

SECTION B: 70 MARKS**BAHAGIAN B: 70 MARKAH****INSTRUCTION:**

This section consists of **THREE (3)** structured questions. Answer **ALL** questions.

ARAHAN:

*Bahagian ini mengandungi **TIGA (3)** soalan berstruktur. Jawab **SEMUA** soalan.*

QUESTION 1**SOALAN 1**

- CLO1
C1 (a) List **THREE (3)** components of Human Computer Interaction (HCI).
*Senaraikan **TIGA (3)** komponen Interaksi Komputer Manusia (HCI).* [3 marks]
[3 markah]
- CLO1
C2 (b) Explain **TWO (2)** issues of ergonomics in Human Computer Interaction (HCI).
*Terangkan **DUA (2)** isu ergonomik dalam Interaksi Komputer Manusia (HCI).* [4 marks]
[4 markah]
- CLO1
C2 (c) Discuss **TWO (2)** importance of user interface design.
*Bincangkan **DUA (2)** kepentingan rekabentuk antaramuka pengguna.* [4 marks]
[4 markah]
- CLO1
C2 (d) Mr. Anand apply a Norman's Model to explain some interfaces cause problem to the users. This model consists of two degrees of gulfs that are closely related are gulf of execution and gulf of evaluation to mismatch between the internal goals, expectations and the availability of information.

En. Anand mengaplikasikan Model Norman untuk menerangkan sebab sesetengah antara muka menyebabkan masalah kepada pengguna. Di dalam model ini terdiri daripada dua darjah yang berkait rapat ialah jurang pelaksanaan dan jurang penilaian yang tidak sepadan antara matlamat dalaman, jangkauan dan ketersediaan maklumat.

Explain **TWO (2)** problems or gulf between the user and the system.
*Terangkan **DUA (2)** masalah atau jurang antara pengguna dan sistem.* [4 marks]
[4 markah]

QUESTION 2

SOALAN 2

- CLO1
C1 (a) Name **THREE (3)** Principles of Robustness that support the usability in interactive system design.
*Namakan **TIGA (3)** Prinsip Keteguhan yang menyokong kebolehgunaan dalam rekabentuk sistem interaktif.*

[3 marks]
[3 markah]

- CLO1
C2 (b) Explain **TWO (2)** concept of Interactive System Design.
*Terangkan **DUA (2)** konsep Rekabentuk Interaktif Sistem.*

[4 marks]
[4 markah]

- CLO1
C2 (c) Figure B1 show the Design Space Analysis is an approach to representing design rationale. Explain **THREE (3)** approach solutions to delete texts in Microsoft Word.
*Rajah B1 menunjukkan Analisis Ruang Rekabentuk adalah pendekatan yang mewakili rasional rekabentuk. Terangkan **TIGA (3)** pendekatan penyelesaian untuk menghapus teks dalam Microsoft Word.*

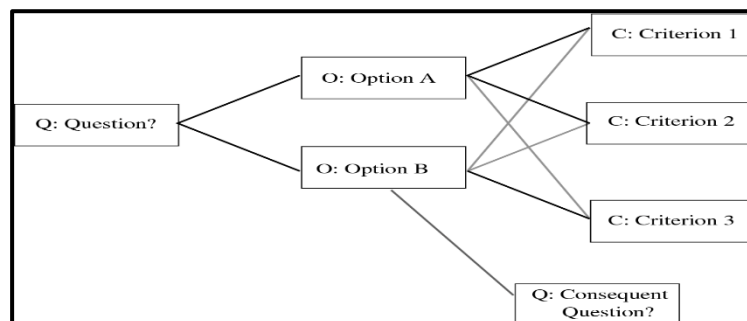


Figure B1 / Rajah B1

[3 marks]
[3 markah]

- CLO1
C2 (d) Differentiate between dependent and independent variables.
Bezakan antara pembolehubah bersandar dan tak bersandar.

[4 marks]
[4 markah]

- CLO1
C3
- (e) Assume that you are an IT expert in Kau Boleh Bah Technology Corporation. You have been ordered to build a system to manage staff attendance at your company.
Andaikan anda seorang pakar di Kau Boleh Bah Technology Corporation. Anda diarahkan untuk membina sebuah sistem untuk menguruskan kehadiran pekerja di syarikat tersebut.
- Construct **THREE (3)** general questions to fulfil the system requirements.
*Bina **TIGA (3)** soalan umum untuk memenuhi keperluan sistem.*
- [3 marks]
[3 markah]
- CLO1
C3
- (f) You are a developer of web-based system for Jula Juli Collection Boutique.
*Anda adalah pembangun web berasaskan sistem bagi Jula Juli Collection Boutique. Construct **THREE (3)** open-ended questions for the user after testing the system for the first time.*
*Bina **TIGA (3)** soalan terbuka untuk pengguna setelah menguji sistem untuk kali pertama.*
- [3 marks]
[3 markah]
- QUESTION 3**
SOALAN 3
- CLO1
C1
- (a) State **TWO (2)** examples of using Multi Modal Technology.
*Nyatakan **DUA (2)** contoh penggunaan Sistem Multi Modal.*
- [2 marks]
[2 markah]
- CLO1
C1
- (b) List **FOUR (4)** Universal Design Principles.
*Senaraikan **EMPAT (4)** prinsip Rekabentuk Sejagat.*
- [4 marks]
[4 markah]
- CLO1
C1
- (c) Name **FOUR (4)** senses that are used in Interaction Design.
*Namakan **EMPAT (4)** deria yang digunakan dalam Rekabentuk Interaksi.*
- [4 marks]
[4 markah]
- CLO1
C2
- (d) Explain the gesture recognition and give **ONE (1)** suitable example.
*Terangkan isyarat gerakan dan berikan **SATU (1)** contoh yang sesuai.*
- [3 marks]
[3 markah]

CLO1
C2

- (e) Identify **THREE (3)** computer application with virtual objects superimposed with examples.
Kenal pasti TIGA (3) aplikasi komputer yang mengandungi contoh megubah salinan imej objek maya.

[6 marks]
[6 markah]CLO1
C2

- (f) Classify **THREE (3)** examples and explain each example of emerging technology in interface design.
Kelaskan TIGA (3) contoh dan huraikan setiap contoh teknologi baharu yang terdapat dalam rekabentuk antaramuka.

[6 marks]
[6 markah]CLO1
C3

- (g) Wearable Computing is a paradigm which users carry their own computing devices. Identify the impact of wearable computing that relates with the field given.
Kebolehpakaian komputer adalah paradigma di mana pengguna membawa sendiri peranti komputer. Kenal pasti kesan penggunaan kebolehpakaian komputer dengan bidang yang diberikan.

- i) Social connectivity
Perhubungan sosial
- ii) Security
Keselamatan

[4 marks]
[4 markah]CLO1
C3

- (h) Identify **THREE (3)** benefits with each examples when a user uses mobile computing in real life situations.
Kenal pasti TIGA (3) kelebihan beserta contoh apabila pengguna menggunakan perkomputeran mudah alih.

[6 marks]
[6 markah]**END OF QUESTIONS****SOALAN TAMAT**