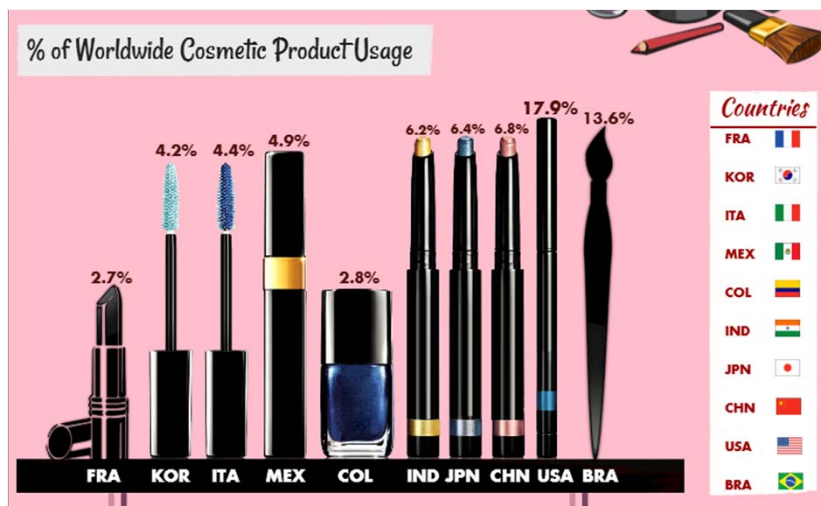


Exercicis IDI

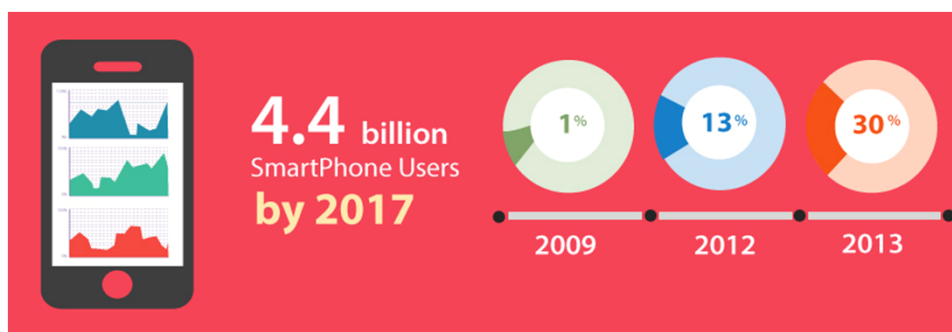
La següent gràfica va ser mostrada per TVE. Analitza-la i, si trobes problemes, digues quins són els més rellevants i argumenta el perquè. Si creus que la gràfica està ben dissenyada, argumenta el perquè.



Identifica els problemes que hi ha en aquesta gràfica.



Identifica els problemes que hi ha en aquesta infografia.



Realitat Virtual

Els sistemes de realitat virtual:

- a) Necessiten, per a ser-ho, visualització interactiva, interacció implícita i realimentació física.
- b) Necessiten, per a ser-ho, visualització interactiva, interacció implícita i immersió sensorial.
- c) Necessiten solucionar el problema del registre dels objectes virtuals amb la realitat.
- d) Poden ser de tipus vídeo see-through, optical see-through i per projecció.

Volem fer un estudi d'usabilitat on volem mesurar el rendiment de dos productes competius del mercat que serveixen per a controlar el trànsit aeri, i volem avaluar quin és el més eficient per a un conjunt de deu tasques en una sola iteració. En el nostre equip no tenim cap estadístic perquè s'ha posat malalt. Quina de les següents tècniques podem aplicar en un estudi d'usabilitat?

- a) Think-aloud.
- b) Inverted pyramid.
- c) Garbage-in garbage-out.
- d) Banner blindness.

Els sistemes optical see-through ...

- A. Capturen la realitat mitjançant càmeres de vídeo.
- B. No requereixen registre d'objectes reals i virtuals.
- C. Són dispositius de realitat virtual.
- D. Són dispositius de realitat augmentada.

Un informe d'usabilitat

- A. Ha de mostrar un llistat dels errors ordenat per la freqüència en què aquests van succeir durant l'estudi.
- B. Ha d'enumerar els problemes de forma prioritzada i ha de portar com a mínim una recomanació de solució per a cada problema.
- C. Només ha d'enumerar els problemes i la seva gravetat, però la priorització l'ha de dur a terme l'equip de desenvolupadors.
- D. Cap de les altres respostes és correcta.

Les tècniques de *hand extension*...

1. Són tècniques de selecció que mapen la posició de la mà a una posició en un espai 3D.
2. Són tècniques de selecció que estenen la posició de la mà llençant un raig a partir de la posició de la mà.
3. Permeten interactuar amb models 3D en entorns *desktop* amb un ratolí.
4. Construeixen un raig a partir de la posició de la mà o de l'ull i la direcció del raig es calcula a partir de la orientació del canell.

Exercicis IDI