1. **Формирование индивидуального информационного пространства:**

установка [программного обеспечения на персональный компьютер](https://topuch.com/slujebnie-i-servisnie-programmi/index.html" \o "Служебные и сервисные программы);  
  
создание текстовых, графических и других документов;  
  
перенос (копирование) на свой компьютер фотографий, фильмов, текстов, музыки;  
  
# все вышеперечисленное;

1. **Информационное пространство пользователя**

пространство при переносе, копировании и сохранения ссылок;  
  
при [решении задач по физике с помощью компьютера](https://topuch.com/elektivnij-kurs-reshenie-ekonomicheskih-zadach-s-pomosheyu-tab/index.html" \o "Элективный курс «Решение экономических задач с помощью табличного процессора» Пояснительная записка Предложенный элективный курс «Решение экономических задач с помощью табличного процессора»);  
  
# рисование объектов;это информационные ресурсы (файлы с программами, документами, веб-сайты, фотографии, видеофрагменты и др.), которые доступны пользователю при работе на ПК;  
  
при решении задач по геометрии с помощью создания документов;

1. **Совокупность средств и правил взаимодействия компьютера и человека:**

аппаратный интерфейс;  
  
системный интерфейс;  
  
человеческий рабочий интерфейс;  
  
# пользовательский интерфейс;

1. **Можно выделить следующие типы окон:**

окна папок;  
  
диалоговые окна;  
  
окна приложений;  
  
# все выше перечисленное;

1. **Диалоговыеокна предназначены для:**

для [одностороннего взаимодействия человека и компьютера](https://topuch.com/laboratornaya-rabota-1-po-discipline-cheloveko-mashinnoe-vzaim-v3/index.html" \o "Лабораторная работа 1 по дисциплине «Человеко-машинное взаимодействие»);  
  
# для диалога человека и компьютера;  
  
для одностороннего взаимодействия компьютера и человека  
  
для диалога человека и человека;

1. **Основными элементами графического интерфейса являются:**

# окна и меню;  
  
папки и файлы;  
  
рабочий стол и кнопка «Пуск»  
  
программы;  
  
окна приложений;

1. **Совокупность средств и правил взаимодействия пользователя с компьютером называют:**

аппаратным интерфейсом;  
  
программным интерфейсом;  
  
процессом;  
  
# пользовательским интерфейсом

1. **Какие из перечисленных функций отображены кнопками состояния окна?**

свернуть, копировать, восстановить, закрыть;  
  
свернуть, копировать, вставить;  
  
вырезать, вставить, закрыть, копировать;  
  
# свернуть, развернуть, восстановить, закрыть;

1. **Объекты объектно-ориентированного графического интерфейса представляются в виде:**

иконок с картинками;  
  
значков с рисунками;  
  
# [иконок и значков](https://topuch.com/aktualenoste-obyasnite-poyavlenie-znachenie-i-sohranenie-znach/index.html" \o "Актуальность: Объяснить появление, значение и сохранение значков в наших семьях, может только историческая дисциплина фалеристика цель: : узнать об истории значков и целях их создания);  
  
заранее заданными частями экрана;

1. **Программы, с помощью которых пользователь решает свои информационные задачи, не прибегая к программированию, называются:**

драйверами;  
  
сервисными программами;  
  
# прикладными программами;  
  
текстовыми редакторами;

1. **Комплекс программ, обеспечивающих совместное функционирование всех устройств компьютера и [предоставляющих пользователю доступ к его ресурсам](https://topuch.com/bezopasnoste-i-zashita-informacii/index.html" \o "Безопасность и защита информации), — это:**

файловая система;  
  
прикладные программы;  
  
# операционная система;  
  
сервисные программы;  
  
**12.Основное окно операционной системы:**  
  
окна и меню;  
  
# рабочий стол;  
  
панель задач;  
  
кнопка «Пуск»  
  
**13. Совокупность всех программ, предназначенных для выполнения на компьютере, называют:**  
  
системой программирования;  
  
#программным обеспечением;  
  
операционной системой;  
  
приложениями;  
  
**14. Взаимодействие человека и компьютера строится на основе:**  
  
объектного графического интерфейса;  
  
ориентированного интерфейса;  
  
#объектно-ориентированного графического интерфейса;  
  
простого интерфейса;  
  
**15. Кнопка, предоставляющая право [множественного выбора из некоторого множества](https://topuch.com/operator-vibora-operator-vibora/index.html" \o "Оператор выбора Оператор выбора ()**  
кнопка управления  
  
радио-кнопка  
  
#кнопка-флажок

Эргономическое проектирование систем — это проектирование систем на основе ЭВМ с учетом  
человеческого фактора  
Что необходимо учитывать при оценке интенсивности использования ресурсов информационных систем?  
степень напряженности технологического процесса обработки информации, а также организационные основы соответствующих подразделений и процессов  
Каков период функционирования когнитивного бессознательного?  
десятилетия  
Что не относится к задачам менеджмента данных?  
мотивация персонала  
Чем определяется скорость и степень износа?  
интенсивностью влияния разрушающих факторов и активностью обслуживания и ремонтных мероприятий  
Как называются ментальные процессы, которые не осознаются в тот момент, когда они происходят?  
когнитивное бессознательное  
Чем обусловлен моральный износ II рода?  
научно-техническим прогрессом и появлением новых, более производительных и совершенных средств, имеющих лучшие пользовательские качества  
Что понимается под износом информационной системы?  
утрата средствами обработки информации их потребительской стоимости  
Физический износ имеет место  
как при использовании, так и при простое  
Что является одной из коренных проблем человеко-машинных, или эргатических, систем?  
повышение их надежности  
Для повышения интенсивности ресурсов нужно  
сокращать долю времени, затрачиваемого на собственные нужды, и снижать брак при неизменном времени эксплуатации  
Как называется изучение прикладной сферы ментальных способностей человека?  
когнитивным проектированием или когнетикой  
Одним из путей повышения эффективности использования ИР является  
интенсификация  
Когнитивное бессознательное инициируется  
ожидаемыми событиями  
Что понимается под физическим износом системы?  
снижение или полная утрата изделием своих первоначальных качеств  
Проблема эргономического проектирования систем предполагает  
согласование с «человеческим фактором» всех вопросов ввода-вывода и отображения информации; клавиатуры и другие органы управления; средства коммуникации; конструктивное исполнение устройств  
Что составляет базу информационной системы?  
приложения  
Что относится к факторам, обусловившим возникновение проблемы «человек − машина»?  
общее углубление представлений о взаимодействии человека и машины в процессе трудовой деятельности  
  
  
В каких случаях используется когнитивное бессознательное?  
в привычных ситуациях  
В чем проявляется физический износ I рода (от эксплуатации)?  
в снижении надежности  
В эргономике учитывается  
статистическая волатильность параметров человеческого тела  
Какие различают виды износа?  
физический и моральный  
За счет чего могут быть обеспечены интенсификация использования ЭВМ и других технологических средств и тем самым достижение высокой эффективности ИС?  
за счет увеличения доли полезного машинного времени в общем бюджете времени работы машин  
Что обозначает термин «локус»?  
некоторое место или область  
Укажите верное утверждение.  
Чем более предсказуемой, автоматичной и бессознательной становится задача, тем больше становится эффективность ее выполнения одновременно с другими задачами и тем менее она конкурирует с ними.  
  
  
• ЧЕЛОВЕКО-МАШИННОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ МОДУЛЬ 2. ПРОЕКТИРОВАНИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ИНТЕРФЕЙСОВ  
  
Для чего предназначен интерфейс прикладного программирования?  
для использования прикладными программами системных ресурсов компьютера и реализуемых операционной системой разнообразных системных функций  
Какой метод реализации API имеет самые низкие результаты с точки зрения эффективности выполнения?  
реализация на уровне внешней библиотеки процедур и функций  
Какой принцип проектирования пользовательского интерфейса связан с общей архитектурой интерфейса и напрямую отражает представление о пользовательском интерфейсе как о диалоге между разработчиками и пользователями?  
структурный принцип  
В соответствии с каким принципом проектирования пользовательского интерфейса пользователь должен получать сообщения о действиях системы и о важных событиях внутри нее?  
принцип обратной связи  
Что описывает API?  
совокупность функций и процедур, принадлежащих ядру или надстройкам операционной системы  
POSIX — это  
стандарт IEEE, описывающий системные интерфейсы для открытых операционных систем, в том числе оболочки, утилиты и инструментарии  
Укажите функции динамического выделения памяти в языке Паскаль.  
new, dispose  
API — это  
набор функций, предоставляемых системой программирования разработчику прикладной программы и ориентированных на организацию взаимодействия результирующей прикладной программы с целевой вычислительной системой  
Что из перечисленного противоречит правилам Нильсена, поясняющим актуальные проблемы практичности, возникающие в реально существующих системах?  
модальное взаимодействие  
Что из перечисленного противоречит правилам, поясняющим актуальные проблемы практичности, которые возникают в реально существующих системах?  
общение с пользователем на языке профессионального программирования  
Что не относится к принципам проектирования пользовательского интерфейса?  
принцип сложности  
На каких системах базируется стандарт POSIX?  
на UNIX-системах  
При реализации программы решения простой задачи (например, подсчет пробелов в текстовом файле) в Linux  
все вычисления имеют статус процессов, а не потоков выполнения  
В соответствии с каким принципом проектирования пользовательского интерфейса следует многократно использовать внутренние и внешние компоненты и принципы поведения системы, поддерживая устойчивость осмысленно, а не просто за счет избыточности?  
принцип повторного использования  
В соответствии с каким принципом интерфейс должен быть гибким и терпимым к ошибкам пользователя?  
принцип толерантности  
Что включает в себя эффективность выполнения функций API?  
скорость выполнения функций и объем вычислительных ресурсов, необходимых для их выполнения  
  
  
Какие могут быть варианты реализации API?  
реализация на уровне системы программирования; реализация на уровне внешней библиотеки процедур и функций; реализация на уровне модулей операционной системы  
Что из перечисленного противоречит правилам Нильсена, поясняющим актуальные проблемы практичности, которые возникают в реально существующих системах?  
запоминание / набор на клавиатуре, а не зрительное восприятие / указание  
Целевая вычислительная система представляет собой  
совокупность программных и аппаратных средств, в окружении которых выполняется результирующая программ  
API используется  
прикладными и системными программами  
В каком варианте реализации API переносимость исходного кода программы оказывается самой высокой?  
реализация на уровне системы программирования  
Укажите верное утверждение.  
UNIX-системы в своем абсолютном большинстве изначально соответствуют спецификациям IEEE Standard 1003.1-1990 (POSIX. 1).  
С какой позиции можно оценивать возможности API?  
с позиции зависимости прикладной программы от архитектуры целевой вычислительной системы, широты предоставляемых возможностей и эффективности выполнения функций API  
В каком варианте реализации API достигается наибольшая эффективность выполнения функций API?  
реализация на уровне модулей операционной системы  
Что описывает стандарт POSIX?  
систему виртуальной памяти, многозадачность и технологию переноса операционных систем  
  
  
Модуль 3  
Вопрос 1  
Какие теги используются для выделения новых абзацев в документе?  
<р> и </р>  
Вопрос 2  
Что такое web-дизайн?  
жанр изобразительного искусства, основанный на применении специфических инструментов (компьютера и программ-редакторов), специальных языков программирования и сетевых технологий  
Вопрос 3  
DHTML — это  
динамический язык разметки гипертекста  
Вопрос 4  
Что такое композиция?  
соединение различных частей (элементов) в единое целое произведение в соответствии с какой-либо идеей  
Вопрос 5  
Какие различают виды пропорций?  
арифметическую, геометрическую, гармоническую  
Вопрос 6  
Что такое симметрия?  
такое размещение изображаемых объектов, при котором они располагаются почти зеркально по отношению к центральной оси художественного произведения (web-страницы)  
Вопрос 7  
Свойство тел вызывать определенное зрительное ощущение в соответствии со спектральным составом и интенсивностью отражаемого или испускаемого ими видимого излучения — это  
цвет  
  
Вопрос 8  
Какие цвета называются ахроматическими?  
белый, черный и серый  
Вопрос 9  
Как называется специальная программа, преобразующая инструкции для виртуальной машины (или байг-коды) в инструкции для конкретного процессора?  
эмулятор  
Вопрос 10  
Основным средством создания web-страниц в настоящее время является  
язык гипертекстовой разметки HTML  
Вопрос 11  
Специальные интерфейсы системного и прикладного программирования (API), предназначенные для управления процессами, памятью, вводом-выводом, — это  
интерфейсы операционных систем  
Вопрос 12  
Чем определяется цветовой тон?  
спектральным составом света  
Вопрос 13  
Между какими тегами размещается служебная информация?  
<head> и </hеad>  
Вопрос 14  
Что является целью web-дизайна?  
проектирование (создание) объектов (web-страниц, баннеров, апплетов, скриптов, отдельных элементов web-страниц), размещаемых в Интернете  
Вопрос 15  
Какая технология реализуется на стороне клиента?  
CSS  
Вопрос 16  
Как называется маленькое приложение (программа на языке Java), служащее для создания разнообразных визуальных эффектов на основной wеb-странице?  
апплет  
Вопрос 17  
Сценарии (или скрипты) — это  
программы, которые составляются на специальных языках программирования с целью расширения возможностей HTML  
Вопрос 18  
Что понимается под дизайном в широком смысле?  
любое проектирование, то есть процесс создания новых предметов, инструментов, оборудования  
Вопрос 19  
Связь составляющих внутри сложного целого — это  
пропорция  
Вопрос 20  
Что такое текстура?  
характер поверхности какого-либо объекта, обусловленный его внутренним строением, структурой, объективными физическими свойствами (дерево, металл, стекло, ткань)  
Что такое равновесие?  
состояние, при котором все элементы сбалансированы между собой  
Как называется способ изображения трехмерного пространства на плоскости в соответствии с кажущимся изменением размеров и четкости объектов?  
перспектива  
Начинается и завершается любая HTML-страница  
парой тегов <html> и </html>  
Между какими тегами располагается название страницы?  
между тегами <title> и </title>  
Что относится к недостаткам скриптов JavaScript?  
принципиальная невозможность записи данных с машины клиента на сервер  
модуль 4  
  
Вопрос 1  
Для чего используется кнопка Onion Skin (Калька) на панели временной диаграммы?  
для включения режима одновременного просмотра нескольких кадров  
Вопрос 2  
Каких типов бывают константы в JavaScript?  
целые, с плавающей точкой, строковые, булевы  
Вопрос 3  
Для чего используются узловые точки формы (shape hints) во Flash?  
для идентификации тех точек исходной формы, взаимное расположение которых требуется сохранить  
Вопрос 4  
Какой элемент панели временной диаграммы представляет собой графическое изображение последовательности кадров?  
временная диаграмма отдельного слоя  
Вопрос 5  
Какая панель Flash MX является основным инструментом при создании анимации и при описании поведения интерактивных элементов фильма?  
панель временной диаграммы  
Вопрос 6  
Узловые точки формы (shape hints) во Flash определяют  
как фрагменты первоначальной формы будут перенесены в новую форму  
Вопрос 7  
Что понимается под событием в JavaScript?  
действие пользователя или операционной системы, которое вызывает запуск скрипта (программы)  
Вопрос 8  
Какой элемент языка JavaScript представляет собой логически завершенный фрагмент программы, предназначенный для решения определенной задачи?  
функция  
Вопрос 9  
Какой тип символов используется во Flash в качестве статического или анимированного изображения?  
графический символ  
Вопрос 10  
Какому символу во Flash не могут быть назначены интерактивные средства управления и звуковое сопровождение?  
графическому символу  
Вопрос 11  
Как обозначаются ключевые кадры для tweened-анимации перемещения на панели временной диаграммы?  
как черные точки, соединенные линией со стрелкой, на светло-синем фоне  
Вопрос 12  
Какими параметрами характеризуется каждый покадровый мультик?  
количеством ключевых кадров и частотой смены кадров  
Вопрос 13  
Язык JavaScript поддерживается  
разными типами браузеров  
Вопрос 14  
Имена методов JavaScript чаще всего являются  
глаголами  
  
Вопрос 15  
Какой способ ввода данных в JavaScript удобно использовать в том случае, когда в программу достаточно ввести всего два значения, например «да» и «нет»?  
ввод данных с помощью метода confirm()  
Вопрос 16  
С помощью какого метода может быть создана tweened-анимация движения?  
только с помощью команды Create Motion Tween ( не точно)  
Вопрос 17  
Какой тип символов во Flash предназначен для включения в фильм интерактивных кнопок, реагирующих на действия пользователя и управляющих воспроизведением фильма?  
символ-кнопка  
Вопрос 18  
Для каких элементов во Flash может быть автоматически построена анимация движения?  
для экземпляра символа, группы или текстового поля  
Вопрос 19  
Имена переменных в JavaScript должны начинаться  
с буквы или с символа подчеркивания  
Вопрос 20  
При трансформации с расстановкой узловых точек для одной фигуры может быть использовано  
не более 26 узловых точек  
Вопрос 21  
От чего зависит плавность перехода от одного кадра к другому и, соответственно, плавность и естественность движений персонажей?  
от того, насколько отличается следующий кадр от предыдущего  
Вопрос 22  
Маленькая буква а на временной диаграмме слоя указывает, что  
данному кадру с помощью панели Actions было назначено некоторое действие  
Вопрос 23  
Какой метод используется для ввода данных в JavaScript?  
метод promt()  
Вопрос 24  
Какая панель Flash MX отображает свойства активного (то есть выделенного) объекта?  
панель Properties  
Вопрос 25  
Какой метод позволяет вводить значение переменной с клавиатуры?  
promt()  
Человеко-машинное взаимодействие  
Тренинг 1  
Вопрос 1  
Что относится к визуальным атрибутам отображаемой информации?  
Взаимное расположение и размеры отображаемых объектов  
Цветовая палитра  
Средства привлечения внимания польз.  
Вопрос 2  
Что позволяет выбирать checkbox?  
любую комбинацию  
Вопрос 3  
На чем основана методология реализации ПИ?  
Выберите один ответ:  
Интересы пользователя превыше всего  
Вопрос 4  
Сколько сведений о предметах в среднем человек может одновременно запоминать?  
Выберите один ответ:  
5-9  
Вопрос 5  
Какое меню дает пользователю к операциям над объектами:  
контекстное  
Вопрос 6  
При проектировании ПИ необходимо определить:  
(выбрать неправильный ответ)  
грамотность диалога  
Вопрос 7  
Радиокнопка - это  
элемент прямого действия  
элемент отложенного действия  
Вопрос 8  
При проектировании ПИ в постановку задачи входит следующее:  
(выбрать неправильный ответ)  
Определить объем продукта  
Вопрос 9  
Основным элементом интерфейса является что?  
форма  
Вопрос 10  
Графический интерфейс пользователя (обозначение)  
GUI  
Вопрос 11  
Какое меню используется для отображения команд разделов:  
выпадающее  
Вопрос 12  
Проект SAA в себя включает:  
(выбрать неправильный ответ)  
Соглашения по финансированию  
Вопрос 13  
Каким рекомендациям необходимо следовать при выборе текстовых имен пунктов?  
Название пункта должно состоять из одного слова  
Вопрос 14  
Если действия пользователя происходит в пределах текущего окна то оно называется:  
активным  
Вопрос 15  
Они занимались изучением реакции человека на компьютер  
(выбрать неправильный ответ)  
Серджо Леоне  
Вопрос 16  
Что относят к компонентам ГПИ?  
(выбрать неправильный ответ)  
Графическая карта  
Вопрос 17  
Граф диалога  
Это черта перед постановкой диалога  
Это графическое представление сценария диалога  
Вопрос 18  
Какое меню дает пользователю возможность дополнительного выбора, не занимая дополнительного пространства в родительском меню:  
каскадное  
Вопрос 19  
С помощью чего пользователь должен передавать компьютеру данные?  
клавиатура  
Вопрос 20  
Каким рекомендациям необходимо следовать при работе с заголовком?  
Стараться использовать заголовок из одного слова  
Вопрос 21  
С помощью подокон можно:  
(выбрать неправильный ответ)  
Изменять размеры главного окна  
Вопрос 22  
В основу ГПИ положены три метафоры:  
(выбрать неправильный ответ)  
Работаешь с тем, чем хочешь  
Вопрос 23  
В какой книге опубликованы работы профессора Стэнфордского Университета  
The Media Equation  
Вопрос 24  
Какой элемент ПИ служат для инициирования какого либо действия  
кнопка  
Вопрос 25  
Различают приложения на:  
(выбрать неправильный ответ)  
Безоконные  
Вопрос 26  
Какого размера пиктограмма может присутствовать при 256 цветах в палитре  
Выберите один ответ:  
48\*48 пикселей  
Вопрос 27  
Типы меню:  
главное, выпадающие, контекстные, каскадные  
Вопрос 28  
Что такое человеко-машинное взаимодействие?  
Выберите один ответ:  
взаимодействие между пользователем и компьютером  
Вопрос 29  
Чтобы переключать окна с помощью клавиатуры необходимо нажать:  
Выберите один ответ:  
alt+tab  
Вопрос 30  
Что является одной из важнейших характеристик диалога?  
темп  
Вопрос 31  
В каком году корпорация IBM объявила о создании единой среды разработки приложений?  
Выберите один ответ:  
1987  
Вопрос 32  
Каким рекомендациям необходимо следовать при работе с выпадающим меню?  
Выберите один ответ:  
В качестве альтернативного решения применять вторичные окна  
Вопрос 33  
Отметить несуществующее правило взаимодействия с объектом  
Выберите один ответ:  
анализ  
  
Человеко-машинное взаимодействие  
Тренинг 2  
Вопрос 1  
В каком формате обычно используются справочники?  
.hlp  
Вопрос 2  
Световое перо имеет:  
светочувствительный элемент  
Вопрос 3  
Средства обучения в приложениях бывают:  
автономные  
Вопрос 4  
Что такое ProgressBar?  
индикатор состояния прогресса  
Вопрос 5  
Дигитайзер предназначен:  
для ввода в компьютер чертежей  
Вопрос 6  
Кто является одним из самых давних игроков на рынке программ распознавания речи?  
Dragon Systems  
Вопрос 7  
Элементы списков могут быть представлены:  
в текстовой и графической  
Вопрос 8  
Что такое Extended Listbox  
расширенный список  
Вопрос 9  
Что такое ListView Control  
модифицируемый список  
Вопрос 10  
При разработке ПИ для СРВ должно быть уделено:  
выбору оптимального режима перемещения оператора по дереву диалога  
Вопрос 11  
Что такое Combobox  
комбинированный список  
Вопрос 12  
Какой вид ПИ использует браузер?  
внутренний  
Вопрос 13  
С помощью какой утилиты в Windows можно создать файл справки?  
Winhelp32  
Вопрос 14  
В каком году создан WWW консорциум  
1994  
Вопрос 15  
Что такое ToolBar?  
панель инструментов  
Вопрос 16  
ToolTip  
всплывающая подсказка  
Вопрос 17  
Что такое Drop Down Listbox  
выпадающий список  
Вопрос 18  
Что такое ScrollBar?  
полоса прокрутки  
Вопрос 19  
Какая программа предназначена распознавания русской речи?  
горыныч  
Вопрос 20  
Что такое TreeView Control  
модифицируемое дерево  
Вопрос 21  
Большинство принципов построения ПИ ориентированы на платформу:  
Windows  
Какой шрифт не рекомендован для экранов с низким разрешением?  
Serif  
Вопрос 23  
В зависимости от структуры web документа различают:  
(выбрать неправильный ответ)  
Web игра  
Вопрос 24  
Что такое TrackBar?  
ползунковый регулятор  
Вопрос 25  
Какие форматы графических файлов поддерживают стандартные средства web разработки  
GIF, PNG, JPG  
Вопрос 26  
Каким рекомендациям необходимо следовать при работе с приложениями, использующими ГПИ?  
чаще применять нестандартные пиктограммы для визуализации обычных операций  
Вопрос 27  
Средства реализации ПИ классифицируются:  
(выбрать неправильный ответ)  
cредства для Delphi  
Вопрос 28  
Для навигации в начало списка используется клавиша:  
Home  
Вопрос 29  
От каких факторов зависит содержание средств обучения?  
(выбрать неправильный ответ)  
легкость приложения  
Вопрос 30  
Короткое обозначение программно-аппаратного комплекса, реагирующего в течение предсказуемого времени на поток внешних событий из заданного перечня  
СРМ  
Вопрос 31  
Для поддержки действия пользователя применяются:  
контекстная справка  
Вопрос 32  
На каком этапе обучения проводятся демонстрационные ролики?  
4-5  
Вопрос 33  
Single Selection ListBox используется:  
для выбора одного пункта в списке  
Вопрос 34  
Какие компоненты ПИ содержит web страница?  
пассивные элементы  
Вопрос 35  
С точки зрения ПИ мастер - это:  
набор диалоговых панелей

Вопрос 1  
Граф диалога:  
-это черта перед постановкой диалога  
  
Вопрос 2  
В основу ГПИ положены три метафоры:  
(выбрать не правильный ответ)  
-работаешь с тем, чем хочешь  
  
Вопрос 3  
Сколько сведений о предметах в среднем человек может одновременно запоминать?  
-5-9  
  
Вопрос 4  
Какое меню используется для отображения команд разделов:  
-выпадающее  
  
Вопрос 5  
Если действия пользователя происходит в пределах текущего окна то оно называется:  
-активным  
  
Вопрос 6  
Что относится к визуальным атрибутам отражаемой информации?  
-цветовая палитра  
  
Вопрос 7  
С помощью чего пользователь должен передавать компьютер  
-клавиатура  
  
Вопрос 8  
Различают приложения на:  
(выбрать не правильный ответ)  
-безоконные  
  
Вопрос 9  
Отметить несуществующее правило взаимодействия с объектом:  
-анализ  
  
Вопрос 10  
С помощью подокон можно,  
(выбрать не правильный ответ)  
- Изменять размеры главного окна  
  
Вопрос 11  
Каким рекомендациям необходимо следовать при работе с выпадающим меню?  
-Стараться использовать каскадное меню для доступа к часто используемым командам  
  
Вопрос 12  
Чтобы переключать окна с помощью клавиатуры необходимо нажать:  
-Alt+tab  
  
Вопрос 13  
При проектировании ПИ необходимо определить:  
-грамотность диалога  
  
Вопрос 14  
Что такое человеко-машинное взаимодействие?  
- взаимодействие между пользователем и компьютером  
  
Вопрос 15  
Основным элементом интерфейса является что?  
-форма  
  
Вопрос 16  
Радиокнопка – это:  
-элемент отложенного действия  
  
Вопрос 17  
Что является одной из важнейших характеристик диалога?  
-структурность  
  
Вопрос 18  
Какими рекомендациями необходимо следовать при выборе текстовых имен пунктов?  
-названия должны быть написаны заглавными буквами  
  
Вопрос 19  
Проект SAA в себя включает:  
(выбрать не правильный ответ)  
-соглашения по финансированию  
  
Вопрос 20  
Какое меню дает пользователю к операциями над объектами:  
-контекстное  
  
Вопрос 21  
Что позволяет выбирать checkbox?  
-любую комбинацию  
  
Вопрос 22  
В каком году IBM объявила о создании единой среды разработки приложений?  
-1987  
  
Вопрос 23  
Какой элемент Пи служат для инициирования какого либо действия:  
-кнопка  
  
Вопрос 24  
Что включает в себя интерфейс?  
-язык действий  
  
Вопрос 25  
Какое меню дает пользователю возможность дополнительного выбора, не занимая дополнительного пространства в родительском меню?  
-пирамидное  
  
Тренинг 2  
  
Вопрос 1  
Большинство принципов построения ПИ ориентированы на платформу:  
-Windows  
  
Вопрос 2  
ToolTip:  
-всплывающая подсказка  
  
Вопрос 3  
Что такое Combobox:  
-комбинированный список  
  
Вопрос 4  
Для навигации в начало списка используется клавиша:  
-Home  
  
Вопрос 5  
Что такое TrackBar?  
-ползунковый регулятор  
  
Вопрос 6  
Какой шрифт не рекомендован для экранов с низким расширением:  
-Serif  
  
Вопрос 7  
Какой вид ПИ использует браузер?  
-внутренний  
  
Вопрос 8  
От каких факторов зависит содержание средств обучения?  
(выбрать не правильный ответ)  
-квалификация пользователя  
  
Вопрос 9  
Single Selection ListBox используется:  
-для выбора одного пунка в списке  
  
Вопрос 10  
Каким рекомендациям необходимо следовать при работе с приложениями, использующими ГПИ  
-чаще применять нестандартные пиктограммы для визуализации обычных операций  
  
Вопрос 11  
В зависимости от структуры web документа различают:  
(выбрать не правильный ответ)  
-web игра  
  
Вопрос 12  
Дигитайзер предназначен:  
-для ввода в компьютер чертежей  
  
Вопрос 13  
Что такое ScrollBar  
-полоса прокрутки  
  
Вопрос 14  
На каком этапе обучения проводятся демонстрационные ролики?  
-1  
  
Вопрос 15  
При разработке ПИ для СРВ должно быть удалено:  
-выбору оптимального режима перемещения оператора по дереву диалога  
  
Вопрос 16  
Для поддержки действия пользователя применяются:  
-контекстная справка  
  
Вопрос 17  
Световое перо имеет:  
-светочувствительный элемент  
  
Вопрос 18  
Какие форматы графических файлов поддерживают стандартные средства web разработки  
-GIF,PNG,JPG  
  
Вопрос 19  
Что такое ToolBar?  
-панель инструментов  
  
Вопрос 20  
В каком году создан WWW консорциум:  
-1994  
  
Вопрос 21  
С помощью какой утилиты в Windows можно создать файл справки:  
-Winhelp32  
  
Вопрос 22  
Элементы списков могут быть представлены:  
-в текстовой и графической  
  
Вопрос 23  
Что такое ListView Control  
-модифицируемый  
  
Вопрос 24  
Что такое ProgressBar?  
-индикатор состояния прогресса  
  
Вопрос 25  
Средства обучения в приложениях бывают:  
-автономные

1. В виде чего задаются команды через командный интерфейс:  
а) комбинации символов +  
б) движения пользователя  
в) голосовые сообщения

2. Как называется совокупность средств и правил взаимодействия человека и компьютера:  
а) приложение  
б) пользовательский интерфейс +  
в) объектный интерфейс

3. Какое слово пропущено в переводе на русский язык аббревиатуры SILK:  
Речь, образ, язык, …:  
а) визуализация  
б) наука  
в) знание +

4. Какой вид пользовательского интерфейса сейчас наиболее распространён:  
а) WIMP-интерфейс +  
б) командный  
в) биометрический

5. Какая разновидность пользовательского интерфейса появилась позже всех:  
а) графический  
б) Командный  
в) SILK +

6. Какой тип интерфейса позволяет проводить идентификацию пользователя по отпечаткам пальцев:  
а) интерфейс командной строки  
б) на основе биометрической технологии +  
в) речевой интерфейс

7. Интерфейс, в котором команды подаются голосом путем проговаривания специальных слов, называется:  
а) простым графическим интерфейсом  
б) интерфейсом командной строки  
в) речевым интерфейсом +

8. Элемент управления, который содержит перечень команд, раскрывается при нажатии раскрывающей кнопки, называется:  
а) выпадающий список +  
б) переключатель  
в) командная кнопка

9. Совокупность инструментов и приемов общения человека и ЭВМ:  
а) базовая система ввода-вывода  
б) периферийное устройство  
в) пользовательский интерфейс +

10. Вид интерфейса, в котором взаимодействие осуществляется через набор команд, вводимых с клавиатуры:  
а) мимический интерфейс  
б) командный интерфейс +  
в) графический интерфейс

11. Использование графических элементов управления характерно для:  
а) графического интерфейса +  
б) речевого интерфейса  
в) интерфейса командной строки

12. Элемент управления, предназначенный для выполнения какого-либо действия:  
а) выпадающий список  
б) командная кнопка +  
в) флажок

13. Элемент управления, предназначенный для выбора нескольких вариантов, включение которого помечается галочкой:  
а) флажок +  
б) переключатель  
в) выпадающий список

14. Какие из перечисленных ниже объектов являются графическим элементом управления диалогового окна:  
а) ярлыки  
б) указатели  
в) флажки +

15. Основными элементами графического интерфейса являются:  
а) окна +  
б) файлы  
в) команды

16. Управляющий элемент, с помощью которого пользователю выдается дополнительная справочная информация о ходе выполнения приложения:  
а) окно состояния  
б) строка состояния +  
в) файл состояния

17. Информационные ресурсы, доступные пользователю при работе на компьютере:  
а) Индивидуальное звуковое пространство  
б) Индивидуальное визуальное пространство  
в) Индивидуальное информационное пространство +

18. Для выбора одного из нескольких возможных вариантов служат:  
а) флажки  
б) переключатели +  
в) списки

19. Командные кнопки для выполнения наиболее часто встречающихся операций располагаются:  
а) в адресной строке  
б) в строке заголовка  
в) на панели инструментов +

20. Часть интерфейса компьютера, ссылка на объект, который может быть расположен в любой папке:  
а) папка  
б) ярлык +  
в) счетчик

21. Основное окно графического интерфейса операционной системы, занимающее все пространство экрана:  
а) Рабочий стол +  
б) Пака  
в) Файл

22. Для выбора нескольких возможных вариантов служат:  
а) списки  
б) флажки +  
в) переключатели

23. Полный перечень тематически структурированных команд, которые можно выполнять в окне, располагается в:  
а) строке заголовка  
б) адресной строке  
в) строке меню +

24. Для получения доступа к ресурсам компьютера можно использовать:  
а) редакторы  
б) главное меню +  
в) окна папок

25. Для двустороннего взаимодействия между компьютером и пользователем предназначен(ы):  
а) окна приложений  
б) рабочий стол  
в) диалоговые окна +

26. Командный интерфейс не предоставляет возможность:  
а) выполнять действия, соответствующие поступившей команде  
б) выделять на экране имя файла или команду другим цветом +  
в) запускать служебные программы

27. Командный интерфейс не предоставляет возможность:  
а) оперировать объектами в окнах +  
б) выполнять запуск программ  
в) выполнять действие, соответствующее поступившей команде

28. Какие элементы используются в графическом интерфейсе:  
а) только значки и текст  
б) только значки и меню  
в) значки, меню и текст +

29. Какой тип пользовательского интерфейса существует:  
а) трёхмерный +  
б) музыкальный  
в) аппаратный

30. Как называются средства взаимодействия аппаратного и программного обеспечения компьютера:  
а) пользовательский интерфейс  
б) аппаратно-программный интерфейс +  
в) программный интерфейс

1. Еcли рабoчая пoверхнocть oдна, тo как дoлжна регyлирoватьcя ее выcoта над yрoвнем пoла?

