



Interação Humana com o Computador

UC 11565 e 6627 Frequência

Universidade da Beira Interior, 2015/2016
6 de janeiro de 2016

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.

GRUPO I

1. Na visão humana as células "ganglions":

- (a) Detectam o brilho dos objetos.
- (b) Detectam alterações cromáticas.
- (c) Detectam o movimento.
- (d) Detectam a aceleração do padrão.

2. Na visão humana, a interpretação do sinal depende:

- (a) Do estado de espírito de utilizador.
- (b) Do conhecimento do mundo real.
- (c) Do estado emocional do utilizador.
- (d) Do conhecimento que o utilizador tem do sistema.

3. Sabe-se que o tempo de reacção depende do estímulo recebido:

- (a) O mais lento é o auditivo.
- (b) O mais rápido é o visual.
- (c) O mais lento é o da dor.
- (d) O mais lento é o visual.

4. Uma das formas de aumentar a memória de longa duração é:

- (a) Fazer uso do closure.
- (b) Fazer uso do bufffer icónico.
- (c) Fazer uso do chunking.
- (d) Nenhuma das opções anteriores está correta.

5. Uma das teorias do esquecimento, na MLD é a Decadência. Nesta, Lei de Jost afirma que:

- (a) As memórias mais recentes são logo esquecidas.
- (b) Para duas memórias igualmente fortes, a mais antiga durará mais.
- (c) Para duas memórias igualmente débeis, a mais recente durará mais.
- (d) As memórias antigas decaem logaritmicamente.

6. O raciocínio humano é indutivo quando:

- (a) Se conclui algo a partir de leis universais.
- (b) Se percebe intuitivamente o que aconteceu.
- (c) Se percebe inversamente a implicação.
- (d) Se formula uma lei a partir de observações.

7. Um "Eye-gaze" é:

- (a) Um modelo de visualização de estados do sistema.
- (b) Uma perspectiva racional abductiva do utilizador.
- (c) Um dispositivo que permite medir sccades e fixations.
- (d) A estrutura alargada da visão humana.

8. Um erro do tipo Skip é quando o utilizador:

- (a) Formula a intenção certa mas falha na sua execução.
- (b) Não consegue formular a intenção certa e vai por tentativa e erro.
- (c) Retira do sistema uma conclusão errada, relativamente ao estado em que este se encontra.
- (d) Nenhuma das opções anteriores está correta.

9. "Affordances" ou Facilitadores são conceitos psicológicos que denotam:

- (a) A facilidade operacional na interação.
- (b) Possíveis acções sobre objetos físicos ou virtuais
- (c) Possíveis percepções de estados interativos.
- (d) Nenhuma das opções anteriores está correta.

10. A Engenharia da Usabilidade:

- (a) Deve ser realizado no início do ciclo de vida.
- (b) Deve ser realizada no final do ciclo de vida.
- (c) Deve ser realizada ao longo do ciclo de vida.
- (d) Deve ser realizada depois da análise de requisitos.

11. Na IHC, a técnica do feiticeiro de OZ:

- (a) Simula funcionalidades inexistentes, num protótipo.
- (b) Simula estados emocionais existentes no utilizador.
- (c) Advoga o recurso à cartomancia, no design.
- (d) Gera casos de teste, no processo da interação.

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. A "Task Migrability" é:

- (a) Um padrão de usabilidade.
- (b) Um princípio de aprendizagem.
- (c) Um padrão da estética.
- (d) Um princípio de flexibilidade.

14. Qual dos seguintes não é um dos sete princípios de Don Norman:

- (a) Simplificar a estrutura das tarefas.
- (b) Tornar o mapeamento correto.
- (c) Design para o erro.
- (d) Minimizar os golfos de execução e avaliação.

GRUPO II

15. A técnica da pirâmide invertida consiste:

- (a) Na disposição hierárquica de informação de complexidade progressiva.
- (b) Na avaliação top-down da usabilidade de um sistema.
- (c) Num técnica de prototipagem, no design da interação.
- (d) Na apresentação gráfica de modelos de usabilidade com progressão inversa de Design Rationale.

16. Em Teoria da cor o princípio da "Repetição":

- (a) Cria padrões simétricos de cor.
- (b) Traduz ordem lógica e estrutura.
- (c) Traduz acção e movimento.
- (d) Cria uma estrutura matizante uniforme.

17. 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.

18. O "Think Aloud" é :

- (a) Uma técnica de prototipagem da interação.
- (b) Uma técnica de avaliação da interação.
- (c) Uma técnica de modelação da interação.
- (d) Uma técnica de diálogo da interação.

19. Qual das seguintes designações não corresponde a nenhum modelo cognitivo:

- (a) MCS.
- (b) KLM.
- (c) BNF.
- (d) GOMS.

20. Uma "Petri Net" serve para:

- (a) Medir a colaboração dos utilizadores em sistemas cooperativos de diálogo.
- (b) Modelar diálogo concorrente da interação.
- (c) Avaliar o sistema, segundo critérios cooperativos.
- (d) Ligar diferentes módulos de pré-usabilidade

1. Suponha que estamos no ano 2073 e que uma equipa de especialistas da Nasa conseguiu, ao fim de várias décadas de trabalho, obter o sistema perfeito para detectar a presença de petróleo noutros planetas! Segundo a óptica da IHC, como é que podemos classificar o design deste sistema? Justifique.

2. O Johnny Nice tem de criar um site educativo sobre castelos e história medieval. Ele está todo entusiasmado e quer aplicar os conceitos estéticos e de web design, apreendidos em IHC. Ele sabe que tem de manter uma barra lateral esquerda, em cada página, para disponibilizar certos controlos de navegação, menus e informações periféricas. A restante e maior porção de cada página conterá a informação didática, sendo esta uma combinação de texto e algumas ilustrações. O Johnny decidiu usar a "proporção de ouro" e a técnica "acima da dobra" para organizar a informação e a nível cromático um "double complementary". Descreva de que modo é que o Johnny pode usar cada uma destas técnicas, no seu problema concreto.

3. Quais as vantagens e desvantagens de um avaliação em laboratório, relativamente à avaliação no terreno.

Bom Trabalho!