

MAC 446/5786 - Princípios de Interação Humano Computador

Prof. Hitoshi - Segundo Semestre de 2003

Primeira Prova - 9/10/2003

Nome do aluno: _____

Assinatura: _____ NUSP: _____

Instruções:

- (1) Leia cuidadosamente todas as instruções antes de começar a prova.
- (2) Preencha **todos** os campos desta folha que estão antes das instruções.
- (3) Não destaque as folhas deste caderno.
- (4) A prova pode ser feita a lápis. Seja cuidadoso com a legibilidade.
- (5) A prova consta de 3 questões. Verifique antes de começar a prova se o seu caderno de questões está completo.
- (6) **Seja conciso e objetivo em suas respostas.**
- (7) **HONESTIDADE ACADÊMICA.** Não é permitida a consulta a livros, apontamentos e colegas.

DURAÇÃO DA PROVA: 1 hora e 30 minutos

Questão	Valor	Nota
1	4.0	
2	3.0	
3	3.0	
Total	10.0	

Questão 1

1a) (1 ponto) O que são modelos mentais e como podem ser utilizados em IHC?

1b) (1 ponto) Descreva as vantagens e desvantagens (compare) das interfaces baseadas em linhas de comando e as de manipulação direta.

1c) (1 ponto) Em interfaces gráficas do tipo WIMP, quais as atividades de interação dominantes? Justifique.

1d) (1 ponto) Descreva as atividades envolvidas no processo de avaliação heurística.

Questão 2 (3 pontos)

2a) (1.5 ponto) Observe a Figura 1, que mostra a interface que permite a escolha de atributos de fontes no Windows 97.

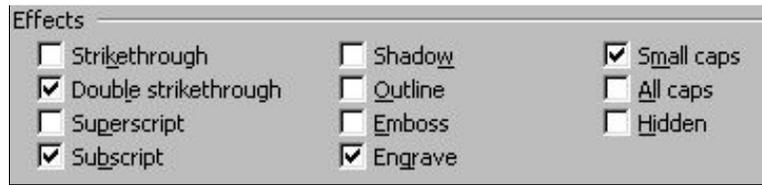


Figura 1: Tipos de fonte no Windows 97

Baseado nos princípios de IHC, critique essa interface, identificando suas principais qualidades e falhas, sugerindo correções quando cabíveis.

2b)(1.5 ponto) Observe a Figura 2, que mostra uma interface para selecionar imagens.

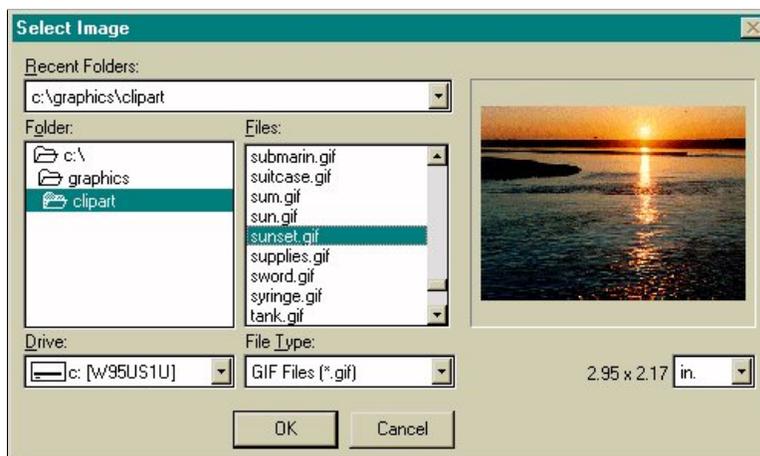


Figura 2: Tipos de fonte no Windows 97

Baseado nos princípios de IHC, critique essa interface, identificando suas principais qualidades e falhas, sugerindo correções quando cabíveis.

Questão 3: (3.0 pontos) A TV LOBO pretende implantar um novo sistema de TV digital por assinatura, que permitirá ao consumidor o acesso a mil canais de alta resolução interativos, levando os canais normais de TV além de canais específicos com notícias, filmes, esportes, culinária, música, e outros. Para utilizar tal sistema, você foi consultado pois eles precisam de uma interface gráfica para que os usuários tenham rápido acesso a programação, através do controle remoto.

- a) (0.5 ponto) Descreva a população de usuários (habilidades, necessidades, etc)

- b) (0.5 ponto) Escreva um cenário onde um usuário estaria realizando ao menos duas atividades comuns, como busca de um filme de ação, quais os horários dos noticiários dessa noite, quais os programas do mês do canal da Disney, ou a programação do dia da TV LOBO, atualização da lista de canais favoritos, reserva de transmissão de programas pagos (pay-per-view), etc.

- c) (2.0 ponto) Usando PICTIVE, e os princípios de IHC, projete uma interface gráfica que permita aos usuários realizarem o cenário que você definiu anteriormente.