

Disciplina de Interação Pessoa Máquina

Engenharia Informática (Ramo: Software)

Escola Superior de Tecnologia – Instituto Politécnico de Setúbal

Teste/Exame Modelo 2017/2018

Duração: 2h00m – Sem Consulta

- 1) [2.5 valores] Das 11 questões fundamentais a colocar na análise de tarefas, só uma delas deve ser respondida no futuro. Qual e porquê?
- 2) [2.5 valores] Quais as principais diferenças entre *Storyboards* e Protótipos.
- 3) [2.5 valores] Classifique a introdução de coordenadas através de rato e ecrã tátil relativamente ao tipo de coordenadas e tipo de controlo de cursor, indicando as vantagens e desvantagens em ambos os casos.
- 4) [2.5 valores] Dê um exemplo de medida de usabilidade para cada um dos seguintes aspetos: eficiência, eficácia e satisfação.
- 5) [2.5 valores] Explique quais os fundamentos principais para se utilizar um menu *pop-up* circular (figura 1) um vez de um menu *pop-up* tradicional retangular (figura 2). Refira também as principais limitações da abordagem dos menus *pop-up* circulares.

Figura 1 – Menu pop-up circular

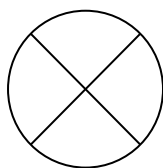
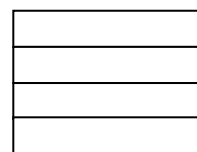


Figura 2 – Menu pop-up retangular



- 6) [2.5 valores] Comente a seguinte afirmação: “Os protótipos funcionais têm um aspeto graficamente elaborado, semelhante ao da versão final do sistema”.
- 7) [2.5 valores] Indique vantagens e desvantagens na utilização de questionários em testes com utilizadores.
- 8) [2.5 valores] Foi feita uma sessão de avaliação a um protótipo de alta fidelidade para um determinado programa. Os testes foram feitos com 10 potenciais utilizadores. Estes fizeram um conjunto de tarefas, 5 deles no protótipo desenvolvido e outros 5 numa aplicação similar. Os utilizadores classificaram o protótipo e a aplicação de referência, sendo que o protótipo obteve uma pontuação média superior. Podemos concluir com certeza que o protótipo é uma melhor aplicação? Porquê?