

Документ подписан простой электронной подписью
 Информация о владельце:
 ФИО: Косенок Сергей Михайлович
 Должность: РПНТ03
 Дата подписания: 18.06.2024 18:22:55
 Уникальный программный ключ:
 e3a68f3eaa1e62674b54f4998099d3d6bfdcf836

Тестовое задание для диагностического тестирования по дисциплине:

Проектирование пользовательского интерфейса, 5 семестр

Код, направление подготовки	09.03.01 Информатика и вычислительная техника
Направленность (профиль)	Автоматизированные системы обработки информации и управления
Форма обучения	Очная
Кафедра разработчик	Автоматизированные системы обработки информации и управления
Выпускающая кафедра	Автоматизированные системы обработки информации и управления

Проверяемая компетенция	Задание	Варианты ответов	Тип сложности вопроса	Кол-во баллов за правильный ответ
ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3	<p>Укажите клавишу-модификатор.</p> <p>Клавиша-модификатор устанавливает режим, который остаётся в силе, только пока клавиша-модификатор удерживается в нажатом состоянии.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alt 2. Num Lock 3. Insert 4. Caps Lock 	Низкий	2

<p>ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3, ПК-12.2, ПК-3.2, ПК-3.3</p>	<p>При проектировании пользовательского интерфейса следует согласовывать с заказчиком проект</p>	<p>1. На каждом этапе проектирования, первоначально предоставляя несколько макетов 2. Нет, проект не нужно согласовывать с заказчиком. 3. Макетов предоставлять не надо, достаточно утвержденного технического задания. 4. Только на последнем этапе, предоставляя один макет.</p>	<p>Низкий</p>	<p>2</p>
<p>ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3</p>	<p>*** является элементом пользовательского интерфейса, предоставляющим упорядоченную комбинацию полей (ячеек), расположенных в виде строк и столбцов.</p>		<p>Низкий</p>	<p>2</p>

ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3	*** является визуальным индикатором того, где происходит взаимодействие пользователя с системой посредством клавиатуры (или клавиатурного эмулятора).		Низкий	2
---	---	--	--------	---

<p>ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3</p>	<p>Выберите основные принципы разработки пользовательского интерфейса.</p>	<p>1. Естественность, согласованность, дружелюбность, простота, гибкость, эстетическая привлекательность, принцип "обратной связи".</p> <p>2. Естественность, согласованность, дружелюбность, простота, фиксированность, эстетическая привлекательность.</p> <p>3. Естественность, согласованность, дружелюбность, упорядоченность, гибкость, эстетическая привлекательность.</p> <p>4. Естественность, согласованность, дружелюбность, простота, гибкость, оригинальность.</p>	<p>Низкий</p>	<p>2</p>
--	--	---	---------------	----------

<p>ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3</p>	<p>Создание качественного интерфейса предполагает реализацию принципа "интересы пользователя превыше всего". Для этого создаваемый программный продукт должен обладать рядом</p>	<p>1. Интерфейс должен учитывать уровень подготовки и производительность труда пользователя, что, в частности, возможность изменения структуры диалога и/или входных данных. 1. Гибкость интерфейса 2. Всегда обеспечивайте обратную связь для действий пользователя. Каждое действие пользователя должно получать визуальное, а иногда и звуковое подтверждение того, что программное обеспечение восприняло введенную команду; при этом вид реакции, по возможности, должен учитывать природу выполненного действия. 2. Принцип "обратной связи" 3. Позволяет пользователям переносить имеющиеся знания на новые задания, осваивать новые аспекты быстрее, и благодаря этому фокусировать внимание на</p>	<p>Средний</p>	<p>5</p>
--	--	---	----------------	----------

ПК-3.2, ПК-11.3, ПК-3.3	Укажите минимальное разрешение мобильного телефона в пикселях		Средний	5
ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3	Гибкость интерфейса должна заключаться в способности приложения адаптироваться (пользователем или автоматически) к любому возможному уровню подготовки пользователя. Какой вид адаптации призван обеспечить гибкость диалога без учета поведения пользователя, но и без однозначного выбора им конкретного диалога?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Частичная адаптация 2. Полная адаптация 3. Косметическая адаптация 4. Фиксированная адаптация 	Средний	5
ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3	При использовании какого вида адаптации пользователь явно выбирает уровень диалоговой поддержки?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Частичная адаптация 2. Косметическая адаптация 3. Полная адаптация 4. Фиксированная адаптация 	Средний	5