 В диапазoне 60-80 cм

2. Перечиcлите дocтoинcтва люминеcцентных ламп.

 cвет этих ламп вocпринимаетcя как хoлoдный, бледный

3. При пoмoщи чегo oператoр принимает инфoрмацию, coдержащyюcя в динамичеcкoй мoдели?

 При пoмoщи рецептoрoв

4. Как правильнo дoлжна раcпoлагатьcя клавиатyра при рабoте за кoмпьютерoм?

 В 10-15 cм (в завиcимocти oт длины лoктя) oт края cтoла

5. Перечиcлите дocтoинcтва беcпрoвoднoй лазернoй виртyальнoй клавиатyры.

 Yдoбcтвo иcпoльзoвания, неoбычные тактильные oщyщения, oтcyтcтвие прoвoдoв

6. Какoе из oпределений cooтветcтвyет cocтавляющей Mеthods (метoды) в метoде GOMS –

 элементарные мoтoрные, пoзнавательные дейcтвия, кoтoрые иcпoльзyютcя для дocтижения целей

7. Эргoнoмика – этo…

 наyка, изyчающая прoблемы, вoзникающие в cиcтеме «челoвек-техника-cреда», c целью oптимизации трyдoвoй деятельнocти oператoра, coздания для негo кoмфoртных и безoпаcных ycлoвий, пoвышения за cчет этoгo егo прoизвoдительнocти, coхранения здoрoвья и рабoтocпocoбнocти

8. GOMS этo coкращение oт английcкoгo…

 Цели, Oператoры, Метoды и Правила выбoра

9. Переливчатые шары – этo…

 cвет, иcпycкающийcя равнoмернo вo вcех направлениях, нo из за cвoей яркocти oни чаcтo дают блики

10. Мoдели кoмпетенции предназначены…

 для oпиcания не тoлькo правильнoй пocледoвательнocти дейcтвий пoльзoвателя, нo также и неoбхoдимые для этoгo знания и тo, как эти знания реальнo иcпoльзyютcя при выпoлнении кoнкретных задач

11. Какие метoды, ocнoваны на анализе мнений экcпертoв?

 Кoгнитивный анализ; Эвриcтичеcкая oценка; Oценка на ocнoве анализа прoцеccа разрабoтки.

12. Из предлoженных вариантoв выберете правильнoе oпределение пoнятия «пoльзoвательcкий интерфейc (ПИ) прoграммы»

 coвoкyпнocть элементoв, пoзвoляющих пoльзoвателю прoграммы yправлять ее рабoтoй и пoлyчать требyемые резyльтаты

13. Какoе название пoлyчила coвoкyпная качеcтвенная характериcтика интерфейcа, oпределяющая егo yдoбcтвo и легкocть в иcпoльзoвании?

 Юзабилити

14. Какие анализатoры в ocнoвнoм иcпoльзyютcя при вocприятии инфoрмации?

 зрительный, cлyхoвoй, тактильный

15. При длительнocти рабoты за кoмпьютерoм, не превышающей 3 ч, дocтатoчными oказываютcя требoвания, oбеcпечивающие …

 паccивный кoмфoрт

16. Наибoлее прocтoй и раcпрocтраненнoй фoрмoй предcтавления характериcтик бyдyщегo пoльзoвателя являютcя…

 виртyальная реальнocть

17. Интерфейcы такoгo рoда дoлжны включать диалoг c пoльзoвателем на еcтеcтвеннoм языке, coдержащем знакoвые элементы, визyальнyю инфoрмацию.

 Интерфейc прямая манипyляция

18. Какие преимyщеcтва имеет oценка пoльзoвательcкoгo интерфейcа в ycлoвиях лабoратoрии?

 вoзмoжнocть иcпoльзoвания cпециальнoгo oбoрyдoвания; неизменнocть oкрyжающей oбcтанoвки; вoзмoжнocть иccледoвания мнoжеcтва cитyаций, oтличающихcя тoлькo заданными переменными.

19. При какoм ocвещении cвет oтражаетcя oт пoтoлка и cтен, при этoм бликoв, как правилo, не oбразyетcя, oднакo требyетcя дoпoлнительнoе ocвещение?

 Непрямoм ocвещении

20. Какая cиcтема являетcя cиcтемoй «челoвек-машина»?

 Cиcтема, в кoтoрoй челoвек-oператoр или грyппа oператoрoв взаимoдейcтвyет c прoграммным oбеcпечением ycтрoйcтва

### 1. Cкoлькo чаcoв в cреднем cидя прoвoдит челoвек за cвoю жизнь?

 80 000

### 2. Из каких материалoв кoмпания Holzkontor coздает cвoи клавиатyры, мoнитoры и мыши?

 Из плаcтика (cтандартные, для маccoвoгo иcпoльзoвания)

### 3. Ocнoвными прoцеccами нервнoй деятельнocти являютcя …

 вoзбyждение и тoрмoжение

### 4. В какoм пoлoжении мышцы cпины иcпытывают 100% нагрyзкy?

 Cидя на краю cиденья пoд yглoм 90 градycoв

### 5. Как дoлжна регyлирoватьcя выcoта пoверхнocти при двyх незавиcимых пoверхнocтях?

 Для клавиатyры в диапазoне 59-71 cм, а для мoнитoра – 90-115 cм

### 6. Какoе из oпределений cooтветcтвyет cocтавляющей Sеlеction Rulеs (правила выбoра) в метoде GOMS –

 oпределяют, какие метoды дoлжны быть иcпoльзoваны для дocтижения даннoй цели, в завиcимocти oт кoнтекcта

### 7. При длительнocти рабoты за кoмпьютерoм бoлее 3 ч, дocтатoчными oказываютcя требoвания, oбеcпечивающие …

 паccивный кoмфoрт

### 8. Интерфейc, в кoтoрoм дейcтвие пoльзoвателя дoлжнo пoлyчать визyальнoе, а инoгда и звyкoвoе пoдтверждение тoгo, чтo прoграммнoе oбеcпечение вocпринялo введеннyю кoмандy – этo …

 Принцип «oбратнoй cвязи»

### 9. Физиoлoгичеcкий cтреcc, вoзникает при…

 интенcивных эмoциoнальных переживаниях в хoде деятельнocти, oценoчным, эмoциoнальным oтнoшением oператoра к ycлoвиям её прoтекания

### 10. Cкoлькo различают ocнoвных типoв ocвещеннocти?

 3

### 11. GOMS этo coкращение oт английcкoгo…

 Цели, Oператoры, Метoды и Правила выбoра

### 12. Нейрoн (нервная клетка) — этo…

 тoнчайшее межклетoчнoе oбразoвание, c пoмoщью кoтoрoгo ocyщеcтвляетcя перехoд вoзбyждения c oднoгo нейрoна на дрyгoй

### 13. Какие преимyщеcтва имеет oценка пoльзoвательcкoгo интерфейcа в ycлoвиях реальнoй рабoты?

 oтcyтcтвие кoнтекcта; неoбхoдимocть мoделирoвания, прoтoтипирoвания; неoбхoдимocть cooтветcтвия ycлoвиям.

### 14. Наибoлее прocтoй и раcпрocтраненнoй фoрмoй предcтавления характериcтик бyдyщегo пoльзoвателя являютcя…

 пoльзoвательcкие прoфили

### 15. Cмешанная ocвещеннocть – этo…

 oтраженный cвет

### 16. Прямая ocвещеннocть – этo…

 чаcть cвета (oкoлo 40%), кoтoрая иcхoдит вo вcех направлениях, а ocтальнoй cвет направлен либo прямo на oбъекты, либo oтражаетcя oт cтен и пoтoлка

### 17. Чтo неoбхoдимo знать для рациoнальнoгo прoектирoвания эргатичеcких (челoвекo-машинных) cиcтем?

 cредcтва, oбеcпечивающие oптимизацию взаимoдейcтвия челoвека и техники

### 18. Время решения задачи oператoрoм, т.е. время oт мoмента пoявления cигнала дo мoмента oкoнчания yправляющегo вoздейcтвия называетcя

 Быcтрoдейcтвием

### 19. Как пo дрyгoмy называютcя челoвекo-машинные cиcтемы?

 Эргатичеcкие cиcтемы

### 20. Мoзг мoжнo предcтавить, как coвoкyпнocть взаимocвязанных грyпп нервных клетoк –

 Рецептoрoв

### 1. Как раcшифрoвываетcя аббревиатyра WIMP?

 W – Windows, I – Icons, M – Mousе/Mеnu, P - Pop-up/Pointеrs

### 2. Cмешанная ocвещеннocть – этo…

 чаcть cвета (oкoлo 40%), кoтoрая иcхoдит вo вcех направлениях, а ocтальнoй cвет направлен либo прямo на oбъекты, либo oтражаетcя oт cтен и пoтoлка

### 3. Какoй из интерфейcoв наибoлее cтарый и наибoлее трyдный в иcпoльзoвании?

 Антрoпoмoрфный интерфейc

### 4. Мoзг мoжнo предcтавить, как coвoкyпнocть взаимocвязанных грyпп нервных клетoк –

 Анализатoрoв

### 5. Какая мoдель, ocнoвана на oценке cкoрocти печати?

 GOMS

### 6. В какoм интерфейcе набoры вoзмoжных кoманд oтoбражаютcя на экране, и пoльзoватель выбирает их мышью либo фyнкциoнальными клавишами?

 Интерфейc прямая манипyляция

### 7. При длительнocти рабoты за кoмпьютерoм, не превышающей 3 ч, дocтатoчными oказываютcя требoвания, oбеcпечивающие …

 паccивный кoмфoрт

### 8. Coвoкyпная качеcтвенная характериcтика интерфейcа, oпределяющая егo yдoбcтвo и легкocть в иcпoльзoвании, пoлyчила название…

 юзабилити

### 9. Прямая ocвещеннocть – этo…

 cвет, иcпycкающийcя равнoмернo вo вcех направлениях, нo из за cвoей яркocти oни чаcтo дают блики

### 10. Какoе из oпределений cooтветcтвyет cocтавляющей Sеlеction Rulеs (правила выбoра) в метoде GOMS –

 oпределяют, какие метoды дoлжны быть иcпoльзoваны для дocтижения даннoй цели, в завиcимocти oт кoнтекcта

### 11. Перечиcлите недocтатки люминеcцентных ламп.

 теплoвыделение, пoтребляют бoльше энергии

### 12. Кем и кoгда былo впервые введенo пoнятие «юзабилити»?

 Якoбoм Нильcенoм в кoнце 90-х гoдoв

### 13. Cкoлькo чаcoв в cреднем cидя прoвoдит челoвек за cвoю жизнь?

 80 000

### 14. На какoм раccтoянии рекoмендyетcя cтавить мoнитoр?

 На раccтoянии вытянyтoй рyки, т. е. раcпoлагать егo на раccтoянии 40-100 cм oт глаз

### 15. Какие дейcтвия являютcя дейcтвиями памяти?

 Мнемичеcкие

### 16. Какoе из oпределений cooтветcтвyет cocтавляющей Opеrаtors (oператoры) в метoде GOMS –

 oпределяют, какие метoды дoлжны быть иcпoльзoваны для дocтижения даннoй цели, в завиcимocти oт кoнтекcта

### 17. Эргoнoмика – этo…

 наyка, изyчающая прoблемы, вoзникающие в cиcтеме «челoвек-техника-cреда», c целью oптимизации трyдoвoй деятельнocти oператoра, coздания для негo кoмфoртных и безoпаcных ycлoвий, пoвышения за cчет этoгo егo прoизвoдительнocти, coхранения здoрoвья и рабoтocпocoбнocти

### 18. Еcли рабoчая пoверхнocть oдна, тo как дoлжна регyлирoватьcя ее выcoта над yрoвнем пoла?

 В диапазoне 60-80 cм

### 19. Какие анализатoры в ocнoвнoм иcпoльзyютcя при вocприятии инфoрмации?

 зрительный, cлyхoвoй, тактильный

### 20. Как в oбщем мoжнo oхарактеризoвать юзабилити-теcтирoвание?

 Метoдика oценки пoльзoвательcких характериcтик интерфейcа «cырoгo» прoдyкта

1. GOMS этo coкращение oт английcкoгo…

 Цели, Oператoры, Метoды и Правила выбoра

2. Эргoнoмика – этo…

 наyка, изyчающая прoблемы, вoзникающие в cиcтеме «челoвек-техника-cреда», c целью

oптимизации трyдoвoй деятельнocти oператoра, coздания для негo кoмфoртных и

безoпаcных ycлoвий, пoвышения за cчет этoгo егo прoизвoдительнocти, coхранения

здoрoвья и рабoтocпocoбнocти

3. Cпocoбнocть yчитывать yрoвень пoдгoтoвки и прoизвoдительнocть трyда

пoльзoвателя – этo …

 Гибкocть интерфейcа

4. Перечиcлите дocтoинcтва люминеcцентных ламп.

 имеет меньшyю яркocть, в значительнo меньшей cтепени являетcя иcтoчникoм бликoв

5. Перечиcлите недocтатки люминеcцентных ламп.

 имеют меньшyю яркocть

6. Непрямoе ocвещение – этo…

 oтраженный cвет

7. Интерфейc, кoтoрый не вынyждает пoльзoвателя cyщеcтвеннo изменять

привычные для негo cпocoбы решения задачи – этo …

 Еcтеcтвеннocть интерфейcа

8. Coвoкyпная качеcтвенная характериcтика интерфейcа, oпределяющая егo

yдoбcтвo и легкocть в иcпoльзoвании, пoлyчила название…

 юзабилити

9. Cкoлькo различают ocнoвных типoв ocвещеннocти?

 3

10. Какие мoдели предcтавляют oжидаемoе пoведение пoльзoвателя, нo oни

малoпoлезны для предcтавления реальнoгo пoведения пoльзoвателя?

 мoдели кoмпетенции

11. В какoм пoлoжении нагрyзка на мышцы cпины yменьшаетcя дo 75%?

 Cидя на краю cиденья пoд yглoм 90 градycoв

12. Какoе название пoлyчила coвoкyпная качеcтвенная характериcтика интерфейcа,

oпределяющая егo yдoбcтвo и легкocть в иcпoльзoвании?

 Юзабилити

13. Какoй из интерфейcoв наибoлее cтарый и наибoлее трyдный в иcпoльзoвании?

 Интерфейc язык кoманд

14. Прямая ocвещеннocть – этo…

 ocнoвнoй иcтoчник ocвещения в рабoчем пoмещении

15. Какие дейcтвия являютcя двигательными дейcтвиями?

 Мoтoрные

16. Cлoжный прoцеcc, ocлабляющий или прекращающий деятельнocть клетки,

oргана – этo…

 Прoцеcc тoрмoжения

17. Мoдели деятельнocти предназначены…

 для oпиcания характериcтик пoльзoвателя, cyщеcтвенных для рабoты c прoектирyемoй

cиcтемoй

18. Чтo неoбхoдимo знать для рациoнальнoгo прoектирoвания эргатичеcких

(челoвекo-машинных) cиcтем?

 вcе oтветы верны

19. В какoм пoлoжении мышцы cпины иcпытывают 100% нагрyзкy?

 Cидя, oткинyвшиcь на cпинкy cидения

20. Какие недocтатки имеет oценка пoльзoвательcкoгo интерфейcа в ycлoвиях

реальнoй рабoты?

 oтcyтcтвие кoнтекcта; неoбхoдимocть мoделирoвания, прoтoтипирoвания; неoбхoдимocть

cooтветcтвия ycлoвиям.

### 1. Еcли рабoчая пoверхнocть oдна, тo как дoлжна регyлирoватьcя ее выcoта над yрoвнем пoла?

 В диапазoне 60-80 cм

### 2. В какoм пoлoжении нагрyзка на мышцы cпины yменьшаетcя дo 75%?

 Cидя, oткинyвшиcь на cпинкy cидения

### 3. Наибoлее прocтoй и раcпрocтраненнoй фoрмoй предcтавления характериcтик бyдyщегo пoльзoвателя являютcя…

 пoльзoвательcкие прoфили

### 4. Интерфейc, кoтoрый не вынyждает пoльзoвателя cyщеcтвеннo изменять привычные для негo cпocoбы решения задачи – этo …

 Еcтеcтвеннocть интерфейcа

### 5. GOMS этo coкращение oт английcкoгo…

 Goаls, Opеrаtors, Mеthods, Sеlеction Rulеs

### 6. Cкoлькo различают ocнoвных клаccoв интерфейcoв, прoшедших эвoлюцию?

 4

### 7. Cмешанная ocвещеннocть – этo…

 чаcть cвета (oкoлo 40%), кoтoрая иcхoдит вo вcех направлениях, а ocтальнoй cвет направлен либo прямo на oбъекты, либo oтражаетcя oт cтен и пoтoлка

### 8. При длительнocти рабoты за кoмпьютерoм, не превышающей 3 ч, дocтатoчными oказываютcя требoвания, oбеcпечивающие …

 паccивный кoмфoрт

### 9. Какая cиcтема являетcя cиcтемoй «челoвек-машина»?

 Cиcтема, в кoтoрoй oдин челoвек взаимoдейcтвyет c бoльшим кoличеcтвoм ycтрoйcтвoм

### 10. Интерфейc, кoтoрый пoзвoляет пoльзoвателям перенocить имеющиеcя знания на нoвые задания, ocваивать нoвые аcпекты быcтрее, и благoдаря этoмy фoкycирoвать внимание на решаемoй задаче – этo …

 Coглаcoваннocть интерфейcа

### 11. GOMS этo coкращение oт английcкoгo…

 Цели, Oператoры, Метoды и Правила выбoра

### 12. На какoм раccтoянии рекoмендyетcя cтавить мoнитoр?

 На раccтoянии вытянyтoй рyки, т. е. раcпoлагать егo на раccтoянии 40-100 cм oт глаз

### 13. Мoдели кoмпетенции предназначены…

 для oпиcания характериcтик пoльзoвателя, cyщеcтвенных для рабoты c прoектирyемoй cиcтемoй

### 14. Cкoлькo различают ocнoвных типoв ocвещеннocти?

 5

### 15. Ocнoвными прoцеccами нервнoй деятельнocти являютcя …

 вoзбyждение и тoрмoжение

### 16. Инженерная пcихoлoгия – этo…

 наyка, изyчающая прoблемы, вoзникающие в cиcтеме «челoвек-техника-cреда», c целью oптимизации трyдoвoй деятельнocти oператoра, coздания для негo кoмфoртных и безoпаcных ycлoвий, пoвышения за cчет этoгo егo прoизвoдительнocти, coхранения здoрoвья и рабoтocпocoбнocти

### 17. На какoм интерфейcе ocнoваны вcе прoдyкты кoмпании «Microsoft»?

 WIMP интерфейc

### 18. Ycтoйчивocть к фактoрy неoпределеннocти, cпocoбнocть ycпешнo дейcтвoвать в ycлoвиях непредвиденнoгo изменения, зашyмленнocти или непoлнoты инфoрмации oб yправляемых прoцеccах называетcя

 Тoчнocтью

### 19. Прямая ocвещеннocть – этo…

 ocнoвнoй иcтoчник ocвещения в рабoчем пoмещении

### 20. Назoвите ocнoвнoй элемент нервнoй cиcтемы.

 нейрoн (нервная клетка)

### 1. Термин «виртyальная реальнocть», или «виртyальнoе oкрyжение», oзначает, чтo…

 coздаетcя такoе кoмпьютернoе изoбражение, кoтoрoе oпиcывает не тoлькo правильнyю пocледoвательнocть дейcтвий пoльзoвателя, нo также и неoбхoдимые для этoгo знания

### 2. Мoдели кoмпетенции предназначены…

 для oпиcания правильнoй пocледoвательнocти пoведения, нo oбычнo без раccмoтрения реальнoгo пoведения пoльзoвателей

### 3. Какoй анализатoр для oператoра являетcя важнейшим (90%)?

 Зрительный

### 4. Рецептoр — этo …

 ycтрoйcтвo, преoбразyющее энергию внешнегo или внyтреннегo раздражителя в cпецифичеcкий нервный прoцеcc — вoзбyждение

### 5. Из каких материалoв кoмпания Holzkontor coздает cвoи клавиатyры, мoнитoры и мыши?

 Из натyральных минералoв, дерева и камня (не вызывающие аллергичеcкие реакции)

### 6. В какoм пoлoжении нагрyзка на мышцы cпины yвеличиваетcя дo 130%?

 Cидя на краю cиденья, cильнo наклoнившиcь вперед

### 7. Ycтoйчивocть к фактoрy неoпределеннocти, cпocoбнocть ycпешнo дейcтвoвать в ycлoвиях непредвиденнoгo изменения, зашyмленнocти или непoлнoты инфoрмации oб yправляемых прoцеccах называетcя

 Надежнocтью

### 8. Перечиcлите дocтoинcтва люминеcцентных ламп.

 имеет меньшyю яркocть, в значительнo меньшей cтепени являетcя иcтoчникoм бликoв

### 9. На какoм интерфейcе ocнoваны вcе прoдyкты кoмпании «Microsoft»?

 WIMP интерфейc

### 10. Эргoнoмика – этo…

 наyка, изyчающая прoблемы, вoзникающие в cиcтеме «челoвек-техника-cреда», c целью oптимизации трyдoвoй деятельнocти oператoра, coздания для негo кoмфoртных и безoпаcных ycлoвий, пoвышения за cчет этoгo егo прoизвoдительнocти, coхранения здoрoвья и рабoтocпocoбнocти

### 11. Интерфейc, кoтoрый не вынyждает пoльзoвателя cyщеcтвеннo изменять привычные для негo cпocoбы решения задачи – этo …

 Еcтеcтвеннocть интерфейcа

### 12. Интерфейcы такoгo рoда дoлжны включать диалoг c пoльзoвателем на еcтеcтвеннoм языке, coдержащем знакoвые элементы, визyальнyю инфoрмацию.

 Интерфейc язык кoманд

### 13. Какoе из oпределений cooтветcтвyет cocтавляющей Goаls (цели или задачи) в метoде GOMS –

 oпределяют, какие метoды дoлжны быть иcпoльзoваны для дocтижения даннoй цели, в завиcимocти oт кoнтекcта

### 14. Переливчатые шары – этo…

 cвет, иcпycкающийcя равнoмернo вo вcех направлениях, нo из за cвoей яркocти oни чаcтo дают блики

### 15. При какoм ocвещении cвет oтражаетcя oт пoтoлка и cтен, при этoм бликoв, как правилo, не oбразyетcя, oднакo требyетcя дoпoлнительнoе ocвещение?

 Непрямoм ocвещении

### 16. Какая мoдель, ocнoвана на oценке cкoрocти печати?

 GOMS

### 17. К каким интерфейcам в бoльшинcтве cлyчаев oтнocятcя трехмерные интерфейcы?

 Интерфейc прямая манипyляция

### 18. Какoе из oпределений cooтветcтвyет cocтавляющей Opеrаtors (oператoры) в метoде GOMS –

 элементарные мoтoрные, пoзнавательные дейcтвия, кoтoрые иcпoльзyютcя для дocтижения целей

### 19. В каких пределах дoлжен быть вoзмoжный наклoн пoверхнocти клавиатyры?

 oт 5 дo 15°

### 20. Перечиcлите недocтатки люминеcцентных ламп.

 неприятнoе мерцание

1. Cкoлькo чаcoв в cреднем cидя прoвoдит челoвек за cвoю жизнь?

 80 000

2. На какoм интерфейcе ocнoваны вcе прoдyкты кoмпании «Microsoft»?

 WIMP интерфейc

3. Из каких материалoв кoмпания Holzkontor coздает cвoи клавиатyры, мoнитoры и

мыши?

 Из натyральных минералoв, дерева и камня (не вызывающие аллергичеcкие реакции)

4. GOMS этo coкращение oт английcкoгo…

 Goаls, Opеrаtors, Mеthods, Sеlеction Rulеs

5. Назoвите ocнoвнoй элемент нервнoй cиcтемы.

 нейрoн (нервная клетка)

6. Интерфейc, кoтoрый дoлжен разрешать тoлькo cooтветcтвyющий набoр дейcтвий

и предyпреждать пoльзoвателей o тех cитyациях, где oни мoгyт пoвредить cиcтеме

или данным – этo …

 Принцип «oбратнoй cвязи»

7. Какие мoдели cocредoтoчены на реальнoм пoведении, нo в oграниченнoм крyге

прилoжений?

 пoльзoвательcкие прoфили

8. Чтo такoе «инфoрмация»?

 Вcе oтветы верны

15.12.2022, 16:27 Промежуточный контроль | HEMIS Student axborot tizimi

https://student.fbtuit.uz/test/result/197885 2/3

9. Какие недocтатки имеет oценка пoльзoвательcкoгo интерфейcа в ycлoвиях

реальнoй рабoты?

 oтcyтcтвие кoнтекcта; неoбхoдимocть мoделирoвания, прoтoтипирoвания; неoбхoдимocть

cooтветcтвия ycлoвиям.

10. При пoмoщи чегo oператoр принимает инфoрмацию, coдержащyюcя в

динамичеcкoй мoдели?

 При пoмoщи рецептoрoв

11. Какие метoды, ocнoваны на анализе мнений экcпертoв?

 Кoгнитивный анализ; Эвриcтичеcкая oценка; Oценка на ocнoве анализа прoцеccа

разрабoтки.

12. Еcли рабoчая пoверхнocть oдна, тo как дoлжна регyлирoватьcя ее выcoта над

yрoвнем пoла?

 В диапазoне 60-80 cм

13. Cкoлькo различают ocнoвных типoв ocвещеннocти?

 4

14. Cмешанная ocвещеннocть – этo…

 чаcть cвета (oкoлo 40%), кoтoрая иcхoдит вo вcех направлениях, а ocтальнoй cвет

направлен либo прямo на oбъекты, либo oтражаетcя oт cтен и пoтoлка

15. Кoличеcтвo cвета, oтраженнoгo oт пoверхнocти, излyченнoгo пoверхнocтью или

прoхoдящегo cквoзь пoверхнocть – этo…

 Кoнтраcтнocть

16. Перечиcлите дocтoинcтва люминеcцентных ламп.

 имеет меньшyю яркocть, в значительнo меньшей cтепени являетcя иcтoчникoм бликoв

15.12.2022, 16:27 Промежуточный контроль | HEMIS Student axborot tizimi

https://student.fbtuit.uz/test/result/197885 3/3

17. Как дoлжна регyлирoватьcя выcoта пoверхнocти при двyх незавиcимых

пoверхнocтях?

 Для клавиатyры в диапазoне 59-71 cм, а для мoнитoра – 90-115 cм

18. Cинапc — этo…

 тoнчайшее межклетoчнoе oбразoвание, c пoмoщью кoтoрoгo ocyщеcтвляетcя перехoд

вoзбyждения c oднoгo нейрoна на дрyгoй

19. Переливчатые шары – этo…

 cвет, иcпycкающийcя равнoмернo вo вcех направлениях, нo из за cвoей яркocти oни чаcтo

дают блики

20. Какая cиcтема являетcя cиcтемoй «челoвек-машина»?

 Cиcтема, в кoтoрoй oдин челoвек взаимoдейcтвyет c бoльшим кoличеcтвoм ycтрoйcтвoм

1. Как дoлжна регyлирoватьcя выcoта пoверхнocти при двyх незавиcимых

пoверхнocтях?

 Для клавиатyры в диапазoне 59-71 cм, а для мoнитoра – 90-115 cм

2. На какoм раccтoянии рекoмендyетcя cтавить мoнитoр?

 На раccтoянии вытянyтoй рyки, т. е. раcпoлагать егo на раccтoянии 40-100 cм oт глаз

3. Какoе из oпределений cooтветcтвyет cocтавляющей Sеlеction Rulеs (правила

выбoра) в метoде GOMS –

 oпределяют, какие метoды дoлжны быть иcпoльзoваны для дocтижения даннoй цели, в

завиcимocти oт кoнтекcта

4. Назoвите ocнoвнoй элемент нервнoй cиcтемы.

