

119 баллов из 119

Вы сдали экзамен:-)

Ответы

Один вариант 1 балл  
Верно ли утверждение: "Прошлые систем ориентированы на вещи из атомов, существующие системы - программы - сделаны из битов, а не из атомов"

☒ да Правильно

Один вариант 1 балл  
Главное достижение индустриализации:

☒ снижение стоимости производства Правильно

Один вариант 1 балл  
Постиндустриальная эра характеризуется:

☒ одинаково малой стоимостью сырья, сборки и поставки продукции для всех участников рынка Правильно

Один вариант 1 балл  
К снижению затрат на производство в постиндустриальную эру приводит:

☒ цифровизация бизнес-процессов Правильно

Один вариант 1 балл  
К повышению доходов производителей и продавцов в постиндустриальную эру приводит:

☒ повышение эффективности программ и качества взаимодействия с ними Правильно

Несколько вариантов 3 балла  
Улучшать качество взаимодействия пользователя с программой можно:

☒ изучая опыт пользователя Правильно

☒ выявляя и анализируя проблемы пользователя Правильно

☒ создавая новое качество Правильно

Несколько вариантов 3 балла  
К средствам улучшения качества взаимодействия пользователя с программой относят:

☒ Методику персонажей Правильно

☒ Совершенствование текстовых сценариев взаимодействия Правильно

☒ Практику целеориентированного проектирования Правильно

Один вариант Проектирование взаимодействия – это инструмент, позволяющий:	1 балл
<input checked="" type="radio"/> узнавать, чего хочет пользователь	Правильно
Один вариант Проектирование взаимодействия – это:	1 балл
<input checked="" type="radio"/> практика создания цифровых интерактивных продуктов, сред, систем и служб.	Правильно
Один вариант Проектирование взаимодействия пользователя с программами зародилось в:	1 балл
<input checked="" type="radio"/> 80-х годах XX века	Правильно
Один вариант Что из перечисленного можно рассматривать в качестве контекстного сценария:	1 балл
<input checked="" type="radio"/> как посетитель сайта я хочу ознакомиться с коммерческим предложением, чтобы понять: покупать или нет	Правильно
Один вариант Укажите правильную цепочку взаимодействия участников веб-разработки:	1 балл
<input checked="" type="radio"/> менеджеры - проектировщики - веб-дизайнеры - программисты - тестировщики - пользователи	Правильно
Один вариант Что из перечисленного является целью пользователя "бухгалтер в государственном унитарном предприятии":	1 балл
<input checked="" type="radio"/> желание выглядеть компетентным и сохранять интерес к работе, невзирая на необходимость выполнять рутинные задания	Правильно
Один вариант Что из перечисленного является целью пользователя "директор организации, в подчинении которого находится главный бухгалтер":	1 балл
<input checked="" type="radio"/> более эффективное создание бухгалтерской отчетности и формирование экономии по налогам	Правильно
Один вариант Верно ли утверждение: "Цель – это предвосхищение конечного состояния, тогда как задачи и деятельность являются лишь промежуточными этапами, необходимыми для достижения целей"?	1 балл
<input checked="" type="radio"/> да	Правильно
Один вариант Понимание целей пользователя помогает проектировщикам интерфейсов избавляться от:	1 балл
<input checked="" type="radio"/> деятельности и задач, которые технология способна выполнять за человека	Правильно
Один вариант Какая цель у пользователей справочного терминала в вестибюле аэропорта, помогающего посетителям	1 балл

