

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Косенок Сергей Михайлович

Должность: ректор

Дата подписания: 19.06.2024 06:50:05

Уникальный программный ключ:

e3a6112a21e67276547d98809913d6b1dc18b

Диагностический тест по дисциплине  
Дизайн пользовательских интерфейсов

Код, направление подготовки	09.03.04 Программная инженерия
Направленность (профиль)	Программная инженерия компьютерных систем
Форма обучения	Очная
Кафедра-разработчик	Автоматики и компьютерных систем
Выпускающая кафедра	Автоматики и компьютерных систем

№	Проверяемая компетенция	Задание	Тип сложности	Количество баллов за правильный ответ
1	ПК-6.1, ПК-13.1	Укажите верную последовательность процесса целеориентированного подхода разработки программного обеспечения: 1. Менеджеры – Программисты – Графические дизайнеры – Тестировщики 2. Менеджеры – Проектировщики – Программисты – Тестировщики 3. Менеджеры – Программисты – Тестировщики – Графические дизайнеры 4. Проектировщики - Графические дизайнеры – Программисты – Тестировщики	средний	5
2	ПК-6.1, ПК-13.1	Укажите верную последовательность целеориентированного проектирования: 1. Исследования – Выработка требований –Проектирование инфраструктуры – Моделирование – Детализация – Сопровождение 2. Исследования – Моделирование – Выработка требований – Проектирование инфраструктуры – Детализация – Сопровождение 3. Выработка требований – Исследования – Моделирование – Проектирование инфраструктуры – Детализация – Сопровождение 4. Выработка требований – Исследования –Проектирование инфраструктуры – Моделирование– Детализация – Сопровождение	средний	5
3	ПК-6.1, ПК-13.1	Какие из утверждений про модели представления верны? 1. Модель реализации отражает видение программы пользователем 2. Ментальная модель отражает видение программы пользователем 3. Модель реализации отражает технологию 4. Ментальная модель отражает технологию	низкий	2
4	ПК-6.1, ПК-13.1	Какие виды исследований не являются качественными? 1. Интервьюирование заинтересованных лиц 2. Интервьюирование пользователей 3. Бюджет и график проекта 4. Обзор литературы 5. Аудит продукта 6. Аудит конкурирующих решений 7. Этнографические полевые исследования	средний	5
5	ПК-6.1, ПК-13.1	Наиболее важным источником данных для создания моделей пользователей являются... 1. Требования технического задания 2. Эксперты предметной области 3. Выбранные лица из числа реальных пользователей 4. Этнографические полевые исследования	средний	5
6	ПК-6.1, ПК-13.1	Выберите типы сценариев используемые при целеориентированном проектировании: 1. Поведенческий 2. Проверочный 3. Сценарий ключевого пути 4. Экспертный 5. Контекстный	средний	5
7	ПК-6.1, ПК-13.1	Укажите верную последовательность алгоритма создания UX дизайна: 1. Создание ключевых сценариев. 2. Макетирование общей инфраструктуры взаимодействия. 3. Определение функциональных и информационных элементов. 4. Выполнение проверочных сценариев для верификации решений. 5. Определение форм-фактора, типа приложения и способов управления. 6. Определение функциональных групп и иерархических связей между ними.	высокий	8
8	ПК-6.1, ПК-13.1	Типы шаблонов проектирования взаимодействия: 1. Структурные 2. Экспертные	средний	5