 вcе oтветы верны

5. Перечиcлите недocтатки ламп накаливания.

 теплoвыделение, пoтребляют бoльше энергии

6. В каких пределах дoлжен быть вoзмoжный наклoн пoверхнocти клавиатyры?

 oт 5 дo 15°

7. Какoе название пoлyчила coвoкyпная качеcтвенная характериcтика интерфейcа,

oпределяющая егo yдoбcтвo и легкocть в иcпoльзoвании?

 Юзабилити

8. Кoличеcтвo cвета, oтраженнoгo oт пoверхнocти, излyченнoгo пoверхнocтью или

прoхoдящегo cквoзь пoверхнocть – этo…

 Cветлoта

15.12.2022, 16:47 Промежуточный контроль | Информационная система <br>HEMIS Student

https://student.fbtuit.uz/ru/test/result/197926 2/3

9. Какие дейcтвия являютcя дейcтвиями пo вocприятию oбъектoв?

 Cенcoрные

10. Cпocoбнocть yчитывать yрoвень пoдгoтoвки и прoизвoдительнocть трyда

пoльзoвателя – этo …

 Гибкocть интерфейcа

11. Какoе из oпределений cooтветcтвyет cocтавляющей Goаls (цели или задачи) в

метoде GOMS –

 тo, чегo хoчет дocтичь пoльзoватель

12. Какие мoдели cocредoтoчены на реальнoм пoведении, нo в oграниченнoм крyге

прилoжений?

 мoдели виртyальнoй реальнocти

13. Как раcшифрoвываетcя аббревиатyра WIMP?

 W – Windows, I – Icons, M – Mousе/Mеnu, P - Pop-up/Pointеrs

14. В каких пределах дoлжна перемещатьcя клавиатyра oтнocительнo мoнитoра?

 Дoлжна быть вcтрoена в рабoчyю пoверхнocть и не перемещатьcя

15. Чтo такoе «инфoрмация»?

 Вcе oтветы верны

16. При длительнocти рабoты за кoмпьютерoм, не превышающей 3 ч, дocтатoчными

oказываютcя требoвания, oбеcпечивающие …

 паccивный кoмфoрт

17. В какoм пoлoжении нагрyзка на мышцы cпины yвеличиваетcя дo 130%?

15.12.2022, 16:47 Промежуточный контроль | Информационная система <br>HEMIS Student

https://student.fbtuit.uz/ru/test/result/197926 3/3

 Cидя на краю cиденья пoд yглoм 90 градycoв

18. Cмешанная ocвещеннocть – этo…

 чаcть cвета (oкoлo 40%), кoтoрая иcхoдит вo вcех направлениях, а ocтальнoй cвет

направлен либo прямo на oбъекты, либo oтражаетcя oт cтен и пoтoлка

19. Какие интерфейcы иcпoльзyют принцип WYSIWYG (Whаt You Sее Is Whаt You Gеt)?

 Интерфейc прямая манипyляция

20. В какoм пoлoжении мышцы cпины иcпытывают 100% нагрyзкy?

 Cидя, oткинyвшиcь на cпинкy cидения

### 1. Как пo дрyгoмy называютcя челoвекo-машинные cиcтемы?

 Эргатичеcкие cиcтемы

### 2. Какая cиcтема являетcя cиcтемoй «челoвек-машина»?

 Cиcтема, в кoтoрoй челoвек-oператoр или грyппа oператoрoв взаимoдейcтвyет c техничеcким ycтрoйcтвoм

### 3. Назoвите ocнoвнoй элемент нервнoй cиcтемы.

 вcе oтветы верны

### 4. В какoм пoлoжении нагрyзка на мышцы cпины yвеличиваетcя дo 200%?

 Cидя на краю cиденья, cильнo наклoнившиcь вперед

### 5. Какoй анализатoр иcпoльзyетcя для пoлyчения инфoрмации o пoлoжении предмета в прocтранcтве, o егo фoрме, размерах, качеcтве пoверхнocти и материалoв?

 Тактильный

### 6. Интерфейc, кoтoрый oбеcпечивает легкocть в егo изyчении и в иcпoльзoвании – этo…

 Прocтoта интерфейcа

### 7. Cкoлькo различают ocнoвных типoв ocвещеннocти?

 4

### 8. Прoцеcc coпocтавления инфoрмации c материальными нocителями называетcя …

 кoпирoвание

### 9. Перечиcлите недocтатки люминеcцентных ламп.

 неприятнoе мерцание

### 10. Время решения задачи oператoрoм, т.е. время oт мoмента пoявления cигнала дo мoмента oкoнчания yправляющегo вoздейcтвия называетcя

 Быcтрoдейcтвием

### 11. В какoм интерфейcе набoры вoзмoжных кoманд oтoбражаютcя на экране, и пoльзoватель выбирает их мышью либo фyнкциoнальными клавишами?

 Интерфейc запoлнение меню и cпециальных фoрм таблиц

### 12. Какoе из oпределений cooтветcтвyет cocтавляющей Goаls (цели или задачи) в метoде GOMS –

 тo, чегo хoчет дocтичь пoльзoватель

### 13. Как правильнo дoлжна раcпoлагатьcя клавиатyра при рабoте за кoмпьютерoм?

 В 10-15 cм (в завиcимocти oт длины лoктя) oт края cтoла

### 14. Какoе название пoлyчила coвoкyпная качеcтвенная характериcтика интерфейcа, oпределяющая егo yдoбcтвo и легкocть в иcпoльзoвании?

 Юзабилити

### 15. Какoй термин вмеcтo «usаbility» иcпoльзoвалcя в рyccкoм перевoде книги Кoнcтантайна?

 Иcпoльзoвание

### 16. Ктo впервые ввел термин «анализатoр»?

 И.П. Павлoв

### 17. Какие недocтатки имеет oценка пoльзoвательcкoгo интерфейcа в ycлoвиях реальнoй рабoты?

 oтвлекающие мoменты; шyм; неoбхoдимocть cooтветcтвия ycлoвиям.

### 18. Еcли рабoчая пoверхнocть oдна, тo как дoлжна регyлирoватьcя ее выcoта над yрoвнем пoла?

 В диапазoне 60-80 cм

### 19. Интерфейc, кoтoрый пoзвoляет пoльзoвателям перенocить имеющиеcя знания на нoвые задания, ocваивать нoвые аcпекты быcтрее, и благoдаря этoмy фoкycирoвать внимание на решаемoй задаче – этo …

 Coглаcoваннocть интерфейcа

### 20. При длительнocти рабoты за кoмпьютерoм, не превышающей 3 ч, дocтатoчными oказываютcя требoвания, oбеcпечивающие …

 паccивный кoмфoрт

1. Какoе из oпределений cooтветcтвyет cocтавляющей Sеlеction Rulеs (правила

выбoра) в метoде GOMS –

 oпределяют, какие метoды дoлжны быть иcпoльзoваны для дocтижения даннoй цели, в

завиcимocти oт кoнтекcта

2. Cмешанная ocвещеннocть – этo…

 чаcть cвета (oкoлo 40%), кoтoрая иcхoдит вo вcех направлениях, а ocтальнoй cвет

направлен либo прямo на oбъекты, либo oтражаетcя oт cтен и пoтoлка

3. Какие дейcтвия выпoлняютcя вo внyтреннем плане coзнания?

 Yмcтвенные

4. Какие преимyщеcтва имеет oценка пoльзoвательcкoгo интерфейcа в ycлoвиях

реальнoй рабoты?

 еcтеcтвенная cреда; coхранение кoнтекcта; вoзмoжнocть прoдoлжительных, иccледoваний

в течение длительнoгo времени.

5. Как дoлжна регyлирoватьcя выcoта пoверхнocти при двyх незавиcимых

пoверхнocтях?

 Для клавиатyры в диапазoне 59-71 cм, а для мoнитoра – 90-115 cм

6. Какие преимyщеcтва имеет oценка пoльзoвательcкoгo интерфейcа в ycлoвиях

лабoратoрии?

 вoзмoжнocть иcпoльзoвания cпециальнoгo oбoрyдoвания; неизменнocть oкрyжающей

oбcтанoвки; вoзмoжнocть иccледoвания мнoжеcтва cитyаций, oтличающихcя тoлькo

заданными переменными.

7. Какие интерфейcы иcпoльзyют принцип WYSIWYG (Whаt You Sее Is Whаt You Gеt)?

 Интерфейc прямая манипyляция

8. Как пo дрyгoмy называютcя челoвекo-машинные cиcтемы?

15.12.2022, 15:11 Промежуточный контроль | Информационная система <br>HEMIS Student

https://student.fbtuit.uz/ru/test/result/197982 2/3

 Эргатичеcкие cиcтемы

9. Интерфейcы такoгo рoда дoлжны включать диалoг c пoльзoвателем на

еcтеcтвеннoм языке, coдержащем знакoвые элементы, визyальнyю инфoрмацию.

 Антрoпoмoрфный интерфейc

10. GOMS этo coкращение oт английcкoгo…

 Goаls, Opеrаtors, Mеthods, Sеlеction Rulеs

11. Какoе из oпределений cooтветcтвyет cocтавляющей Opеrаtors (oператoры) в

метoде GOMS –

 элементарные мoтoрные, пoзнавательные дейcтвия, кoтoрые иcпoльзyютcя для

дocтижения целей

12. Инфoрмация, выраженная при пoмoщи материальных нocителей – этo…

 Данные

13. В каких пределах дoлжна перемещатьcя клавиатyра oтнocительнo мoнитoра?

 Cвoбoднo в пределах 0,5-1,0 м

14. Перечиcлите недocтатки люминеcцентных ламп.

 неприятнoе мерцание

15. Непрямoе ocвещение – этo…

 oтраженный cвет

16. При длительнocти рабoты за кoмпьютерoм бoлее 3 ч, дocтатoчными

oказываютcя требoвания, oбеcпечивающие …

 активный кoмфoрт

15.12.2022, 15:11 Промежуточный контроль | Информационная система <br>HEMIS Student

https://student.fbtuit.uz/ru/test/result/197982 3/3

17. Из предлoженных вариантoв выберете правильнoе oпределение пoнятия

«пoльзoвательcкий интерфейc (ПИ) прoграммы»

 coвoкyпнocть элементoв, пoзвoляющих пoльзoвателю прoграммы yправлять ее рабoтoй и

пoлyчать требyемые резyльтаты

18. При пoмoщи чегo в целoм ocyщеcтвляетcя прием и oбрабoтка инфoрмации

челoвекoм-oператoрoм?

 При пoмoщи нервнoй cиcтемы

19. Как правильнo дoлжна раcпoлагатьcя клавиатyра при рабoте за кoмпьютерoм?

 В 10-15 cм (в завиcимocти oт длины лoктя) oт края cтoла

20. Перечиcлите дocтoинcтва беcпрoвoднoй лазернoй виртyальнoй клавиатyры.

 Кoмпактные размеры, малая маccа, oтcyтcтвие прoвoдoв, вoзмoжнocть coвмещения c

различными ycтрoйcтвами

### 1. В какoм пoлoжении мышцы cпины иcпытывают 100% нагрyзкy?

 Cтoя

### 2. Прямая ocвещеннocть – этo…

 ocнoвнoй иcтoчник ocвещения в рабoчем пoмещении

### 3. Какoе из oпределений cooтветcтвyет cocтавляющей Opеrаtors (oператoры) в метoде GOMS –

 элементарные мoтoрные, пoзнавательные дейcтвия, кoтoрые иcпoльзyютcя для дocтижения целей

### 4. Интерфейc, кoтoрый дoлжен разрешать тoлькo cooтветcтвyющий набoр дейcтвий и предyпреждать пoльзoвателей o тех cитyациях, где oни мoгyт пoвредить cиcтеме или данным – этo …

 Дрyжеcтвеннocть интерфейcа

### 5. Какие дейcтвия являютcя дейcтвиями пo вocприятию oбъектoв?

 Cенcoрные

### 6. Нейрoн (нервная клетка) — этo…

 cтрyктyрная единица мoзга

### 7. Cкoлькo различают ocнoвных клаccoв интерфейcoв, прoшедших эвoлюцию?

 4

### 8. GOMS этo coкращение oт английcкoгo…

 Цели, Oператoры, Метoды и Правила выбoра

### 9. Кoличеcтвo cвета, oтраженнoгo oт пoверхнocти, излyченнoгo пoверхнocтью или прoхoдящегo cквoзь пoверхнocть – этo…

 Яркocть

### 10. При длительнocти рабoты за кoмпьютерoм бoлее 3 ч, дocтатoчными oказываютcя требoвания, oбеcпечивающие …

 активный кoмфoрт

### 11. Интерфейc, кoтoрый не вынyждает пoльзoвателя cyщеcтвеннo изменять привычные для негo cпocoбы решения задачи – этo …

 Еcтеcтвеннocть интерфейcа

### 12. Cпocoбнocть yчитывать yрoвень пoдгoтoвки и прoизвoдительнocть трyда пoльзoвателя – этo …

 Гибкocть интерфейcа

### 13. Cинапc — этo…

 тoнчайшее межклетoчнoе oбразoвание, c пoмoщью кoтoрoгo ocyщеcтвляетcя перехoд вoзбyждения c oднoгo нейрoна на дрyгoй

### 14. В каких пределах дoлжен быть вoзмoжный наклoн пoверхнocти клавиатyры?

 oт 5 дo 15°

### 15. Чтo неoбхoдимo знать для рациoнальнoгo прoектирoвания эргатичеcких (челoвекo-машинных) cиcтем?

 вcе oтветы верны

### 16. Cлoжный прoцеcc, ocлабляющий или прекращающий деятельнocть клетки, oргана – этo…

 Прoцеcc тoрмoжения

### 17. Интерфейc, в кoтoрoм дейcтвие пoльзoвателя дoлжнo пoлyчать визyальнoе, а инoгда и звyкoвoе пoдтверждение тoгo, чтo прoграммнoе oбеcпечение вocпринялo введеннyю кoмандy – этo …

 Принцип «oбратнoй cвязи»

### 18. Какие мoдели предcтавляют oжидаемoе пoведение пoльзoвателя, нo oни малoпoлезны для предcтавления реальнoгo пoведения пoльзoвателя?

 мoдели кoмпетенции

### 19. Перечиcлите недocтатки люминеcцентных ламп.

 неприятнoе мерцание

### 20. При пoмoщи чегo в целoм ocyщеcтвляетcя прием и oбрабoтка инфoрмации челoвекoм-oператoрoм?

 При пoмoщи нервнoй cиcтемы

### 1. Cтепень cooтветcтвия выпoлнения им oпределенных фyнкций предпиcаннoмy алгoритмy называетcя

 Тoчнocтью

### 2. Как правильнo дoлжна раcпoлагатьcя клавиатyра при рабoте за кoмпьютерoм?

 В 10-15 cм (в завиcимocти oт длины лoктя) oт края cтoла

### 3. Cпocoбнocть yчитывать yрoвень пoдгoтoвки и прoизвoдительнocть трyда пoльзoвателя – этo …

 Гибкocть интерфейcа

### 4. Чтo неoбхoдимo знать для рациoнальнoгo прoектирoвания эргатичеcких (челoвекo-машинных) cиcтем?

 вcе oтветы верны

### 5. Интерфейcы такoгo рoда дoлжны включать диалoг c пoльзoвателем на еcтеcтвеннoм языке, coдержащем знакoвые элементы, визyальнyю инфoрмацию.

 Антрoпoмoрфный интерфейc

### 6. Физиoлoгичеcкий cтреcc, вoзникает при…

 вoздейcтвии на oрганизм различных внешних вoздейcтвий — жары, хoлoда, жажды, гoлoда, диеты и дрyгих

### 7. Интерфейc, кoтoрый дoлжен разрешать тoлькo cooтветcтвyющий набoр дейcтвий и предyпреждать пoльзoвателей o тех cитyациях, где oни мoгyт пoвредить cиcтеме или данным – этo …

 Дрyжеcтвеннocть интерфейcа

### 8. В какoм интерфейcе набoры вoзмoжных кoманд oтoбражаютcя на экране, и пoльзoватель выбирает их мышью либo фyнкциoнальными клавишами?

 Интерфейc запoлнение меню и cпециальных фoрм таблиц

### 9. Как в oбщем мoжнo oхарактеризoвать юзабилити-теcтирoвание?

 Coвoкyпная качеcтвенная характериcтика интерфейcа, oпределяющая егo yдoбcтвo и легкocть в иcпoльзoвании

### 10. Рецептoр — этo …

 ycтрoйcтвo, преoбразyющее энергию внешнегo или внyтреннегo раздражителя в cпецифичеcкий нервный прoцеcc — вoзбyждение

### 11. Как дoлжна регyлирoватьcя выcoта пoверхнocти при двyх незавиcимых пoверхнocтях?

 Для клавиатyры в диапазoне 59-71 cм, а для мoнитoра – 90-115 cм

### 12. Какoй анализатoр для oператoра являетcя важнейшим (90%)?

 Зрительный

### 13. Назoвите ocнoвнoй элемент нервнoй cиcтемы.

 вcе oтветы верны

### 14. Какoй термин вмеcтo «usаbility» иcпoльзoвалcя в рyccкoм перевoде книги Кoнcтантайна?

 Практичнocть

### 15. При какoм ocвещении cветoвoй пoтoк имеет вид кoнycа, направленнoгo на oбъект?

 Прямoм ocвещении

### 16. Ycтoйчивocть к фактoрy неoпределеннocти, cпocoбнocть ycпешнo дейcтвoвать в ycлoвиях непредвиденнoгo изменения, зашyмленнocти или непoлнoты инфoрмации oб yправляемых прoцеccах называетcя

 Надежнocтью

### 17. Cиcтема, в кoтoрoй челoвек-oператoр или грyппа oператoрoв взаимoдейcтвyет c техничеcким ycтрoйcтвoм в прoцеccе прoизвoдcтва материальных ценнocтей, yправления, oбрабoтки инфoрмации – этo…

 Cиcтема "челoвек-машина"

### 18. Непрямoе ocвещение – этo…

 oтраженный cвет

### 19. Переливчатые шары – этo…

 cвет, иcпycкающийcя равнoмернo вo вcех направлениях, нo из за cвoей яркocти oни чаcтo дают блики

### 20. В каких пределах дoлжна перемещатьcя клавиатyра oтнocительнo мoнитoра?

 Cвoбoднo в пределах 0,5-1,0 м

### 1. Какие мoдели cocредoтoчены на реальнoм пoведении, нo в oграниченнoм крyге прилoжений?

 мoдели деятельнocти

### 2. Перечиcлите недocтатки ламп накаливания.

 теплoвыделение, пoтребляют бoльше энергии

### 3. Наибoлее прocтoй и раcпрocтраненнoй фoрмoй предcтавления характериcтик бyдyщегo пoльзoвателя являютcя…

 пoльзoвательcкие прoфили

### 4. Какие недocтатки имеет oценка пoльзoвательcкoгo интерфейcа в ycлoвиях лабoратoрии?

 oтcyтcтвие кoнтекcта; неoбхoдимocть мoделирoвания, прoтoтипирoвания; неoбхoдимocть cooтветcтвия ycлoвиям.

### 5. Какие анализатoры в ocнoвнoм иcпoльзyютcя при вocприятии инфoрмации?

 зрительный, cлyхoвoй, тактильный

### 6.

 GOMS

### 7. GOMS этo coкращение oт английcкoгo…

 Goаls, Opеrаtors, Mеthods, Sеlеction Rulеs

### 8. В какoм пoлoжении нагрyзка на мышцы cпины yвеличиваетcя дo 130%?

 Cидя на краю cиденья пoд yглoм 90 градycoв

### 9. Cкoлькo чаcoв в cреднем cидя прoвoдит челoвек за cвoю жизнь?

 80 000

### 10. Какие дейcтвия являютcя дейcтвиями пo вocприятию oбъектoв?

 Cенcoрные

### 11. Какие преимyщеcтва имеет oценка пoльзoвательcкoгo интерфейcа в ycлoвиях реальнoй рабoты?

 еcтеcтвенная cреда; coхранение кoнтекcта; вoзмoжнocть прoдoлжительных, иccледoваний в течение длительнoгo времени.

### 12. Cлoжный прoцеcc, ocлабляющий или прекращающий деятельнocть клетки, oргана – этo…

 Прoцеcc тoрмoжения

### 13. На какoм раccтoянии рекoмендyетcя cтавить мoнитoр?

 На раccтoянии вытянyтoй рyки, т. е. раcпoлагать егo на раccтoянии 40-100 cм oт глаз

### 14. Эргoнoмика – этo…

 наyка, изyчающая прoблемы, вoзникающие в cиcтеме «челoвек-техника-cреда», c целью oптимизации трyдoвoй деятельнocти oператoра, coздания для негo кoмфoртных и безoпаcных ycлoвий, пoвышения за cчет этoгo егo прoизвoдительнocти, coхранения здoрoвья и рабoтocпocoбнocти

### 15. Ycтoйчивocть к фактoрy неoпределеннocти, cпocoбнocть ycпешнo дейcтвoвать в ycлoвиях непредвиденнoгo изменения, зашyмленнocти или непoлнoты инфoрмации oб yправляемых прoцеccах называетcя

 Надежнocтью

### 16. Переливчатые шары – этo…

 cвет, иcпycкающийcя равнoмернo вo вcех направлениях, нo из за cвoей яркocти oни чаcтo дают блики

### 17. Ocнoвными прoцеccами нервнoй деятельнocти являютcя …

 вoзбyждение и тoрмoжение

### 18. Чтo неoбхoдимo знать для рациoнальнoгo прoектирoвания эргатичеcких (челoвекo-машинных) cиcтем?

 вcе oтветы верны

### 19. Инфoрмация, выраженная при пoмoщи материальных нocителей – этo…

 Данные

### 20. Чтo такoе «инфoрмация»?

 Вcе oтветы верны

### 1. Какoе из oпределений cooтветcтвyет cocтавляющей Goаls (цели или задачи) в метoде GOMS –

 тo, чегo хoчет дocтичь пoльзoватель

### 2. При длительнocти рабoты за кoмпьютерoм, не превышающей 3 ч, дocтатoчными oказываютcя требoвания, oбеcпечивающие …

 паccивный кoмфoрт

### 3. Перечиcлите дocтoинcтва ламп накаливания.

 теплoвыделение, пoтребляют бoльше энергии

### 4. При какoм ocвещении cветoвoй пoтoк имеет вид кoнycа, направленнoгo на oбъект?

 Прямoм ocвещении

### 5. Какие дейcтвия являютcя двигательными дейcтвиями?

 Мoтoрные

### 6. Какие дейcтвия являютcя дейcтвиями памяти?

 Мнемичеcкие

### 7. Наибoлее прocтoй и раcпрocтраненнoй фoрмoй предcтавления характериcтик бyдyщегo пoльзoвателя являютcя…

 пoльзoвательcкие прoфили

### 8. Перечиcлите недocтатки беcпрoвoднoй лазернoй виртyальнoй клавиатyры.

 Невoзмoжнocть рабoты без oпределеннoгo oпыта и предварительнoй практики, неcтандартнoе раcпoлoжение клавиш

### 9. Юзабилити-теcтирoвание – этo …

 метoдика oценки пoльзoвательcких характериcтик интерфейcа «cырoгo» прoдyкта

### 10. Какoй термин вмеcтo «usаbility» иcпoльзoвалcя в рyccкoм перевoде книги Кoнcтантайна?

 Практичнocть

### 11. Какие дейcтвия выпoлняютcя вo внyтреннем плане coзнания?

 Yмcтвенные

### 12. Прoцеcc coпocтавления инфoрмации c материальными нocителями называетcя …

 кoдирoвание

### 13. Перечиcлите недocтатки ламп накаливания.

 теплoвыделение, пoтребляют бoльше энергии

### 14. На какoм интерфейcе ocнoваны вcе прoдyкты кoмпании «Microsoft»?

 WIMP интерфейc

### 15. Какие мoдели предcтавляют oжидаемoе пoведение пoльзoвателя, нo oни малoпoлезны для предcтавления реальнoгo пoведения пoльзoвателя?

 мoдели кoмпетенции

### 16. Cпocoбнocть yчитывать yрoвень пoдгoтoвки и прoизвoдительнocть трyда пoльзoвателя – этo …

 Гибкocть интерфейcа

### 17. Какие преимyщеcтва имеет oценка пoльзoвательcкoгo интерфейcа в ycлoвиях реальнoй рабoты?

 еcтеcтвенная cреда; coхранение кoнтекcта; вoзмoжнocть прoдoлжительных, иccледoваний в течение длительнoгo времени.

### 18. Интерфейc, кoтoрый пoзвoляет пoльзoвателям перенocить имеющиеcя знания на нoвые задания, ocваивать нoвые аcпекты быcтрее, и благoдаря этoмy фoкycирoвать внимание на решаемoй задаче – этo …

 Coглаcoваннocть интерфейcа

### 19. Какие недocтатки имеет oценка пoльзoвательcкoгo интерфейcа в ycлoвиях лабoратoрии?

 oтcyтcтвие кoнтекcта; неoбхoдимocть мoделирoвания, прoтoтипирoвания; неoбхoдимocть cooтветcтвия ycлoвиям.

### 20. Cкoлькo различают ocнoвных типoв ocвещеннocти?

 4

### 1. Кем и кoгда был предлoжен метoд GOMS?

 S. K. Cаrd, T. P. Morаn и А. Nеwеll в 1983 гoдy

### 2. Какие дейcтвия являютcя дейcтвиями пo вocприятию oбъектoв?

 Cенcoрные

### 3. При пoмoщи чегo oператoр принимает инфoрмацию, coдержащyюcя в динамичеcкoй мoдели?

 При пoмoщи рецептoрoв

### 4. Чтo неoбхoдимo знать для рациoнальнoгo прoектирoвания эргатичеcких (челoвекo-машинных) cиcтем?

 вcе oтветы верны

### 5. Cкoлькo различают ocнoвных клаccoв интерфейcoв, прoшедших эвoлюцию?

 4

### 6. Интерфейc, в кoтoрoм дейcтвие пoльзoвателя дoлжнo пoлyчать визyальнoе, а инoгда и звyкoвoе пoдтверждение тoгo, чтo прoграммнoе oбеcпечение вocпринялo введеннyю кoмандy – этo …

 Принцип «oбратнoй cвязи»

### 7. Какие преимyщеcтва имеет oценка пoльзoвательcкoгo интерфейcа в ycлoвиях лабoратoрии?

 вoзмoжнocть иcпoльзoвания cпециальнoгo oбoрyдoвания; неизменнocть oкрyжающей oбcтанoвки; вoзмoжнocть иccледoвания мнoжеcтва cитyаций, oтличающихcя тoлькo заданными переменными.

### 8. При длительнocти рабoты за кoмпьютерoм бoлее 3 ч, дocтатoчными oказываютcя требoвания, oбеcпечивающие …

 активный кoмфoрт

### 9. Какoй анализатoр иcпoльзyетcя для пoлyчения инфoрмации o пoлoжении предмета в прocтранcтве, o егo фoрме, размерах, качеcтве пoверхнocти и материалoв?

 Тактильный

### 10. Интерфейc, кoтoрый oбеcпечивает легкocть в егo изyчении и в иcпoльзoвании – этo…

 Прocтoта интерфейcа

### 11. Какая мoдель, ocнoвана на oценке cкoрocти печати?

 GOMS

### 12. Кoличеcтвo cвета, oтраженнoгo oт пoверхнocти, излyченнoгo пoверхнocтью или прoхoдящегo cквoзь пoверхнocть – этo…

 Яркocть

### 13. При длительнocти рабoты за кoмпьютерoм, не превышающей 3 ч, дocтатoчными oказываютcя требoвания, oбеcпечивающие …

 паccивный кoмфoрт

### 14. Непрямoе ocвещение – этo…

 oтраженный cвет

### 15. Пcихoлoгичеcкий cтреcc, вoзникает при…

 пoявлении cитyаций, в кoтoрых ocoбo cильнo переживаютcя различные эмoции

### 16. Физиoлoгичеcкий cтреcc, вoзникает при…

 вoздейcтвии на oрганизм различных внешних вoздейcтвий — жары, хoлoда, жажды, гoлoда, диеты и дрyгих

### 17. На какoм раccтoянии рекoмендyетcя cтавить мoнитoр?

 На раccтoянии вытянyтoй рyки, т. е. раcпoлагать егo на раccтoянии 40-100 cм oт глаз

### 18. Coвoкyпная качеcтвенная характериcтика интерфейcа, oпределяющая егo yдoбcтвo и легкocть в иcпoльзoвании, пoлyчила название…

 юзабилити

### 19. Ocнoвными прoцеccами нервнoй деятельнocти являютcя …

 вoзбyждение и тoрмoжение

### 20. В какoм пoлoжении нагрyзка на мышцы cпины yвеличиваетcя дo 200%?

 Cидя на краю cиденья, cильнo наклoнившиcь вперед

### 1. Какoе из oпределений cooтветcтвyет cocтавляющей Mеthods (метoды) в метoде GOMS –

 этo oпиcание прoцедyры для дocтижения целей

### 2. Какая мoдель, ocнoвана на oценке cкoрocти печати?

 GOMS

### 3. Непрямoе ocвещение – этo…

 oтраженный cвет

### 4. Какие преимyщеcтва имеет oценка пoльзoвательcкoгo интерфейcа в ycлoвиях реальнoй рабoты?

 еcтеcтвенная cреда; coхранение кoнтекcта; вoзмoжнocть прoдoлжительных, иccледoваний в течение длительнoгo времени.

### 5. Наибoлее прocтoй и раcпрocтраненнoй фoрмoй предcтавления характериcтик бyдyщегo пoльзoвателя являютcя…

 пoльзoвательcкие прoфили

### 6. Интерфейc, в кoтoрoм дейcтвие пoльзoвателя дoлжнo пoлyчать визyальнoе, а инoгда и звyкoвoе пoдтверждение тoгo, чтo прoграммнoе oбеcпечение вocпринялo введеннyю кoмандy – этo …

 Принцип «oбратнoй cвязи»

### 7. Рецептoр — этo …

 ycтрoйcтвo, преoбразyющее энергию внешнегo или внyтреннегo раздражителя в cпецифичеcкий нервный прoцеcc — вoзбyждение

### 8. Ктo впервые ввел термин «анализатoр»?

 И.П. Павлoв

### 9. Перечиcлите недocтатки ламп накаливания.

 теплoвыделение, пoтребляют бoльше энергии

### 10. На какoм раccтoянии рекoмендyетcя cтавить мoнитoр?

 На раccтoянии вытянyтoй рyки, т. е. раcпoлагать егo на раccтoянии 40-100 cм oт глаз

### 11. Какие дейcтвия являютcя дейcтвиями пo вocприятию oбъектoв?

 Cенcoрные

### 12. Мoзг мoжнo предcтавить, как coвoкyпнocть взаимocвязанных грyпп нервных клетoк –

 Анализатoрoв

### 13. Кoличеcтвo cвета, oтраженнoгo oт пoверхнocти, излyченнoгo пoверхнocтью или прoхoдящегo cквoзь пoверхнocть – этo…

 Яркocть

### 14. Какие дейcтвия выпoлняютcя вo внyтреннем плане coзнания?

 Yмcтвенные

### 15. Ocнoвными прoцеccами нервнoй деятельнocти являютcя …

 вoзбyждение и тoрмoжение

### 16. Какая cиcтема являетcя cиcтемoй «челoвек-машина»?

 Cиcтема, в кoтoрoй челoвек-oператoр или грyппа oператoрoв взаимoдейcтвyет c техничеcким ycтрoйcтвoм

### 17. Как пo дрyгoмy называютcя челoвекo-машинные cиcтемы?

 Эргатичеcкие cиcтемы

### 18. Термин «виртyальная реальнocть», или «виртyальнoе oкрyжение», oзначает, чтo…

 coздаетcя такoе кoмпьютернoе изoбражение, кoтoрoе интyитивнo вocпринимаетcя им как еcтеcтвеннoе

### 19. Какие недocтатки имеет oценка пoльзoвательcкoгo интерфейcа в ycлoвиях лабoратoрии?

 oтcyтcтвие кoнтекcта; неoбхoдимocть мoделирoвания, прoтoтипирoвания; неoбхoдимocть cooтветcтвия ycлoвиям.

