



Interação Humana com o Computador

UC 11565 e 6627 Frequência

Universidade da Beira Interior, 2014/2015
8 de janeiro de 2015

Nº: _____ Nome: _____ Curso: _____

Leia com atenção cada uma das seguintes questões e **assinale com um 'x'** na letra correspondente à resposta que lhe parece mais correta. **Atenção:** Uma resposta errada anula uma correta.

GRUPO I

1. A IHC preocupa-se com o design de sistemas que sejam: úteis, utilizáveis e utilizados. Isto significa **respectivamente**:
 - (a) Atrativos, eficiente e eficazes.
 - (b) Eficientes, atrativos e eficazes.
 - (c) Eficazes eficientes e atrativos.
 - (d) Nenhuma das opções anteriores é verdadeira.
2. A visão humana compreende as seguintes etapas:
 - (a) Recepção e interpretação do estímulo.
 - (b) Percepção, fixação e interpretação do estímulo
 - (c) Percepção, fixação e sacada do estímulo.
 - (d) Fixação, sacada e interpretação do estímulo.
3. A memória do ser humano subdivide-se em vários tipos. Qual dos seguintes tipos de memória não se aplica ao ser humano:
 - (a) Memória sensorial
 - (b) Memória de curta duração.
 - (c) Memória de duração média.
 - (d) Memória de longa duração.
4. No raciocínio humano, a indução consiste:
 - (a) Na generalização de regras e teorias, a partir de exemplos observados.
 - (b) Na derivação de conclusões lógicas, a partir de premissas conhecidas como verdadeiras.
 - (c) Na seleção de premissas explicativas de um fenómeno ocorrido.
 - (d) Na indução da lógica dedutiva e abductivo, por redução ao absurdo.
5. No âmbito dos "Modelos Mentais" um "Slip" é:
 - (a) Um tipo de raciocínio que satisfaz a dedução.
 - (b) Um tipo de raciocínio que satisfaz a Lei de Fitts.
 - (c) Um tipo de erro em que o utilizador tinha a intenção certa mas falhou na sua execução.
 - (d) Um tipo de erro devido a esquecimento.
6. Segundo as teorias mais recentes, a emoção:
 - (a) É a resposta psicológica a um estímulo.
 - (b) Envolve um estímulo físico e a sua interpretação.
 - (c) É a interpretação de uma resposta fisiológica a um estímulo.
 - (d) Nenhuma das opções anteriores é verdadeira.
7. A tecnologia *Multimodal Co-located Interaction*, permite que um utilizador:
 - (a) Consiga observar múltiplos estados do sistema, durante a interação.
 - (b) Configure um sistema através de exemplos, utilizando gestos e voz.
 - (c) Utilize um "Eye Gaze" modal para controlar o sistema.
 - (d) Nenhuma das opções anteriores é verdadeira.
8. O design de uma interface gráfica deve ter em conta a ilusões ópticas, que poderão depender:
 - (a) Da interpretação 3D do cérebro, o contexto cromático de uma cor e o contexto cultural do utilizador.
 - (b) Do contexto quântico dos pixels, a interpretação 2D do cérebro e o estado psíquico do utilizador.
 - (c) Do número de cores, o padrão geométrico das linhas e o ponto de vista do utilizador.
 - (d) Do padrão geométrico das linhas, a interpretação linear do cérebro, a combinação das chamadas "cores quentes" e "cores frias".
9. A norma ISO 9242 define a usabilidade em termos de :
 - (a) Eficácia, eficiência e simplicidade com a qual os utilizadores realizam as tarefas.
 - (b) Eficácia, precisão e satisfação com a qual os utilizadores realizam as tarefas.
 - (c) Eficácia, eficiência e satisfação com a qual os utilizadores realizam as tarefas.
 - (d) Nenhuma destas opções está correta.
10. No âmbito do design da interação, uma "sonda cultural" (cultural probe) é uma ferramenta útil para:
 - (a) Construir o "Closure Mental".
 - (b) Construir um "Rationale".
 - (c) Construir um "Ethnographic Profile".
 - (d) Nenhuma das opções anteriores é verdadeira.
11. Em termos de generalidade, qual a ordem correta?
 - (a) princípios < standards < guidelines.
 - (b) standards < guidelines < principles.
 - (c) guidelines < standards < principles.
 - (d) Nenhuma destas opções está correta.

12. O "Counter" é uma técnica que servirá para:

- (a) Contar o número de passos do utilizador numa tarefa.
- (b) Estruturar o espaço numa interface.
- (c) Contar o tempo médio, pela lei de Fitts.
- (d) Estruturar a sequência de prototipagem.

13. Qual dos seguintes princípios não é de Flexibilidade:

- (a) Substitutivity.
- (b) Customizability.
- (c) Task conformance.
- (d) Multithreading.

14. Na IHC, os "Padrões de Design" baseiam-se:

- (a) Em princípios rígidos de design.
- (b) Na reutilização de normas bem estabelecidas, por organismos internacionais de design.
- (c) Na reutilização de conhecimento adquirido em boas experiências anteriores.
- (d) Em princípios flexíveis de design.

15. No âmbito da avaliação da interação, no método "Between Subjects":

- (a) Cada utilizador é submetido a uma única condição.
- (b) Cada utilizador é avaliado em laboratório.
- (c) Cada utilizador é submetido às múltiplas condições.
- (d) Cada utilizador é avaliado no terreno.

GRUPO II

1. Dos dez erros mais comuns na prática do Web Desing, identifique e descreva três destes.

2. A figura ao lado ilustra duas possíveis interfaces de controlo para dosear a quantidade de droga que deve ser ministrada a um paciente, durante uma intervenção cirúrgica. Tendo em conta que "Errar é Humano", diga justificando qual das interfaces deveria ser escolhida.

3. Quais as grandes diferenças na interação e manipulação de sistemas, em "ambiente industrial" e "ambiente de escritório".

4. Explique em que consiste o "Golfo da Avaliação" e o "Golfo de Execução", enunciado por Donald Norman.

