|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| TNBT | TL | So sv |  |  |  |  |  |  |
| 44 | 44 | 22 |  | 39 | 32 | 46 |  |  |
| 128 | 128 | 44 |  | 147 | 160 | 170 |  |  |
| 100 | 100 | 49 |  | 74 | 74 | 49 |  |  |
| 146 | 140 | 78 |  | 172 | 144 | 146 |  |  |
| Nội dung câu hỏi | Đáp án A | Đáp án B | Đáp án c | Đáp án D | Đáp án E | Đáp án đúng (VD: A, C) | Giải thích đáp án |  |
| Hệ tương tác là hệ thống như thế nào? | Hệ thống có thể nhận đầu vào từ người dung. | Hệ thống có thể nhận đầu và của người dùng và xử lý dữ liệu đầu vào ấy. | Hệ thống có thể nhận đầu vào từ người dùng và cung cấp thông tin như đầu ra cho người dùng. | Hệ thống cho phép người dùng bật/tắt thiết bị. | Hệ thống gồm nhiều hệ thống con nhưng hoạt động như một hệ thống đơn nhất. | C | Đáp án A, B là chưa đủ vì hệ tương tác cần cung cấp thông tin như là đầu ra. Lấy ví dụ về hệ bật/tắt đèn tại phòng học D6 nào cũng sẽ thấy đáp án D sai. Đáp án E nói về hệ phân tán. | | 1 |
| Tính dùng được trong tương tác người máy bao gồm? | Tính dễ học | Dễ sử dụng | Trải nghiệm thú vị | Tính hiệu quả | Tính đúng đắn | A,B,C | Dựa và lý thuyết về tính dùng được trong bài giảng | | 2 |
| Để dễ vận dụng thực tế, Nielson (1993) đã đưa ra bao nhiêu tiêu chí cụ thể cho tính tiện dụng? | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | C | 5 tiêu chí bao gồm: tính dễ học, tính hiệu quả, tính dễ nhớ, tính dự đoán lỗi và đáp ứng tính chủ quan | | 3 |
| Hệ nào trong các hệ sau là hệ tương tác? | Cây ATM | Hệ thống cảnh báo cháy tự động | | Xe tự lái | Điện thoại di động | A, D | Hệ tương tác là hệ thống có thể nhận đầu vào từ người dùng và cung cấp thông tin như đầu ra cho người dùng. Dễ thấy đáp án B, C thì hệ thống là tự động, không nhận đầu vào từ người dùng. | | 4 |
| Khi sử dụng hệ tương tác, người dùng thường đặt ra những câu hỏi gì? | Nó là cái gì? | KHi nào một thông điệp xuất hiện | KHi thông điệp xuất hiện, người dùng phải làm gì? | Nó là của ai? | Nó được thiết kế như thế nào? | A,B,C | quan điểm nhìn từ người dùng | | 5 |
| Nhưng hành động cơ bản trong quá trình thiết kế là gì? | Xây dựng các tác tạo (prototype), thiết kế các phương án tiềm năng | Thiết lập các yêu cầu, nhu cầu | Đánh giá | Tất cả đều đúng |  | D |  | 6 |  |
| Cái nào không phải chức năng của design processes | Thiết kế các giải phấp có thể | Lụa chọn các khả năng thay thế | xây dựng artefact | Xác định yêu cầu người dùng |  | D |  | 7 |  |
| Hệ tương tác cung cấp gì như đầu ra cho người sử dụng | Thông tin | Âm thanh | Hình ảnh | Văn bản | Không cung cấp dữ liệu đầu ra | A | Vì hệ tương tác là một hệ thống bất kì, chấp nhận đầu vào từ người sử dụng và cung cấp thông tin như đầu ra cho người sử dụng | | 8 |
| Khi thiết kế hệ tương tác, trên quan điểm nhà phát triển đâu là câu hỏi cần được quan tâm? | Thiết kế cái gì? | Người dùng tương tác bằng cách nào? | Làm thế nào để hỗ trợ người dùng có thể dễ dàng sử dụng thiết bị? | Khi nào một thông điệp xuất hiện | Cả 4 đáp án trên | A,B,C | Dựa trên quan điểm từ người thiết kế | | 9 |
