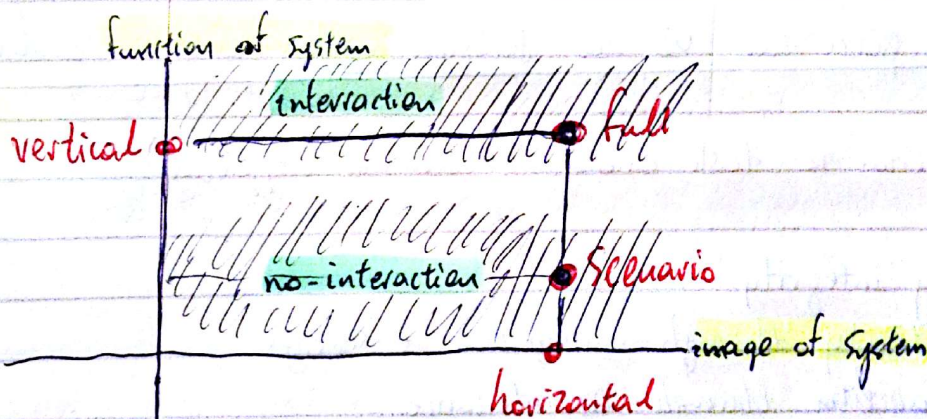
⑧ Τύποι prototypes:

full: ολοκληρωμένη λειτουργία για όλο το σύστημα

horizontal: ολοκληρωμένη εμφάνιση/οθόνη λειτουργία για κάποια

vertical: ολοκληρωμένη λειτουργία για μέρος του βελτιστού

scenario: φράσεων βήματα από horizontal/vertical αλλά χωρίς interaction για το χρήστη.



⑨ Τι είναι η χρησιμότητα (usability)? (w-w-w)

Η αποτελεσματικότητα, αποδοτικότητα και ευκολότητα με την οποία:
 οι χρήστες επιτυγχάνουν καθορισμένες βραβεία σε περιβάλλοντα
 υπολογιστή

who what where

10) Ποια είναι τα χαρακτηριστικά που συνδέουν τα χαρακτηριστικά ενός UI?

learnability : εύκολο για επιμάθηση

efficiency : αποδοτικό για χρήση

memorability : εύκολο για να θυμάται κανείς πως χρησιμοποιείται

errors : χαμηλό ποσοστό λαθών

Satisfaction ευχαρίστηση για χρήση

11) Τι είναι τα standards?

Είναι οι υποδείξεις που δίνονται παραγωγούς και κατασκευαστές μηχανημάτων (πχ search network design).

ΘΑΝΗΚΕ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ: "διατηρήσιμη λειτουργία-εξελίξιμη"
"ελαστική το φρένο-φίρε"

ΘΑΝΗΚΕ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ: Σύνοδο οδηγίων σχεδιασμού που λαμβάνεται από ένα οργανισμό που αναπτύσσει UI.

Από οργανισμούς πάει και το UI που φέρνουν από τα standards (ISO)

12) Που χρησιμοποιείται το task analysis? (ανάλογα διεργασία)

