**Pitanja za obnovu gradiva**

**Napomena:** Pitanja u nastavku NISU ispitna pitanja. Pitanja služe isključivo kao pomoć pri utvrđivanju naučenog gradiva i kao pomoćno sredstvo za pripremu ispita.

L02 – Razumevanje korisnika

1. Koje poteškoće može imati korisnik u korišćenju računarskog sistema?
2. Koje su posledice poteškoća na psihičko stanje korisnika?
3. Koje su fizičke manifestacije interakcije korisnika sa lošim interfejsom?
4. Koji su benefiti kreiranja paralelnog interfejsa?
5. Šta je mentalni a šta konceptualni model?
6. Dati primere metafore.

L03 - Ergonomija

1. Čime se bavi Fizička ergonomija?
2. Kojim osobinama se može okarakterisati buka?
3. Šta je Kognitivna Ergonomija?
4. Ukratko opisati GOMS model.
5. Ukratko opisati KLM model.
6. Koja je razlika izmešu GOMS-a i KLM-a?
7. Šta je Kognitivna Task analiza?
8. Šta je Metod Kritične Odluke?

L04 – Socijalni modeli i pristupačnost

1. Navesti metode personalizacije?
2. Koja su dva osnovna koraka u procesu globalizacije?
3. Koje elemente treba prilagoditi u procesu globalizacije?
4. Koji su osnovni saveti prilikom lokalizacije teksta?
5. Objasniti pojam Web pristupačnosti.
6. Navesti tri osnovna tipa pristupačnosti.
7. Navesti primer loše pristupačnosti.
8. Šta je ADA508?

L05 – GUI i informaciona arhitektura

1. Ukratko opisati šta predstavlja događaj nazvan „ The Mother of All Demos“
2. Reći par reči o Xerox Alto računaru.
3. Reći par reči o Apple Lisa računaru.
4. Objasniti Hikov zakon.
5. Objasniti Fitsov zakon.
6. Navesti 8 Geštalt zakona dizajna.
7. Jednostavno skicirati svaki od 8 Geštalt zakona dizajna.
8. Sa kojim ciljem se kreiraju prototipovi?
9. Koje su prednosti i nedostaci papirnih prototipova?

L06 – Karakteristike interfejsa različitih

1. Navesti najčešća radna okruženja.
2. Na koji način radna okruženja utiču na interakciju sa računarom?
3. Koji hardverski elementi najviče utiču na interakciju sa računarom?
4. Objasniti šta su IČR heuristike.
5. Navesti najznačajnije primere heuristika.
6. Objasniti značaj konzizetnosti i standarda kao i sprečavanja grešaka prilikom interakcije.
7. Navesti vrste standarda korisničkog interfejsa.
8. Objasniti značaj web standarda.

L07 – Razvojni alati i dizajn paterni

1. Objasniti značaj upotrebe dizajn paterna.
2. Na koji način ikonografija doprinosi interakciji čoveka i računara?
3. Šta predstavljaju mračni obrasci?
4. Navesti kratak primer mračnog obrasca.
5. Na koji način animacija elemenata interfejsa utiče na korisničko iskustvo?

L08 – Negrafički interfejs i sveprisutno računarstvo

1. Navesti tipove ne-grafičkih korisničkih interfejsa.
2. Navesti elemente koji čine dijalog sa Glasovnim korisničkim interfejsom.
3. Šta je „Radio Rex“?
4. Koje su prednosti govorne interakcije?
5. Navesti module koji čine arhitekturu Govornog korisničkog interfejsa.
6. Objasniti funkcionalnost modula za ekstrakciju karakteristika.
7. Kako u osnovi funkcioniše prepoznavanje reči korisnika u moduluza prepoznavanje reči?
8. Objasniti pojmove fonem, akustični model, rečnik, gramatika, u govornom korisničkom interfejsu.
9. Navesti i opisati dve vrste gramatika.
10. Šta tačno predstavlja mera pouzdanosti odgovora?
11. Šta su sintetizatori?
12. Šta su osnovni provlemi govornog interfejsa?
13. Objasniti pojmove nosivog i sveprisutnog računarstva.

L09 – Mobilni uređaji

1. Navesti i opisati osnovne grupe senzora u mobilnim telefonima.
2. Opisati uobičajene gradivne elemente interfejsa mobilne aplikacije.
3. Šta predstavlja A-B testiranje aplikacije?

L10 – Kolaboracija i komunikacija

1. Navesti benefite i probleme sinhrone komunikacije.
2. Navesti benefite i probleme asinhrone komunikacije.
3. Šta predstavlja termin CMC i šta on omogućuje?
4. Šta predstavlja termin CVE i šta on omogućuje?
5. Navesti osnovne mehanizme koordinacije.
6. Objasniti ključne elemente kolaboracije.
7. Navesti dva osnovna modela kolaboracije.
8. Navesti dve osnovne strukture kolaboracije.

L11 – Personalizacija i mere za evaluaciju

1. Objasniti razliku između adaptivnog i adaptibilnog metoda u personalizaciji.
2. Objasniti razliku između privremene i trajne personalizacije.
3. Na koji način se ostvaruju korisnički-orjentisane evaluacije?
4. Šta su stručno-orjentisane evaluacije?
5. Navesti osnovne paradigme evaluacije.
6. Objasniti značaj “Quick and dirty” paradigme evaluacije.
7. Navesti osnovne tehnike evaluacije.

L12 – HCI kao dizajnerska disciplina

1. Navesti i objasniti tipove zahteva koji se utvrđuju pre dizajniranja sistema.
2. Navesti ključne aktivnosti u dizajniranju sistema.
3. Objasniti osnovni izazov u procesu kolaborativnog dizajna nekog proizvoda.
4. Navesti istraživačke oblasti koje uključuju dizajnerski aktivizam.
5. Šta predstavlja ubedljiva (persuasive) tehnologija?

L13 – Virtuelna realnost

1. Objasniti pojam VR.
2. Koje dve oblasti spadaju u mešovitu (pomešanu) realnost?
3. Šta predstavlja stereoskop?
4. Objasniti koncept HDM.
5. Šta predstavlja uređaj „Sword of Democles“, ko ga je kreirao i kada?
6. Šta je „Virtual Boy“?
7. Navesti prednosti i mane HMD-a.
8. Navesti neke od oblasti primene virtuelne realnosti.

L14 – Proširena stvarnost

1. Objasniti pojam AR?
2. Šta je cilj tehnologije proširene stvarnosti?
3. Navesti tri fundementalna problema AR-a.
4. Koje su tri ključne komponente AR sistema?
5. Navesti neke od oblasti primene proširene realnosti.

L15 – Ljudski faktor i sigurnost

1. Zašto korisnik predstavlja najslabiji element u sistemu bezbednosti računarskih sistema?
2. Šta podrazumevaju industrijski standardi za kreiranje “idealne” lozinke?