сориентироваться:	
<input checked="" type="radio"/> понять расположение объектов и путь до них	Правильно
Один вариант Какая цель у пользователя автоматизированной системы обработки звонков в колл-центре:	1 балл
<input checked="" type="radio"/> как можно быстрее производить переключение звонков и завершать разговоры	Правильно
Один вариант Расставьте по порядку этапы процесса целеориентированного проектирования:	1 балл
а) Определение общей инфраструктуры интерфейса б) Сопровождение разработки в) Исследования пользователей и предметной области г) Моделирование пользователей и контекстов использования д) Детализация поведения, формы и содержания е) Выработка пользовательских, бизнес-, технологических требований	
<input checked="" type="radio"/> 1в, 2г, 3е, 4а, 5д, 6б	Правильно
Один вариант Этап исследования пользователей и предметной области в целеориентированном проектировании включает:	1 балл
<input checked="" type="radio"/> исследования поведенческих шаблонов и лиц, принимающих решения	Правильно
Один вариант Этап моделирования пользователей и контекстов использования в целеориентированном проектировании включает:	1 балл
<input checked="" type="radio"/> моделирование персонажей - подробных и структурированных архетипов пользователей, которые представляют собой различные устойчивые комбинации поведенческих моделей, склонностей, взглядов, целей, мотивов, обнаруженных на стадии исследований.	Правильно
Один вариант Этап выработки пользовательских, бизнес-, технологических требований в целеориентированном проектировании включает:	1 балл
<input checked="" type="radio"/> моделирование требований - критичных возможностей цифрового продукта	Правильно
Один вариант Этап определения инфраструктуры интерфейса в целеориентированном проектировании включает:	1 балл
<input checked="" type="radio"/> определение элементов инфраструктуры, проектирование структуры опыта взаимодействия, создание и реализацию проверочных сценариев	Правильно
Один вариант Пользовательская история (user story) - это:	1 балл
<input checked="" type="radio"/> история об идеальном опыте пользователя	Правильно
Один вариант Проверочный сценарий при проектировании взаимодействия пользователя с программой - это:	1 балл

☒ описание взаимодействия персонажа с продуктом - как дизайн Правильно

продукта соответствует идеальной последовательности действий

пользователя и учитывает разнообразие вероятных условий

Один вариант 1 балл  
Этап детализации поведения, формы и содержания в  
целеориентированном проектировании включает:

☒ доработку и уточнение деталей: внешний вид, идиомы, интерфейс, Правильно

виджеты, поведение, информация, визуализация, бренд, опыт, язык,

раскадровки

Один вариант 1 балл  
Верно ли утверждение: "Модель реализации - представление о  
том, как в действительности работает программа. Ментальная  
модель - представление пользователя о том, как работает  
программа"?

☒ да Правильно

Один вариант 1 балл  
Верно ли утверждение: "Ориентация на модель реализации при  
проектировании интерфейсов обеспечивает наибольшую  
эффективность взаимодействия пользователя с программой"?

☒ нет Правильно

Один вариант 1 балл  
Модель представления при проектировании взаимодействия  
пользователя с программой:

☒ все утверждения верны Правильно

Один вариант 1 балл  
Если интерфейс спроектирован не по ментальной модели и  
даже не по модели представления, пользователю приходится:

☒ держать в голове особенности поведения программы, которое не Правильно

похоже на поведение человека

Один вариант 1 балл  
Интернет с точки зрения информационной эры:

☒ позволяет создавать виртуальные сообщества Правильно

Один вариант 1 балл  
Большинство пользователей программных продуктов:

☒ середники Правильно

Один вариант 1 балл  
Тройственная цель проектирования взаимодействия  
пользователя с программой:

☒ быстро и безболезненно переводить начинающих в середники, не Правильно

создавать препятствий на пути середняков, желающих стать

экспертами, и следить за тем, чтобы вечные середники, оставаясь в

своей части спектра навыков, были счастливы

Один вариант 1 балл  
Что нужно пользователям - вечным середнякам?

