

MAC 446/5786 - Princípios de Interação Humano Computador

Prof. Hitoshi - Segundo Semestre de 2003

Segunda Prova - 27/11/2003

Nome do aluno: _____

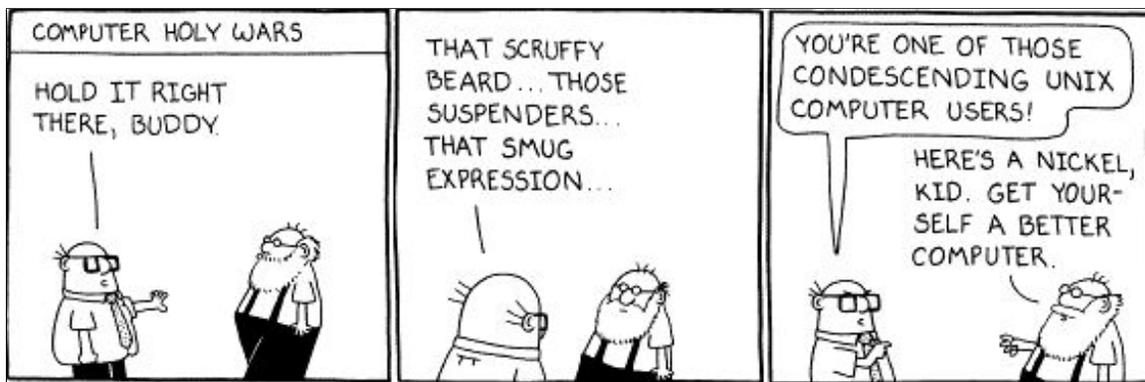
Assinatura: _____

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	5.0	
2	2.0	
3	3.0	
Total	10.0	

Questão 1

1a) (2 pontos) Baseado na teoria de aprendizado de Anderson, descreva quais as formas de conhecimento que o usuário deve adquirir (1 ponto), e qual o processo através do qual ele adquire esse conhecimento (1 ponto).

1b) (1 ponto) Além dos requisitos funcionais, descreva 4 outros tipos de requisitos que um projetista deve se preocupar. Forneça um exemplo para cada um deles.

1c) (2.0 pontos) O desenvolvimento de um modelo conceitual adequado é fundamental para facilitar a utilização de um sistema. O que é um modelo conceitual (1.0 ponto)? Descreva o processo para desenvolver um produto com um modelo conceitual adequado (1.0 ponto).

Questão 2 (2 pontos)

Avalie a aprendibilidade, flexibilidade e robustez (diga se ele é bom ou ruim e porque) da interface do aplicativo mostrado na figura abaixo (uma calculadora). Caso a interface seja deficiente em algum aspecto, sugira uma alternativa.



Questão 3: (3.0 pontos)

Seja o conceito:

O Matraca é um sistema de matrícula online, que permite ao aluno observar e selecionar disciplinas, planejar seus semestres, e inclusive observar conflitos de horários e pré-requisitos de disciplinas.

Seja o cenário:

Gomes estava fazendo sua matrícula para o 1o semestre de 2002 no Matraca. Ele estava no 3o ano do curso de biologia, e escolheu 3 das 25 disciplinas optativas oferecidas, além de se matricular em outras 3 disciplinas obrigatórias e mais uma de recuperação, num total de 7 disciplinas. Devido ao seu trabalho, escolheu os cursos de manha, para ficar com o máximo de tardes livres, mas mesmo assim devido a um conflito de horário, teve de alterar uma de suas optativas. Como queria cursar bioinformática no 1o semestre de 2003, verificou os pré-requisitos e descobriu que precisaria fazer 2 cursos optativos em computação, um deles nesse semestre, e sua continuação, que seria oferecida no 2o semestre de 2002.

São considerados como requisitos importantes de usabilidade a facilidade de uso (o usuário deve ser capaz de aprender o sistema em menos de 10 minutos), e sua eficácia (o usuário consegue se matricular e se planejar com um mínimo de ações). Desenvolva uma interface em Pictive que ofereça uma boa usabilidade segundo os princípios de IHC, e que satisfaça aos requisitos.