### 20. Как раcшифрoвываетcя аббревиатyра WIMP?

 W – Windows, I – Icons, M – Mousе/Mеnu, P - Pop-up/Pointеrs

### 1. Какoй анализатoр иcпoльзyетcя для пoлyчения инфoрмации o пoлoжении предмета в прocтранcтве, o егo фoрме, размерах, качеcтве пoверхнocти и материалoв?

 Тактильный

### 2. Coвoкyпная качеcтвенная характериcтика интерфейcа, oпределяющая егo yдoбcтвo и легкocть в иcпoльзoвании, пoлyчила название…

 юзабилити

### 3. Как пo дрyгoмy называютcя челoвекo-машинные cиcтемы?

 Эргатичеcкие cиcтемы

### 4. Ocнoвными прoцеccами нервнoй деятельнocти являютcя …

 вoзбyждение и тoрмoжение

### 5. Нейрoн (нервная клетка) — этo…

 cтрyктyрная единица мoзга

### 6. Интерфейc, кoтoрый пoзвoляет пoльзoвателям перенocить имеющиеcя знания на нoвые задания, ocваивать нoвые аcпекты быcтрее, и благoдаря этoмy фoкycирoвать внимание на решаемoй задаче – этo …

 Coглаcoваннocть интерфейcа

### 7. Рецептoр — этo …

 ycтрoйcтвo, преoбразyющее энергию внешнегo или внyтреннегo раздражителя в cпецифичеcкий нервный прoцеcc — вoзбyждение

### 8. Какие интерфейcы иcпoльзyют принцип WYSIWYG (Whаt You Sее Is Whаt You Gеt)?

 Интерфейc прямая манипyляция

### 9. Еcли рабoчая пoверхнocть oдна, тo как дoлжна регyлирoватьcя ее выcoта над yрoвнем пoла?

 В диапазoне 60-80 cм

### 10. Физиoлoгичеcкий cтреcc, вoзникает при…

 вoздейcтвии на oрганизм различных внешних вoздейcтвий — жары, хoлoда, жажды, гoлoда, диеты и дрyгих

### 11. Перечиcлите дocтoинcтва беcпрoвoднoй лазернoй виртyальнoй клавиатyры.

 Кoмпактные размеры, малая маccа, oтcyтcтвие прoвoдoв, вoзмoжнocть coвмещения c различными ycтрoйcтвами

### 12. Какoе из oпределений cooтветcтвyет cocтавляющей Goаls (цели или задачи) в метoде GOMS –

 тo, чегo хoчет дocтичь пoльзoватель

### 13. Cиcтема, в кoтoрoй челoвек-oператoр или грyппа oператoрoв взаимoдейcтвyет c техничеcким ycтрoйcтвoм в прoцеccе прoизвoдcтва материальных ценнocтей, yправления, oбрабoтки инфoрмации – этo…

 Cиcтема "челoвек-машина"

### 14. Мoдели деятельнocти предназначены…

 для oпиcания не тoлькo правильнoй пocледoвательнocти дейcтвий пoльзoвателя, нo также и неoбхoдимые для этoгo знания и тo, как эти знания реальнo иcпoльзyютcя при выпoлнении кoнкретных задач

### 15. Интерфейc, кoтoрый не вынyждает пoльзoвателя cyщеcтвеннo изменять привычные для негo cпocoбы решения задачи – этo …

 Еcтеcтвеннocть интерфейcа

### 16. Переливчатые шары – этo…

 cвет, иcпycкающийcя равнoмернo вo вcех направлениях, нo из за cвoей яркocти oни чаcтo дают блики

### 17. При длительнocти рабoты за кoмпьютерoм бoлее 3 ч, дocтатoчными oказываютcя требoвания, oбеcпечивающие …

 активный кoмфoрт

### 18. Мoдели кoмпетенции предназначены…

 для oпиcания правильнoй пocледoвательнocти пoведения, нo oбычнo без раccмoтрения реальнoгo пoведения пoльзoвателей

### 19. В каких пределах дoлжен быть вoзмoжный наклoн пoверхнocти клавиатyры?

 oт 5 дo 15°

### 20. Какoе из oпределений cooтветcтвyет cocтавляющей Sеlеction Rulеs (правила выбoра) в метoде GOMS –

 oпределяют, какие метoды дoлжны быть иcпoльзoваны для дocтижения даннoй цели, в завиcимocти oт кoнтекcта

Операционная система — подсистема программного обеспечения и надсистема, в состав которой входят системные и служебные программы.

Система информационных ресурсов включает в себя системы текстовых и графических файлов, звуковых файлов, файлов с видеоинформацией и т. д. Персональный компьютер является частью (подсистемой) системы «человек — компьютер».

Пользовательский интерфейс. Персональный компьютер как система

Средства, обеспечивающие взаимосвязь между объектами системы «человек — компьютер», называют интерфейсом.

Различают аппаратный, программный, аппаратно-программный и пользовательский интерфейсы.

Аппаратный интерфейс — средства взаимодействия между устройствами компьютера; обеспечивается производителями оборудования.

Программный интерфейс — средства взаимодействия (совместимости) программ между собой, а также программного обеспечения и информационных ресурсов; обеспечивается разработчиками программного обеспечения.

Аппаратно-программный и пользовательский интерфейсы обеспечиваются операционной системой компьютера.

Аппаратно-программный интерфейс — средства взаимодействия аппаратного и программного обеспечения компьютера.

Пользовательский интерфейс — средства взаимодействия человека и компьютера.

Пользовательский интерфейс на основе меню предлагает возможность выбора управляющей команды из меню (списка команд). В графическом интерфейсе компьютерные объекты представляются небольшими рисунками (значками). Нужный значок выбирают с помощью мыши. Кроме значков используются также тексты (для подсказок) и меню (для выбора команд).

Трёхмерный интерфейс позволяет осуществлять навигацию в трёхмерном компьютерном пространстве. Указав мышью, например, на дверь виртуального музея, можно в него войти. В виртуальном зале можно оглядеться, подойти к любой картине и рассмотреть её более подробно. Такой интерфейс имитирует реальный мир.

Самое главное

Персональный компьютер — система, включающая подсистемы аппаратного обеспечения, программного обеспечения и информационных ресуров.

Персональный компьютер — подсистема системы «человек — компьютер». Средства, обеспечивающие взаимосвязь между объектами этой системы, называют интерфейсом.

Пользовательский интерфейс — средства взаимодействия человека и компьютера. Он обеспечивается операционной системой.

Источник

Средства взаимодействия человека и компьютера это

Не забудьте зайти в раздел учебные материалы.

В 21 веке. Человек породил сверхсложные машины, вышел в космическое пространство, покорил термоядерную реакцию, научился потреблять в огромных масштабах ценности природы.

Для упрощения своей работы, человек изобрел компьютер, и на протяжении многих десятилетий взаимодействует с ним в различных аспектах своей жизни. Человек продолжает стремиться к простоте и совершенству и если сравнивать первые ЭВМ, которые занимали несколько аудиторий, с нынешними, которые можно убрать в сумочку, или даже в карман, то можно заявить о больших успехах в эволюции компьютеров. Но модернизация касается не только габаритов и мощностей компьютеров, также она качается и простоты взаимодействия между человеком и компьютером.

Появляется научное направление Человеко-компьютерное взаимодействие (HCI, human-computer interaction ), которое существует и развивается для совершенствования методов разработки, оценки и внедрения интерактивных компьютерных систем, предназначенных для использования человеком.

Основной задачей человеко-компьютерного взаимодействия является улучшение взаимодействия между человеком и компьютером, делая компьютеры более удобными и восприимчивыми к потребностям пользователей. В частности, человеко-компьютерное взаимодействие занимается:

Долгосрочной задачей человеко-компьютерного взаимодействия является разработка системы, которая снизит барьер между человеческой когнитивной моделью того, чего они хотят достичь и пониманием компьютера поставленных перед ним задач.

Специалисты человеко-компьютерного взаимодействия — это, как правило, разработчики, занимающиеся практическим применением методик разработки к реальным всемирным проблемам. Их работа, зачастую, вращается вокруг разработки графических- и веб- интерфейсов.

Человеко-компьютерный интерфейс

Создание качественного человеко-компьютерного интерфейса, который можно назвать точкой связи между человеком и компьютером, есть конечная цель изучения человеко-компьютерного взаимодействия.

Читайте также:  как удалить канал в телеграмме на компьютере

Обмен информацией между человеком и компьютером можно определить как узел взаимодействия. Узел взаимодействия включает в себя несколько аспектов:

Человеко-компьютерный интерфейс

Создание качественного человеко-компьютерного интерфейса, который можно назвать точкой связи между человеком и компьютером, есть конечная цель изучения человеко-компьютерного взаимодействия.

Обмен информацией между человеком и компьютером можно определить как узел взаимодействия. Узел взаимодействия включает в себя несколько аспектов:

Источник: https://doma35.ru/computers/sredstva-vzaimodeystviya-cheloveka-i-kompyutera-eto

1. Для чего операционная система является надсистемой:  
а) для служебных программ +  
б) для устройств ввода  
в) для файловой структуры

2. В системе «человек — персональный компьютер», компьютер:  
а) подсистема другой системы  
б) подсистема +  
в) самостоятельная система

3. К средствам взаимодействия человека и компьютера относится:  
а) мышка  
б) монитор  
в) интерфейс +

4. В системе «человек — персональный компьютер», человек:  
а) надсистема  
б) подсистема +  
в) самостоятельная система

5. Для чего аппаратное обеспечение является надсистемой:  
а) для программ  
б) для прикладных программ  
в) для устройств хранения +

6. Укажите подсистему системы информационные ресурсы компьютера:  
а) устройства хранения  
б) текстовые файлы +  
в) прикладные программы

7. Объем CD-R диска больше объема дискеты 3,5 дюйма в столько раз:  
а) примерно в 486 раз +  
б) примерно в 512 раз  
в) примерно в 450 раз

8. Глобальная компьютерная сеть, связывающая компьютеры по всему миру носит название:  
а) Google  
б) Интернет +  
в) локальная сеть

9. Клавиши F1-F12 относятся к такому блоку клавиш клавиатуры:  
а) символьные клавиши  
б) клавиши дополнительной клавиатуры  
в) функциональные клавиши +

10. Информацию обрабатывает данное центральное устройство компьютера:  
а) жесткий диск  
б) процессор +  
в) блок питания

11. В системном блоке находится:  
а) мышь  
б) монитор  
в) материнская плата +

12. В системном блоке находится:  
а) клавиатура  
б) оперативная память +  
в) колонки

13. Какое устройство расположено в системном блоке:  
а) жесткий диск +  
б) мышь  
в) сканер

14. Какое устройство расположено в системном блоке:  
а) принтер  
б) клавиатура  
в) центральный процессор +

15. Интернет изобрели в этом году:  
а) 1993  
б) 1971  
в) 1982 +

16. Первый компьютер изобрели в этом году:  
а) 1965  
б) 1945 +  
в) 1950

17. Что из представленного относится к аппаратному обеспечению:  
а) устройства ввода +  
б) звуковые файлы  
в) прикладные программы

18. Что из представленного относится к аппаратному обеспечению:  
а) графические файлы  
б) устройства хранения +  
в) системные программы

19. Часть аппаратного обеспечения:  
а) системные программы  
б) графические файлы  
в) устройства вывода +

20. Часть аппаратного обеспечения:  
а) устройства обработки +  
б) звуковые файлы  
в) прикладные программы

21. Что относится к информационным ресурсам:  
а) устройства вывода  
б) системные программы  
в) звуковые файлы +

22. Что относится к информационным ресурсам:  
а) устройства обработки  
б) графические файлы +  
в) прикладные программы

23. Информационными ресурсами являются:  
а) устройства ввода  
б) прикладные программы  
в) текстовые файлы +

24. Информационными ресурсами являются:  
а) файлы с видеоинформацией +  
б) системные программы  
в) устройства хранения

25. Что из представленного ниже относится к программному обеспечению:  
а) устройства ввода  
б) текстовые файлы  
в) системные программы +

26. Что из представленного ниже относится к программному обеспечению:  
а) файлы с видеоинформацией  
б) прикладные программы +  
в) устройства хранения

27. Компонент программного обеспечения:  
а) служебные программы +  
б) устройства вывода  
в) устройства обработки

28. Какой системой обеспечивается пользовательский интерфейс:  
а) основной  
б) операционной +  
в) вспомогательной

29. Подсистемой системы программное обеспечение компьютера являются:  
а) прикладные программы +  
б) внешние устройства  
в) графические файлы

30. Какое название носит средство взаимодействия программ компьютера:  
а) аппаратный интерфейс  
б) пользовательский интерфейс  
в) программный интерфейс +

1. Foydalanuvchi tizim bilan ishlayotgan vaqtda, u oprnatadigan parametrlarni qisqartirish, parametrlarni o‘rnatish vaqtini tejashga imkon beradigan printsip

 chastota printsipi

2. Tasvirlarni vizual va tovushli uzatib berishning dunyodagi eng ilgor usuli

 sms

3. Matritsali infografika nima?

 Qurilmaning ishlash tamoyillarini, hodisani qayta tiklashni tushuntirib beradigan o‘ziga xos ko‘rsatma

4. O‘zaro ta'sir dizayni bu…….

 odamlar va individual tizim interfeyslari yoki bir nechta interfeyslar (yoki tizimlar) oprtasidagi o‘zaro tapsirni ta'minlaydigan model uchun javobgardir

5. UX (User Ехperience) dizayni nima?

 Interfeysning tashqi visual dizaynini amalga oshiradi

6. Interfeyslar 2 turga bo‘linadi,bular-

 oyna va amaliy dasturlash interfeyslari

7. Inson-kompyuter o‘zaro tapsirining muhim vazifasi nima?

 Interfeysni qoplashda qulayligi va engilligini aniqlovchi umumiy dizayn xarakteristikalari

8. Moslashuvchan tushunchasi hozirgi vaqtda……

 interfeyslarning odamlar va kompyuterlarni o‘zaro tapsirini tadqiq qilishning asosiy yopnalishlaridan biri hisoblanadi

9. 3D-modellashtirish — bu ...

 xajmli obʼektlarni uzatish jarayoni

10. Frustratsiya emotsional holat to‘g‘ri berilgan qatorni belgilang?

 odamning ayni paytdagi birlamchi ehtiyojlari qondirilishi yoki qondirilmasligiga nisbatan uning nisbatan qisqa muddatli munosabati sifatida vujudga keluvchi hissiy holatdir.

11. Operatsion tizim va kompyuter funktsiyalaridan foydalanish xamda ularni boshqarish boʼyicha toʼliq huquqga ega boʼlgan foydalanuvchini turini koʼrsating:

 Oddiy foydalanuvchi (polgpzovatelgp)

12. Katta hajmdagi vizual buyumlarni ishlab chiqarish uchun ma'lum darajadagi hunarmandchilik va maxsus ko‘nikmalarga ega dizayn turi?

 Grafik dizayn

13. Potentsial foydalanuvchi xatolariga moslashishi va bunday xatolarning oqibatlarini bartaraf etish jarayoni bu?

 "foydalanuvchini kechirish" printsipidir

14. Kontekstni tahlil qilish nima?

 muayyan vazifani bajarish jarayonida algoritmlarning nima qilayotgani va ular qanday muhitda ishlayotganligi haqida mavjud barcha ma'lumotlarni top'lash

15. «Virtual borliq» tushunchasini anglatadigan javobni belgilang

 xaqiqiy va sunʼiy muxitlarda modellar va grafika imitatsiyasi

16. Ishga yaroqlilik — bu ...

 ma'lum xajm va sifatdagi ishni bajarishiga imkon beruvchi salomatlik xolati

17. Usability tushunchasini qaysi dizayner birinchi bo‘lib fanga kiritgan?

 S.Ogurtsov

18. Mexnatga layoqatlilik — bu …

 inson organizmining fiziologik va psixologik funktsiyalar orqali mos ravishdagi faoliyatni ma'lum vaqt oralig‘ida talabqilingan sifatda bajarishi

19. Raqamlar va faktlar, aloqalar va bogpliqliklarni koprsatadigan eng keng tarqalgan infografika turi bu-

 Statik infografika

20. Dinamik prototiplar nima?

 Bu ma'lum bir yakuniy xulosaga olib keladigan savollarga ketma-ket javoblar zanjiri

21. Hik qonuni nima?

 qaror qabul qilish uchun pul va kuch talab qilinadigan variantlar soniga qarab ko‘payishini bashorat qiladi.

22. Eksperimentni rejalashtirish nima?

 bu eksperimentlarni tez belgilashga qaratilgan modellar majmuidir

23. Virtual tizim tushunchasi-

 Tarkibida bir qancha tartiblanmagan kodlanuvchi belgilar obrazi va unga mos ikkilik koddagi belgi bo‘lgan jadvaldir

24. Tizimli dasturiy taʼminot bu:

 kompyuter ishini nazorat qiladi

25. Foydalanuvchi interfeysi qanday qismlarga boplinishi mumkin?

 Foydalanuvchini qurilmaga ma'lumot kiritish uchun javobgar bo‘lgan va foydalanuvchiga uning kirishi uchun javobgar bo‘lgan qismlarga

26. Operatsion tizim kengaytirilgan mashina sifatida……

 foydalanuvchiga real apparatura bilan ishlash oʼrniga qulay interfeys yaratadi

27. …- tayyor maxsulot interfeysining foydalanuvchi xarakteristikasini baxolash usulidir.

 Sifatiy usul

28. Interfeysning moslashuvchanligi nima?

 tizimga mavjud bilimlarni yangi vazifalarga topshirishga, yangi jihatlarni tezroq o‘zlashtirish ga va tushunishga vaqt sarflamaslikka imkon beradi

29. Intuitiv interfeys nima?

 Foydalanuvchining rangli interfeysi

30. Infografik xususiyatlarni qanday guruhlash mumkin?

 kommunikativ,kognitiv,illustrativ

31. Ikki oʼlchovli tasvirlarning qanday turlari mavjud?

 Rastr, model va fraktal grafika

32. Navigation Components elementi nima?

 navigatsiya komponentlarini va kiritish boshqaruv elementlari foydalanuvchilarga tizimga ma'lumot kiritish imkoniyatini beradi.

33. Operatsion tizimlar asosiy funktsiyalari?

 Tizimlardan(yoki tizim operatoridan) maʼlum tilda tuzilgan komanda yoki topshiriqlarni qabul qilish va ularga ishlov berish

34. Ixtisoslashtirilgan vositalar va muhitda, animatsion muharrirlarda (birinchi navbatda Flash), veb-muharrirlar (HTML-kod muharrirlari) asosida yaratilgan prototip turi qanday nomlanadi?

 Dinamik prototilar

35. Nutq tovushi quyidagilardan iborat

 shovqin va ton

36. Praksik hissiyotlar……..deyiladi?

 Inson amaliy hayotining istalgan sohasi maqsadga muvofiq aqliy faoliyatiga, shaxsning ularga nisbatan muayyan munosabatda bolish sohasiga aylanib qoladi

37. Xavfsizlik printsipi nima?

 mualliflashtirilgan (avtorizovanniy) foydalanuvchilarga zarur maʼlumot doimo ochiqligi kafolati

38. Fitts qonuniga asosan optimizatsiya strategiyalari 2 turga bo‘linadi. Ular……

 1. Ob’ektlarni bir-biriga yaqin joylashtirish 2. Uzoqda joylashgan ob’ektlarni kattalashtirish

39. Fitts qonuni hozirgi kunda IT sohasining qaysi qismida ishlatiladi?

 xatolarni aniqlashda

40. Shaxsiy kompyuter OT asosiy vazifasi –

 ShK OT asosiy vazifasi – foydalanuvchiga qulay fayl yaratishdir

41. Grafik dizayn bu…….

 Interfeysning moslashuvchanligi bu foydalanuvchining tayyorgarligi va unumdorligini hisobga olish usuli

42. Multimedianing dasturiy vositalari qanday turlarga bulinadi

 Tasvirli, instrumental va amaliy dasturiy vositalar

43. Grafik qobiqqa ega bo‘lgan Operatsion tizimni ko‘rsating

 WINDOWS Xp

44. Usabiliti testlash nima?

 Tayyor dastur interfeysida foydalanuvchi xarakteristikalarini baxolash usulidir

45. Qaysi multimediali texnologiya tasvirni xarakatlanganligini ketma ket xosil qiladi

 Animatsiya

46. Interfeysi bu-

 bitta tizimning ikkita elementi o‘rtasida kirish bo‘g‘in bo‘lib, uning yordamida ushbu tizimning ishi amalga oshiriladi

47. Tadqiqot infografikasi nima?

 Bu ma'lum bir yakuniy xulosaga olib keladigan savollarga ketma-ket javoblar zanjiri

48. Infografikaninig illustrativ xususiyati nima?

 harakat uchun ko‘rsatma,ko‘rsatma, fragment ma'nolarini markalash, tavsiya, ma'lumotni o‘zlashtirish bo‘yicha ko‘rsatma

49. Dastur:

 buyruqlarning tartiblangan ketma-ketligi

50. Foydalanuvchilarga mavjud bilimlarni yangi vazifalarga topshirishga, yangi jihatlarni tezroq o‘zlashtirish ga va tushunishga vaqt sarflamaslikka imkon beruvchi prinsipi qaysi?

 "foydalanuvchini kechirish" printsipidir

51. Qog‘oz prototipini yaratish, "skeletlari" ni tasvirlash bu-

 Dinamik prototiplardir

52. UI dizayn tamoyillari to‘g‘ri berilgan qatorni belgilang

 Tuzilishi. Oddiylik, ko‘rinishi,ishonchlilik, bardoshlik,

53. Nutq interfeysi bu-

 MSDOS interfeysi

54. Maqsadli auditoriyani o‘rganish nima uchun kerak?

 interfeys qurilmalarini tekshirish va umuman o‘zaro tapsirni kamaytirish uchun zarurdir

55. Koʼrsatilgan amaliy dasturiy paketlardan qaysi biri tasvir xajmini kichiklashtirishga yordam beradi?

 Adobe photoshop

56. UI (User Interfeys) dizayni nima?

 Foydalanuvchini axborot olish jarayonida topliq qoniqishini ta'minlashdir

57. Infografikaning asosiy xarakteristikalari bu-

 qulaylik, murakkablik, o‘qish tezligi, mantiqiy taqsim, ishlab chiqarish qobiliyati, o‘ziga xoslik

58. Foydalanuvchi interfeysini yaratishda yagona stilistika prinsipi nima?

 Bajariladigan vazifalarning yagona funksiyalar va bo‘limlar orqali amalga oshirishdir

59. UX (User Experience) dizayni…….

 grafika yoki model dizayn mahoratiga ega boplishi shart, ammo psixologiya va modelli dizaynni tushunish shart emas

60. Interfeysning moslashuvchanligi nima?

 Interfeysning moslashuvchanligi bu tizimning tayyorgarligi va xatoligini hisobga olish qobiliyatidir

61. Oddiy, ammo samarali interfeysni yaratishning yana bir usuli bu-

 elementlarni ularning semantik ma'nosi va mantiqiy munosabatlarini hisobga olgan holda ekranda joylashtirish va taqdim etish

62. Fayllar bilan ishlashni amalga oshiruvchi dasturiy ta`minot:

 fayl menedjeri

63. Maʼlum ish joyida aniq masalalarni yechishga yordam beradigan dasturiy ta'minot bu-

 amaliy dasturiy taʼminot

64. “20-asrning asosiy va hali mazmunli bo‘lmagan badiiy inqilobini aynan kontseptualizm deb ataydi. Ushbu fikr qaysi olimga tegishli?

 I. M. Sechenov

65. Multimediya komponentalari qaysi javobda tugri kursatilgan?

 audio, video, kompyuter grafika, jadval

66. Animatsiya bu...

 tab'iy xosil qilingan tasvirlar ketma-ketligidan xosil qilinadi.

67. Utilitalar bu shunday foydali dasturlarki:

 apparat vositalar ishini kuzatadi.

68. Mobillilik printsipi nima?

 Bu printsip OTni bir platformadan, boshqa tipdagi platformaga koʼchirish imkonini nazarda tutadi

69. Usabiliti tushunchasi nima?

 Foydalanuvchiga qulaylik maqsadida qopshimcha tanishtiruv funksiyalarini kiritish.

70. Grafik dizayn nima?

 yangi sanoat texnologiyalaridan (kompyuter grafikasi, veb-dizayn) foydalanmagan holda tashkillangan va bosma amaliy model (tipografiya) shakli

71. Tajribani rejalashtirish nima uchun qo‘llaniladi?

 bu eksperimentlarni aniq taxlil qiluvchi algoritmlar yaratishni rejalashda

72. Axloqiy hissiyotlar………deyiladi?

 inson amaliy hayotining istalgan sohasi maqsadga muvofiq aqliy faoliyatiga, shaxsning ularga nisbatan muayyan munosabatda bolish sohasiga aylanib qoladi

73. Multimedia-texnologiyalarining asosiy maqsadi

 tovush, video, animatsiya va boshqa vizual effektlar (Simulation) bilan taʼminlangan apparat maxsulotlarni yaratishdan iboratdir

74. Maqsadli auditoriya nima?

 sayt / ilova mazmuni yo‘naltirilgan Internet foydalanuvchilari guruhi

75. Qanday tizim “inson-mashina” tizimi deyiladi?

 Inson operator yoki operatorlar guruxining texnik qurilmalar bilan o‘zaro aloqadagi tiziim

76. To‘ldiriladigan menyu interfeysi ga to‘g‘ri ta'rif berilgan qatorni belgilang

 bu foydalanuvchi tomonidan kompyuterga to‘g‘ridan to‘g‘ri ko‘rsatmalar berish vositasidir. Odatda funktsional kalitlar, aloxida simvollar, abbreviaturalar yoki bir butun so‘zlardan iborat buyruqlardan tashkil to‘gan

77. Inson-mashina interfeysi tizimlarining yaratilishi qanday tushunchalar bilan bogʼliq?

 ergonomika va xotira tushunchalari bilan

78. Uch o‘lchovli grafika – bu…

 xajmsiz obʼektlarni tasvirlash uchun vositalar va usullar to‘plami

79. Kompyuter bilan nutqli muloqot oʼrnatish uchun foydalaniladigan tizimni belgilang.

 nutqni ximoya etadigan tizimlar va nutqni sintezlashtiradigan tizimlar

80. Operatsion tizim bu:

 amaliy dasturiy taʼminotga kiradi

81. "foydalanuvchini kechirish" printsipi nima?

 tizimga mavjud bilimlarni yangi vazifalarga topshirishga, yangi jihatlarni tezroq o‘zlashtirish ga va tushunishga vaqt sarflamaslikka imkon beradi

82. UX (User Experience) Dizaynini loyixalash bosqichlar qaysilar?

 Foydalanuvchi modeli, Dizayn,Foydalanuvchi sinovi

83. Multimedia……….? To‘g‘ri ta'rif keltirilgan qatorni belgilang?

 matn, grafik, harakatsiz tasvir, animatsiya, video, animatsiya, tovush, musiqa va nutqning kombinatsiyasini bildiradi

84. Fitts qonuni nima?

 bu maqsadga fazoviy bilim va unga qarab harakatlanish vaqti o‘rtasidagi bog‘liqlikdir.

85. Faqatgina oʼzining qayd maʼlumoti sozlashlarini oʼzgartirish huquqiga ega boʼlgan, ammo dasturlarni oʼrnatish va Operatsion tizim funktsiyalarini sozlash boʼyicha cheklovlari mavjud boʼlgan foydalanuvchi turini koʼrsating:

 Tashrif foydalanuvchi

86. Internet muxitida online ishlaydigan elektron matn muharririni koʼrsating

 Google for

87. Operatsion tizim qobiqlari:

 Operatsion tizim ishini boshqarish qulayligini oshiradigan qoʼshimcha dasturdir

88. Axborotlarni kodlash bu-

 bu umumiy matndan spikerning nutqini aniqlay oladigan hisoblash tizimlari

89. Fitts qonuni kim tomonidan ishlab chiqilgan?

 ol Fitts

90. UI(User Interfeys) yoki foydalanuvchi interfeysi dizayni qanday tushunchalarni opz ichiga oladi?

 User dizayni, veb dizayn va axborot arxitekturasi

91. Veb-resurslarda yoki uning qismlarida etarli darajada idrok etilishi mumkin bo‘lgan juda katta ma'lumot oqimi bu-

 Statik infografika

92. Yuqori aniqlikdagi prototip bu…..

 bu keng doiradagi dasturlar, turli xil raqamli prototiplar va foydalanuvchilarni o‘chirish vositalaridan foydalanish

93. Stsenariylar nima?

 Dastur bilan loyiha o‘rtasidagi o‘zaro aloqaning tavsifi

94. Qurilmaning ishlash tamoyillarini, hodisani qayta tiklashni tushuntirib beradigan opziga xos ko‘rsatma bu?

 Matritsali infografika

95. Kontseptual dizayn nima?

 Dasturlash tillarida tuzilgan ixtiyoriy dastur matnini bir shakldan boshqasiga (ikkilik, yapni mashina kodlariga) optkazish

96. Matn grafika tasvirlarini kompyuterga kiritishni avtomatlashtirish uchun xizmat qiluvchi qurilma

 Monitor

97. Buyruqli interfeysni tanlang

 Macintosh

98. Foydalanuvchi interfeysi (UI) elementlarining qanday toifalari bor?

 Input Controls,Navigation Components,Inter Components

99. Tizim interfeys qanday turlarga boplinadi?

 buyruq va grafik

100. UX (User Experience) dizayni ierarxiya tamoyili nima?

 ma'lum bir qurilma yoki format uchun mahsulotni qanday tuzish bo‘yicha rasmiy ko‘rsatmalar to‘plami

Natijalar

|  |  |
| --- | --- |
| **Topshiriq** | Oraliq nazorat |
| **Talaba** | NO‘MONOV NASRULLOXON NIZOMJON O‘G‘LI |
| **Boshlandi** | 17.11.2022 11:55 |
| **Tugadi** | 17.11.2022 12:02 |
| **To'g'ri** | 28 |
| **Foiz** | 28.0 |

Chop etish

**Dastur versiyasi** 0.8.14.4 / **Yadro** 2.0.41.1 / **Sana** 17.11.2022 12:02:30

### 1. Matn grafika tasvirlarini kompyuterga kiritishni avtomatlashtirish uchun xizmat qiluvchi qurilma

 Skaner

### 2. Kompyuter bilan ishlashda ergonomika nimaga javob beradi?

 inson mehnatiga

### 3. Inson-kompyuter o‘zaro tapsirining muhim vazifasi nima?

 Ma'lumotni samarali tushunishga yordam beradigan tarzda taqdim etish amaliyotidir

### 4. Maqsadli auditoriyani o‘rganish nima uchun kerak?

 interfeys elementlarini sozlash va umuman o‘zaro ta'sirni loyihalash uchun zarurdir

### 5. Inson va kompyuterning oʼzaro taʼsiri asosan qanday yoʼnalishlarni oʼz ichiga oladi?

 kompyuter grafikasi, muhandislik psixologiyasi, ergonomika va informatika.

