HCI PITANJA

[2015-2024]

1. Objasniti kognitivni model korisnika. (21) -ovo ako se ne padne secite mi glavu uvek se pada
2. Objasniti Hick-ov zakon vizuelnog trazenja. (12)
3. Objasniti razliku izmedju radne i trajne memorije kod coveka. Objasniti pravilo “7+-2” (12)
4. Objasniti razliku izmedju rasterskih I vektorskih tipova podataka I rasterskih I vektorskih izlaznih uredjaja. (12)
5. Navesti I kratko opisati u koje sve nivoe mozemo razvrstati alate za razvoj softvera. (15)
6. Objasniti heuristicku evaluaciju. Sta su prednosti a sta nedostaci ove metode za evaluaciju upotrebljivosti korisnickog interfejsa? (15)
7. Kako se definise upotrebljivost sistema? (3)
8. Objasniti I graficki ilustrovati na primeru dijagrame stanja kao sredstvo za specificiranje korisnickog interfejsa. (6)
9. Analiza podataka tehnikom pracenja oka. (9)
10. Navesti I kratko objasniti principe dobrog dizajna korisnickog interfejsa. (14)
11. Zakoni dizajna korisnickog interfejsa Jeff-a Raskin-a. (2)
12. Objasniti princip momentalnog odziva kod projektovanja intergejsa web aplikacija I navesti obrasce koji ga podrzavaju. (2)
13. Alati za skiciranje interfejsa. (5)
14. Objasniti kognitivni predled. Sta su prednosti a sta nedostaci ove metode za evaluaciju upotrebljivosti korisnickog interfejsa? (4)
15. Objasniti cime se bavi oblast HCI. (nekad bude I koji su ciljevi) (6)
16. Objasniti princip rada LCD video projektora. Navesti dobre i lose strane ove tehnologije. (1)
17. Navesti I kratko opisati atribute interaktivnih sistema koji se povezuju sa upotrebljivoscu. (5)
18. Objasniti user-centered metodologije za razvoj korisnickog interfejsa. (1)
19. Objasniti princip rada DLP video projektora. Navesti dobre I lose strane ove tehnologije. (1)
20. Objasniti UAN I XUAN modele interakcije. (1)
21. Specificnosti projektovanja korisnickih interfejsa mobilnih aplikacija. (3)
22. Pobrojati I kratko opisati najpoznatije stilove interakcije. (Ponekad I sta su) (15)
23. Objasniti GOMS model interakcije. Sta su prednosti a sta nedostaci? (3)
24. Navesti logicke tipove ulaznih uredjaja. (1)
25. Navesti I kratko objasniti osnovne grupe metodologija za razvoj korisnickih interfejsa. (1)
26. Objasniti osnovne tehnicke prikaza kod 3D televizora I monitora. (4)
27. Navesti I kratko opisati tehnike prikazivanja I gledanja 3D videa. (4)
28. Navesti definiciju upotrebljivosti. Cime se bavi inzenjerstvo upotrebljivosti? Sta se ocekuje od sistema visoke pouzdanosti? (3)
29. Objasniti razliku izmedju haptickih I taktilnih senzora kod coveka. (2)
30. Objasniti model ljudskog procesora za predvidjanje brzine izvrsenja neke akcije na racunaru. (1)
31. Navesti smernice za upotrebu boja kod dizajniranja korisnickog interfejsa. (1)
32. Koriscenje prototipova u HCI. (1)
33. Objasniti Fitt-ov zakon. (1)
34. Objasniti metodu “razmisljanje naglas” za testiranje upotrebljivosti korisnickog interfejsa. Sta su prednosti a sta nedostaci ove metode? (1)
35. Navesti I kratko objasniti “8 zlatnih pravila” za projektovanje korisnickog interfejsa. (1)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Lekcija | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| Boja |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |