PPTS com mais relevância

Aula 2 (slide 7,8,10,12,15,16,21,25-31,36-41,45,46,47,49-52,54,55

Aula 3 ( slide 30-34 e 37-46)

Aula 4 (todo)

Perguntas potencialmente importantes

Usando o mesmo **modelo(MPH)** Calcule a taxa de frames por segundo dum display de video para permitir a ilusão de movimento 1.Usando o mesmo modelo, calcule a mesma taxa mas para as pessoas mais rápidas

Daquilo que aprendeu sobre o humano tente derivar "guidelines" para uso no **desenho de interfaces**. Pode agrupar estas guidelines consoante o seu âmbito(**precepção visual; memória;** etc..) mesmo que a guidline pertença a mais do que uma categoria pode ser mais simples começar pelas categorias.

Apresente o **modelo de Norman**, identificando cada uma das etapas que o constituem, enquandrando-as em etapas de execução e etapas de avaliação.

Identifique os 5 **atributos de Usabilidade(Norman),** apresentando uma breve descrição dos mesmos, a quem se aplicam e como se podem medir.

Usando o mesmo modelo, o que entende Norman por **"golfo de execução"** e **"golfo de avaliação"**?

**Lei de fitts** (slide 26 ppt 2)

**Lei de Hick** (slide 28 ppt 2)

Descrever (tanto por palavras como graficamente) o **enquadramento de interacção de Abowd & Beale.** Explicar como pode ser utilizado para evidenciar problemas no diálogo entre um utilizador e um computador.

Descreva brevemente quatro diferentes **estilos de interacção** utilizados para acomodar o diálogo entre o utilizador e o computador. Escolha outro estilo (diferente dos anteriores) com o qual não esteja familiarizado e tente encontrar aplicações que o usem e experimente a interacção.

O que é a **usabilidade**?

O que é **interação**?