		<ul style="list-style-type: none"> <li>3. Шаблоны позиционирования</li> <li>4. Поведенческие</li> <li>5. Проверочные</li> </ul>		
9	ПК-6.1, ПК-13.1	<p>Использование шаблонов проектирования взаимодействия позволяет:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Сократить время и усилия, затрачиваемые на проектирование в новых проектах</li> <li>2. Исключить использование проверочных сценариев для верификации решений</li> <li>3. Повысить качество проектных решений</li> <li>4. Упростить обучение конечных пользователей</li> <li>5. Способствовать улучшению коммуникаций между проектировщиками и программистами</li> <li>6. Повысить профессиональный уровень проектировщиков</li> </ul>	высокий	8
10	ПК-6.1, ПК-13.1	<p>Выберите типы интерфейсов настольных приложений:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Монопольный</li> <li>2. Конкурентный</li> <li>3. Временный</li> <li>4. Постоянный</li> <li>5. Фоновый</li> </ul>	средний	5
11	ПК-6.1, ПК-13.1	<p>Гештальт-принципами выравнивания и группировки в дизайне пользовательских интерфейсов являются:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Близость</li> <li>2. Сходство</li> <li>3. Двойственность</li> <li>4. Яркость</li> <li>5. Непрерывность</li> <li>6. Замкнутость</li> <li>7. Обтекаемость</li> </ul>	высокий	8
12	ПК-6.1, ПК-13.1	<p>По каким параметрам должны быть организованы элементы управления?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Частоте использования</li> <li>2. Алфавитному порядку</li> <li>3. Размеру элементов управления и их групп</li> <li>4. Степени влияния на содержимое и внешний вид интерфейса</li> <li>5. Хронологическому порядку добавления элементов</li> <li>6. По степени риска</li> </ul>	высокий	8
13	ПК-6.1, ПК-13.1	<p>Согласно принципам Эдварда Тафти, цифровая информация в интерфейсах должна:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. способствовать визуальному сравнению</li> <li>2. показывать причинно-следственную связь</li> <li>3. объединять данные с одинаковыми единицами измерения</li> <li>4. отображать сразу несколько величин</li> <li>5. иметь индикацию отклонений от нормальных значений</li> <li>6. объединять текст, графику и данные в одном изображении</li> <li>7. гарантировать качество, релевантность и целостность данных</li> <li>8. группировать объекты в пространстве, а не во времени</li> <li>9. иметь графическое представление если это необходимо</li> <li>10. представлять числовые данные в числовом виде</li> </ul>	высокий	8
14	ПК-6.1, ПК-13.1	<p>Что не относится к элементам управления?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Кнопка (Button)</li> <li>2. Поле ввода (Text input)</li> <li>3. Отметка (Check box)</li> <li>4. Текст (Text)</li> <li>5. Полоса прокрутки (Scroll)</li> </ul>	низкий	2
15	ПК-2.1, ПК-6.2, ПК-13.2	<p>Figma. Можно ли менять цвета фона?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Нельзя</li> <li>2. Да, любой цвет.</li> <li>3. Да, но только в HEX</li> <li>4. Да, но только в RGB</li> </ul>	низкий	2
16	ПК-2.1, ПК-6.2, ПК-13.2	<p>Figma. Для чего нужны Constraints?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Для создания компонентов</li> <li>2. Для адаптивности элементов интерфейса</li> <li>3. Для редактирования имени слоев</li> <li>4. Для создания сеток</li> </ul>	средний	5
17	ПК-2.1, ПК-6.2, ПК-13.2	<p>Figma. Использовать полупрозрачные фигуры в библиотеке цветов не рекомендуется по причине</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Яркого цвета</li> <li>2. Отсутствие таких цветов в схеме RGB</li> </ul>	низкий	2

		<ul style="list-style-type: none"> <li>3. Полупрозрачная фигура будет менять цвет если ее поместить поверх другой фигуры</li> <li>4. Библиотека цветов игнорирует канал и с информацией о прозрачности (альфа-канал)</li> </ul>		
18	ПК-2.1, ПК-6.2, ПК-13.2	<p>Figma. Чем отличается группа слоев от фрейма со слоями?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Работой Constraints</li> <li>2. Группу нельзя сделать компонентом, а фрейм можно</li> <li>3. Нельзя дать тень фрейму, а группе можно</li> <li>4. К группе нельзя добавить сетку</li> </ul>	средний	5
19	ПК-2.1, ПК-6.2, ПК-13.2	<p>Figma. Почему при создании кнопки для текстового поля лучше выбрать параметр «Выравнивание по центру»?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Иначе не будет работать параметр Constraints</li> <li>2. Таким образом кнопку будет лучше видно в интерфейсе</li> <li>3. При редактировании названия кнопки отступы по краям будут равномерными</li> <li>4. При это форматировании цвет кнопки можно будет заменить на градиент</li> </ul>	средний	5
20	ПК-2.1, ПК-6.2, ПК-13.2	<p>Figma. Можно ли сделать у фигуры углы с разным закруглением</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Только у квадрата</li> <li>2. Только у прямоугольника</li> <li>3. Да, у всех, кроме круга</li> <li>4. Нельзя</li> </ul>	низкий	2