

IPM Atividade Desenho Experimental

Miguel Nunes - 56338
Henrique Catarino - 56278

1.1) Mostrar que com o *SpatialTouch*, utilizadores cegos com experiência com teclados físicos têm mais facilidade a aprender a usar teclados sem *feedback* tátil do que utilizando o *Explore by Touch*.

1.2) Os autores utilizam um desenho experimental uma vez que os avaliadores explicaram como a interface funcionava juntamente com 10 minutos de treino e seguidamente realizaram testes aleatórios.

1.3) Poderia ter sido utilizado um desenho quasi-experimental, com a mesma base ao usado mas onde todos os participantes tivessem testes iguais não aleatórios de modo a poder avaliar a performance de cada indivíduo em relação aos restantes com maior precisão .

2.1) A aplicação de telemóvel desenvolvida permite determinar uma aproximação do nível de álcool no sangue através de uma tarefa que desafia a coordenação e a cognição de uma pessoa.

2.2) O estudo da aplicação foi realizado através de um estudo longitudinal de uma semana a 14 indivíduos em vários BAL's. Através de um modelo global a aplicação consegue determinar o BAL de uma pessoa com uma percentagem de erro de $0.005\% \pm 0.007\%$.