☒ все перечисленное Правильно

Несколько вариантов Виды качественных исследований при проектировании взаимодействия пользователя с программой:	6 баллов
<input checked="" type="checkbox"/> интервьюирование заинтересованных лиц	Правильно
<input checked="" type="checkbox"/> интервьюирование экспертов в предметной области (ЭПО)	Правильно
<input checked="" type="checkbox"/> интервьюирование пользователей и покупателей	Правильно
<input checked="" type="checkbox"/> наблюдение за пользователями/этнографические полевые исследования	Правильно
<input checked="" type="checkbox"/> обзор литературы	Правильно
<input checked="" type="checkbox"/> аудит продукта/прототипа и конкурирующих решений	Правильно
Несколько вариантов От заинтересованных лиц при проектировании взаимодействия пользователя с программой важно получить информацию по следующим вопросам:	5 баллов
<input checked="" type="checkbox"/> предварительное видение продукта	Правильно
<input checked="" type="checkbox"/> бюджет и график проекта	Правильно
<input checked="" type="checkbox"/> технические возможности и ограничения	Правильно
<input checked="" type="checkbox"/> потребности бизнеса	Правильно
<input checked="" type="checkbox"/> представления заинтересованных лиц о пользователях	Правильно
Несколько вариантов При интервьюировании покупателей как этапе проектирования взаимодействия пользователя с программой необходимо определить:	5 баллов
<input checked="" type="checkbox"/> каковы их цели в контексте приобретения продукта	Правильно
<input checked="" type="checkbox"/> что их не устраивает в существующих решениях	Правильно
<input checked="" type="checkbox"/> каков процесс принятия решения при покупке продуктов наподобие того, который вы проектируете	Правильно
<input checked="" type="checkbox"/> их роль в установке, обслуживании и управлении продуктом	Правильно
<input checked="" type="checkbox"/> проблемы предметной области и особенности используемой терминологии	Правильно
Один вариант Наблюдения за пользователями при проектировании взаимодействия пользователя с программой включают:	1 балл
<input checked="" type="radio"/> все перечисленное	Правильно
Один вариант Персонажи при проектировании взаимодействия пользователя с программой - это:	1 балл
<input checked="" type="radio"/> составные архетипы пользователей программ	Правильно
Один вариант Верно ли утверждение: "Персонажи описывают варианты поведения. Персонажи должны обладать мотивацией"?	1 балл
<input checked="" type="radio"/> да	Правильно
Один вариант Какие 3 типа пользовательских целей выделяют при проектировании взаимодействия пользователя с программой:	1 балл
<input checked="" type="radio"/> эмоциональные, конечные, жизненные	Правильно

Один вариант Эмоциональные цели пользователя:	1 балл
<input checked="" type="radio"/> Выражают то, как человек хочет себя чувствовать, работая с продуктом.	Правильно
Один вариант Конечные цели пользователя:	1 балл
<input checked="" type="radio"/> Отражают мотивацию пользователей при выполнении задач, связанных с использованием конкретного продукта	Правильно
Один вариант Жизненные цели пользователя:	1 балл
<input checked="" type="radio"/> Связаны с глубинными стимулами и мотивами, помогающими объяснить, почему пользователь пытается достичь конечных целей.	Правильно
Один вариант Установите последовательность в этапах разработки персонажей при проектировании взаимодействия пользователя с программой:	1 балл
а) Сопоставить респондентов с поведенческими переменными. б) Проверить полноту и выявить избыточность. в) Назначить персонажам типы. г) Выявить поведенческие переменные. д) Синтезировать характеристики и соответствующие им цели. е) Выявить значимые шаблоны поведения. ж) Расширить описание атрибутов и поведений.	
<input checked="" type="radio"/> 1г, 2а, 3в, 4д, 5б, 6ж, 7в	Правильно
Один вариант На какой тип персонажа нужно ориентироваться при разработке интерфейса программы?	1 балл
<input checked="" type="radio"/> на ключевой	Правильно
Один вариант Контекстный сценарий при проектировании взаимодействия пользователя с программой - это:	1 балл
<input checked="" type="radio"/> описание того, как пользователи решают задачи для достижения своих целей	Правильно
Один вариант Установите последовательность шагов процесса выработки требований при проектировании взаимодействия пользователя с программой:	1 балл
а) Выявление ожиданий персонажей б) Разработка контекстных сценариев в) Мозговой штурм г) Постановка задач и определение образа продукта д) Выявление требований	
<input checked="" type="radio"/> 1г, 2в, 3а, 4б, 5д	Правильно
Один вариант Проектировщики пользовательских интерфейсов создают:	1 балл
<input checked="" type="radio"/> инфраструктуру взаимодействия - прототипы экранов и вариантов поведения, создаваемых на основе сценариев и требований.	Правильно
Один вариант Графические дизайнеры создают:	1 балл

