IT 370 Interakcija čovek računar	ispit traje 90min
Ispitni test – novembar, 2014.	
Ime i prezime studenta:	
Broj indeksa:	
1. Objasnite za šta se koristi "eye-tracking" tehnika u domenu interakcij	e čovek-računar.
2. Kako se definiše aplikaciono iskustvo korisnika i zašto je ono bitno za j	oroiektante interfeisa?

	3.	Šta znate o Normanovom modelu psihologije svakodnevnih aktivnosti?
	4.	Korisnici mogu da budu različitih godina starosti i pola, različitog stepena obrazovanja, mogu da potiču iz različitih kultura Koje tehnike koriste projektanti interfejsa da bi napravili korisnički interfejs koji će odgovarati različitim profilima korisnika?
1)		
2)		
3)		
4)		
	5.	Šta je prototip i koje su metode za izradu prototipova korisničkog interfejsa najčešće u upotrebi?

1)	6.	Kada se govori o softverskom okruženju interfejsa čovek - računar treba razlikovati dve vrste okruženja:
	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
1)	9.	Navedite tri najdominantnija operativna sistema na tržištu mobilnih uređaja:
3)		

10.	Mnogi mobilni uređaji dolaze sa ugrađenim senzorima koji omogućuju developerima da kreir aplikacije bazirane na korišćenju senzora.
	Koji su najpopularniji senzori pokreta koji se nalaze u većini pametnih telefona (smartphones navedite u kojoj se vrsti aplikacija primenjuju?
_	
11.	Objasnite pojam asinhrone konverzacije i navedite primere (u oblasti kompjuterski posredova komunikacije –CMC)
	Objasnite pojam sinhrone konverzacije i navedite primere (u oblasti kompjuterski posredova
12.	komunikacije –CMC)
12.	komunikacije –CMC)
12.	komunikacije –CMC)

13. Na slici dole je tabela koja prikazuje vreme za koje su učesnici prelistali **Servis za mobilni listing bioskopa.** Na koji način ćete izračunati prosečno vreme izvršenja zadatka (koja metoda numeričke analize se koristi)? Izračunajte.

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

•		•

14. K	Koje su najčešće klase medijske reprezentacije koje se koriste u augmented reality mobilnim
	pplikacijama?
a	plikacijailia:
15. K	Koje sve bezbednosne probleme može prouzrokovati krađa e-mail passworda korisnika Gmail

Napomena: potpišite se na poleđini svake stranice testa.