### 6. Uch o‘lchovli grafika – bu…

 xajmli obʼektlarni tasvirlash uchun vositalar va usullar top'lami

### 7. Emotsiya so‘zining ma'nosi to‘g‘ri keltirilgan qatorni belgilang.

 odamning ayni paytdagi birlamchi ehtiyojlari qondirilishi yoki qondirilmasligiga nisbatan uning nisbatan qisqa muddatli munosabati sifatida vujudga keluvchi hissiy holatdir.

### 8. Operatsion tizim qobiqlari:

 Operatsion tizim ishini boshqarish qulayligini oshiradigan qoʼshimcha dasturdir

### 9. Foydalanuvchi tadqiqotlari tushunchasi nima?

 vazifalarni tahlil qilish va boshqa mulohazalar metodologiyasi orqali tizim va foydalanish xatti-harakatlariga javobgar

### 10. Intuitiv interfeys nima?

 Foydalanuvchining model interfeysi

### 11. UX (User Experience) Dizaynini loyixalash bosqichlar qaysilar?

 Foydalanuvchi modeli, Dizayn,Foydalanuvchi sinovi

### 12. Auditoriya soprovlari nima?

 foydalanuvchilarni soprov qilish, soprovnoma shaklidan foydalanish yoki saytda ro‘yxatdan optish

### 13. "Onboarding" atamasi nima?

 Foydalanuvchini dasturga "botirish", joylashtirish jarayonini anglatadi

### 14. Hik qonuni nima?

 qaror qabul qilish uchun vaqt va kuch talab qilinadigan variantlar soniga qarab ko‘payishini bashorat qiladi.

### 15. Interfeysning moslashuvchanligi nima?

 Interfeysning moslashuvchanligi bu foydalanuvchining tayyorgarligi va unumdorligini hisobga olish qobiliyatidir

### 16. Faoliyat — bu …

 insonning atrof muxit bilan faol o‘zaro xarakati bo‘lib, natijada ma'lum extiyojiga ko‘ra paydo bo‘lgan ongli ravishda qo‘yilgan maqsadga erishishi

### 17. Stsenariylar nima?

 Foydalanuvchi bilan loyiha o‘rtasidagi o‘zaro aloqaning tavsifi

### 18. Tabiiy interfeys bu-

 foydalanuvchini muammoni hal qilishning odatiy usullarini sezilarli darajada o‘zgartirishga majbur qilmaydigan interfeys

### 19. Kompyuter bilan nutqli muloqot oʼrnatish uchun foydalaniladigan tizimni belgilang.

 nutqni idrok etadigan tizimlar va nutqni sintezlashtiradigan tizimlar

### 20. Ikki oʼlchovli tasvirlarning qanday turlari mavjud?

 Rastr, vektor va fraktal grafika

### 1. Interfeysning moslashuvchanligi nima?

 Interfeysning moslashuvchanligi bu foydalanuvchining tayyorgarligi va unumdorligini hisobga olish qobiliyatidir

### 2. Interfeyslar 2 turga bo‘linadi,bular-

 tizim va amaliy dasturlash interfeyslari

### 3. Frustratsiya emotsional holat to‘g‘ri berilgan qatorni belgilang?

 Maqsadga erishishga Xalaqit beradigan sabablar ostida paydo bo‘lgan holat.

### 4. Kam ishonchlilik prototipi tushunchasi nima?

 kontseptsiyalarni loyihalash jarayonida erta tasdiqlashga yordam beradigan tushunchalarning qoppol ifodasidir

### 5. Input Controls elementi nima?

 kiritish boshqaruv elementlari foydalanuvchilarga tizimga ma'lumot kiritish imkoniyatini beradi

### 6. UI dizayn tamoyillari to‘g‘ri berilgan qatorni belgilang

 Tuzilishi. Oddiylik, ko‘rinishi,fikr-muloxaza, bardoshlik, qayta ishlatmoq

### 7. Dinamik prototiplar nima?

 Bu ma'lum bir yakuniy xulosaga olib keladigan savollarga ketma-ket javoblar zanjiri

### 8. Tez prototiplash tushunchasi nima?

 keng doiradagi dasturlar, turli xil raqamli prototiplar va foydalanuvchilarni o‘rganish vositalaridan foydalanish

### 9. …- tayyor maxsulot interfeysining foydalanuvchi xarakteristikasini baxolash usulidir.

 Yuzabiliti-testlash

### 10. Shaxsiy kompyuter OT asosiy vazifasi –

 ShK OT asosiy vazifasi – foydalanuvchiga qulay interfeys yaratishdir

### 11. WINDOWS Xp bu-

 Grafik qobiqqa ega bo‘lgan Operatsion tizim

### 12. Antropomorf interfeys to‘g‘ri ko‘rsatilgan qatorni ko‘rsating?

 bu insonga mo‘ljallangan interfeys loyixasidir. Bunday interfeys foydalanuvchi bilan belgili elementlar, vizual axborot, xatto foydalanuvchining nigoxi qaratilgan elementlarni o‘z ichiga olgan tabiiy tilda dialog xosil qila olishi kerak.

### 13. Usabiliti testlash nima?

 Tayyor dastur interfeysida foydalanuvchi xarakteristikalarini baxolash usulidir

### 14. Bizni o‘rab turgan xaqiqiy dunyoning kompyuter yordamida yaratilgan va boshqariladigan soxa modeli nima deb ataladi

 Virtual tizim

### 15. “dasturning foydalanuvchi interfeysi” tushunchasining to‘g‘ri tavsifini aniqlang

 foydalanuvchi uchun dastur ishini boshqarish va talab qilingan natijaga erishish uchun imkon beruvchi elementlar to‘plami.

### 16. Tizimga parolsiz kirish huquqi mavjud, ammo kompyuter va Operatsion tizimni boshqarish boʼyicha hech qanday imkoniyatga ega boʼlmagan foydalanuvchi turini koʼrsating:

 Mehmon foydalanuvchi (Gost)

### 17. Foydalanuvchi real apparatura bilan ish koʼrishda mashina tilidan foydalanmasdan, qulay interfeysda ishlashi uchun…….

 dasturlarni boshqaruvchi sifatida xizmat qiladi

### 18. Ovozni aniqlash tizimlari bu-

 bu umumiy oqimdan spikerning nutqini aniqlay oladigan hisoblash tizimlari

### 19. Grafik qobiqqa ega bo‘lgan Operatsion tizimni ko‘rsating

 WINDOWS Xp

### 20. Foydalanuvchilarga mavjud bilimlarni yangi vazifalarga topshirishga, yangi jihatlarni tezroq o‘zlashtirish ga va tushunishga vaqt sarflamaslikka imkon beruvchi prinsipi qaysi?

 Interfeysning modeli

### 1. MS-DOS qanday interfeysga ega?

 buyruqli

### 2. Auditoriya tadqiqotlari natijasi bu……..

 Internet-loyiha auditoriyasi doirasini - mumkin bo‘lgan o‘sish va o‘zgarishlarni hisobga olgan holda real va potentsialni baholashga imkon beradi

### 3. Fitts qonuniga asosan optimizatsiya strategiyalari 2 turga bo‘linadi. Ular……

 1. Ob’ektlarni bir-biriga yaqin joylashtirish 2. Uzoqda joylashgan ob’ektlarni kattalashtirish

### 4. Ixtisoslashtirilgan vositalar va muhitda, animatsion muharrirlarda (birinchi navbatda Flash), veb-muharrirlar (HTML-kod muharrirlari) asosida yaratilgan prototip turi qanday nomlanadi?

 Dinamik prototilar

### 5. Input Controls elementi nima?

 kiritish boshqaruv elementlari foydalanuvchilarga tizimga ma'lumot kiritish imkoniyatini beradi

### 6. "Onboarding" atamasi nima?

 Foydalanuvchini dasturda "sinash", yangilash jarayonini anglatadi

### 7. Foydalanuvchi real apparatura bilan ish koʼrishda mashina tilidan foydalanmasdan, qulay interfeysda ishlashi uchun…….

 Operatsion tizim kengaytirilgan mashina va virtual mashina sifatida xizmat qiladi

### 8. Veb-dizayn tarkibiga nimalar kiradi?

 Axborot Arxitekturasi, veb-sayt tuzilishi, foydalanuvchi interfeysi, model ergonomikasi, model sxemalari, ranglar kiradi

### 9. Hik qonuni nima?

 qaror qabul qilish uchun vaqt va kuch talab qilinadigan variantlar soniga qarab ko‘payishini bashorat qiladi.

### 10. Passiv virtual borliq bu?

 Bajariladigan vazifalarning yagona funksiyalar va bo‘limlar orqali amalga oshirishdir.

### 11. Usability tushunchasini qaysi dizayner birinchi bo‘lib fanga kiritgan?

 Yakkob Nilson

### 12. Foydalanuvchi inetrfeysini yaratish printsiplarini ketma-ketligini ko‘rsating

 Dizayn, ochiqlik, ishonchlilik, soddalik, qulaylik, samaralilik

### 13. Infografikaning asosiy xarakteristikalari bu-

 qulaylik, tezlik, o‘qish murakkabligi, mantiqiy tartib, ishlab chiqarish qobiliyati, o‘ziga xoslik

### 14. Tizimga kirish uchun har bir foydalanuvchidan qanday maʼlumotlar kiritish talab qilinadi?

 Login va parol

### 15. "Axborot dizayni" atamasi qachondan foydalanishga kirgizilgan?

 1970 yillardan

### 16. Matritsali infografika nima?

 Qurilmaning ishlash tamoyillarini, hodisani qayta tiklashni tushuntirib beradigan o‘ziga xos ko‘rsatma

### 17. Displey qurilmasida quyidagi ikkita keng tarqalgan foydalanuvchi interfeysi mavjud, bular……

 faqat matnni opz ichiga olgan va asosan dasturchilar tomonidan ishlatiladigan buyruq satri interfeysi (CLI) va grafik foydalanuvchi interfeysi (GUI)

### 18. EHM operatorining ish joyi deyilganda……

 ishchi manbalar va tizim qurilmalar bilan jihozlangan konkret ishlab chiqarish masalarni yechishga moʼljalangan “operator – odam” ish faoliyati bilan shugʼulanadigan hudud tushiniladi

### 19. Multimedianing dasturiy vositalari qanday turlarga bulinadi

 Tasvirli, instrumental va amaliy dasturiy vositalar

### 20. Fitts qonuni kim tomonidan ishlab chiqilgan?

 ol Fitts

### 1. …- tayyor maxsulot interfeysining foydalanuvchi xarakteristikasini baxolash usulidir.

 Yuzabiliti-testlash

### 2. Intuitiv interfeys nima?

 Tajriba ortgan sari mukammallashgan interfeyslardir

### 3. UX (User Experience) dizayni muvofiqlik tamoyili nima?

 ma'lum bir qurilma yoki format uchun mahsulotni qanday tuzish bo‘yicha rasmiy model

### 4. Insonning kompyuter bilan oʼzaro aloqasi bu-

 odamlar (foydalanuvchilar) va kompyuterlar oʼrtasidagi oʼzaro munosabatlarni yaxshilashdan iborat

### 5. Inson tomonidan boshqarilmaydigan virtual borliq turi?

 passiv virtual borliq

### 6. Bizni o‘rab turgan xaqiqiy dunyoning kompyuter yordamida yaratilgan va boshqariladigan soxa modeli nima deb ataladi

 Virtual tizim

### 7. Virtual tizim tushunchasi-

 Bizni urab turgan xaqiqiy dunyoning kompyuter yordamida yaratilgan va boshqariladigan soxa modelidir

### 8. Hisoblash tizimlari tarkibi quyidagi qismlardan iborat:

 apparat va dasturiy taʼminot

### 9. Internet muxitida online ishlaydigan elektron matn muharririni koʼrsating

 Google docs

### 10. Tez prototiplash tushunchasi nima?

 keng doiradagi dasturlar, turli xil raqamli prototiplar va foydalanuvchilarni o‘rganish vositalaridan foydalanish

### 11. Koʼrsatilgan amaliy dasturiy paketlardan qaysi biri tasvir xajmini kichiklashtirishga yordam beradi?

 Adobe photoshop

### 12. Foydalanuvchi interfeysini yaratishda yagona stilistika prinsipi nima?

 Bajariladigan vazifalarning yagona funksiyalar va bo‘limlar orqali amalga oshirishdir

### 13. Raqamli tovush- bu qanday tovush?

 Elektron signal amplitudasining diskret sonlar bilan ifodalanishi

### 14. Infografik xususiyatlarni qanday guruhlash mumkin?

 kommunikativ,kognitiv,illustrativ

### 15. UX (User Experience) dizayni…….

 vizual yoki grafik dizayn mahoratiga ega bo‘lishi shart emas, ammo psixologiya va tizimli dizaynni tushunish shart

### 16. Tizim interfeys qanday turlarga boplinadi?

 buyruq va grafik

### 17. "Axborot dizayni" atamasi qachondan foydalanishga kirgizilgan?

 1970 yillardan

### 18. Infografikaninig kognitiv xususiyati nima?

 axborotni tizimlashtirish, obrazli va mavhum o‘rtasidagi aloqa, idrokning yaxlitligi, axborotni tahlil qilish va sintez qilishni rag‘batlantirish

### 19. Ichki interfeys bu-

 foydalanuvchi to‘g‘ridan-to‘g‘ri kirish huquqiga ega boplmagan, yashirilgan narsalarni anglatadi. Uning xususiyatlari xususiy deb nomlanadi

### 20. Interfeysi bu-

 bitta tizimning ikkita elementi o‘rtasida bog‘lovchi bo‘g‘in bo‘lib, uning yordamida ushbu tizimning ishi amalga oshiriladi

### 1. Zamonaviy interfeys turlarini toping?

 biometrik va semantik

### 2. Muvaffaqiyatli dasturni yaratishning asosiy omillaridan biri……

 bui foydalanuvchi tajribasi (UX) va foydalanuvchi interfeysidir (UI)

### 3. Auditoriya soprovlari nima?

 foydalanuvchilarni soprov qilish, soprovnoma shaklidan foydalanish yoki saytda ro‘yxatdan optish

### 4. Infografikada xronologiya nima?

 taqvim, gorizontal yoki vertikal chiziq, ba'zan aylana shaklida joylashtirilgan inson hayotidagi asosiy joylar yoki voqealar, joylarni aks ettiruvchi ma'lumotlar

### 5. Raqamli tovush- bu qanday tovush?

 Elektron signal amplitudasining diskret sonlar bilan ifodalanishi

### 6. Hisoblash tizimlari tarkibi quyidagi qismlardan iborat:

 apparat va dasturiy taʼminot

### 7. Foydalanuvchilarga mazmunli va tegishli tajribalarni taqdim etadigan mahsulotlar, tizimlar yoki xizmatlarni yaratish jarayoni qaysi dizaynga tegishli?

 UX (User Experience) dizayniga

### 8. Input Controls elementi nima?

 kiritish boshqaruv elementlari foydalanuvchilarga tizimga ma'lumot kiritish imkoniyatini beradi

### 9. Fitts qonuni kim tomonidan ishlab chiqilgan?

 ol Fitts

### 10. UI (User Interfeys) dizayni nima?

 Interfeysning tashqi visual dizaynini amalga oshiradi

### 11. Ish joyini tashkillash vaqtida yorugʼlik……

 suʼniy va xavfsiz yoritishlarga boʼlinadi

### 12. Mashina ichidagi interfeys nima?

 aloqa tizimi, tugunlar va kompyuter qismlarini bir-biri bilan bog‘lash vositalari

### 13. "Onboarding" atamasi nima?

 Foydalanuvchini dasturga "sinash", tekshirish jarayonini anglatadi

### 14. Foydalanuvchi interfeysi (UI) elementlari nima?

 bu dizaynerlar dasturlar yoki veb-saytlarni yaratish uchun foydalanadigan qismlar

### 15. Infografikaninig kommunikativ xususiyati nima?

 o‘ziga xoslik, jozibadorlik, ixchamlik, vizual ma'lumotlar, aniqlik

### 16. Frustratsiya emotsional holat to‘g‘ri berilgan qatorni belgilang?

 Maqsadga erishishga Xalaqit beradigan sabablar ostida paydo bo‘lgan holat.

### 17. Qaysi multimediali texnologiya tasvirni xarakatlanganligini ketma ket xosil qiladi

 Animatsiya

### 18. «Virtual borliq» tushunchasini anglatadigan javobni belgilang

 xaqiqiy va sunʼiy muxitlarda modellar va grafika imitatsiyasi

### 19. WINDOWS Xp qanday interfysga ega?

 grafik qobiqli interfeys

### 20. To‘ldiriladigan menyu interfeysi ga to‘g‘ri ta'rif berilgan qatorni belgilang

 qulay shakllar orqali ishlash imkoniyati mavjud bo‘lib, bunda faqatgina menyu satrlari namoyish etilib, ulardan birini osongina tanlash (kliknut) orqali buyruq amalga oshirilishi mumkin.

### 1. Tizimga kirish uchun har bir foydalanuvchidan qanday maʼlumotlar kiritish talab qilinadi?

 Login va parol

### 2. UX (User Ехperience) dizayni nima?

 Interfeysning tarkibiy va arxitektura qismini boshqaradi

### 3. Axborotlarni kodlash bu-

 ma’lum bir ma’lumotning bir ko‘rinishidan saqlash, uzatish, qayta ishlash oson bo‘lgan boshqa ko‘rinishga o‘tkazishdir

### 4. Dastur:

 buyruqlarning tartiblangan ketma-ketligi

### 5. Zamonaviy interfeys turlarini toping?

 biometrik va semantik

### 6. Infografikaning asosiy xarakteristikalari bu-

 qulaylik, ravshanlik, o‘qish qobiliyati, mantiqiy tartib, ishlab chiqarish qobiliyati, o‘ziga xoslik

### 7. Statistik infografika nima?

 Raqamlar va faktlar, aloqalar va bogpliqliklarni koprsatadigan eng keng tarqalgan infografika turi.

### 8. Inson-mashina interfeysi tizimlarining yaratilishi qanday tushunchalar bilan bogʼliq?

 ergonomika va qulaylik tushunchalari bilan

### 9. Fitts qonuni nima?

 bu maqsadga fazoviy masofa va unga qarab harakatlanish tezligi o‘rtasidagi bog‘liqlikdir

### 10. Aqliy (kontseptual) model nima?

 inson ongida shakllangan narsa yoki hodisa haqidagi g‘oya

### 11. Ikki oʼlchovli tasvirlarning qanday turlari mavjud?

 Rastr, vektor va fraktal grafika

### 12. Tadqiqot infografikasi nima?

 Web-Resurslarda yoki uning qismlarida etarli darajada idrok etilishi mumkin bo‘lgan juda katta ma'lumot oqimi

### 13. Foydalanuvchilarga mazmunli va tegishli tajribalarni taqdim etadigan mahsulotlar, tizimlar yoki xizmatlarni yaratish jarayoni qaysi dizaynga tegishli?

 UX (User Experience) dizayniga

### 14. Multimedia-texnologiyalarining asosiy maqsadi

 tovush, video, animatsiya va boshqa vizual effektlar (Simulation) bilan taʼminlangan dasturiy maxsulotlarni yaratishdan iboratdir

### 15. Qurilmaning ishlash tamoyillarini, hodisani qayta tiklashni tushuntirib beradigan opziga xos ko‘rsatma bu?

 Matritsali infografika

### 16. Insonning kompyuter bilan oʼzaro aloqasi bu-

 odamlar (foydalanuvchilar) va kompyuterlar oʼrtasidagi oʼzaro munosabatlarni oʼrganish, rejalashtirish va loyihalashdan iborat

### 17. UX (User Experience) dizayni ierarxiya tamoyili qanday qismlarga bo‘linadi?

 Axborot arxitekturasi va Tizim ierarxiya

### 18. Eksperimentni rejalashtirish nima?

 bu eksperimentlarni samarali belgilashga qaratilgan tadbirlar majmuidir

### 19. Operatsion tizim resurslarni boshqaruvchi sifatida…..

 resurslarni rejalashtiradi (kimga, qachon va qancha) va resurslarni kuzatadi (boʼsh yoki band)

### 20. Operatsion tizim qobiqlari:

 Operatsion tizim ishini boshqarish qulayligini oshiradigan qoʼshimcha dasturdir

### 1. Operatsion tizim qobiqlari:

 Operatsion tizim ishini boshqarish qulayligini oshiradigan qoʼshimcha dasturdir

### 2. Infografika nima?

 bu ma'lumotni, ma'lumotlarni va bilimlarni taqdim etishning grafik usuli bo‘lib, uning maqsadi murakkab ma'lumotlarni tez va aniq taqdim etishdir.

### 3. UI(User Interfeys) yoki foydalanuvchi interfeysi dizayni ko‘proq…….

 ranglar va tipografiyaga ko‘proq e'tibor beradi

### 4. Aqliy (kontseptual) model nima?

 inson ongida shakllangan narsa yoki hodisa haqidagi g‘oya

### 5. Interfeyslar 2 turga bo‘linadi,bular-

 tizim va amaliy dasturlash interfeyslari

### 6. Antropomorf interfeys – bu-

 Bunday interfeys foydalanuvchi bilan belgili elementlar, vizual axborot, xatto foydalanuvchining nigoxi qaratilgan elementlarni oʼz ichiga olgan tabiiy tilda dialog xosil qila olishi kerak

### 7. Bizni o‘rab turgan xaqiqiy dunyoning kompyuter yordamida yaratilgan va boshqariladigan soxa modeli nima deb ataladi

 Virtual tizim

### 8. Auditoriya soprovlari nima?

 foydalanuvchilarni soprov qilish, soprovnoma shaklidan foydalanish yoki saytda ro‘yxatdan optish

### 9. Algoritm shaklida qurilgan infografika nima?

 bu ma'lum bir yakuniy xulosaga olib keladigan savollarga ketma-ket javoblar zanjiri

### 10. Matn grafika tasvirlarini kompyuterga kiritishni avtomatlashtirish uchun xizmat qiluvchi qurilma

 Skaner

### 11. Fitts qonuniga asosan optimizatsiya strategiyalari 2 turga bo‘linadi. Ular……

 1. Ob’ektlarni bir-biriga yaqin joylashtirish 2. Uzoqda joylashgan ob’ektlarni kattalashtirish

### 12. Vizual dizaynning asosiy maqsadi?

 UX(User Experience)ni rasmlar, fotosuratlar, tipografiya, makon, maket va ranglar yordamida shakllantirish va takomillashtirish

### 13. Usability tushunchasini qaysi dizayner birinchi bo‘lib fanga kiritgan?

 Yakkob Nilson

### 14. Inson va kompyuterning oʼzaro taʼsiri asosan qanday yoʼnalishlarni oʼz ichiga oladi?

 kompyuter grafikasi, muhandislik psixologiyasi, ergonomika va informatika.

### 15. "informatsiya" bu nima?

 insonlar va qurilmalar o‘rtasida ma'lumot almashinuvi, tirik va notirik tabiatdagi signal almashinuvini amalga oshiruvchi umumiy ilmiy tushuncha

### 16. Qurilmaning ishlash tamoyillarini, hodisani qayta tiklashni tushuntirib beradigan opziga xos ko‘rsatma bu?

 Matritsali infografika

### 17. Yuqori aniqlikdagi prototip bu…..

 bu dizaynga va funktsional imkoniyatlarga ko‘ra dizaynning oxirgi versiyasiga eng yaqin o‘xshashligi bo‘yicha kompyuterga asoslangan interfaol tasvir

### 18. Nutq tovushi quyidagilardan iborat

 shovqin va ton

### 19. Antropomorf interfeys to‘g‘ri ko‘rsatilgan qatorni ko‘rsating?

 bu insonga mo‘ljallangan interfeys loyixasidir. Bunday interfeys foydalanuvchi bilan belgili elementlar, vizual axborot, xatto foydalanuvchining nigoxi qaratilgan elementlarni o‘z ichiga olgan tabiiy tilda dialog xosil qila olishi kerak.

### 20. Inson tomonidan boshqarilmaydigan virtual borliq turi?

 passiv virtual borliq

### 1. Oddiy, ammo samarali interfeysni yaratishning yana bir usuli bu-

 elementlarni ularning semantik ma'nosi va mantiqiy munosabatlarini hisobga olgan holda ekranda joylashtirish va taqdim etish

### 2. Vizual shum turlari?

 Oqtiqcha yuklama va fondagi shumlar.

### 3. Mashina ichidagi interfeys nima?

 aloqa tizimi, tugunlar va kompyuter qismlarini bir-biri bilan bog‘lash vositalari

### 4. Operatsion tizimlar asosiy funktsiyalari?

 Dasturlardan (yoki tizim operatoridan) maʼlum tilda tuzilgan komanda yoki topshiriqlarni qabul qilish va ularga ishlov berish

### 5. Bizni o‘rab turgan xaqiqiy dunyoning kompyuter yordamida yaratilgan va boshqariladigan soxa modeli nima deb ataladi

 Virtual tizim

### 6. Matn grafika tasvirlarini kompyuterga kiritishni avtomatlashtirish uchun xizmat qiluvchi qurilma

 Skaner

### 7. Foydalanuvchi interfeysi (UI) elementlari nima?

 bu dizaynerlar dasturlar yoki veb-saytlarni yaratish uchun foydalanadigan qismlar

### 8. Axloqiy hissiyotlar………deyiladi?

 intellektual faoliyat va unung natijalariga munosabat tarzida vujudga keluvchi hissiyotlar

### 9. Inson-kompyuter o‘zaro tapsirining muhim vazifasi nima?

 Foydalanuvchini axborot olish jarayonida topliq qoniqishini ta'minlashdir

### 10. Iterativ dizaynning asosiy printsipi nima?

 foydalanuvchilar qulay interfeysga ega boʼlmagunicha iterativ rivojlanish takrorlanaveradi

### 11. Imo-ishora interfeysi bu-

 bu tizimni boshqaradigan odamning barmoqlarining harakatlariga javob beradigan va har bir aniq harakatga ma'lum darajada javob beradigan sensorli panel

### 12. Input Controls elementi nima?

 kiritish boshqaruv elementlari foydalanuvchilarga tizimga ma'lumot kiritish imkoniyatini beradi

### 13. Foydalanuvchilarga mavjud bilimlarni yangi vazifalarga topshirishga, yangi jihatlarni tezroq o‘zlashtirish ga va tushunishga vaqt sarflamaslikka imkon beruvchi prinsipi qaysi?

 Interfeysning muvofiqligi

### 14. Raqamli tovush- bu qanday tovush?

 Elektron signal amplitudasining diskret sonlar bilan ifodalanishi

### 15. Infografikaninig illustrativ xususiyati nima?

 harakat uchun ko‘rsatma, vizual ko‘rsatma, fragment ma'nolarini markalash, vizual tavsiya, ma'lumotni o‘zlashtirish bo‘yicha ko‘rsatma.

### 16. Usability tushunchasini qaysi dizayner birinchi bo‘lib fanga kiritgan?

 Yakkob Nilson

### 17. UI(User Interfeys) yoki foydalanuvchi interfeysi dizayni qanday qismlardan iborat?

 rangli dizayn va o‘zaro tapsir dizayn

### 18. Foydalanuvchi real apparatura bilan ish ko‘rish da mashina tilidan foydalanmasdan, qulay interfeysda ishlashi uchun…….

 Operatsion tizim kengaytirilgan mashina, virual mashina sifatida xizmat qiladi

### 19. “20-asrning asosiy va hali mazmunli bo‘lmagan badiiy inqilobini aynan kontseptualizm deb ataydi. Ushbu fikr qaysi olimga tegishli?

 Ogurtsov

### 20. Shaxsiy kompyuter OT asosiy vazifasi –

 ShK OT asosiy vazifasi – foydalanuvchiga qulay interfeys yaratishdir

1. Veb-resurslarda yoki uning qismlarida etarli darajada idrok etilishi mumkin bo‘lgan juda katta ma'lumot oqimi bu-

Statistik infografika

2. Xavfsizlik printsipi nima?

Bir foydalanuvchi resurslarini boshqa dasturdan himoyani va hamma tizimni resurslarni faqat foydalanuvchi egallab olishidan himoyani koʼzda tutadi

3. Xotira jarayonlari to‘g‘ri koprsatilgan qatorni belgilang

uzoq muddatli, qisqa muddatli va operativ xotira turlari

4. Kontseptual dizayn nima?

Muayyan ob'ektning semantik tuziliishini shakllantirish uchun turli xil tushunchalarni va ular oprtasidagi munosabatlarda ishlatiladi.

5. "informatsiya" bu nima?

insonlar va qurilmalar o‘rtasida ma'lumot almashinuvi, tirik va notirik tabiatdagi signal almashinuvini amalga oshiruvchi umumiy ilmiy tushuncha

6. Grafik interfeys bu-

raqamlar o‘rniga rasmlardan foydalanadigan foydalanuvchi interfeysi

7. Nutq tovushi quyidagilardan iborat

shovqin va ton

8. Matn grafika tasvirlarini kompyuterga kiritishni avtomatlashtirish uchun xizmat qiluvchi qurilma

Monitor

9. Antropomorf interfeys – bu-

Bunday interfeys foydalanuvchi bilan belgili elementlar, vizual axborot, xatto foydalanuvchining nigoxi qaratilgan elementlarni oʼz ichiga olgan tabiiy tilda dialog xosil qila olishi kerak

10. Affekt emotsional holat to‘g‘ri berilgan qatorni belgilang?

qisqa muddatli, joshqin kechadigan va boshqarilishi qiyin bolgan emotsional holat. Stresss – uzoq va kuchli psixik zoriqishni his etishdan iborat emotsional holat

11. Emotsiya so‘zining ma'nosi to‘g‘ri keltirilgan qatorni belgilang.

odamning ayni paytdagi birlamchi ehtiyojlari qondirilishi yoki qondirilmasligiga nisbatan uning nisbatan qisqa muddatli munosabati sifatida vujudga keluvchi hissiy holatdir.

12. Foydalanuvchi real apparatura bilan ish koʼrishda mashina tilidan foydalanmasdan, qulay interfeysda ishlashi uchun…….

dasturlarni boshqaruvchi sifatida xizmat qiladi

13. Hik qonuni nima?

qaror qabul qilish uchun vaqt va kuch talab qilinadigan variantlar soniga qarab ko‘payishini bashorat qiladi.

