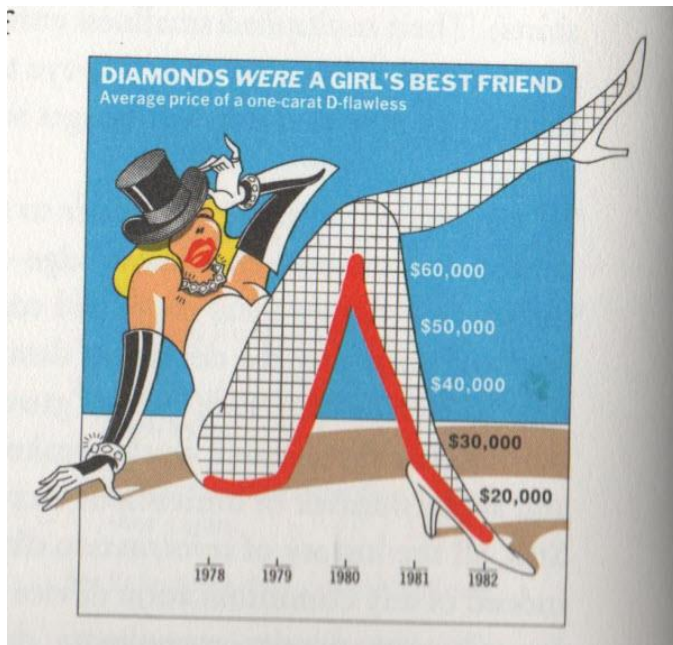
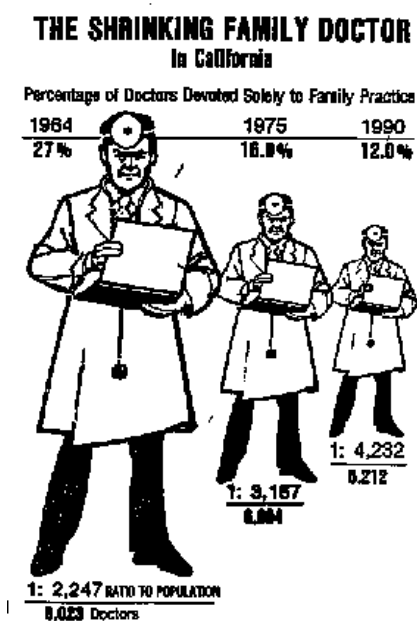


## Problemes d'Interacció i disseny

1. Digues quin problema principal té la següent gràfica.



2. Digues quins problemes de disseny té la següent gràfica



3. A l'hora de dissenyar un teclat virtual.
  - a. És aconsellable desactivar sempre l'autocorrecció perquè no ajuda l'usuari.
  - b. No hem de desactivar l'autocorrecció mai, ja que hem d'ajudar l'usuari.
  - c. Només hem de desactivar l'autocorrecció si pot ser que pel camp concret, aquesta no funcioni correctament.

- d. Cap de les anteriors.

**4. Els teclats virtuals dels dispositius mòbils**

- a. Tenen les mides adequades per entrar tot tipus de dades.
- b. Només tenen les mides adequades per entrar quantitats de moneda.
- c. Normalment presenten tecles massa petites per entrar text i per això és adequat canviar-los quan el tipus d'entrada pugui facilitar-ho, com quan cal entrar elements com codis postals.
- d. Si es canvien per teclats adaptats (per exemple només números per entrar quantitats numèriques) solen augmentar el nombre d'errors de validació.

**5. Descriu les característiques, els avantatges i inconvenients de les tècniques land-on i lift-off i la seva adequació a les pantalles tàctils.**

**6. Descriu breument la composició d'un equip d'usabilitat i el rol que hi juga cadascun dels seus membres.**

**7. Descriu quina tasca realitza un breifer en un equip d'usabilitat.**

**8. En un equip d'usabilitat...**

- a. No cal un estadístic perquè l'anàlisi de les dades és senzill.
- b. L'operador de càmera pot fer tasques de data-logger.
- c. El data-logger està a l'àrea d'observació esperant si cal atendre una trucada del participant.
- d. Es pot necessitar un operador d'atenció al client.

**9. Descriu què és Minuum.**

**10. El hue...**

- a. És la forma pura d'un color.
- b. Determina com de clar o fosc és un color.
- c. Podem tenir colors sense hue.
- d. Cap de les anteriors.

**11. La relació triad...**

- a. Escull tres colors de la roda de colors que estan de costat.
- b. Es forma agafant tres colors de la roda de colors que estan separats la mateixa distància dos a dos.
- c. Construeix paletes de colors no harmòniques.
- d. Es comença agafant dos colors complementaris i després el tercer.

## **12. A l'hora de dissenyar temps de resposta ...**

- a. Hem de pensar en les tasques que requereixen coordinació mà-ull com a tasques que s'han de realitzar en temps que oscil·len entre 0.1 i 0.5 segons.
- b. Si les tasques es realitzen en menys d'un segon, l'usuari no perd l'atenció del que està fent ni la sensació de que controla el sistema directament.
- c. Si es necessita més de 10 segons, l'usuari desitjarà poder fer altres coses mentre es fa la tasca.
- d. No es precisa que es faci res en menys de 0.1 segons perquè l'usuari està acostumat a esperar.

## Solucions d'alguns problemes

### **Exercici 1**

El problema principal que té la gràfica és que afegeix elements decoratius que no tenen cap objectiu i que a més distreuen l'observador de les dades, que són el que haurien de representar únicament les dades. Aquest problema (utilitzar elements decoratius sense cap sentit) també s'anomena "duck" o "ducks".

### **Exercici 8**

d.

El data-logger, que és un dels components que es menciona en l'exercici és un membre de l'equip que normalment fa una tasca que requereix molta atenció i per això no pot fer res més.

### **Exercici 9**

Minuum és un teclat d'una sola línia dissenyat per a utilitzar en dispositius mòbils i en altres sistemes que es basa en el fet d'agrupar més d'una tecla en la mateixa posició (per això es pot fer d'una sola línia) i utilitzar un predictor de text i un corrector molt potents per a discriminar quina de les tecles de la mateixa posició és la que pertocava en funció del context del que s'està escrivint.

### **Exercici 12**

c.

És important fer notar que totes les tasques que requereixen coordinació mà-ull, cal que es facin el més ràpid possible, sempre que es pugui en menys d'una dècima de segon.