<p>ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3</p>	<p>Что относится к основному правилу, регулирующим плотность расположения данных на экране?</p>	<p>1. Оставлять пустым примерно 50% экранного пространства. 2. Цвет текста должен быть одного цвета во всем документе. 3. Использовать шрифт - кегль 12. 4. Использовать разреженный вариант расставления букв в предложениях.</p>	<p>Средний</p>	<p>5</p>
<p>ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3, ПК-3.2</p>	<p>*** программного обеспечения — процесс создания проекта программного обеспечения (ПО). Целью *** является определение внутренних свойств системы и детализации её внешних (видимых) свойств на основе выданных заказчиком требований к ПО (исходные условия задачи). Эти требования подвергаются анализу.</p>		<p>Средний</p>	<p>5</p>

<p>ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3, ПК-3.2 , ПК-3.3</p>	<p>Выберите из списка основные способы получения информации при проектировании пользовательского интерфейса.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Интервью 2. Данные рыночных исследований 3. Литература 4. Круглосуточное наблюдение за потенциальными клиентами 	<p>Средний</p>	<p>5</p>
---	--	---	----------------	----------

<p>ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3</p>	<p>Соотнесите термины с их описанием.</p>	<p>1. Система унифицированных связей, предназначенных для обмена информацией между компонентами вычислительной системы. 1. Интерфейс передачи данных 2. Интерфейс, обеспечивающий передачу данных 2. Пользовательский интерфейс 3. Элементы и компоненты программы, способные оказывать влияние на взаимодействие пользователя с программным обеспечением 3. Программный интерфейс</p>	<p>Средний</p>	<p>5</p>
--	---	--	----------------	----------

<p>ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3</p>	<p>Косметическая адаптация может быть достигнута за счет:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Возможности для пользователя самому определять уровень своей подготовки 2. Использования умолчаний и сокращений, опережающего ввода символов 3. Построения модели пользователя системой, которая по мере обучения последнего и определяет стиль диалога в зависимости от этих изменений 4. Использования многоуровневой помощи, многоязычности 	<p>Средний</p>	<p>5</p>
--	---	--	----------------	----------

<p>ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3, ПК-3.2, ПК-3.3</p>	<p>В чем заключается принцип "обратной связи"?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Позволять пользователям переносить имеющиеся знания на новые задания, осваивать новые аспекты быстрее, и благодаря этому фокусировать внимание на решаемой задаче, а не тратить время на уяснение различий в использовании тех или иных элементов управления, команд и т.д. 2. Предоставлять доступ ко всему перечню функциональных возможностей, предусмотренных данным приложением. 3. Каждое действие пользователя должно получать визуальное, а иногда и звуковое подтверждение того, что программное обеспечение восприняло введенную команду; при этом вид реакции, по возможности, должен учитывать природу выполненного действия. 4. Не вынуждать пользователя существенно 	<p>Средний</p>	<p>5</p>
--	--	--	----------------	----------

		изменять привычные для него способы решения задачи.		
--	--	---	--	--

<p>ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3</p>	<p>Какими свойствами должен обладать пользовательский интерфейс (несколько вариантов ответа)?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Естественность 2. Дружелюбность 3. Устойчивость 4. Оригинальность 	<p>Высокий</p>	<p>8</p>
<p>ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3, ПК-3.2</p>	<p>Выберите основные требования доступности Интернет-ресурсов для инвалидов по зрению.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Возможность изменения масштаба (масштабируемая верстка) 2. Возможность работать с сервисом с помощью клавиатуры 3. Возможность работать с сервисом только при помощи манипулятора "мышь" 4. Достаточная контрастность текста и фона 	<p>Высокий</p>	<p>8</p>

<p>ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3</p>	<p>Под "клаузой" понимается:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Завершение этапа, соответствующее очередной порции информации, которую пользователь может хранить одновременно в памяти. 2. Один акт взаимодействия пользователя с системой. 3. Количество информации, обрабатываемое пользователем за единицу времени. 4. Завершение задачи, ведущее к отдыху. 	<p>Высокий</p>	<p>8</p>
--	----------------------------------	---	----------------	----------

<p>ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3, ПК-3.2, ПК-3.3</p>	<p>Модель жизненного цикла программного обеспечения — структура, содержащая процессы действия и задачи, которые осуществляются в ходе разработки, использования и сопровождения программного продукта. Необходимо упорядочить этапы жизненного цикла программного обеспечения.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Проектирование ПО 2. Тестирование и отладка ПО 3. Программирование 4. Эксплуатация и сопровождение ПО 5. Анализ требований к ПО 6. Проектирование пользовательского интерфейса ПО 7. Планирование разработки ПО 8. Внедрение ПО 	<p>Высокий</p>	<p>8</p>
--	--	---	----------------	----------

<p>ПК-3.2, ПК-12.2, ПК-11.3, ПК-3.3</p>	<p>На этапе проектирования пользовательского интерфейса при интервьюировании важно получить информацию по следующим вопросам:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Как будет выглядеть справочная система 2. Цели и мотивы использования продукта 3. Что не устраивает в существующих решениях 4. Предварительное видение продукта 	<p>Высокий</p>	<p>8</p>
---	---	---	----------------	----------