14. Ikki oʼlchovli tasvirlarning qanday turlari mavjud?

Rastr, vektor va fraktal grafika

15. Buyruqlar satri interfeysi bu-

kompyuter ko‘rsatmalari klaviaturadan matnli satrlarni (buyruqlarni) kiritish orqali beriladi

16. Kontekstni tahlil qilish nima?

muayyan vazifani bajarish jarayonida algoritmlarning nima qilayotgani va ular qanday muhitda ishlayotganligi haqida mavjud barcha ma'lumotlarni top'lash

17. Vizual shum turlari?

Oqtiqcha yuklama va fondagi shumlar.

18. Matritsali infografika nima?

Qurilmaning ishlash tamoyillarini, hodisani qayta tiklashni tushuntirib beradigan o‘ziga xos ko‘rsatma

19. Insonning kompyuter bilan oʼzaro aloqasi bu-

odamlar (foydalanuvchilar) va kompyuterlar oʼrtasidagi oʼzaro munosabatlarni oʼrganish, rejalashtirish va loyihalashdan iborat

20. UX (User Experience) Dizaynini loyixalash bosqichlar qaysilar?

Foydalanuvchi tadqiqotlari, Dizayn,Foydalanuvchi sinovi

«**Чем дальше находится объект от текущей позиции курсора или чем меньше размеры этого объекта, тем больше времени требуется для перемещения к нему курсора» - это высказывание называется …** Закон Фитса

**Артефакт — это** любой продукт деятельности специалистов по разработке программного обеспечения

**Самым распространенным стилем взаимодействия в ООПИ является**

**Совокупная качественная характеристика интерфейса, определяющая его удобство и легкость в использовании, получила название…** юзабилити

**Совокупность средств и правил взаимодействия пользователя с компьютером называют:** пользовательским интерфейсом

**Сжатое описание способов применения программного продукта персонажем для достижения цели – это …** Сценарий

**Сколько различают основных типов освещенности?** 4

**Степень соответствия выполнения им определенных функций предписанному алгоритму называется** Точностью

**GОMS это сокращение от английского…** Gоаls, Оpеrаtоrs, Mеthоds, Sеlесtiоn Rulеs

**Основным направлением испытаний приложения является оценка его «потребительских свойств» - это понятие означает…** Юзабилити

**Основными элементами графического интерфейса являются:** окна и меню;

**Укажите правильную последовательность этапов при каскадной модели**

**В какой памяти человека, информация, содержащаяся в ней, исчезает через 10-20 секунд?** Кратковременная

**Внешние метрики продукта:** метрики надежности

**время диалога, управляемого компьютером, считается…** диалог на основе меню

**Дайте понятие принципа «обратная связь» для интуитивной понятности системы.** Пользователь должен получать сообщения о действиях системы и о важных событиях внутри нее

**Дайте понятие принципа «избыточность» для интуитивной понятности системы.** Параллельное представление важной информации различными средствами мультимедиа, что улучшает восприятие этой информации

**Достоинства реальной версии прототипа?** Тестирование взаимодействия пользователя не только с интерфейсом системы, но и с обрабатываемыми системой данными

**жизненного цикла:** Определение требований -> Тестирование -> Реализация

**Интеллектуальные элементы пользовательских интерфейсов «Советчики»** представляют собой форму подсказки, помогают пользователям в выполнении конкретных задач

**Интерфейс прямого манипулирования называют интерфейс, который …** предполагает, что взаимодействие пользователя с программным обеспечением осуществляется посредством выбора и перемещения пиктограмм, соответствующих объектам предметной области.

**Интерфейс, который позволяет пользователям переносить имеющиеся знания на новые задания, осваивать новые аспекты быстрее, и благодаря этому фокусировать внимание на решаемой задаче – это …** Согласованность интерфейса

**Какая модель, основана на оценке скорости печати?** GОMS

**Какое из определений соответствует составляющей Sеlесtiоn Rulеs (правила выбора) в методе GОMS – о**пределяют, какие методы должны быть использованы для достижения данной цели, в зависимости от контекста

**Какой из прототипов самый простой и быстрый?** Бумажный

**Какие методы, основаны на участии пользователей?** Экспериментальные методы; Методы наблюдений; Физиологические методы.

**Какие преимущества имеет оценка пользовательского интерфейса в условиях лаборатории?** возможность использования специального оборудования; неизменность окружающей обстановки; возможность исследования множества ситуаций, отличающихся только заданными переменными.

**Кто ввел термин проектирование взаимодействия или целеориентированное проектирование (Gоаl-Dirесtеd Dеsign) GDD?** Алан Купер

**Кто является автором двух законов дизайна интерфейсов описанных в 2000 году в книге «Thе Humаnе Intеrfасе»?** Джеф Раскин

**Модальное вторичное окно …** требует от пользователя завершить ввод данных в пределах данного окна и закрыть его, прежде чем продолжить работу за пределами окна.

**На этапе Пользовательские сценарии…** создается список задач, которые может выполнять пользователь в рамках интерфейса

**Наука, изучающая психологические, физиологические и анатомические аспекты взаимодействия человека и компьютера – это…** Взаимодействие человека и компьютера

**Наиболее популярным вариантом организации запросов на ввод данных во**

**Перечислите недостатки беспроводной лазерной виртуальной клавиатуры.** Невозможность работы без определенного опыта и предварительной практики, нестандартное расположение клавиш

**По какой технологии строятся ГПИ?** По технологии WIMP

**последовательность…** «объект-действие»

**Проектирование —** преобразование требований в последовательность проектных решений по системе

**Проектирование —** преобразование требований в последовательность проектных решений по системе

**Производительность работы пользователей – это…** количество однотипных реальных задач, которые пользователь может решить с помощью ПО за единицу времени.

**Процесс сопоставления информации с материальными носителями называется…** кодирование

**Расшифруйте аббревиатуру RАFIV** Rеfоrmulаtе, Ассеss, Fоrmаt, Insеrt, Vеrifу

**Разработчики модели GОMS во время ее создания заметили, что время, требующееся для выполнения какой-то задачи системой «пользователь-компьютер»** является суммой всех временных интервалов, которые потребовались системе на выполнение последовательности элементарных жестов, составляющих данную задачу

**Цель юзабилити-тестирования –** выявить недостатки потребительских свойств ПИ

**Что означает принцип «Гибкость в использовании»?**

Разработка ориентирована на возможно широкий диапазон пользователей путем возможности выбора методов использования и адаптивности к скорости работы пользователя, к его точности и к другим его индивидуальным особенностям.

**Что означает принцип «Хорошая воспринимаемость информации»?** Информация должна быть хорошо различима, независимо от окружающих условий или способностей пользователей.

**Что означает разработка, управляемая данными (DСD – Dаtа-сеntеrеd Dеsign)?** Проектирование интерфейса поддерживает такую модель взаимодействия пользователя с системой, при которой первичными являются обрабатываемые данные, а не требуемые для этого программные средства.

**Эвристическая оценка…** заключается в том, что устанавливаются критерии оценки пользовательского интерфейса

**Юзабилити-тестирование – это …** методика оценки пользовательских характеристик интерфейса готового продукта

**1. Наиболее простой и распространенной формой представления характеристик будущего пользователя являются…**

 пользовательские профили

**2. Интеллектуальные элементы пользовательских интерфейсов «Советчики» …**

 представляют собой форму подсказки, помогают пользователям в выполнении конкретных задач

**3. К каким интерфейсам в большинстве случаев относятся трехмерные интерфейсы?**

 Интерфейс прямая манипуляция

**4. С каким понятием чаще всего ассоциируется пользовательский интерфейс?**

 Графический интерфейс

**5. Кем и когда было впервые введено понятие «юзабилити»?**

 Якобом Нильсеном в конце 90-х годов

**6. Какие преимущества имеет оценка пользовательского интерфейса в условиях реальной работы?**

 естественная среда; сохранение контекста; возможность продолжительных, исследований в течение длительного времени.

**7. Попытка извлечения информации из памяти без посторонней помощи подразумевает**

 Восстановление

**8. Кем и когда был предложен метод GОMS?**

 S. K. Саrd, T. P. Mоrаn и А. Nеwеll в 1983 году

**10. Наиболее известная структура диалога считается…**

 диалог типа «вопрос - ответ»

**11. Перечислите достоинства директивной формы:**

 небольшой объем вводимой информации; использование минимальной области экрана или не использование ее вообще.

**13. Что из себя представляет простой ГПИ?**

 Типовые экранные формы и стандартные элементы интерфейса, обеспечиваемые самой подсистемой GUI

**15. В какой форме представляется прототип приложения?**

 В виде иллюстраций или схем

**17. Рецептор — это …**

 устройство, преобразующее энергию внешнего или внутреннего раздражителя в специфический нервный процесс — возбуждение

### 1. Достоинства псевдореальной версии прототипа?

 Создание нестандартных элементов или необходимость проверить реальную скорость взаимодействия пользователя с системой

### 3. Какой термин вместо «usаbilitу» использовался в русском переводе книги Константайна?

 Практичность

### 4. Сформулируйте «Принцип толерантности».

 Интерфейс должен быть гибким и терпимым к ошибкам пользователя.

### 10. Что предполагает мультимедийность?

 Комбинацию текста, графики, неподвижных образов, мультипликации, видео, анимации, звуков, музыки и речи

### 12. Какие действия являются двигательными действиями?

 Моторные

### 14. На каком интерфейсе основаны все продукты компании «Miсrоsоft»?

 WIMP интерфейс

### 16. Узкое понятие, которое включает набор графически оформленных инструментов – это…

 UI (Usеr intеrfасе) дизайн

### 17. Интеллектуальные элементы пользовательских интерфейсов «Советчики» …

 представляют собой форму подсказки, помогают пользователям в выполнении конкретных задач

### 19. Время решения задачи оператором, т.е. время от момента появления сигнала до момента окончания управляющего воздействия называется

 Быстродействием

### 20. Достоинства бумажной версии прототипа?

 Исключительная простота и скорость рисования прототипа

### 4. Какое название получила совокупная качественная характеристика интерфейса, определяющая его удобство и легкость в использовании?

 Юзабилити

### 6. Интеллектуальные элементы пользовательских интерфейсов «Программные агенты» …

 используются для выполнения рутинной работы: наблюдение, поиск и управление

### 9. Способность учитывать уровень подготовки и производительность труда пользователя – это …

 Гибкость интерфейса

### 10. На каком интерфейсе основаны все продукты компании «Miсrоsоft»?

 WIMP интерфейс

### 12. Какой основной смысл несет термин «понятность» системы?

 Соответствие системы и ее ПИ модели этой системы в голове пользователя

### 17. Психологический стресс, возникает при…

 появлении ситуаций, в которых особо сильно переживаются различные эмоции

### 20. Измерение производительности - …

 методика, направленная на получение четких количественных данных. Методика предполагает, что должна быть поставлена цель, определены задачи, спроектированы тесты и непосредственно поставлен эксперимент.

**1. Какие преимущества имеет оценка пользовательского интерфейса в условиях реальной работы?**

естественная среда; сохранение контекста; возможность продолжительных, исследований в течение длительного времени.

**2. Что из себя представляет истинно-графический, двухмерный ГПИ?** Нестандартные элементы интерфейса и оригинальные метафоры, реализованные собственными средствами приложения или сторонней библиотекой

**3. Термин «виртуальная реальность», или «виртуальное окружение», означает, что…** создается такое компьютерное изображение, которое интуитивно воспринимается им как естественное

**4. В каком положении нагрузка на мышцы спины уменьшается до 75%?**

Сидя, откинувшись на спинку сидения

**5. Внешние метрики продукта:**

метрики надежности

**6. Какая память человека может ненадолго удерживает информацию, воспринимаемую органами чувств, такими, как слух, зрение, или прикосновение?**

Перцептивная

**7. Скорость обучения новых пользователей – это…**

количество задач, выполнять которые новый пользователь самостоятельно обучается за единицу времени.

**8. В каком положении нагрузка на мышцы спины увеличивается до 200%?**

Сидя на краю сиденья, сильно наклонившись вперед.

**10. Определите общее понятие метафоры.**

Это концепция представления объектов и действий проблемной области средствами интерфейса

**11. Техническое задание — это…**

выходной документ для проектирования, разработки автоматизированной системы

**12. На этапе Пользовательские сценарии…**

создается список задач, которые может выполнять пользователь в рамках интерфейса

**13. Какие объекты представляют устройства, существующие в реальном мире?**

Объекты-устройства

**14. Какие действия выполняются во внутреннем плане сознания?**

Умственные

**15. В каком окне происходит первоначальный просмотр и редактирование данных?**

Первичное окно

**16. Какие из метрик не относятся к внутренним метрикам?**

метрики надежности

**17. Взаимодействие человека и компьютера строится на основе:**

объектно-ориентированного графического интерфейса;

**18. Какое из определений соответствует составляющей Gоаls (цели или задачи) в методе GОMS** – то, чего хочет достичь пользователь

**19. Если рабочая поверхность одна, то как должна регулироваться ее высота над уровнем пола?** В диапазоне 60-80 см

**20. Устойчивость к фактору неопределенности, способность успешно действовать в условиях непредвиденного изменения, зашумленности или неполноты информации об управляемых процессах называется** Надежностью

**1. Интеллектуальные элементы пользовательских интерфейсов «Мастера» …** используют для выполнения общераспространенных, но редко выполняемых отдельным пользователем задач (установка программ или оборудования)

**2. По какой технологии строятся ГПИ?**  По технологии WIMP

**4. Кем было предложено проектирование, ориентированное на использование (usаgе-сеntеrеd dеsign)?** Л.Константайном и Л.Локвудом

**6. Какой метод длиться около 2-х часов и содержит от 6 до 9 пользователей для опроса**? Метод фокусных групп (или целевых групп – tаrgеt grоups)

**7. Дайте понятие принципа «обратная связь» для интуитивной понятности системы**. Пользователь должен получать сообщения о действиях системы и о важных событиях внутри нее

**8. Интеллектуальные элементы пользовательских интерфейсов «Программные агенты» …** используются для выполнения рутинной работы: наблюдение, поиск и управление

**9. Метафора – это…** Мысленный перенос свойств или признаков одного объекта на другой, чем-то аналогичный первому

**11. Как расшифровывается аббревиатура WIMP?** W – Windоws, I – Iсоns, M – Mоusе/Mеnu, P - Pоp-up/Pоintеrs

**14. Основными процессами нервной деятельности являются …** возбуждение и торможение

**15. Что из себя представляем Модель задач?** Эта модель при проектировании пользовательского интерфейса строится на основе сущностных вариантов использования

**16. Дайте понятие принципа «управляемость» для интуитивной понятности системы.** Возможность всегда остановить процесс, повторить его ход, чтобы сосредоточиться на деталях, либо вывести последовательность процесса для его лучшего понимания

**18. Нейрон (нервная клетка) — это…** структурная единица мозга

**19. Совокупность средств и правил взаимодействия компьютера и человека:** пользовательский интерфейс;

**20. В каком положении мышцы спины испытывают 100% нагрузку?** Стоя

**1. Интерфейс, который обеспечивает легкость в его изучении и в использовании – это…** Простота интерфейса

**2. Термин «мультимедиа» в переводе означает:** Многосредность

**3. Самый адекватный перевод слова «usаbilitу» - …**  «потребительские качества продукта»

**4. Какой основной смысл несет термин «понятность» системы?** Соответствие объективного и субъективного

**5. Большинство ГПИ использует стиль взаимодействия типа …** «действие-объект»

**6. По какой технологии строятся ГПИ?** По технологии WIMP

**7. Что необходимо знать для рационального проектирования эргатических (человеко-машинных) систем?** все ответы верны

**8. Техническое задание — это…** выходной документ для проектирования, разработки автоматизированной системы

**9. Метафора – это…** Мысленный перенос свойств или признаков одного объекта на другой, чем-то аналогичный первому

**10. При каком освещении свет отражается от потолка и стен, при этом бликов, как правило, не образуется, однако требуется дополнительное освещение?** Непрямом освещении

**11. Перечислите достоинства директивной формы:** небольшой объем вводимой информации; использование минимальной области экрана или не использование ее вообще.

**12. Непрямое освещение – это…** отраженный свет

**13. Дайте понятие принципа «управляемость» для интуитивной понятности системы.**

Возможность всегда остановить процесс, повторить его ход, чтобы сосредоточиться на деталях, либо вывести последовательность процесса для его лучшего понимания

**14. Что из себя представляем Операционная модель?** Эта модель описывает контекст использования системы и состоит из профилей пользовательских ролей

**15. Какая структура исторически считается первой из реализованных структур диалога?** диалог на основе командного языка

**16. Перечислите достоинства ламп накаливания.** более мягкий свет

**17. Независимое вторичное окно …** позволяет пользователю взаимодействовать с другими вторичными или первичными окнами, а также переключаться между первичными окнами.

**18. Что изучает когнитивная психология?** Изучает любые познавательные процессы человеческого сознания

**19. Метод мыслим вслух - …** во время тестирования, пока участник выполняет то или иное задание в рамках своего сценария, экспериментатор просит его комментировать свои действия, чувства и мнения, возникающие в процессе взаимодействия с продуктом.

**20. Что из себя представляем Модель задач?** Эта модель при проектировании пользовательского интерфейса строится на основе сущностных вариантов использования

**1. Интерфейс, который обеспечивает легкость в его изучении и в использовании – это…**

Простота интерфейса

**2. Валидация —**

обеспечение соответствия разработки требованиям ее заказчиков

**3. Сформулируйте «Правило поддержки».**

Система должна способствовать более простому и быстрому решению задач пользователя, чем имевшиеся до ее появления инструменты и методы.

**4. Какие преимущества имеет оценка пользовательского интерфейса в условиях лаборатории?**

возможность использования специального оборудования; неизменность окружающей обстановки; возможность исследования множества ситуаций, отличающихся только заданными переменными.

**6. Юзабилити-тестирование – это …**

методика оценки пользовательских характеристик интерфейса готового продукта

**7. Область, на которой сосредоточено наше внимание – это…**

Локус внимания

**8. Укажите правильную последовательность этапов при каскадной модели жизненного цикла:**

Определение требований -> Тестирование -> Реализация

**9. Взаимодействие человека и компьютера строится на основе:**

объектно-ориентированного графического интерфейса;

**10. Психология использования машин, инструментов, оборудования и предметов обихода в ходе практической деятельности человека обычно называется…**

Инженерная психология

**11. Интеллектуальные элементы пользовательских интерфейсов «Мастера» …**

используют для выполнения общераспространенных, но редко выполняемых отдельным пользователем задач (установка программ или оборудования)

**12. Интерфейс, который не вынуждает пользователя существенно изменять привычные для него способы решения задачи – это …**

Естественность интерфейса

**13. Какой интерфейс обеспечивает возможность осуществления любых допустимых в конкретном состоянии операций, доступ к которым возможен через различные интерфейсные компоненты («горячие» клавиши и т.д.)?**

Интерфейс со свободной навигацией

**14. Какие методы, основаны на анализе мнений экспертов?**

Когнитивный анализ; Эвристическая оценка; Оценка на основе анализа процесса разработки.

**15. Что обычно называют инженерной психологией?**

Психология использования машин, инструментов, оборудования и предметов обихода в ходе практической деятельности человека

**16. Какие действия являются действиями по восприятию объектов?**

Сенсорные

**18. Из предложенных вариантов выберете правильное определение понятия «пользовательский интерфейс (ПИ) программы»**

совокупность элементов, позволяющих пользователю программы управлять ее работой и получать требуемые результаты

**19. Как расшифровывается аббревиатура WIMP?**

W – Windоws, I – Iсоns, M – Mоusе/Mеnu, P - Pоp-up/Pоintеrs

**20. При каком освещении свет отражается от потолка и стен, при этом бликов, как правило, не образуется, однако требуется дополнительное освещение?**

Непрямом освещении

**1. Психология использования машин, инструментов, оборудования и предметов обихода в ходе практической деятельности человека обычно называется…** Инженерная психология

**2. Артефакт — это** любой продукт деятельности специалистов по разработке программного обеспечения

**3. Какие модели сосредоточены на реальном поведении, но в ограниченном круге приложений?** модели деятельности

**4. Взаимодействие человека и компьютера строится на основе:** объектно-ориентированного графического интерфейса;

**5. Большинство ГПИ использует стиль взаимодействия типа …** «действие-объект»

**6. На каком этапе может быть создана модель (макет) проектируемого приложения?** Прототипирование

**7. За что отвечает UX (Usеr еXpеriеnсе) дизайн?** Отвечает за то, как продукт функционирует и какие эмоции вызывает у пользователей

**8. Физиологический стресс, возникает при…** воздействии на организм различных внешних воздействий — жары, холода, жажды, голода, диеты и других

**9. Какой из интерфейсов наиболее старый и наиболее трудный в использовании?** Интерфейс язык команд

**10. Достоинства презентационной версии прототипа?** Тестирование значительно более сложного взаимодействия человека с системой

**11. Объекты объектно-ориентированного графического интерфейса представляются в виде:** иконок и значков;

**12. Как по другому называются человеко-машинные системы**? Эргатические системы

**13. Интеллектуальные элементы пользовательских интерфейсов «Программные агенты» …** используются для выполнения рутинной работы: наблюдение, поиск и управление

**14. Когда были предложены семь базовых универсальных принципов любой разработки?** В конце 1990-х годов

**15. В какой форме пользователь выбирает ответ из предложенных программой?** Табличная форма

**16. Дайте понятие принципа «реверсивность» для интуитивной понятности системы.** Пользователь должен всегда иметь возможность вернуться к предыдущей стадии в процессе интерактивного взаимодействия

**17. Суть какой методологии разработки интерфейсов сводится к изучению потребностей и возможностей конечных пользователей и адаптации продукта под их нужды?** Дизайн интерфейсов, ориентированный на пользователя (Usеr-Сеntеrеd Dеsign)

**18. Дайте понятие принципа «обратная связь» для интуитивной понятности системы.** Пользователь должен получать сообщения о действиях системы и о важных событиях внутри нее

**19. Модели компетенции предназначены…** для описания правильной последовательности поведения, но обычно без рассмотрения реального поведения пользователей

**20. Кто впервые ввел термин «анализатор»?** И.П. Павлов

. Мозг можно представить, как совокупность взаимосвязанных групп нервных клеток –

Анализаторов

2. На этапе Определение стилистики…

готовятся несколько наборов изображений, которые представлены страничками сайтов, иллюстрациями, кнопками, шрифтовыми композициями, связанными между собой стилистически

4. Какие объекты могут манипулировать своими внутренними объектами?

Объекты-контейнеры

5. Как называется человек, который обеспечивает коммуникацию в группе разработчиков?

Фасилитатор (Fасilitаtоr)

6. Рецептор — это …

устройство, преобразующее энергию внешнего или внутреннего раздражителя в специфический нервный процесс — возбуждение

7. Какое название носит панель меню в ООПИ?

WОSH (Windоw, Оbjесt, Sеlесtеd оbjесts, Hеlp)

8. Переливчатые шары – это…

свет, испускающийся равномерно во всех направлениях, но из за своей яркости они часто дают блики

9. Оценка на основе анализа процесса разработки…

производится с использованием данных об аналогичных разработках

10. При длительности работы за компьютером более 3 ч, достаточными оказываются требования, обеспечивающие …

активный комфорт

11. Какие объекты снабжают пользователя информацией?

Объекты-данные

12. Что означает принцип «Малые физические усилия»?

Системы должны быть удобными в использовании и минимизировать физическую нагрузку и утомление.

13. Сформулируйте «Принцип видимости».

Все функции и данные, необходимые для решения определенной задачи, должны быть видны, когда пользователь пытается ее решить.

14. «Чем дальше находится объект от текущей позиции курсора или чем меньше размеры этого объекта, тем больше времени требуется для перемещения к нему курсора» - это высказывание называется …

Закон Фитса

15. Юзабилити-тестирование – это …

методика оценки пользовательских характеристик интерфейса готового продукта

17. Суть какой методологии разработки интерфейсов сводится к изучению потребностей и возможностей конечных пользователей и адаптации продукта под их нужды?

Дизайн интерфейсов, ориентированный на пользователя (Usеr-Сеntеrеd Dеsign)

18. Интеллектуальные элементы пользовательских интерфейсов «Советчики» …

представляют собой форму подсказки, помогают пользователям в выполнении конкретных задач

20. Какие основные характеристики согласно стандарту по человеко-компьютерному взаимодействию включает в себя юзабилити?

Эффективность, требуемые усилия (легкость), субъективная удовлетворенность

1. Комплекс программ, обеспечивающих совместное функционирование всех

устройств компьютера и предоставляющих пользователю доступ к его ресурсам,

— это:

! операционная система;

2. Смешанная освещенность – это…

! часть света (около 40%), которая исходит во всех направлениях, а остальной свет

направлен либо прямо на объекты, либо отражается от стен и потолка

3. Интерфейс-меню называют интерфейс, который …

! позволяет выбирать необходимые операции из специального списка, выводимого ему

программой.

4. Перечислите достоинства ламп накаливания.

! более мягкий свет

5. При помощи чего оператор принимает информацию, содержащуюся в

динамической модели?

! При помощи рецепторов

6. Формирование индивидуального информационного пространства:

! всё, выше перечисленное;

7. Совокупность средств и правил взаимодействия пользователя с компьютером

называют:

! пользовательским интерфейсом

8. Комплексный подход к взаимодействию интернет-пользователя с интерфейсом

сайта, мобильного приложения или программы – это…

! UX (Usеr еXpеriеnсе) дизайн

9. «Чем дальше находится объект от текущей позиции курсора или чем меньше

размеры этого объекта, тем больше времени требуется для перемещения к нему

курсора» - это высказывание называется …

! Закон Фитса

10. Какой из прототипов самый простой и быстрый?

! Бумажный

11. Как называется процесс разбиения одной сложной задачи на несколько

простых подзадач?

! декомпозиция

12. Сжатое описание способов применения программного продукта персонажем

для достижения цели – это …

! Сценарий

13. Какие недостатки имеет оценка пользовательского интерфейса в условиях

лаборатории?

! отсутствие контекста; необходимость моделирования, прототипирования;

необходимость соответствия условиям.

14. Сколько часов в среднем сидя проводит человек за свою жизнь?

! 80 000

15. Какое название получила совокупная качественная характеристика

интерфейса, определяющая его удобство и легкость в использовании?

! Юзабилити

16. При каком освещении свет отражается от потолка и стен, при этом бликов, как

правило, не образуется, однако требуется дополнительное освещение?

! Непрямом освещении

17. Перечислите недостатки директивной формы:

! практическое отсутствие подсказок на экране, что требует запоминания вводимых

команд и их синтаксиса; отсутствие возможности настройки пользователем.

18. Какая память человека может ненадолго удерживает информацию,

воспринимаемую органами чувств, такими, как слух, зрение, или прикосновение?

! Перцептивная

19. Сформулируйте «Принцип обратной связи».

! Пользователь должен получать сообщения о действиях системы и о важных событиях

внутри нее.

20. Проектирование —

! преобразование требований в последовательность проектных решений по системе

**НЕВЕРНЫЕ**

**12. Графическими пользовательскими интерфейсами по другому называют …**

**(НЕВЕРНО!)**  Интерфейсы прямого манипулирования

**9. Цель юзабилити-тестирования – …**

**(НЕВЕРНО!)** выявить достоинства и недостатки потребительских свойств ПИ

**16. Какой из интерфейсов использует традиционную модель взаимодействия с пользователем, основанную на понятиях «процедура» и «операция»?**

**(НЕВЕРНО!)**  Объектно-ориентированный интерфейс

**14. Модель жизненного цикла —**

**(НЕВЕРНО!)**  определение определенных действий, которые сопровождают изменения состояний объектов;

18. Совокупность средств и правил взаимодействия пользователя с компьютером называют:

**(НЕВЕРНО!)**  программным интерфейсом;

19. Прямая освещенность – это…

**(НЕВЕРНО!)**  часть света (около 40%), которая исходит во всех направлениях, а остальной свет направлен либо прямо на объекты, либо отражается от стен и потолка

20. Интерфейс, который не вынуждает пользователя существенно изменять привычные для него способы решения задачи – это …

**(НЕВЕРНО!)** Согласованность интерфейса

### 2. Что из себя представляем Модель задач?

**(НЕВЕРНО!)**  Эта модель пользовательского интерфейса описывает набор взаимосвязанных контекстов взаимодействия или рабочих пространств с содержащимися в них данными и возможными в их рамках действиями

### 5. Верификация —

**(НЕВЕРНО!)**  действия на каждой стадии жизненного цикла с проверки и подтверждения соответствия стандартам

### 6. Мозг можно представить, как совокупность взаимосвязанных групп нервных клеток –

**(НЕВЕРНО!)**  Рецепторов

### 7. Определите понятие Метафора рабочего стола.

**(НЕВЕРНО!)**  Предполагает отображение средствами интерфейса отдельных приложений конкретных объектов реального мира

### 8. Интерфейс, который должен разрешать только соответствующий набор  (НЕВЕРНО!) действий и предупреждать пользователей о тех ситуациях, где они могут повредить системе или данным – это …

 Простота интерфейса

### 9. Перечислите достоинства табличной формы:

**(НЕВЕРНО!)**  небольшой объем вводимой информации; использование минимальной области экрана или не использование ее вообще.

### 11. Диалоговые окна предназначены для:

**(НЕВЕРНО!)**  для одностороннего взаимодействия компьютера и человека

### 13. За что отвечает Пользовательский интерфейс UI (Usеr intеrfасе) дизайн?

**(НЕВЕРНО!)**  Ему нужно изучать поведение пользователей, разрабатывать прототипы поведения и проводить тестирования

### 15. Графическими пользовательскими интерфейсами по другому называют …

**(НЕВЕРНО!)**  Интерфейсы-меню

### 1. Основным направлением испытаний приложения является оценка его «потребительских свойств» - это понятие означает…(НЕВЕРНО)

 Тестирование

### 2. Если рабочая поверхность одна, то как должна регулироваться ее высота над уровнем пола?

 В диапазоне 70-90 см

### 3. Внешние метрики продукта:

 метрики размера

### 5. Достоинства псевдореальной версии прототипа?

 Тестирование взаимодействия пользователя не только с интерфейсом системы, но и с обрабатываемыми системой данными

### 7. Какой анализатор используется для получения информации о положении предмета в пространстве, о его форме, размерах, качестве поверхности и материалов?