1) safety integrity

2) productivity through automation of services

3) availability through maintenance

4) allocation of functions through staff

5) Staff specification

6) Number of staff employees και task scheduling

7) Interface design

8) Skills acquisition

9) Performance assurance

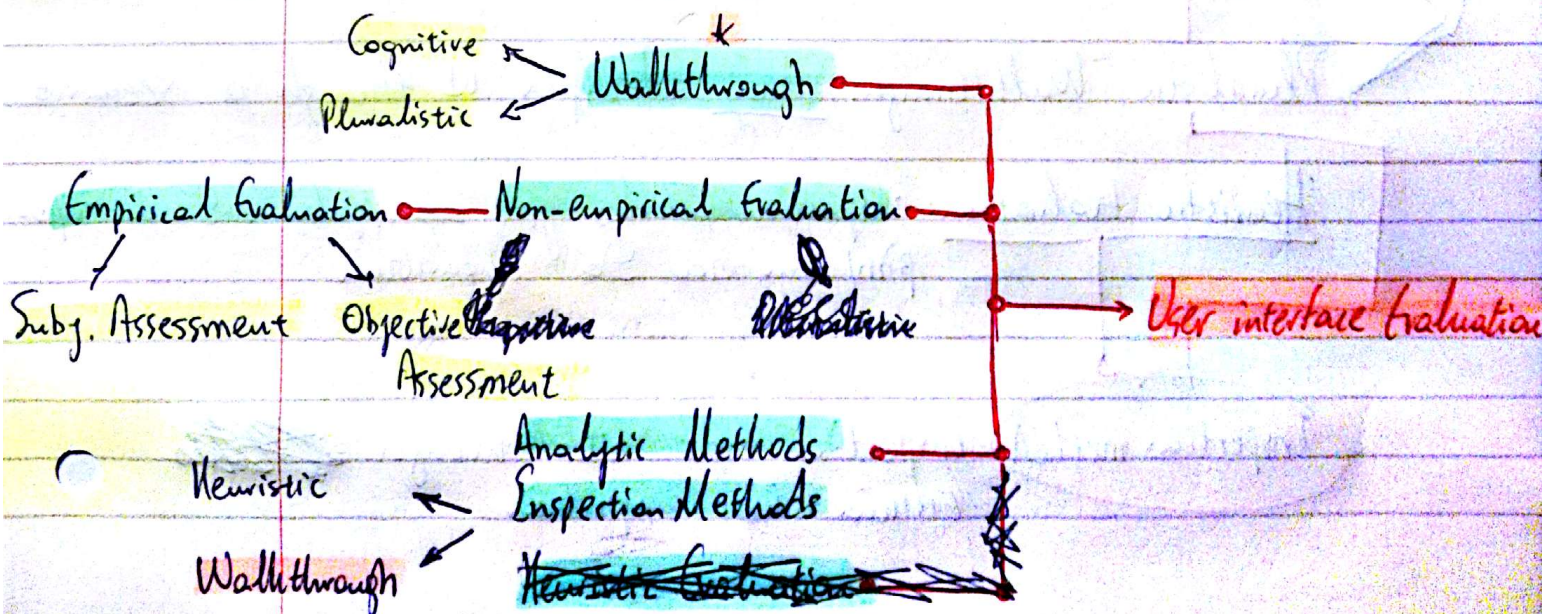
- Οι προβλεπόμενες ως αναδοχές διαπραγματεύσεις:

- ① Task decomposition: πως μια λειτουργία κωδικοποιείται σε υπολειτουργίες.
- ② Knowledge-based techniques: τι πρέπει να γνωρίζουν οι χρήστες όταν αλληλεπιδρούν με το σύστημα και πώς να το χρησιμοποιούν σε ένα task.
- ③ Entity relation based analysis: γίνεται αναδοχή παρόμοιων με αντικείμενα, actors και events και γίνεται ανάλυση των σχέσεων.

⑬ Ποια είναι τα διαδοχικά είδη documentation (help):

- ① user manuals (απολύτως χρήσιμα)
- ② φυλλάδια (εμπνευσμένα χρήσιμα)
- ③ demos on-line (scenario)
- ④ help on-line (faq)
- ⑤ tutorials on-line (how-to by yourself)
- ⑥ Courses to teach (and reward student)
- ⑦ Quick Reference Guides (Summary)

⑭ Ποιοι είναι οι διαδοχικοί τρόποι evaluation ενός συστήματος;



methods
Empirical: έλεγχος ενός UI, προβλεπόμενη ή παρατηρούμενη χρήση
τύπων

Non-empirical: χρήση για εύκολη διερεύνηση χωρίς την διεξαγωγή, παρατήρηση ή χρήση

Walkthrough Methods: είναι μια inspection method. Συνήθως χωρίς την διεξαγωγή ή διερεύνηση του βιβλίου.

Subj. Assessment: ~~εμπειρική~~ εμπειρική χρήση για άμεση κρίση του βιβλίου.

Obj. Assessment: αντικειμενική ή επαγγελματική

Analytic Methods: χρησιμοποιείται ως πρώτος φάσος ανάπτυξης του βιβλίου

Cognitive Walkthrough: διερεύνηση μέσω χρήστη.

Pluralistic Walkthrough: είναι έρευνα UI through a scenario

Heuristic Evaluation: inspection μεθόδος για διερεύνηση πιθανών προβλημάτων που θα εμφανιστούν

Inspection methods: inspection of UI through ~~επίλυση~~ επίλυση και χρήση