

2. Kako se definiše aplikaciono iskustvo korisnika i zašto je ono bitno za projektante interfejsa?

6. Kada se govori o softverskom okruženju interfejsa čovek - računar treba razlikovati dve vrste okruženja:

1)

2)

7. Čemu služe razvojni alati (okruženja)? Navedite neki vama poznati razvojni alat/ okruženje.

8. Naučna disciplina koja se bavi automatskim metodama za jedinstveno prepoznavanje osoba na osnovu njihovih fizičkih i ponašajnih osobina se zove:

- a. Psihologija rada
- b. Kognitivna ergonomija
- c. Biometrika
- d. Fizička ergonomija

9. Navedite tri najdominantnija operativna sistema na tržištu mobilnih uređaja:

1)

2)

3)

10. Mnogi mobilni uređaji dolaze sa ugrađenim senzorima koji omogućuju developerima da kreiraju aplikacije bazirane na korišćenju senzora.

Koji su najpopularniji **senzori pokreta** koji se nalaze u većini pametnih telefona (smartphones) i navedite u kojoj se vrsti aplikacija primenjuju?

11. Objasnite pojam asinhrona konverzacije i navedite primere (u oblasti kompjuterski posredovane komunikacije –CMC)

12. Objasnite pojam sinhrona konverzacije i navedite primere (u oblasti kompjuterski posredovane komunikacije –CMC)

Participant	Task Completion Time
1	35
2	32
3	40
4	10
5	35
6	27
7	25
8	35
9	33
10	34

[illegible][illegible]

Napomena: potpišite se na poledini svake stranice testa.