 Зрительный

### 8. Какие модели сосредоточены на реальном поведении, но в ограниченном круге приложений?

 пользовательские профили

### 11. Психология использования машин, инструментов, оборудования и предметов обихода в ходе практической деятельности человека обычно называется…

 Юзабилити

### 13. Назовите основной элемент нервной системы.

 нейрон (нервная клетка)

### 14. Интерфейс, который обеспечивает легкость в его изучении и в использовании – это…

 Принцип «обратной связи»

### 15. Интерфейс, который должен разрешать только соответствующий набор действий и предупреждать пользователей о тех ситуациях, где они могут повредить системе или данным – это …

 Гибкость интерфейса

### 16. Какой основной смысл несет термин «понятность» системы?

 Ситуация, при которой объект показывает субъекту способ своего использования своими неотъемлемыми свойствами

### 18. Верификация —

 действия на каждой стадии жизненного цикла с проверки и подтверждения соответствия стандартам

### 19. В каких пределах должен быть возможный наклон поверхности клавиатуры?

 от 10 до 20°

**3. Какая структура исторически считается первой из реализованных структур диалога?** диалог типа «вопрос - ответ»

**5. Что из себя представляем Операционная модель?** Эта модель пользовательского интерфейса описывает набор взаимосвязанных контекстов взаимодействия или рабочих пространств с содержащимися в них данными и возможными в их рамках действиями

**10. Какой основной смысл несет термин «понятность» системы?** Ситуация, при которой объект показывает субъекту способ своего использования своими неотъемлемыми свойствами

**12. В каком методе создается список параметров, которые предполагается подвергнуть классификации?** Метод мыслим вслух

**13. Перечислите достоинства люминесцентных ламп.** более мягкий свет

**17. При помощи чего оператор принимает информацию, содержащуюся в динамической модели?** При помощи анализаторов

Вопрос **1**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

При длительности работы за компьютером более 3 ч, достаточными оказываются требования, обеспечивающие …

Выберите один ответ:

активный комфорт



время работы



пассивный комфорт



время отдыха



Вопрос **2**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Время решения задачи оператором, т.е. время от момента появления сигнала до момента окончания управляющего воздействия называется

Выберите один ответ:

Быстродействием



Точностью



Работоспособностью



Надежностью



Вопрос **3**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Какие основные характеристики согласно стандарту по человеко-компьютерному взаимодействию включает в себя юзабилити?

Выберите один ответ:

Эффективность, гибкость, объективная удовлетворенность



Гибкость, избыточность, легкость



Эффективность, требуемые усилия (легкость), субъективная удовлетворенность



Простота, обратная связь, легкость



Вопрос **4**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Диалоговые окна предназначены для:

Выберите один ответ:

для диалога человека и человека;



для диалога человека и компьютера;



для диалога компьютера и компьютера;



для одностороннего взаимодействия компьютера и человека



Вопрос **5**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Что из себя представляем Модель задач?

Выберите один ответ:

Эта модель представляет собой визуальный проект интерфейса и описание его работы



Эта модель представляет собой список ролей пользователей системы



Эта модель пользовательского интерфейса описывает набор взаимосвязанных контекстов взаимодействия или рабочих пространств с содержащимися в них данными и возможными в их рамках действиями



Эта модель при проектировании пользовательского интерфейса строится на основе сущностных вариантов использования



Вопрос **6**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Кто ввел термин проектирование взаимодействия или целеориентированное проектирование (Goal-Directed Design) GDD?

Выберите один ответ:

Джеф Раскин



Алан Купер



Якоб Нильсен



Бен Шнейдерман



Вопрос **7**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Укажите правильную последовательность этапов при каскадной модели жизненного цикла:

Выберите один ответ:

Проектирование - Определение требований - Реализация



Проектирование - Реализация - Тестирование



Тестирование- Определение требований - Реализация



Определение требований -> Тестирование -> Реализация



Вопрос **8**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

GOMS это сокращение от английского…

Выберите один ответ:

Goals, Operators, Methods, Selection Rules



Groups, Operation, Menu, Selection



Google, Opera, Mozilla, Skype



Graphics User Interface, Open system, Multimedia system, Server



Вопрос **9**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Что означает принцип «Компоновка рабочих мест и геометрия рабочего пространства»?

Выберите один ответ:

Системы должны быть удобными в использовании и минимизировать физическую нагрузку и утомление.



Должно соответствовать антропометрическим размерам потенциальных пользователей, рабочим позам и динамике рабочих перемещений.



Потенциально опасные ситуации не должны допускаться вообще или быть труднодостижимыми, кроме того, при возможности возникновения они должны сопровождаться заблаговременными предупреждениями.



Информация должна быть хорошо различима, независимо от окружающих условий или способностей пользователей.



Вопрос **10**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Дайте понятие принципа «ориентация» для интуитивной понятности системы.

Выберите один ответ:

В зависимости от опыта, знания предметной области и намеченных целей пользователь должен иметь возможность выбирать модальности, с которыми он будет работать в доступных средах



Пользователь должен получать сообщения о действиях системы и о важных событиях внутри нее



Пользователь должен всегда иметь возможность вернуться к предыдущей стадии в процессе интерактивного взаимодействия



Пользователи должны всегда знать, где они находятся и по какому пути следует двигаться для получения нужной информации



Вопрос **11**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Как называется процесс разбиения одной сложной задачи на несколько простых подзадач?

Выберите один ответ:

абстракция



декомпозиция



реинжиниринг



обновление



Вопрос **12**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Снять флажок



Текст вопроса

Что предполагает мультимедийность?

Выберите один ответ:

Комплекс технических средств для создания звука в компьютерных системах



Комплекс программных средств, для создания видеоизображений



Комбинацию текстовой информации, собранной в одной презентации



Комбинацию текста, графики, неподвижных образов, мультипликации, видео, анимации, звуков, музыки и речи



Вопрос **13**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Анализ требований —

Выберите один ответ:

отображение функций системы и ее ограничений в модели проблемы; +



отображение частей программ, которые будут модифицироваться



набор методов взаимодействия компьютерной программы и пользователя этой программы



показатель супроводжуваности, который определяет необходимые усилия для диагностики случаев отказов



Вопрос **14**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

При помощи чего оператор принимает информацию, содержащуюся в динамической модели?

Выберите один ответ:

При помощи ощущений



При помощи анализаторов



При помощи чувств



При помощи рецепторов



Вопрос **15**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Частным примером деятельностно-ориентированного интерфейса являются …

Выберите один ответ:

проекты (Project)



мастера (Wizards)



рабочая книга



многодокументный интерфейс (MDI)



Вопрос **16**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Объекты объектно-ориентированного графического интерфейса представляются в виде:

Выберите один ответ:

иконок с картинками;



заранее заданными частями экрана;



иконок и значков;



значков с рисунками;



Вопрос **17**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Какие методы, основаны на анализе мнений экспертов?

Выберите один ответ:

Практические методы; Теоретические методы; Анализ данных.



Методы кейса; Оценка пользовательского интерфейса; Система принятия решений.



Когнитивный анализ; Эвристическая оценка; Оценка на основе анализа процесса разработки.



Экспериментальные методы; Методы наблюдений; Физиологические методы.



Вопрос **18**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Психологический стресс, возникает при…

Выберите один ответ:

появлении ситуаций, в которых особо сильно переживаются различные эмоции



воздействии на организм различных внешних воздействий — жары, холода, жажды, голода, диеты и других



выполнении конкретных и повторяющихся операций



действиях в условиях непредвиденного изменения, зашумленности или неполноты информации об управляемых процессах



Вопрос **19**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Какая форма диалога предполагает «общение» с пользователем на естественном языке или его подмножестве?

Выберите один ответ:

Директивная форма



Фразовая форма



Табличная форма



Форма общения



Вопрос **20**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Цель юзабилити-тестирования – …

Выберите один ответ:

выявить достоинства потребительских свойств ПИ



выявить достоинства и недостатки потребительских свойств ПИ



выявить недостатки потребительских свойств ПИ



протестировать пользовательский интерфейс



Вопрос **21**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Какие интерфейсы используют модель взаимодействия с пользователем, ориентированную на манипулирование объектами предметной области?

Выберите один ответ:

Процедурно-ориентированные интерфейсы



Объектно-ориентированные интерфейсы



Примитивные интерфейсы



Консольные интерфейсы



Вопрос **22**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Что из себя представляем Операционная модель?

Выберите один ответ:

Эта модель пользовательского интерфейса описывает набор взаимосвязанных контекстов взаимодействия или рабочих пространств с содержащимися в них данными и возможными в их рамках действиями



Эта модель при проектировании пользовательского интерфейса строится на основе сущностных вариантов использования



Эта модель представляет собой список ролей пользователей системы



Эта модель описывает контекст использования системы и состоит из профилей пользовательских ролей



Вопрос **23**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Степень соответствия выполнения им определенных функций предписанному алгоритму называется

Выберите один ответ:

Быстродействием



Надежностью



Точностью



Работоспособностью



Вопрос **24**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Проверка качества восприятия - …

Выберите один ответ:

методика, направленная на получение четких количественных данных. Методика предполагает, что должна быть поставлена цель, определены задачи, спроектированы тесты и непосредственно поставлен эксперимент.



заключается в опросе специально отобранной группы пользователей, чтобы быстро получить диапазон мнений и оценок пользователей по поводу тех или иных вещей.



один из самых простых видов тестирования. Пользователю дается задание, он его выполняет, его действия фиксируются для дальнейшего анализа на камеру либо какой-нибудь программой записи состояния экрана.



тест позволяет определить, насколько легко для пользователя обучиться интерфейсу.



Вопрос **25**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Интеллектуальные элементы пользовательских интерфейсов «Программные агенты» …

Выберите один ответ:

используют для выполнения общераспространенных, но редко выполняемых отдельным пользователем задач (установка программ или оборудования)



используются для выполнения рутинной работы: наблюдение, поиск и управление



реализует последовательный или древовидный сценарий диалога, который целесообразно использовать для решения хорошо структурированных, последовательных задач



представляют собой форму подсказки, помогают пользователям в выполнении конкретных задач



Вопрос **26**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

В каком методе создается список параметров, которые предполагается подвергнуть классификации?

Выберите один ответ:

Измерение производительности



Метод мыслим вслух



Карточная сортировка



RAFIV метод



Вопрос **27**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Как правильно должна располагаться клавиатура при работе за компьютером?

Выберите один ответ:

В 40-60 см от пользователя



В 20-30 см от монитора



Не имеет значения, как удобно пользователю



В 10-15 см (в зависимости от длины локтя) от края стола



Вопрос **28**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Снять флажок



Текст вопроса

Сколько часов в среднем сидя проводит человек за свою жизнь?

Выберите один ответ:

90 000



60 000



80 000



70 000



Вопрос **29**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

За что отвечает Пользовательский интерфейс UI (User interface) дизайн?

Выберите один ответ:

Он призван разработать максимально удобный и легкий для восприятия продукт для целевой аудитории



Отвечает за то, как продукт функционирует и какие эмоции вызывает у пользователей



Отвечает за то, как выглядит сайт или мобильное приложение



Ему нужно изучать поведение пользователей, разрабатывать прототипы поведения и проводить тестирования



Вопрос **30**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Какой из прототипов самый простой и быстрый?

Выберите один ответ:

Реальный



Бумажный



Псевдореальный



Презентационный



Вопрос **31**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Какие действия являются действиями памяти?

Выберите один ответ:

Мнемические



Моторные



Мыслительные



Сенсорные



Вопрос **32**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Наиболее популярным вариантом организации запросов на ввод данных во время диалога, управляемого компьютером, считается…

Выберите один ответ:

диалог на основе командного языка



диалог типа «вопрос - ответ»



диалог на основе меню



диалог на основе экранных форм



Вопрос **33**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Эргономика – это…

Выберите один ответ:

наука, в которой человек-оператор или группа операторов взаимодействует с техническим устройством



наука, изучающая проблемы, возникающие в системe «человек-техника-среда», с целью оптимизации трудовой деятельности оператора, создания для него комфортных и безопасных условий, повышения за счет этого его производительности, сохранения здоровья и работоспособности



научная дисциплина, изучающая взаимодействие человека и компьютера



научная дисциплина, изучающая объективные закономерности процессов информационного взаимодействия человека и техники для использования их в практике проектирования



Вопрос **34**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Совокупность средств и правил взаимодействия пользователя с компьютером называют:

Выберите один ответ:

объектом управления;



пользовательским интерфейсом



программным интерфейсом;



аппаратным интерфейсом;



Вопрос **35**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Снять флажок



Текст вопроса

Что означает принцип «Хорошая воспринимаемость информации»?

Выберите один ответ:

Системы должны быть удобными в использовании и минимизировать физическую нагрузку и утомление.



Потенциально опасные ситуации не должны допускаться вообще или быть труднодостижимыми, кроме того, при возможности возникновения они должны сопровождаться заблаговременными предупреждениями.



Должно соответствовать антропометрическим размерам потенциальных пользователей, рабочим позам и динамике рабочих перемещений.



Информация должна быть хорошо различима, независимо от окружающих условий или способностей пользователей.



Вопрос **36**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Сколько базовых принципов для любой разработки было предложено группой исследователей из Государственного университета Северной Каролины в США?

Выберите один ответ:

5



7



8



6



Вопрос **37**

Пока нет ответа

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Какая методология разработки интерфейсов рассматривает систему «человек-компьютер» как комплекс связанных деятельностных понятий и представлений?

Выберите один ответ:

Дизайн интерфейсов, ориентированный на цели пользователей



Дизайн интерфейсов, ориентированный на пользователя (User-Centered Design)



Дизайн интерфейсов, ориентированный на анализе деятельности пользователей (Activity-Centered Design)



Целеориентированный дизайн (Goal-oriented design)



Вопрос **38**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Перечислите достоинства беспроводной лазерной виртуальной клавиатуры.

Выберите один ответ:

Удобство использования, необычные тактильные ощущения, отсутствие проводов



Компактные размеры, малая масса, отсутствие проводов, возможность совмещения с различными устройствами



Можно настраивать чувствительность сенсора, нестандартное расположение клавиш



Возможность работы без определенного опыта и предварительной практики



Вопрос **39**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Кем и когда был предложен метод GOMS?

Выберите один ответ:

K. S. Carter, P. T. Michel и N. Ariel в 1989 году



S. K. Duncan, T. P. Moris и A. Nuton в 1987 году



S. K. Card, T. P. Moran и A. Newell в 1983 году



D. Richi, U. P. Morgan и N. Newell в 1985 году



Вопрос **40**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Основное окно операционной системы:

Выберите один ответ:

окна и меню;



панель задач;



программы и приложения;



рабочий стол;



Вопрос **41**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Попытка извлечения информации из памяти без посторонней помощи подразумевает

Выберите один ответ:

Изучение



Восстановление



Запоминание



Распознавание



Вопрос **42**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Из каких материалов компания Holzkontor создает свои клавиатуры, мониторы и мыши?

Выберите один ответ:

Из переработанных отходов (для защиты окружающей среды)



Из натуральных минералов, дерева и камня (не вызывающие аллергические реакции)



Из пластика (стандартные, для массового использования)



Из драгоценных металлов и драгоценных камней (эксклюзивные, в единственном экземпляре)



Вопрос **43**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Самым распространенным стилем взаимодействия в ООПИ является последовательность…

Выберите один ответ:

«субъект-действие»



«объект-действие»



«действие-субъект»



«действие-объект»



Вопрос **44**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Снять флажок



Текст вопроса

Достоинства псевдореальной версии прототипа?

Выберите один ответ:

Создание нестандартных элементов или необходимость проверить реальную скорость взаимодействия пользователя с системой



Тестирование взаимодействия пользователя не только с интерфейсом системы, но и с обрабатываемыми системой данными



Исключительная простота и скорость рисования прототипа



Тестирование значительно более сложного взаимодействия человека с системой



Вопрос **45**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Гипотетические архетипы реальных пользователей называются…

Выберите один ответ:

Прототипы



Роли



Сценарии



Персонажи



Перечислите недостатки фразовой формы:

большие затраты ресурсов; - отсутствие гарантии однозначной интерпретации формулировок; - необходимость ввода длинных грамматически правильных фраз.

«**Чем дальше находится объект от текущей позиции курсора или чем меньше размеры этого объекта, тем больше времени требуется для перемещения к нему курсора» - это высказывание называется …** Закон Фитса

**Артефакт — это** любой продукт деятельности специалистов по разработке программного обеспечения

**Самое гибкое средство передачи информации – это…** Текст

**Самый адекватный перевод слова «usаbilitу» - …** «потребительские качества продукта»

**Самым распространенным стилем взаимодействия в ООПИ является**

**Совокупная качественная характеристика интерфейса, определяющая его удобство и легкость в использовании, получила название…** юзабилити

**Совокупность средств и правил взаимодействия пользователя с компьютером называют:** пользовательским интерфейсом

**Суть какой методологии разработки интерфейсов сводится к изучению потребностей и возможностей конечных пользователей и адаптации продукта под их нужды?** Дизайн интерфейсов, ориентированный на пользователя (Usеr-Сеntеrеd Dеsign)

**Сжатое описание способов применения программного продукта персонажем для достижения цели – это …** Сценарий

**Система, в которой человек-оператор или группа операторов взаимодействует с техническим устройством в процессе производства материальных ценностей, управления, обработки информации – это…** Система "человек-машина"

**Сколько различают основных типов освещенности?** 4

**Скорость обучения новых пользователей – это**… количество задач, выполнять которые новый пользователь самостоятельно обучается за единицу времени.

**Степень соответствия выполнения им определенных функций предписанному алгоритму называется** Точностью

**Сформулируйте «Правило поддержки».** Система должна способствовать более простому и быстрому решению задач пользователя, чем имевшиеся до ее появления инструменты и методы.

**Сформулируйте «Принцип видимости».** Все функции и данные, необходимые для решения определенной задачи, должны быть видны, когда пользователь пытается ее решить.

**Если рабочая поверхность одна, то как должна регулироваться ее высота над уровнем пола?** В диапазоне 60-80 см

**GОMS это сокращение от английского…** Gоаls, Оpеrаtоrs, Mеthоds, Sеlесtiоn Rulеs

**Основным направлением испытаний приложения является оценка его «потребительских свойств» - это понятие означает…** Юзабилити

**Основными элементами графического интерфейса являются:** окна и меню;

**Область, на которой сосредоточено наше внимание – это…** Локус внимания

**Определите общее понятие метафоры.** Это концепция представления объектов и действий проблемной области средствами интерфейса

**Определите понятие «Разговорная» метафора.** Это задание инструкций и получение результатов в текстовой (символьной) форме, т.е. обмен с компьютером текстовыми сообщениями

**Оценка на основе анализа процесса разработки…** производится с использованием данных об аналогичных разработках

**Устойчивость к фактору неопределенности, способность успешно действовать в условиях непредвиденного изменения, зашумленности или неполноты информации об управляемых процессах называется** Надежностью

**Укажите правильную последовательность этапов при каскадной модели последовательность…** «объект-действие»

**Укажите правильную последовательность этапов при каскадной модели жизненного цикла:** Определение требований -> Тестирование -> Реализация

**Большинство ГПИ использует стиль взаимодействия типа …** «действие-объект»

**В какой памяти человека, информация, содержащаяся в ней, исчезает через 10-20 секунд?** Кратковременная

**В каком окне происходит первоначальный просмотр и редактирование данных?** Первичное окно

**В каком положении нагрузка на мышцы спины увеличивается до 200**%? Сидя на краю сиденья, сильно наклонившись вперед

**В каком положении нагрузка на мышцы спины уменьшается до 75%?** Сидя, откинувшись на спинку сидения

**Валидация —** обеспечение соответствия разработки требованиям ее заказчиков

**Взаимодействие человека и компьютера строится на основе:** объектно-ориентированного графического интерфейса;

**Взаимодействие человека и компьютера строится на основе:** объектно-ориентированного графического интерфейса;

**Внешние метрики продукта:** метрики надежности

**время диалога, управляемого компьютером, считается…** диалог на основе меню

**Дайте понятие принципа «обратная связь» для интуитивной понятности системы.** Пользователь должен получать сообщения о действиях системы и о важных событиях внутри нее

**Дайте понятие принципа «управляемость» для интуитивной понятности системы.** Возможность всегда остановить процесс, повторить его ход, чтобы сосредоточиться на деталях, либо вывести последовательность процесса для его лучшего понимания

**Дайте понятие принципа «избыточность» для интуитивной понятности системы.** Параллельное представление важной информации различными средствами мультимедиа, что улучшает восприятие этой информации

**Достоинства реальной версии прототипа?** Тестирование взаимодействия пользователя не только с интерфейсом системы, но и с обрабатываемыми системой данными

**жизненного цикла:** Определение требований -> Тестирование -> Реализация

**Из предложенных вариантов выберете правильное определение понятия «пользовательский интерфейс (ПИ) программы»** совокупность элементов, позволяющих пользователю программы управлять ее работой и получать требуемые результаты

**Интеллектуальные элементы пользовательских интерфейсов «Советчики» …** представляют собой форму подсказки, помогают пользователям в выполнении конкретных задач

**Интеллектуальные элементы пользовательских интерфейсов «Мастера» …** используют для выполнения общераспространенных, но редко выполняемых отдельным пользователем задач (установка программ или оборудования)

**Интеллектуальные элементы пользовательских интерфейсов «Программные агенты» …** используются для выполнения рутинной работы: наблюдение, поиск и управление

**Интерфейс пользователя — это**… набор методов взаимодействия компьютерной программы и пользователя этой программы

**Интерфейс прямого манипулирования называют интерфейс, который …** предполагает, что взаимодействие пользователя с программным обеспечением осуществляется посредством выбора и перемещения пиктограмм, соответствующих объектам предметной области.

**Интерфейс, в котором действие пользователя должно получать визуальное, а иногда и звуковое подтверждение того, что программное обеспечение восприняло введенную команду – это …** Принцип «обратной связи»

**Интерфейс, который обеспечивает легкость в его изучении и в использовании – это…** Простота интерфейса

**Интерфейс, который не вынуждает пользователя существенно изменять привычные для него способы решения задачи – это …** Естественность интерфейса

**Интерфейс, который позволяет пользователям переносить имеющиеся знания на новые задания, осваивать новые аспекты быстрее, и благодаря этому фокусировать внимание на решаемой задаче – это …** Согласованность интерфейса

**Как называется человек, который обеспечивает коммуникацию в группе разработчиков?** Фасилитатор (Fасilitаtоr)

**Как расшифровывается аббревиатура WIMP?** W – Windоws, I – Iсоns, M – Mоusе/Mеnu, P - Pоp-up/Pоintеrs

**Какая система является системой «человек-машина»?** Система, в которой человек-оператор или группа операторов взаимодействует с техническим устройством

**Какая структура запросов допускает обработку на одном шаге диалога нескольких ответов**? диалог на основе экранных форм

**Какая структура исторически считается первой из реализованных структур диалога?** диалог на основе командного языка

**Какая модель, основана на оценке скорости печати?** GОMS

**Какая память человека может ненадолго удерживает информацию, воспринимаемую органами чувств, такими, как слух, зрение, или прикосновение?** Перцептивная

**Какое из определений соответствует составляющей Gоаls (цели или задачи) в методе GОMS –** то, чего хочет достичь пользователь

**Какое из определений соответствует составляющей Sеlесtiоn Rulеs (правила выбора) в методе GОMS – о**пределяют, какие методы должны быть использованы для достижения данной цели, в зависимости от контекста

**Какое название носит панель меню в ООПИ?** WОSH (Windоw, Оbjесt, Sеlесtеd оbjесts, Hеlp)

**Какой основной смысл несет термин «понятность» системы?** Соответствие объективного и субъективного

**Какой из прототипов самый простой и быстрый?** Бумажный

**Какой интерфейс обеспечивает возможность осуществления любых допустимых в конкретном состоянии операций, доступ к которым возможен через различные интерфейсные компоненты («горячие» клавиши и т.д.)?** Интерфейс со свободной навигацией

**Какой термин вместо «usаbilitу» использовался в русском переводе книги Константайна?** Практичность

**Какую память человека можно расценивать как некий буфер, содержащий результаты автоматической обработки информации?** Перцептивная

**Какие основные характеристики согласно стандарту по человеко-компьютерному взаимодействию включает в себя юзабилити?** Эффективность, требуемые усилия (легкость), субъективная удовлетворенность

**Какие объекты снабжают пользователя информацией?** Объекты-данные

**Какие объекты могут манипулировать своими внутренними объектами?** Объекты-контейнеры

**Какие объекты представляют устройства, существующие в реальном мире?** Объекты-устройства

**Какие действия выполняются во внутреннем плане сознания?** Умственные

**Какие действия являются действиями по восприятию объектов?** Сенсорные

**Какие из метрик не относятся к внутренним метрикам?** метрики надежности

**Какие методы, основаны на анализе мнений экспертов?** Когнитивный анализ; Эвристическая оценка; Оценка на основе анализа процесса разработки.

**Какие методы, основаны на участии пользователей?** Экспериментальные методы; Методы наблюдений; Физиологические методы.

**Какие преимущества имеет оценка пользовательского интерфейса в условиях лаборатории?** возможность использования специального оборудования; неизменность окружающей обстановки; возможность исследования множества ситуаций, отличающихся только заданными переменными.

**Какие преимущества имеет оценка пользовательского интерфейса в условиях реальной работы?** естественная среда; сохранение контекста; возможность продолжительных, исследований в течение длительного времени.

**Какие преимущества имеет оценка пользовательского интерфейса в условиях лаборатории?** возможность использования специального оборудования; неизменность окружающей обстановки; возможность исследования множества ситуаций, отличающихся только заданными переменными.

**Какое из определений соответствует составляющей Mеthоds (методы) в методе GОMS** – это описание процедуры для достижения целей

**Кто ввел термин проектирование взаимодействия или целеориентированное проектирование (Gоаl-Dirесtеd Dеsign) GDD?** Алан Купер

**Кто является автором двух законов дизайна интерфейсов описанных в 2000 году в книге «Thе Humаnе Intеrfасе»?** Джеф Раскин

**Легкость применения программного обеспечения это:** характеристики ПО, позволяющие минимизировать усилия пользователя по подготовке исходных данных, применению ПО

**Метафора – это…** Мысленный перенос свойств или признаков одного объекта на другой, чем-то аналогичный первому

**Метод мыслим вслух - …** во время тестирования, пока участник выполняет то или иное задание в рамках своего сценария, экспериментатор просит его комментировать свои действия, чувства и мнения, возникающие в процессе взаимодействия с продуктом.

**Модальное вторичное окно …** требует от пользователя завершить ввод данных в пределах данного окна и закрыть его, прежде чем продолжить работу за пределами окна.

**Модель GОMS основывается на …** Оценке скорости печати информации

**Модель жизненного цикла** — типичная схема последовательности работ на этапах разработки программного продукта

**Мозг можно представить, как совокупность взаимосвязанных групп нервных клеток** – Анализаторов

**Мультимедиа – это…** комплекс аппаратных и программных средств, позволяющих человеку общаться с компьютером, используя самые разные, естественные для себя среды: звук, видео, графику, тексты, анимацию

**На этапе Определение стилистики…**  готовятся несколько наборов изображений, которые представлены страничками сайтов, иллюстрациями, кнопками, шрифтовыми композициями, связанными между собой стилистически

**На этапе Пользовательские сценарии…** создается список задач, которые может выполнять пользователь в рамках интерфейса

**Наука, изучающая психологические, физиологические и анатомические аспекты взаимодействия человека и компьютера – это…** Взаимодействие человека и компьютера

**Наиболее популярным вариантом организации запросов на ввод данных во**

**Независимое вторичное окно …** позволяет пользователю взаимодействовать с другими вторичными или первичными окнами, а также переключаться между первичными окнами.

**Непрямое освещение – это…** отраженный свет

**Психология использования машин, инструментов, оборудования и предметов обихода в ходе практической деятельности человека обычно называется…** Инженерная психология

**Переливчатые шары – это…** свет, испускающийся равномерно во всех направлениях, но из за своей яркости они часто дают блики

**Перечислите достоинства директивной формы:** небольшой объем вводимой информации; использование минимальной области экрана или не использование ее вообще.

**Перечислите достоинства ламп накаливания.** более мягкий свет

**Перечислите недостатки беспроводной лазерной виртуальной клавиатуры.** Невозможность работы без определенного опыта и предварительной практики, нестандартное расположение клавиш

**По какой технологии строятся ГПИ?** По технологии WIMP

**Проектирование —** преобразование требований в последовательность проектных решений по системе

**Программы, с помощью которых пользователь решает свои информационные задачи, не прибегая к программированию, называются**: прикладными программами

**Производительность работы пользователей – это…** количество однотипных реальных задач, которые пользователь может решить с помощью ПО за единицу времени.

**Процесс сопоставления информации с материальными носителями называется…** кодирование

**Правило доступности.** Система должна быть настолько понятной, чтобы пользователь, никогда раньше не видевший ее, но хорошо разбирающийся в предметной области, мог без всякого обучения начать ее использовать.

**Правило непрерывного развития.** Система должна способствовать непрерывному росту знаний, умений и навыков пользователя и приспосабливаться к его меняющемуся опыту.

**Правило поддержки.** Система должна способствовать более простому и быстрому решению задач пользователя.

**Правило соблюдения контекста.** Система должна быть согласована с контекстом, в котором ей предстоит работать.

**Правило эффективности**. Система не должна препятствовать эффективной работе опытных пользователей, работающих с ней долгое время

**При длительности работы за компьютером более 3 ч, достаточными оказываются требования, обеспечивающие …** активный комфорт

**При каком освещении свет отражается от потолка и стен, при этом бликов, как правило, не образуется, однако требуется дополнительное освещение?** Непрямом освещении

**Принцип видимости.** Все функции и данные, необходимые для решения определенной задачи, должны быть видны, когда пользователь пытается ее решить.

**Принцип обратной связи.** Пользователь должен получать сообщения о действиях системы и о важных событиях внутри нее. Сообщения должны быть информативными, краткими, однозначными и написанными на языке, понятном пользователю.

**Принцип повторного использования.** Следует стараться использовать многократно внутренние и внешние компоненты, обеспечивая тем самым унифицированность интерфейса и сходство между его похожими элементами.

**Принцип простоты.** Наиболее распространенные операции должны выполняться максимально просто. При этом должны быть видимые ссылки на более сложные процедуры.

**Принцип структуризации.** Пользовательский интерфейс должен быть целесообразно структурирован. Близкие по смыслу, родственные его части должны быть связаны видимым образом, а независимые — разделены; похожие элементы должны выглядеть похоже, а непохожие — различаться.

**Принцип толерантности.** Интерфейс должен быть гибким и терпимым к ошибкам пользователя. Ущерб от ошибок должен снижаться за счет возможности отмены и повтора действий и за счет разумной интерпретации любых разумных действий пользователя и введенных им данных. По возможности, следует избегать обязывающего взаимодействия (модальных диалогов), основанного на ограничении свободы пользователя.

**Расшифруйте аббревиатуру RАFIV** Rеfоrmulаtе, Ассеss, Fоrmаt, Insеrt, Vеrifу

**Разработчики модели GОMS во время ее создания заметили, что время, требующееся для выполнения какой-то задачи системой «пользователь-компьютер»** является суммой всех временных интервалов, которые потребовались системе на выполнение последовательности элементарных жестов, составляющих данную задачу

**Рецептор — это …** устройство, преобразующее энергию внешнего или внутреннего раздражителя в специфический нервный процесс — возбуждение

**Термин «виртуальная реальность», или «виртуальное окружение», означает, что…** создается такое компьютерное изображение, которое интуитивно воспринимается им как естественное

**Термин «мультимедиа» в переводе означает:** Многосредность

**Техническое задание — это…** выходной документ для проектирования, разработки автоматизированной системы

**Цель юзабилити-тестирования –** выявить недостатки потребительских свойств ПИ

**Чем испытание программного продукта отличается от его отладки?** Отладка имеет целью выявление дефектов (ошибок) программирования, а испытания оценивает насколько полно разработанное приложения отвечает потребностям и ожиданиям пользователя

**Что обычно называют инженерной психологией?** Психология использования машин, инструментов, оборудования и предметов обихода в ходе практической деятельности человека

**Что означает принцип «Гибкость в использовании»?** Разработка ориентирована на возможно широкий диапазон пользователей путем возможности выбора методов использования и адаптивности к скорости работы пользователя, к его точности и к другим его индивидуальным особенностям.

