Tổng điểm bài thi là 400, tương đương 40% môn học

**TRẮC NGHIỆM (100 ĐIỂM)**

* Mỗi câu đúng sai 5 điểm
* Mỗi câu multiple choice 10 điểm và có thể có nhiều câu trả lời đúng.
* Phần này có 11 câu nhưng mình chỉ nhớ được một ít, do làm trực tiếp

**Câu 1: Tất cả người dùng đều muốn giao diện dễ học**

1. Đúng
2. Sai

**Câu 2: Việc chọn các kiểu tương tác phụ thuộc vào**

1. Môi trường sử dụng
2. Tần suất sử dụng
3. Động lực thực hiện
4. Kiến thức và kinh nghiệm sử dụng máy tính
5. Không phụ thuộc

**Câu 3: Khi người dùng có nhu cầu thao tác thường xuyên, nên dùng kiểu tương tác nào?**

1. Menu
2. Command Line
3. Direct Manipulation
4. Shortcut

**Câu 4: Nhằm hạn chế lỗi từ người dùng, ta có thể**

1. Làm mờ các phần không hợp lệ
2. Hiển thị thông báo lỗi rõ ràng
3. Ràng buộc nội dung nhập vào
4. Sử dụng thao tác chuột thay cho bàn phím

**Câu 5: Khi thiết kế giao diện cho Web, chúng ta nên**

1. Trong các trang nhiều văn bản, nên tách thành nhiều đoạn, mỗi đoạn có câu chủ đề
2. Cố định cỡ chữ để đảm bảo tính thống nhất
3. Không đổi màu hyperlink sau khi người dùng nhấn
4. Các nút nhấn quan trọng nên đặt trong góc

**Câu 6: Người dùng tham gia vào giai đoạn nào trong quy trình User-Centered Design (UCD)**

1. Phân tích (analysis)
2. Thiết kế (design)
3. Cài đặt (implement)
4. Đánh giá (evaluation)

**Câu 7: Cho người dùng đánh giá giao diện để**

1. Phân tích nghiệp vụ và viết đặc tả
2. Hiểu được các thao tác của người dùng
3. Viết yêu cầu phần mềm
4. ???

**Câu 8: UI và UX là tương đồng nhau?**

1. Đúng
2. Sai

**TỰ LUẬN (300 ĐIỂM)**

**Câu 1 (40 điểm):**

1. Nêu tên chính xác của ứng dụng mà nhóm đã thực hiện cho đồ án môn học.
2. Mô tả quy trình đã thực hiện để có được thiết kế và demo.
3. Đối tượng sử dụng là ai? Giao diện của nhóm có phù hợp với đối tượng đó hay không vì vì sao?

**Câu 2 (40 điểm):**

1. Nêu 5 phương pháp thiết kế nhằm đơn giản hóa giao diện.
2. Nêu 2 ví dụ từ các phần mềm phổ biến với mục đích tăng tốc độ (efficiency) của giao diện.

**Câu 3 (40 điểm):**

1. Tại sao cần phải làm prototype?
2. Bạn học được gì từ quá trình làm paper prototype và computer prototype của nhóm?

**Câu 4 (20 điểm):**

Nêu và giải thích 2 phương pháp làm giao diện dễ học.

**Câu 5 (40 điểm):**

Nêu 5 đặc điểm tâm lý, cách thức xử lý thông tin của con người ảnh hưởng đến thiết kế giao diện tương tác người máy.

**Câu 6 (120 điểm):**

Bên dưới là một số màn hình của ứng dụng GlobeDr. Ba màn hình bao gồm: màn hình trang chủ, màn hình Đặt thuốc theo đơn, màn hình thông báo lỗi khi chưa đăng nhập. *Các bạn có thể tìm ảnh chụp ứng dụng trên mạng*

1. Hãy chọn và giải thích 3 heuristics để đánh giá ứng dụng này.
2. Căn cứ vào 3 heuristics đã chọn, hãy đưa ra ít nhất 5 nhận xét chi tiết cùng heuristic tương ứng.
3. Đề xuất một thiết kế tốt hơn cho cho màn hình Đặt thuốc theo đơn.