



João Falcão e Cunha

Interacção Pessoa-Computador

5º Ano 2002-2003

Prova Escrita Exemplo

2002.11.08

- *Esta prova escrita tem a duração de e é sem consulta.*
- *Identifique cada folha com o seu Nome completo.*
- *Responda à Parte Teórica em folhas separadas da Parte Prática. Inicie cada resposta no topo da página, não se esquecendo de indicar o número da pergunta a que está a responder de forma clara.*
- *Pode escrever com lápis e tenha muito cuidado com a qualidade do Português e da Apresentação.*
- *Não é permitida a utilização da máquina de calcular.*

Parte Teórica

1. Defina sucintamente «desenho de interacção» (*interaction design*).

2. Quais são as quatro actividades mais importantes do processo de construção de um sistema interactivo?

3. Escolha a afirmação mais correcta:

- a) A regra dos 10 minutos é usada para determinar se um sistema interactivo é fácil de usar.
- b) A regra dos 10 minutos é usada para determinar se é fácil aprender a usar um dado sistema interactivo.
- c) A regra dos 10 minutos é usada para determinar se um sistema interactivo tem uma resposta demasiado lenta.
- d) A regra dos 10 minutos é usada para determinar se um sistema interactivo permite a realização de tarefas em paralelo.

4. Indique o tempo que uma pessoa deve levar para aprender a fazer as seguintes tarefas:

- a) Gravar um programa de TV com um gravador de vídeo novo: ___ minutos.
- b) Marcar uma reunião num PDA novo: ___ minutos.
- c) Instalar em casa dois computadores em rede local por forma a partilharem uma impressora. ___ minutos.
- d) Enviar uma mensagem curta num telemóvel novo: ___ minutos.

5. Indique 4 objectivos de usabilidade (*usability goals*) para um sistema e 4 objectivos de apreciação do utilizador (*user experience goals*).

<i>Objectivos de usabilidade</i>	<i>Objectivos de apreciação do utilizador</i>

6. Escolha um dos objectivos de usabilidade indicados e escreva duas perguntas que permitam avaliar até que ponto o sistema em estudo os cumpre.

7. Na definição de usabilidade recorre-se às seguintes expressões: *Objectivos de usabilidade*, *Objectivos de apreciação do utilizador*, *Princípios de desenho*, e *Princípios de usabilidade*, e Regras de usabilidade. Qual a diferença entre *Objectivos de usabilidade* e *Princípios de usabilidade*?

8. Escolha a afirmação mais correcta:

- a) É mais importante compreender o problema dos utilizadores do que definir um bom modelo conceptual para o sistema a propor.
- b) É mais importante definir um bom modelo conceptual para o sistema a propor do que compreender o problema dos utilizadores.
- c) Um bom modelo conceptual deve considerar todas as tarefas que os utilizadores realizam nas suas funções actuais.
- d) Os utilizadores são normalmente capazes de explicar os seus problemas antes de ser possível construir sistemas interactivos adequados às suas necessidades.

9. Quais as necessidades dos utilizadores que são satisfeitas pelos telemóveis com câmaras fotográficas?:

10. Suponha que numa empresa todos os colaboradores dispõem de PDA equipados com comunicação. Suponha ainda que os PDA dispõem de agendas com calendário, e de uma aplicação que permite marcar reuniões de grupos. Descreva o processo de marcação de uma reunião envolvendo 3 colaboradores da empresa e desenhe no espaço seguinte as janelas que um PDA deveria mostrar a um dos 3 utilizadores para marcar a reunião e confirmar a sua realização.

--	--	--

--	--	--

--	--	--

11. Refira os quatro tipos de modelos conceptuais *baseados em actividades* estudados:

12. O que são *metáforas de interface*? Refira as vantagens e desvantagens de as usar e os cuidados a ter no caso de serem utilizadas.

13. Considere um projecto de evolução de um sistema para uma nova versão, e o impacto que as alterações podem causar nos utilizadores. Do ponto de vista cognitivo, quais são os processos mentais associados ao utilizador humano que a equipa de projecto deve considerar ao escolher entre as várias opções de modificação?