| Điều quan tâm trước tiên của các nhà thiết kế phần phần mềm trong việc thiết kế giao tiếp là gì? | Xây dựng các chức năng đặc quyền cho hệ thống | Xây dựng giao diện thân thiện dễ sử dụng | Thiết kế các thiết bị phục vụ cho việc giao tiếp | Hiểu được tâm lý, nhận thức của người dùng | Thiết kế các thiết bị hiển thị thông tin ra | D | Việc hiểu tâm lý nhận thức của người dung, cách thức mà họ suy nghĩ , thực hiện nhiệm vụ là điều quan tâm trước tiên. Nếu giao tiếp tồi thì chức năng sẽ mờ mịt, không rõ ràng; ngược lại nếu giao tiếp tốt sẽ giúp các chức năng được thực hiện rõ ràng hơn | | 10 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Theo định nghĩa của Baecker & Buxton thì Tương tác người máy là gồm những thành phần nào được người dùng sử dụng để thực hiện một nhiệm vụ cụ thể ? | Quá trình | Đối thoại | Thử nghiệm | Hành Động | Phân tích | A, B, D | Theo định nghĩa của Baecker & Buxton thì Tương tác người máy là tập các quá trình, đối thoại, hành động được người dùng sử dụng để tương tác với máy tính nhằm thực hiện một nhiệm vụ cụ thể. | | 15 |
| Những yếu tố nào thuộc nội dung quan điểm người dùng về tương tác người - máy ? | Quy trình | Quá trình | Đối thoại | Giao tiếp | Hành động | B,C,E |  | 16 |  |
| Trên quan điểm của người dùng, khi xuất hiện một thông điệp trả về trên ứng dụng, người ta thường quan tâm điều gì? |  |  |  |  |  | - Nó là cái gì? (Nội dung đối thoại)  - Nó xuất hiện khi nào? (Quá trình đối thoại)  - Khi nó xuất hiện thì cần phải làm gì?  (Các hành động tương tác cụ thể) | | 17 |  |
| Định nghĩa tương tác người máy của Baecker và Buxton đề cập đến những yếu tố nào sau đây? | Thiết kế | Đánh giá | Cài đặt | Đối thoại | Hành động |  |  | 18 |  |
| Định nghĩa tương tác người máy của Baecker và Buxton đề cập đến những yếu tố nào sau đây ? | Quy trình | Quá trình | Giao tiếp | Đối thoại | Hành động |  |  | 19 |  |
| Định nghĩa của ACM SIGCHI về tương tác người máy gồm bao nhiêu lĩnh vực chính ? | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | C | Gồm 4 lĩnh vực chính :   + Môi trường và ngữ cảnh.  + Con người.  +Máy tính và kiến trúc tương tác.  +Quy trình phát triển. | | 20 |
| Định nghĩa của ACM SIGCHI về tương tác người máy không chứa lĩnh vực nào sau đây ? | Con người | Máy tính | Quy trình phát triển | Dữ liệu | Môi trường | D | Gồm 4 lĩnh vực chính :   + Môi trường và ngữ cảnh.  + Con người.  +Máy tính và kiến trúc tương tác.  +Quy trình phát triển. | | 21 |
| Môi trường và ngữ cảnh của hệ tương tác bao gồm các lĩnh vực tương tác nào? | Cá nhân hoặc nhóm | Giao tiếp hướng văn bản | Giao tiếp hướng thông điệp | Trợ giúp trực tuyến hoặc điều khiển hệ thống liên tục và trợ giúp thiết kế | Cả 4 đáp án trên | E | Môi trường và ngữ cảnh của hệ tương tác bao gồm những yêu tố là cá nhân hoặc nhóm, giao tiếp hướng văn bản,hướng thông điệp , trợ giúp trực tuyến và trợ giúp thiết kế | | 22 |
| Những yếu tố nào thuộc nội dung  quan điểm nhà phát triển về tương  tác người - máy ? | Thiết kế | Đánh giá | Cài đặt | Đối thoại | Hành động | A , B ,C |  | 23 |  |
| Phát biểu định nghĩa tương tác người - máy tính theo quan điểm ACMSIGCHI |  |  |  |  |  | Là một lĩnh vực liên quan đến thiết kế, đánh giá  và cài đặt hệ thống máy tính tương tác cho con  người sử dụng và nghiên cứu các hiện tượng  chính xảy ra trên đó | | 24 |  |
| Định nghĩa tương tác người máy của ACM SIGCHI đề cập đến những yếu tố nào sau đây? | Thiết kế | Đánh giá | Cài đặt | Đối thoại | Hành động |  |  | 25 |  |
| Yếu tố nào Không được xét đến trong  cách thức và bối cảnh sử dụng máy  tính? | Các kĩ thuật đối thoại | Ứng dụng | Sự phù hợp giữa con người  và máy tính | Môi trường và  công việc |  | A |  | 27 |  |
