

Engenharia Informática (FCT/UNL)

Ano Lectivo de 2007/2008

Interacção Pessoa- Máquina

Exame

28 de Janeiro de 2008

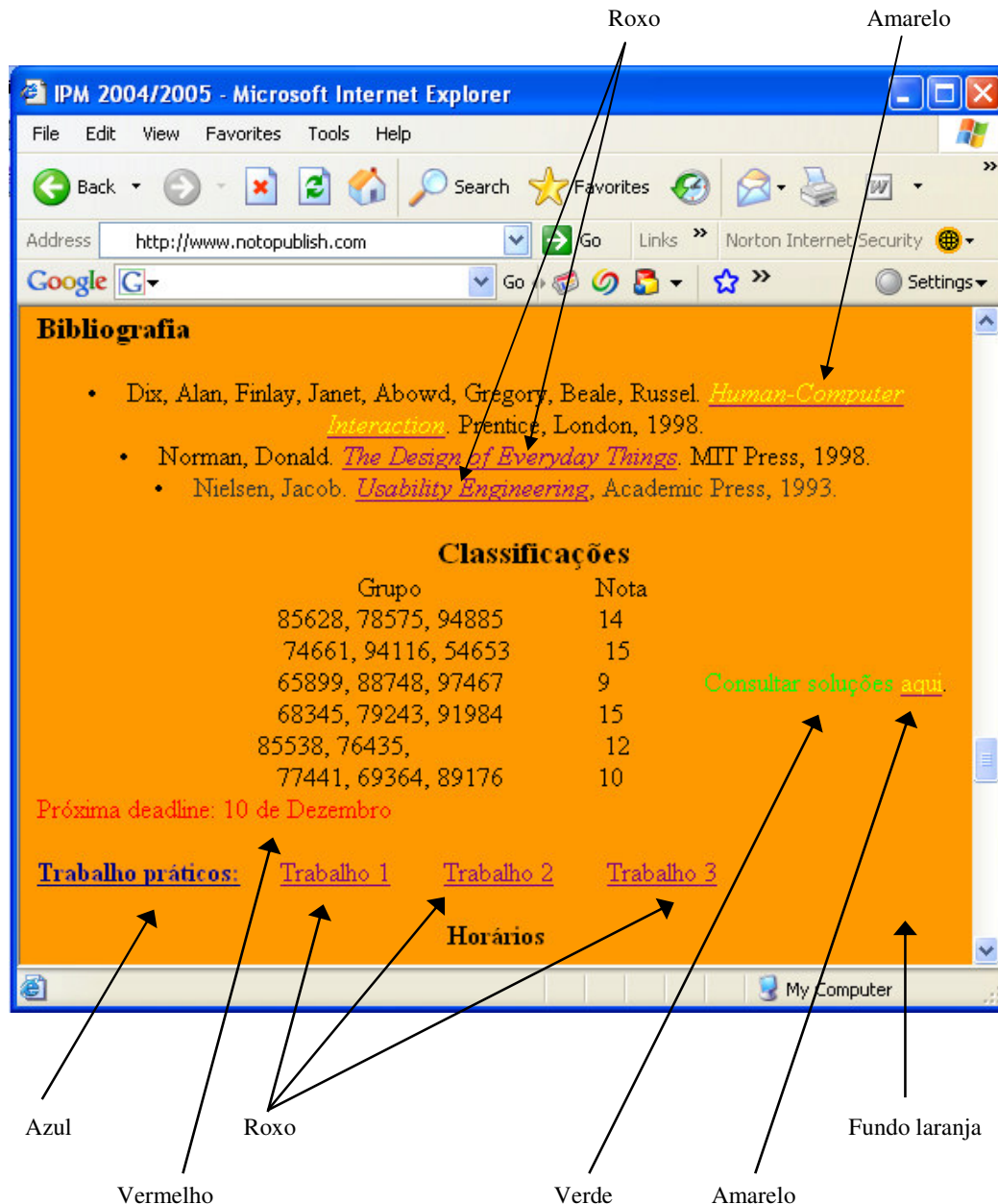
Duração: 2h

- 1) Explique a importância da análise de tarefas como primeiro passo do desenho centrado no utilizador.
- 2) Descreva sumariamente três técnicas que podem ser usadas na realização da análise de tarefas.
- 3) No âmbito do desenho de interfaces, comente a frase: “Nem todo o conhecimento necessário para comportamentos precisos tem de estar na cabeça”.
- 4) Explique a “Interaction Framework” proposta por Abowd & Beale.
- 5) Identifique as principais razões que tornam os protótipos em papel adequados durante as primeiras fases de desenvolvimento de uma interface.
- 6) Quais dos seguintes problemas tem menor probabilidade de se revelar através do teste de um protótipo em papel?
 - a) O menu de ajuda não se encontra na posição adequada.
 - b) Os utilizadores não conhecem o termo “algoritmo”.
 - c) Os botões das barras de ferramentas são pequenos demais.
 - d) O sistema não disponibiliza uma dada funcionalidade essencial.
- 7) Descreva o processo formal de avaliação heurística (incluindo a consolidação das avaliações dos vários peritos).
- 8) O uso de metáforas pode facilitar a comunicação do modelo conceptual. No entanto, a utilização de metáforas pode também acarretar alguns problemas. Indique quais, justificando.

V.S.F.F

(o exame continua na próxima página)

- 9) As interfaces baseadas em linguagem de comandos violam algumas das heurísticas de usabilidade.
- Indique, justificando, as duas mais relevantes.
 - Identifique as vantagens que este estilo de interacção, no entanto, pode apresentar.
- 10) Identifique na página Web da figura seguinte os erros de design gráfico.



O restante texto está a preto.

BOM TRABALHO!