☒ визуальную инфраструктуру - детальные макеты экранов, создаваемые на основе исследования визуального языка взаимодействия пользователей с программой

Правильно

Один вариант  
Промышленные дизайнеры создают:

1 балл

☒ физическую инфраструктуру - физическую модель, создаваемую на основе анализа языка формы взаимодействия пользователей с программой

Правильно

Один вариант  
Тип интерфейса определяет:

1 балл

☒ поведенческую сущность программного продукта

Правильно

Несколько вариантов  
Типы пользовательских интерфейсов:

3 балла

☒ монопольный

Правильно

☒ временный

Правильно

☒ фоновый

Правильно

Один вариант  
Монопольный тип пользовательского интерфейса - это:

1 балл

☒ программы, полностью завладевающие вниманием пользователей на длительные периоды времени.

Правильно

Один вариант  
Временный тип пользовательского интерфейса - это:

1 балл

☒ программы, вызываемые при необходимости, исчезающие по окончании выполненных работ, что позволяет пользователю продолжить прерванную деятельность.

Правильно

Один вариант  
Фоновый тип пользовательского интерфейса - это:

1 балл

☒ программы, которые в работающем состоянии не взаимодействуют с пользователем.

Правильно

Несколько вариантов  
Характеристики монопольного типа пользовательского интерфейса:

7 баллов

☒ интерфейс должен быть ориентирован на работу во весь экран

Правильно

☒ большой набор тесно связанных функций и возможностей

Правильно

☒ пользователями являются середняки

Правильно

☒ программа должна позволять пользователю изменять размер окна и оставаться работоспособной при любом его размере

Правильно

☒ строгий визуальный стиль

Правильно

☒ обогащенная обратная связь

Правильно

☒ обогащенные средства ввода

Правильно

Несколько вариантов  
Характеристики временного типа пользовательского интерфейса:

6 баллов

- ☒ интерфейс программы должен быть недвусмысленным, исключая ошибки или путаницу Правильно
- ☒ информация должна легко восприниматься с расстояния в несколько метров Правильно
- ☒ насыщенный визуальный стиль Правильно
- ☒ инструкции по работе с программами должны быть встроены в их интерфейс Правильно
- ☒ программу следует ограничивать одним окном (полосы прокрутки и перетаскивание мышью неуместны) Правильно
- ☒ окно программы должно быть перемещаемым, то есть иметь заголовок или иной очевидный способ перетаскивания Правильно

Несколько вариантов 3 балла  
 Характеристики фоновой типа пользовательского интерфейса:

- ☒ сообщения от программы должны быть такими, чтобы пользователи не испытывали растерянности или недоумения Правильно
- ☒ программа может быть представлена пиктограммой в системной области уведомлений Правильно
- ☒ щелчок по пиктограмме программы должен давать доступ к механизму для исправления проблемы с ней Правильно

Один вариант 1 балл  
 3 вида веб-продуктов:

- ☒ информационные веб-сайты, сервисные веб-сайты и веб-приложения Правильно

Несколько вариантов 3 балла  
 Характеристики информационных сайтов:

- ☒ набор страниц или документов, имеющих последовательную или ступенчатую иерархию Правильно
- ☒ модель навигации для перехода с одной страницы на другую Правильно
- ☒ функция поиска, обеспечивающая целеориентированный доступ к конкретным страницам Правильно