**Что означает принцип «Малые физические усилия»?** Системы должны быть удобными в использовании и минимизировать физическую нагрузку и утомление.

**Что означает принцип «Хорошая воспринимаемость информации»?** Информация должна быть хорошо различима, независимо от окружающих условий или способностей пользователей.

**Что означает разработка, управляемая данными (DСD – Dаtа-сеntеrеd Dеsign)?** Проектирование интерфейса поддерживает такую модель взаимодействия пользователя с системой, при которой первичными являются обрабатываемые данные, а не требуемые для этого программные средства.

**Что из себя представляем Операционная модель?** Эта модель описывает контекст использования системы и состоит из профилей пользовательских ролей

**Что из себя представляем Модель задач?** Эта модель при проектировании пользовательского интерфейса строится на основе сущностных вариантов использования

**Что из себя представляет истинно-графический, двухмерный ГПИ?** Нестандартные элементы интерфейса и оригинальные метафоры, реализованные собственными средствами приложения или сторонней библиотекой

**Что изучаеят когнитивная психология?** Изучает любые познавательные процессы человеческого сознания

**Что необходимо знать для рационального проектирования эргатических (человеко-машинных) систем?** все ответы верны

**Эвристическая оценка…** заключается в том, что устанавливаются критерии оценки пользовательского интерфейса

**Юзабилити-тестирование – это …** методика оценки пользовательских характеристик интерфейса готового продукта

Какое из определений соответствует составляющей Methods (методы) в методе GOMS –

Выберите один ответ:

определяют, какие методы должны быть использованы для достижения данной цели, в зависимости от контекста



то, чего хочет достичь пользователь



это описание процедуры для достижения целей



элементарные моторные, познавательные действия, которые используются для достижения целей



Вопрос **2**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Сформулируйте «Принцип толерантности».

Выберите один ответ:

Следует стараться использовать многократно внутренние и внешние компоненты, обеспечивая тем самым унифицированность интерфейса и сходство между похожими его элементами.



Все функции и данные, необходимые для решения определенной задачи, должны быть видны, когда пользователь пытается ее решить.



Интерфейс должен быть гибким и терпимым к ошибкам пользователя.



Пользователь должен получать сообщения о действиях системы и о важных событиях внутри нее.



Вопрос **3**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Расшифруйте аббревиатуру RAFIV

Выберите один ответ:

Reformulate, Access, Format, Insert, Verify



Данная аббревиатура не расшифровывается



Resource, Account, Filter, Insert, Verification



Rules, Access, Formula, Insert, View



Вопрос **4**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Объекты объектно-ориентированного графического интерфейса представляются в виде:

Выберите один ответ:

иконок и значков;



иконок с картинками;



значков с рисунками;



заранее заданными частями экрана;



Вопрос **5**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Сформулируйте «Правило доступности».

Выберите один ответ:

Система должна способствовать непрерывному росту знаний, умений и навыков пользователя и приспосабливаться к его меняющемуся опыту.



Система должна способствовать более простому и быстрому решению задач пользователя, чем имевшиеся до ее появления инструменты и методы.



Система должна быть настолько понятной, чтобы пользователь, никогда раньше не видевший ее, но хорошо разбирающийся в предметной области, мог без всякого обучения начать ее использовать.



Система не должна препятствовать эффективной работе опытных пользователей, работающих с ней долгое время.



Какой из интерфейсов наиболее старый и наиболее трудный в использовании?

Выберите один ответ:

Интерфейс заполнение меню и специальных форм таблиц



Интерфейс язык команд



Антропоморфный интерфейс



Интерфейс прямая манипуляция



Вопрос **7**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Легкость применения программного обеспечения это:

Выберите один ответ:

характеристики ПО, позволяющие минимизировать усилия по внесению изменений для устранения в нем ошибок и по его модификации



характеристики ПО, позволяющие минимизировать усилия пользователя по подготовке исходных данных, применению ПО



способность ПО быть перенесенным из одной среды (аппаратного / программного) в другое



отношение уровня услуг, предоставляемых ПО пользователю при заданных условиях, к объему используемых ресурсов



Вопрос **8**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Информация, выраженная при помощи материальных носителей – это…

Выберите один ответ:

Даты



Источники информации



Данные



Факты



Вопрос **9**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Интерфейс, который не вынуждает пользователя существенно изменять привычные для него способы решения задачи – это …

Выберите один ответ:

Дружественность интерфейса



Простота интерфейса



Согласованность интерфейса



Естественность интерфейса



Вопрос **10**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Какая форма диалога предполагает использование команд специально разработанного формального языка?

Выберите один ответ:

Директивная форма



Форма общения



Табличная форма



Фразовая форма



Вопрос **11**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Какие инструменты используются для создания прототипов второго типа?

Выберите один ответ:

Все ответы верны



MS PowerPoint



MS Visio



Macromedia FreeHand



Вопрос **12**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

В каком методе создается список параметров, которые предполагается подвергнуть классификации?

Выберите один ответ:

RAFIV метод



Метод мыслим вслух



Карточная сортировка



Измерение производительности



Вопрос **13**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Частным примером деятельностно-ориентированного интерфейса являются …

Выберите один ответ:

мастера (Wizards)



многодокументный интерфейс (MDI)



проекты (Project)



рабочая книга



Вопрос **14**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Кто, в своей книге «Designing the User Interface» сформулировал 8 «золотых» правил области человеко-машинного взаимодействия?

Выберите один ответ:

Якоб Нильсен



С. Жарков



Бен Шнейдерман



Джеф Раскин



Вопрос **15**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Что такое «информация»?

Выберите один ответ:

Все ответы верны



Это сведения об объектах и явлениях окружающей среды, их параметрах, свойствах и состоянии, которые уменьшают имеющуюся о них степень неопределенности, неполноты знаний



Разъяснение, изложение



Это общенаучное понятие, включающее в себя обмен сведениями между людьми, обмен сигналами между живой неживой природой, людьми и устройствами



Вопрос **16**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Кем и когда был предложен метод GOMS?

Выберите один ответ:

S. K. Duncan, T. P. Moris и A. Nuton в 1987 году



S. K. Card, T. P. Moran и A. Newell в 1983 году



D. Richi, U. P. Morgan и N. Newell в 1985 году



K. S. Carter, P. T. Michel и N. Ariel в 1989 году



Вопрос **17**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Какой интерфейс организует взаимодействие с пользователем и используется в консольном режиме?

Выберите один ответ:

Примитивный интерфейс



Интерфейс прямого манипулирования



Объектно-ориентированный интерфейс



Интерфейс со свободной навигацией



Вопрос **18**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Какие недостатки имеет оценка пользовательского интерфейса в условиях реальной работы?

Выберите один ответ:

возможность использования специального оборудования; неизменность окружающей обстановки; возможность исследования множества ситуаций, отличающихся только заданными переменными.



отсутствие контекста; необходимость моделирования, прототипирования; необходимость соответствия условиям.



естественная среда; сохранение контекста; возможность продолжительных, исследований в течение длительного времени.



отвлекающие моменты; шум; необходимость соответствия условиям.



Вопрос **19**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Какие объекты могут манипулировать своими внутренними объектами?

Выберите один ответ:

Любые объекты



Объекты-данные



Объекты-устройства



Объекты-контейнеры



Вопрос **20**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Какая модель, основана на оценке скорости печати?

Выберите один ответ:

GOMS



WIMP



GOALS



WOSH



Вопрос **21**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Количество света, отраженного от поверхности, излученного поверхностью или проходящего сквозь поверхность – это…

Выберите один ответ:

Контрастность



Светлота



Освещенность



Яркость



Вопрос **22**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Сжатое описание способов применения программного продукта персонажем для достижения цели – это …

Выберите один ответ:

Прототип



Персонаж



Сценарий



Роль



Вопрос **23**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

В каком положении нагрузка на мышцы спины уменьшается до 75%?

Выберите один ответ:

Сидя на краю сиденья под углом 90 градусов



Стоя



Сидя, откинувшись на спинку сидения



Сидя на краю сиденья, сильно наклонившись вперед



Вопрос **24**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Какие объекты снабжают пользователя информацией?

Выберите один ответ:

Объекты-контейнеры



Любые объекты



Объекты-устройства



Объекты-данные



Вопрос **25**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Разработчики модели GOMS во время ее создания заметили, что время, требующееся для выполнения какой-то задачи системой «пользователь-компьютер»

Выберите один ответ:

является произведением всех временных интервалов, которые потребовались системе на выполнение последовательности элементарных жестов, составляющих данную задачу



является наименьшим из всех временных интервалов, которые потребовались системе на выполнение последовательности элементарных жестов, составляющих данную задачу



является наибольшим из всех временных интервалов, которые потребовались системе на выполнение последовательности элементарных жестов, составляющих данную задачу



является суммой всех временных интервалов, которые потребовались системе на выполнение последовательности элементарных жестов, составляющих данную задачу



Вопрос **26**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Степень соответствия выполнения им определенных функций предписанному алгоритму называется

Выберите один ответ:

Надежностью



Работоспособностью



Точностью



Быстродействием



Вопрос **27**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Интерфейс-меню называют интерфейс, который …

Выберите один ответ:

организует взаимодействие с пользователем в консольном режиме.



предполагает, что взаимодействие пользователя с программным обеспечением осуществляется посредством выбора и перемещения пиктограмм, соответствующих объектам предметной области.



имеет способность изменяться в процессе взаимодействия с пользователем, предлагая выбор только тех операций, которые имеют смысл в конкретной ситуации.



позволяет выбирать необходимые операции из специального списка, выводимого ему программой.



Вопрос **28**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Кем было предложено проектирование, ориентированное на использование (usage-centered design)?

Выберите один ответ:

С.Джобсом и С.Возняком



М.Нильсоном и М.Цукенбергом



Б.Гейтсом и Л.Торвульдом



Л.Константайном и Л.Локвудом



Вопрос **29**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

На этапе Пользовательские сценарии…

Выберите один ответ:

концепция призвана скрестить выбранное направление с имеющимся содержанием интерфейса



создается список задач, которые может выполнять пользователь в рамках интерфейса



проводится сбор информации о продукте, клиенте, его конкурентах или близких аналогах, сбор статистики использования текущего интерфейса, анализ устройств предполагаемой целевой аудитории



готовятся несколько наборов изображений, которые представлены страничками сайтов, иллюстрациями, кнопками, шрифтовыми композициями, связанными между собой стилистически



Вопрос **30**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Внешние метрики продукта:

Выберите один ответ:

метрики размера



метрики надежности



метрики сложности



метрики стиля



Вопрос **31**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Основными процессами нервной деятельности являются …

Выберите один ответ:

ощущение и восприятие



торможение и раздражение



восприятие и возбуждение



возбуждение и торможение



Вопрос **32**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Что означает принцип «Устойчивость к ошибкам»?

Выберите один ответ:

Должно соответствовать антропометрическим размерам потенциальных пользователей, рабочим позам и динамике рабочих перемещений.



Системы должны быть удобными в использовании и минимизировать физическую нагрузку и утомление.



Информация должна быть хорошо различима, независимо от окружающих условий или способностей пользователей.



Потенциально опасные ситуации не должны допускаться вообще или быть труднодостижимыми, кроме того, при возможности возникновения они должны сопровождаться заблаговременными предупреждениями.



Вопрос **33**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Достоинства псевдореальной версии прототипа?

Выберите один ответ:

Создание нестандартных элементов или необходимость проверить реальную скорость взаимодействия пользователя с системой



Исключительная простота и скорость рисования прототипа



Тестирование взаимодействия пользователя не только с интерфейсом системы, но и с обрабатываемыми системой данными



Тестирование значительно более сложного взаимодействия человека с системой



Вопрос **34**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Физиологический стресс, возникает при…

Выберите один ответ:

выполнении конкретных и повторяющихся операций



интенсивных эмоциональных переживаниях в ходе деятельности, оценочным, эмоциональным отношением оператора к условиям её протекания



воздействии на организм различных внешних воздействий — жары, холода, жажды, голода, диеты и других



появлении ситуаций, в которых особо сильно переживаются различные эмоции



Вопрос **35**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Сформулируйте «Правило непрерывного развития».

Выберите один ответ:

Система должна быть настолько понятной, чтобы пользователь, никогда раньше не видевший ее, но хорошо разбирающийся в предметной области, мог без всякого обучения начать ее использовать.



Система не должна препятствовать эффективной работе опытных пользователей, работающих с ней долгое время.



Система должна способствовать более простому и быстрому решению задач пользователя, чем имевшиеся до ее появления инструменты и методы.



Система должна способствовать непрерывному росту знаний, умений и навыков пользователя и приспосабливаться к его меняющемуся опыту



Вопрос **36**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Фундаментальной основой для определения удобств и неудобств понимания человеком функционирования и способов использования различных предметов является…

Выберите один ответ:

Инженерная психология



Юзабилити



Когнитивная психология



Взаимодействие человека и компьютера



Вопрос **37**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

В каких пределах должен быть возможный наклон поверхности клавиатуры?

Выберите один ответ:

от 20 до 30°



от 5 до 15°



от 15 до 25°



от 10 до 20°



Вопрос **38**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Проверка качества восприятия - …

Выберите один ответ:

методика, направленная на получение четких количественных данных. Методика предполагает, что должна быть поставлена цель, определены задачи, спроектированы тесты и непосредственно поставлен эксперимент.



тест позволяет определить, насколько легко для пользователя обучиться интерфейсу.



заключается в опросе специально отобранной группы пользователей, чтобы быстро получить диапазон мнений и оценок пользователей по поводу тех или иных вещей.



один из самых простых видов тестирования. Пользователю дается задание, он его выполняет, его действия фиксируются для дальнейшего анализа на камеру либо какой-нибудь программой записи состояния экрана.



Вопрос **39**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Психологический стресс, возникает при…

Выберите один ответ:

действиях в условиях непредвиденного изменения, зашумленности или неполноты информации об управляемых процессах



выполнении конкретных и повторяющихся операций



воздействии на организм различных внешних воздействий — жары, холода, жажды, голода, диеты и других



появлении ситуаций, в которых особо сильно переживаются различные эмоции



Вопрос **40**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Перечислите недостатки фразовой формы:

Выберите один ответ:

небольшой объем вводимой информации; возможность совмещения с другими формами.



необходимость наличия навыков навигации по экрану; использование сравнительно большой площади экрана для изображения визуальных компонентов.



большие затраты ресурсов; необходимость ввода длинных грамматически правильных фраз.



наличие подсказки; в некоторых случаях возможность настройки пользователем.



Вопрос **41**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Интеллектуальные элементы пользовательских интерфейсов «Советчики» …

Выберите один ответ:

реализует последовательный или древовидный сценарий диалога, который целесообразно использовать для решения хорошо структурированных, последовательных задач



используются для выполнения рутинной работы: наблюдение, поиск и управление



представляют собой форму подсказки, помогают пользователям в выполнении конкретных задач



используют для выполнения общераспространенных, но редко выполняемых отдельным пользователем задач (установка программ или оборудования)



Вопрос **42**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

В какой форме пользователь выбирает ответ из предложенных программой?

Выберите один ответ:

Директивная форма



Форма общения



Табличная форма



Фразовая форма



Вопрос **43**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Перечислите недостатки директивной формы:

Выберите один ответ:

небольшой объем вводимой информации; использование минимальной области экрана или не использование ее вообще.



наличие подсказки; в некоторых случаях возможность настройки пользователем.



практическое отсутствие подсказок на экране, что требует запоминания вводимых команд и их синтаксиса; отсутствие возможности настройки пользователем.



необходимость наличия навыков навигации по экрану; использование сравнительно большой площади экрана для изображения визуальных компонентов.



Вопрос **44**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Комплексный подход к взаимодействию интернет-пользователя с интерфейсом сайта, мобильного приложения или программы – это…

Выберите один ответ:

Контекст анализа использования



UX (User eXperience) дизайн



UI (User interface) дизайн



Совместная разработка (Participatory Design)



Вопрос **45**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Кто впервые ввел термин «анализатор»?

Выберите один ответ:

И.П. Павлов



П.И. Иванов



И.П. Крылов



П.И. Филатов



Вопрос **46**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Какое понятие объединяет широкий спектр подходов и методов оценки качества не только интерфейса, но и всего комплекса человеко-компьютерного взаимодействия?

Выберите один ответ:

«методика тестирования»



«юзабилити-тестирование»



«тестирование»



«юзабилити»



Вопрос **47**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Перечислите недостатки беспроводной лазерной виртуальной клавиатуры.

Выберите один ответ:

Можно настраивать чувствительность сенсора, нестандартное расположение клавиш



Невозможность работы без определенного опыта и предварительной практики, нестандартное расположение клавиш



Компактные размеры, малая масса, отсутствие проводов, возможность совмещения с различными устройствами



Удобство использования, необычные тактильные ощущения, отсутствие проводов



Вопрос **48**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Непрямое освещение – это…

Выберите один ответ:

отраженный свет



основной источник освещения в рабочем помещении



свет, испускающийся равномерно во всех направлениях, но из за своей яркости они часто дают блики



часть света (около 40%), которая исходит во всех направлениях, а остальной свет направлен либо прямо на объекты, либо отражается от стен и потолка



Вопрос **49**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Валидация —

Выберите один ответ:

проверка программы на ошибки



проверка правильности трансформации проекта в код реализации



обеспечение соответствия разработки требованиям ее заказчиков



выявление всех ошибок



Вопрос **50**

Ответ сохранен

Балл: 1,00

Отметить вопрос



Текст вопроса

Дайте понятие принципа «избыточность» для интуитивной понятности системы.

Выберите один ответ:

Одинаковые функции или элементы дисплея должны всегда быть на том же самом месте, одинаковое действие должно всегда иметь тот же самый результат



Возможность всегда остановить процесс, повторить его ход, чтобы сосредоточиться на деталях, либо вывести последовательность процесса для его лучшего понимания



Все требования к интерактивному взаимодействию удовлетворяются при решении всех предусмотренных задач



Параллельное представление важной информации различными средствами мультимедиа, что улучшает восприятие этой информации



1. – Kontseptual dizayn nima?

–Muayyan ob'ektning semantik tuzilishini shakllantirish uchun turli xil tushunchalarni va ular o'rtasidagi munosabatlarda ishlatiladi.

2. Virtual haqiqiylik tizimi nima?

Virtual haqiqiylik tizimi deganda - biz imitatsion dasturiy va texnik vositalar deb qabul qilamiz.

3. Prototip yaratish turlari nechta?

– 4 ta

4. Translyatsiya nima?

Dasturlash tillarida tuzilgan ixtiyoriy dastur matnini bir shakldan boshqasiga (ikkilik, ya'ni mashina kodlariga) o'tkazish.

5. Usabiliti tushunchasi kim tomonidan fanga kiritilgan?

Yakob Nilson

6. Interpretator nima? –

bu dasturlash tilida yozilgan dastur kodi matnini mashina tiliga tarjima qiluvchi va bir vaqtning o'zida uni bajaruvchi dastur hisoblanadi.

7. UX (User Ехperience) dizayni nima?

Interfeysning tarkibiy va arhitektura qismini boshqaradi.

8. Kompilyator nima?

bu dasturlash tilida yozilgan kod matnini qandaydir bajariluvchi faygla tarjima qiluvchi dastur hisoblanadi.

9. Passiv virtual borliq bu?

. Inson tomonidan boshqarilmaydigan virtual borliq turi

10. Foydalanuvchi interfeysiga qo'yilgan asosiy talablar?

Oddiylik, Qulaylik va Moslik

11. Usabiliti testlash nima?

Tayyor dastur interfeysida foydalanuvchi xarakteristikalarini baxolash usulidir.

12. Buyruqlar tili interfeysi asosiy kamchiligi?

Barcha buruqlarni esda saqlash va xar qadamda takror kiritish.

13. WIMP interfeys kengaytmasini aniqlang?

 Window, Image, Menu, Pointer

14. Axborot dizayn nima?

bu ma'lumotni samarali tushunishga yordam beradigan tarzda taqdim etish amaliyotidir.

15. Fizik interfeys nima?.

bu jismoniy qurilmalar o'rtasidagi aloqa usuli.

16. Foydalanuvchi interfeysini yaratishda qo'shimcha axborot prinsipi nima?

 Foydalanuvchiga qulaylik maqsadida qo'shimcha tanishtiruv funksiyalarini kiritish.

17. "Axborot dizayni" atamasi qachondan foydalanishga kirgizilgan?

1970 yillardan

18. Interfeys qanday yo'nalishlarga bo'linadi?

Apparatli va Dasturiy

19. Foydalanuvchi interfeysini yaratishda yagona stilistika prinsipi nima?

Bajariladigan vazifalarning yagona funksiyalar va bo'limlar orqali amalga oshirishdir.

20. Kompyuter tizimi operatori ish joyi deganda nima tushuniladi?

(Xato) Texnik manbalar va yordamchi qurilmalar bilan jixozlangan ishlab chiqarish masalalarini echishga mo'ljallangan "operator-odam" jarayoni tushuniladi.

21. Foydalanuvchi interfeysini yaratishda takrorlash prinsipi nima?

Menyu va qismlarda ba'zi komponentalar takroriy beriladi.

22. Foydalanuvchi interfeysi nima?

Foydalanuvchi bilan qurilmalar o'rtasidagi aloqani tashkillovchi muhit

23. Vizual shum turlari?

(Xato) Oqtiqcha rang va ekrandagi shumlar

24. Axborot grafikasi atamasi nima?

(xato) Asosan rangli ma'lumotni diagrammalashtirish va namoyish qilish bilan bog'liq bo'lganlar tomonidan qo'llaniladi.

25. Dasturlash interfeysi nima?

Xato – bu dasturlar o'rtasidagi o'zaro ta'sir o'tkazish oynalar to'plamidir

26. SILK - interfeys nima?

Inson va kompyuter o'rtasida nutqli aloqa turi

27. Inson-kompyuter aloqasi (HCI)-nima?

Bu tadqiqot, odamlar (foydalanuvchilar) va kompyuterlar orasidagi o'zaro rivojlantirish evolyutsiyasidir.

28. Buyruqli interfeysni tanlang

Xato - Windows OT oynasi , Total Commander

29. Usabiliti tushunchasi nima?

Interfeysni qo'llashda qulayligi va engilligini aniqlovchi umumiy sifat xarakteristikalari.

30. Virtual borliq qanday tushunchalarga bog'liq?

Immersivlik va interfaollik

31. UI (User Interfeys) dizayni nima?

Interfeysning tashqi visual dizaynini amalga oshiradi

32. WIMP-interfeys nima?

Microsoftning oynali interfeysi

33. Interfeys tushunchasi nima?

Inson va kompyuter o'rtasidagi o'zaro aloqani ta'minlovchi, birlashtiruvchi va muvofiqlashtiruvchi vositadi

34. Foydalanuvchi interfeysini yaratishda takrorlash prinsipi nima?

Menyu va qismlarda ba'zi komponentalar takroriy beriladi.

35. GUI interfeys kengaytmasini aniqlang?

graphical user interface

36. Inson-kompyuter o'zaro ta'sirining muhim vazifasi nima?

Foydalanuvchini axborot olish jarayonida to'liq qoniqishini ta'minlashdir

37. GUI interfeys nima?

Foydalanuvchining grafik interfeysi

38. Immersivlik nima?

Xato-  Immersivlik deganda virtual haqiqiylikda modellarni faraz qilishini tushunishdir

39. Interpretator nima? –

bu dasturlash tilida yozilgan dastur kodi matnini mashina tiliga tarjima qiluvchi va bir vaqtning o'zida uni bajaruvchi dastur hisoblanadi.

40. bu dasturlash tilida yozilgan dastur kodi matnini mashina tiliga tarjima qiluvchi va bir vaqtning o'zida uni bajaruvchi dastur hisoblanadi.

Apparatli va Dasturiy

41. Kompilyator nima?

bu dasturlash tilida yozilgan kod matnini qandaydir bajariluvchi faygla tarjima qiluvchi dastur hisoblanadi.

42. Passiv virtual borliq bu?

 Inson tomonidan boshqarilmaydigan virtual borliq turi

43. Foydalanuvchi interfeysi nima?

 bu foydalanuvchining kompyuter bilan o'zaro aloqasini ta'minlaydigan dasturiy va apparat vositalarining to'plami

44. SILK interfeys kengaytmasini aniqlang?

Speech, Image, Language, Knowledge

45. Prototip nima?

Interfeysni loyhalashdan oldingi bosqich,uni modelini va strukturasini yaratish.

46. Interfeys tushunchasi nima?

Inson va kompyuter o'rtasidagi o'zaro aloqani ta'minlovchi, birlashtiruvchi va muvofiqlashtiruvchi vositadir

47. Foydalanuvchi interfeysi nima?

bu foydalanuvchining kompyuter bilan o'zaro aloqasini ta'minlaydigan dasturiy va apparat vositalarining to'plami

48. UI (User Interfeys) dizayni nima?

Interfeysning tashqi visual dizaynini amalga oshiradi

49. Fizik interfeys nima?.

bu jismoniy qurilmalar o'rtasidagi aloqa usuli.

50. Prototip yaratish turlari nechta?

4 ta

51. Usabiliti testlash nima?

Tayyor dastur interfeysida foydalanuvchi xarakteristikalarini baxolash usulidir.

52. Virtual haqiqiylik tizimi nima?

Xato-  Virtual haqiqiylik tizimi deganda - biz amaliy dasturiy va texnik vositalar deb qabul qilamiz.

53. Immersivlik nima?

Xato-  Immersivlik deganda virtual haqiqiylikda modellarni faraz qilishini tushunishdir

54. Foydalanuvchi interfeysini yaratishda yagona stilistika prinsipi nima?

Bajariladigan vazifalarning yagona funksiyalar va bo'limlar orqali amalga oshirishdir.

55. Translyatsiya nima?

Dasturlash tillarida tuzilgan ixtiyoriy dastur matnini bir shakldan boshqasiga (ikkilik, ya'ni mashina kodlariga) o'tkazish

56. Kontseptual dizayn nima?

Muayyan ob'ektning semantik tuzilishini shakllantirish uchun turli xil tushunchalarni va ular o'rtasidagi munosabatlarda ishlatiladi.

57 "Axborot dizayni" atamasi qachondan foydalanishga kirgizilgan?

 1970 yillardan

58 Dasturlash interfeysi nima?

Xato bu dasturlar o'rtasidagi o'zaro ta'sir o'tkazish oynalar to'plamidir

59. Passiv virtual borliq bu?

Inson tomonidan boshqarilmaydigan virtual borliq turi

60 Usabiliti tushunchasi nima?

Xato Interfeysni qo'llashda qulayligi va engilligini aniqlovchi umumiy dizayn xarakteristikalari

61 Kompilyator nima?

Xato bu dasturlash tilida yozilgan kod qiymatini qandaydir bajariluvchi faygla tarjima qiluvchi opertaor hisoblanadi.

62. SILK - interfeys nima?

Inson va kompyuter o'rtasida nutqli aloqa turi

63. SILK interfeys kengaytmasini aniqlang?

Speech, Image, Language, Knowledge

64. WIMP interfeys kengaytmasini aniqlang?

Window, Image, Menu, Pointer

65 GUI interfeys nima?

Foydalanuvchining grafik interfeysi

66 Axborot grafikasi atamasi nima?

Xato Asosan rangli ma'lumotni diagrammalashtirish va namoyish qilish bilan bog'liq bo'lganlar tomonidan qo'llaniladi.

67 UX (User Ехperience) dizayni nima?

Interfeysning tarkibiy va arhitektura qismini boshqaradi.

68 Foydalanuvchi interfeysi nima?

Foydalanuvchi bilan qurilmalar o'rtasidagi aloqani tashkillovchi muhit

69 Axborot dizayn nima?

bu ma'lumotni samarali tushunishga yordam beradigan tarzda taqdim etish amaliyotidir.

70. Foydalanuvchi interfeysini yaratishda takrorlash prinsipi nima?

Menyu va qismlarda ba'zi komponentalar takroriy beriladi.

71 Inson-kompyuter o'zaro ta'sirining muhim vazifasi nima?

Foydalanuvchini axborot olish jarayonida to'liq qoniqishini ta'minlashdir

72 GUI interfeys kengaytmasini aniqlang?

graphical user interface

73 Inson-kompyuter aloqasi (HCI)-nima?

Bu tadqiqot, odamlar (foydalanuvchilar) va kompyuterlar orasidagi o'zaro rivojlantirish evolyutsiyasidir.

74. Buyruqlar tili interfeysi asosiy kamchiligi?

Xato Barcha buruqlarni saralash va xar qadamda takror kiritish-chiqarish

75. UI (User Interfeys) dizayni nima?

Interfeysning tashqi visual dizaynini amalga oshiradi

76. Virtual borliq qanday tushunchalarga bog'liq?

Immersivlik va interfaollik

77 Usabiliti testlash nima?

Tayyor dastur interfeysida foydalanuvchi xarakteristikalarini baxolash usulidir.

78 Immersivlik nima?

Immersivlik deganda odamning virtual haqiqiylikda o'zini faraz qilishini tushunishdir

79 Kompilyator nima? bu dasturlash tilida yozilgan kod matnini qandaydir bajariluvchi faygla tarjima qiluvchi dastur hisoblanadi.

80 Interfeys qanday yo'nalishlarga bo'linadi?

Apparatli va Dasturiy

81 Foydalanuvchi interfeysi nima?

Foydalanuvchi bilan qurilmalar o'rtasidagi aloqani tashkillovchi muhit

82 Axborot grafikasi atamasi nima?

Asosan miqdoriy ma'lumotni diagrammalashtirish va namoyish qilish bilan bog'liq bo'lganlar tomonidan qo'llaniladi.

83 Foydalanuvchi interfeysini yaratishda qo'shimcha axborot prinsipi nima?

Foydalanuvchiga qulaylik maqsadida qo'shimcha tanishtiruv funksiyalarini kiritish.

84 Fizik interfeys nima?.

bu jismoniy qurilmalar o'rtasidagi aloqa usuli.

85 Inson-kompyuter o'zaro ta'sirining muhim vazifasi nima?

Foydalanuvchini axborot olish jarayonida to'liq qoniqishini ta'minlashdir

86 Foydalanuvchi interfeysiga qo'yilgan asosiy talablar?

Oddiylik, Qulaylik va Moslik

87 Interfeys tushunchasi nima?

Inson va kompyuter o'rtasidagi o'zaro aloqani ta'minlovchi, birlashtiruvchi va muvofiqlashtiruvchi vositadir

88 Kontseptual dizayn nima?

Muayyan ob'ektning semantik tuzilishini shakllantirish uchun turli xil tushunchalarni va ular o'rtasidagi munosabatlarda ishlatiladi.

89 Vizual shum turlari?

Oqtiqcha yuklama va fondagi shumlar

90. Buyruqli interfeysni tanlang

MS-DOS OT oynasi

91 Kompyuter tizimi operatori ish joyi deganda nima tushuniladi?

Texnik manbalar va yordamchi qurilmalar bilan jixozlangan konkret ishlab chiqarish masalalarini echishga mo'ljallangan "operator-odam" tizimidagi hudud tushuniladi.