**无节操无下限模拟试题的**

**不完整参考答案**

1. 答：
   1. 从被调查的用户出发，设计问卷，问题要和用户相关且符合用户的实际；
   2. 先和部分用户进行访谈，了解部分用户的想法和原因再设计调查问卷；
   3. 避免使用术语或是复杂的模棱两可的词句，保证每个问题都被用户正确的理解；
   4. 尽可能采用封闭式的问题，并提供完整的答案选项；
2. 答：

假设用户完全按一种正确的方式进行人机交互，没有清楚地描述错误处理的过程；

只针对那些不犯任何错误的专家用户；

任务之间的关系描述过于简单；

忽略了用户间的个体差异；

1. 答：
   1. 根据fitts定律，大目标具有优势，增加文本标签之后该工具占据了更大的屏幕空间；
   2. 未使用标签的情况下，工具栏过于拥挤，不利于选择；
   3. 标签的存在为新手用户提供了便利；
2. 答：应该和用户说明。

这种实验室的好处在于提供了可控的、一致的评估环境，而缺点在于用户在陌生的地方可能表现的不自然，这样会降低结论的普遍性和一般性。如果我们不告知用户，那么用户很可能承受某种心理上的负担，导致行为表现拘束和失常。

1. 答：

本人在此声明：本人已经年满18周岁，并自愿参加南京大学文档学院主持的教学支持系统的评估项目。

该研究项目的目的是评估教学支持系统的可用性和用户满意度。教学支持系统是由文档学院的学生开发，并用于作业上传、PPT共享和问题交流等教学支持工作。

测试的方法是使用该系统并接受观察。本人将使用教学支持系统执行特定的任务，也回答个人体验等相关的问题。

这次研究所得到的所有信息属于机密，且任何时候都不能公开本人的身份。

本人有权利随时提出任何问题，或者随时退出测试，而且不需要提供任何的赔偿。

参与人：XX

2012年6月26日

1. 不会。。。。。。不懂要做什么。。。。
2. 答：无保存修改的步骤，输入速率为最慢的层次

T(execute) = T(任务准备时间)+T(手移动到鼠标上)+T(鼠标定位)+T(手回到键盘上)+T(输入3个单词)

= Tm + Tp1 + Tp + 2\*Th + 3\*Tk

= 1.35+0.2+1.1+2\*0.4+3\*0.35

= 4.5s

1. 答：

这个设计原则既有好处也存在不足（好吧，我承认这样说很愚蠢，不过开放题嘛）。

好处：节约了宝贵的屏幕空间，使得有限的元素能够占据更大的空间；界面更加简洁清晰，便于新手用户查找控件；

不足：可能会使网站缺少了某个不常用但是对部分用户比较重要的功能；一些针对专家用户设计的，提高交互效率的元素可能会被删除；可能会破坏一致性和灵活性；

导致交互失败的情况：

1. 答：

违背了用户享有自主权和控制权的设计原则（真的只有一条么？只需要一条么）。

改进：点击“取消”之后，该对话框应当正常关闭，然后提示用户错误没有解决，自选图形—其他自选图形仍然无法使用。

1. 答：

交互范型：执行/评估活动周期模型EEC（？？？不确定）

可用性准则：易学性，易记性，有效率，低出错率，主观满意度；

度量：选择能够代表目标胡群体的测试用户；让这些用户执行一组预定的任务；比较任务的执行情况；针对多维属性，取每个属性的平均值，并查看整体的分布情况。

1. 答：
   1. 直接询问年龄可能触犯某些用户的隐私，应当提供年龄范围的选项；
   2. 问题3不够明确，有可能被理解为用户上网多长时间，也有可能是从开始接触互联网到现在有多长时间；
   3. 问题4应当注明可以多选，也可都不选；
   4. 问题4应当提供一个其他的选项，供用户自行添加；
   5. 应当说明问题3和4的回答方式是在方框里面打钩；
2. 答：
   1. 太多了，我不想写= =大家自己看吧，目测不难。。。
   2. 根据fitts定律，大菜单比其他的菜单使用更加简单，所以分成3个菜单比较好。

实验：（个人以为可以根据击键层次模型来设计，通过比较一些功能的执行速率来判断使用是否简单）。