Несколько вариантов 4 балла  
 Характеристики сервисных веб-сайтов:

- ☒ набор страниц или документов, имеющих последовательную или ступенчатую иерархию Правильно
- ☒ модель навигации для перехода с одной страницы на другую Правильно
- ☒ функция поиска, обеспечивающая целеориентированный доступ к конкретным страницам Правильно
- ☒ предлагают пользователю не только изучение информации, но и сервисные функции Правильно

Один вариант 1 балл  
 Могут ли информационные сайты быть разработаны по монопольному или временному типу интерфейсов?

- ☒ да Правильно

Один вариант 1 балл  
 Основная задача при проектировании монопольного типа информационных веб-сайтов:

- ☒ выбрать оптимальное разрешение экрана (определить минимально допустимое разрешение) и применить адаптивную верстку Правильно



Один вариант Основная задача при проектировании временного типа информационных веб-сайтов:	1 балл
<input checked="" type="radio"/> продумать, как "запоминать" действия пользователя (cookie-файлы)	Правильно
Один вариант Основная задача при проектировании монопольного типа сервисных веб-сайтов:	1 балл
<input checked="" type="radio"/> обеспечить простоту навигации, наличие доступа к сопутствующей информации и эффективность транзакций	Правильно
Один вариант Основная задача при проектировании временного типа сервисных веб-сайтов:	1 балл
<input checked="" type="radio"/> создать предельно простой интерфейс и обеспечить минимизацию действий, связанных с навигацией	Правильно
Несколько вариантов Что необходимо учесть при проектировании пользовательских интерфейсов портативных устройств?	4 балла
<input checked="" type="checkbox"/> интеграцию функциональности, при которой навигация будет минимальной	Правильно
<input checked="" type="checkbox"/> особенности эксплуатации: как пользователь будет носить и держать устройство, будет работать с устройством одной рукой или обеими	Правильно
<input checked="" type="checkbox"/> является устройство спутником или самостоятельным прибором	Правильно
<input checked="" type="checkbox"/> активные экранные объекты должны быть достаточно крупными, чтобы в них было легко попадать пальцем руки	Правильно
Несколько вариантов Особенности интерактивных панелей:	3 балла
<input checked="" type="checkbox"/> пользователи имеют с ним дело нечасто, а в типичном – обращаются к нему лишь однажды	Правильно
<input checked="" type="checkbox"/> пользователи не имеют в своем распоряжении клавиатуры и мыши	Правильно
<input checked="" type="checkbox"/> пользователи находятся в шумном общественном месте в окружении множества отвлекающих факторов, к тому же они могут воспользоваться интерактивной панелью группой пользователей	Правильно
Несколько вариантов Сервисные интерактивные панели:	2 балла
<input checked="" type="checkbox"/> предоставляют строго ограниченную транзакцию или услугу	Правильно
<input checked="" type="checkbox"/> у пользователя есть конкретная цель, которую он хочет достичь быстро (максимум за 3 шага)	Правильно
Несколько вариантов Исследовательские интерактивные панели:	2 балла
<input checked="" type="checkbox"/> предоставляют дополнительную информацию и новые возможности для пользователей	Правильно
<input checked="" type="checkbox"/> у пользователя нет конкретной цели, он хочет ознакомиться с информацией, чтобы самостоятельно принять решение	Правильно
Один вариант При проектировании интерфейсов бытовых устройств:	1 балл
<input checked="" type="radio"/> все ответы верны	Правильно

Несколько вариантов  
3 постулата проектирования взаимодействия: 3 балла

- ☒ каким бы замечательным ни был ваш интерфейс, чем его меньше, тем лучше Правильно
- ☒ хороший интерфейс "прозрачен", то есть интуитивно понятен и не оставляет недосказанности Правильно
- ☒ следуйте ментальным моделям пользователей Правильно

 Пройти тест заново