

## Оценочные материалы для промежуточной аттестации по дисциплине

### Диалоговые средства, 3 семестр

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| Код, направление подготовки | 09.04.01 Информатика и вычислительная техника               |
| Направленность (профиль)    | Информационное и программное обеспечение                    |
| Форма обучения              | Очная   |
| Кафедра разработчик         | Автоматизированных систем обработки информации и управления |
| Выпускающая кафедра         | Автоматизированных систем обработки информации и управления |

#### ***Типовые задания для контрольной работы:***

##### ***Примерные вопросы для контрольной работы:***

1. Подготовить набор требований к пользовательскому интерфейсу для реализации задачи управления БД.
2. Подготовить набор требований к пользовательскому интерфейсу для реализации задачи управления системой АСУТП.
3. Подготовить набор требований к пользовательскому интерфейсу для реализации задачи управления мобильной системой.
4. Выработать план мероприятий к решению задачи проектирования интерфейса.
5. Описать правила разработки инструкции пользователя для интерфейса программы созданной на лабораторных работах.

#### ***Типовые вопросы к зачету:***

1. Перспективные направления развития диалоговых систем.
2. Понятие диалога.
3. Классификация диалоговых систем.
4. Понятие пользовательского интерфейса и требования к нему.
5. Действующие стандарты и основные принципы проектирования и разработки пользовательского интерфейса
6. Инструменты и методы прототипирования пользовательского интерфейса, перспективные направления развития диалоговых систем.
7. ГОСТ Р ИСО 9241-161-2016 Эргономика взаимодействия человек-система. Часть 161. Элементы графического пользовательского интерфейса.
8. Современные методы организации диалога в информационных и автоматизированных систем.
9. Современные методы стандартизации пользовательского интерфейса.
10. Проектирование пользовательского интерфейса.

11. Жизненный цикл диалоговый компонент и пользовательского интерфейса в целом программного продукта.
12. Проектирование пользовательского интерфейса. Этапы проектирования пользовательского интерфейса. Выбор структуры диалога.
13. Проектирование пользовательского интерфейса. Этапы проектирования пользовательского интерфейса. Разработка сценария диалога.
14. Проектирование пользовательского интерфейса. Этапы проектирования пользовательского интерфейса. Визуальные атрибуты отображаемой информации.
15. Особенности графического интерфейса.
16. Объектный подход к проектированию интерфейса.
17. Компоненты графического интерфейса.
18. Диалоговые компоненты.
19. Взаимодействие пользователя с приложением.
20. Принципы дизайна (повтор).
21. Принципы дизайна (контраст).
22. Принципы дизайна (приближение).
23. Принципы дизайна (выравнивание).
24. Процесс проектирования цифровых продуктов. Почему цифровые продукты нас не устраивают?
25. Процесс проектирования цифровых продуктов. Планирование и проектирование поведения продукта.
26. Процесс проектирования цифровых продуктов. Идентификация целей пользователей.
27. Процесс проектирования цифровых продуктов. Цели, задачи и деятельности.
28. Процесс проектирования цифровых продуктов. Модели реализации и ментальные модели.
29. Процесс проектирования цифровых продуктов. Стремление к совершенству: модели представления.
30. Процесс проектирования цифровых продуктов. Обзор целеориентированного проектирования.
31. Понимание задачи: исследования. Качественные и количественные данные в проектных исследованиях.
32. Понимание задачи: исследования. Исследования в ходе целеориентированного проектирования.
33. Модели пользователей: персонажи и цели. Проблемы проектирования и персонажи.
34. Модели пользователей: персонажи и цели. Понимание целей.
35. Модели пользователей: персонажи и цели. Построение персонажей.
36. Модели пользователей: персонажи и цели. Другие модели проектирования.
37. Подготовка к проектированию: сценарии и требования. Сценарии: повествование как инструмент к проектированию.
38. Подготовка к проектированию: сценарии и требования. Процесс определения требований.
39. Подготовка к проектированию: сценарии и требования.
40. Способы анализа требований при проектировании программного обеспечения, инструментов и методов технической, технологической, информационной, программной, организационно-методической разработки компонентов интеллектуальных/информационных систем.

41. Способы и методики разработки и верификации дизайна, инструментов и методов разработки и прототипирования пользовательского интерфейса. интеллектуальных/информационных систем различного назначения и сложности.
42. Инструменты и методы прототипирования пользовательского интерфейса.
43. Проектирование продукта: инфраструктура и детализация. Создание инфраструктуры проектирования.
44. Проектирование продукта: инфраструктура и детализация. Создание визуальной инфраструктуры.
45. Проектирование продукта: инфраструктура и детализация. Проверка и тестирование.
46. Творческое сотрудничество в группе. Сила совместного мышления и интеллектуальное партнерство. Определение уровней квалификации.
47. Основа для хорошего поведения продукта.
48. Структура поведения продукта.
49. Принципы и шаблоны проектирования взаимодействия.
50. Цифровой этикет. Проектирование тактичных продуктов.
51. Цифровой этикет. Проектирование умных продуктов.
52. Цифровой этикет. Проектирование социальных продуктов.
53. Платформа и стиль представления.
54. Адаптация интерфейса.
55. Проектирование для трех уровней взаимодействия (новички, эксперты, пользователи среднего уровня).
56. Оптимизация для пользователей среднего уровня.
57. Перспективные направления развития диалоговых систем.
58. Методы исследования и решения профессиональных задач на основе знания мировых тенденций развития вычислительной техники информационных технологий.
59. Проектирование для мобильных и других устройств.
60. Проектирование для интернета.
61. Перспективные методы и средства разработки интерфейсов (AR, VR).