

Sistema de Processamento de Informação Humano (USER)

1. - Porque é fundamental conhecer bem o perfil dos utilizadores alvo dum sistema interactivo quando se inicia o processo de desenvolvimento?

2. - Que aspetos do perfil dos utilizadores são mais relevantes para o design dum sistema interativo?

3. - O SPIH é um aspeto do perfil dos utilizadores relevante para o design dum sistema interativo e inclui diferentes tipos de memória; diga as que conhece e defina-as resumidamente.

4. - Uma destas memórias é considerada a maior limitação do SPIH; qual é e porquê?

5. - A memória de longa duração é considerada um ponto forte do SPIH; porquê?

6. - Qual a capacidade e duração aproximada da memória de curta duração (ou de trabalho)?

7. - Em que consiste o fenómeno de chunking? Porque é que deve ser considerado no design de interfaces de utilizador? Dê um exemplo.

8. - Quais as principais características relevantes para o design de sistemas interativos do processo conhecido como reconhecimento de padrões?

9. - Que outros sentidos humanos, para além da visão e audição, podem ser relevantes em sistemas de realidade virtual? Porquê?

10. - Porque é que a memória de curta duração ou de trabalho é uma limitação que deve ser tida em conta no design de interfaces de utilizador? Dê um exemplo de situação em que não esteja a ser considerada esta limitação e indique como corrigir por forma a considerar essa limitação.

11. - Dê um exemplo ilustrativo de como explorar o processo de atenção seletiva involuntário para melhorar a usabilidade de uma interface de utilizador.

12. - Que tipo de ajuda (sintática ou semântica) necessitam mais utilizadores com muita experiência da tarefa, mas pouca do sistema que têm que usar? (Por exemplo um funcionário bancário com muita experiência na sua profissão, que começa a usar um sistema novo)

13. - Uma das heurísticas de usabilidade de Jakob Nielsen é "Recognition rather than recall". Explique o que significa e dê um exemplo ilustrativo de como se pode usar na escolha de estilos de interação a usar numa interface de utilizador.

14.- Que características físicas dos utilizadores devem ser consideradas no desenvolvimento de sistemas interativos? Dê exemplos do impacto que podem ter na UX do sistema.

15.- Como é que uma interface de utilizador pode promover bons modelos mentais dos utilizadores?