| Nêu các thành  phần chính của  máy tính? |  |  |  |  |  | - Thiết bị vào ra(bao gồm vào ra văn bản và vào  ra đồ họa):bàn phím,màn hình,chuột  - Bộ nhớ:bộ nhớ ngắn hạn(RAM),bộ nhớ  dài hạn(đĩa từ,đìa CD)  - Bộ xử lý | | 32 |  |
| Các thành phần chính của hệ tương tác là: | Con người, máy tính, bối cảnh sử dụng và quy trình phát triển | Con người, hệ thống | Con người, máy tính và giao diện | Người dùng, hệ thống, đầu vào, đầu ra | Đầu vào, đầu ra |  |  | 33 |  |
| Các yếu tố chính của ngữ cảnh tương tác là: | Con người, máy tính, bối cảnh sử dụng và quy trình phát triển | Con người, hệ thống | Con người, máy tính và giao diện | Người dùng, hệ thống, đầu vào, đầu ra | Đầu vào, đầu ra |  |  | 34 |  |
| Yếu tố nào không được xét đến khi mô tả cách thức và bối cảnh sử dụng máy tính? | Các kĩ thuật đối thoại | Ứng dụng | Sự phù hợp giữa con người và máy tính | Môi trường và công việc | Các thành phần xử lý của máy tính | | | 35 |  |
| Chỉ ra trong các ví dụ sau " Đâu không phải là một hệ tương tác người- máy"? | Con người soạn thảo văn bản trên Laptop | Một người chơi game trên Máy tính bảng | Điện thoại di động | Một người mở cửa để đi vào nhà | 1 cậu bé chọn bài và nghe nhạc trên Ipod | D: Một người mở cửa để đi vào nhà | Một người mở cửa để vào nhà không phải là 1 tương tác người máy vì: con người tác động vào cánh cửa một lực và cánh cửa mở ra. Cánh cửa không xử xý thông tin mà người dùng tác động vào để cửa mở mà là hoàn toàn do con người tự xử lý thông tin. | | 36 |
| Đâu là câu trả lời đúng về khái niệm về tương tác người máy (HCI) | Tương tác người-máy là tập các quá trình, đối thoại và các hành động, qua đó người dùng con người sử dụng và tương tác với MT (Backer &amp Buxton, 1987). | Tương tác người-máy là một lĩnh vực liên quan đến thiết kế, đánh giá và cài đặt Hệ thống MT tương tác cho con người sử dụng và nghiên cứu các hiện tượng chính xảy ra trên đó (ACMSIGCHI 1992). | HCI tạo ra các hệ thống an toàn và sử dụng được (Usability) như các Hệ Thống chức năng.Trong đó Usability (tính tiện dụng) là khái niệm trong trong HCI có thể hiểu là làm cho hệ thống dễ học và dễ dùng | A, B | A, C | D |  | 37 |  |
| Đâu là câu trả lời đúng về mô hình nhận thức? | Là một cách tiếp cận tổ hợp nhiều cách tiếp cận trong 1 giai đoạn, có phương pháp kiểm tra. | Là thiết kế theo ngữ cảnh công việc, xem người sử dụng không chỉ như là một đối tượng thí nghiệm | Các cách thức mà đối thoại có thể được phân tích nhằm phát hiện tính tiện dụng tiềm năng bằng cách xem xét các nguyên lý thiết kế giao diện | Mô hình một số khía cạnh hiểu biết, tri thức, ý định và cách xử lý của người sử dụng. | | D |  | 38 |  |
| Các yếu tố cần xem xét về con  người trong tương tác người máy? | Kênh vào ra | Bộ nhớ | Phong tục tập quán | Thói quen | Lập luận | A, B, E |  | 42 |  |
| Cần biết những gì về người sử dụng để xây dựng thành công hệ thống tương tác? | Khả năng ăn uống | Giới tính người sử dụng | Khả năng tâm lý, khả năng tâm sinh lý | Hoàn cảnh gia đình của người sử dụng | Học vấn của người sử dụng | | | 43 |  |
| Trình bày ít nhất 5 mặt liên quan đến tương tác người  máy của con  người |  |  |  |  |  | Trả lời được 5 trong các mặt sau:   +Hệ thính giác   +Hệ vận động(hệ thần kinh, hệ cơ và hệ khớp)  +Bộ nhớ   +Lỗi  +Cảm xúc  +Ngôn ngữ +Hệ thị giác | | 44 |  |
| Nêu các đặc điểm của máy tính  trong hệ tương  tác? |  |  |  |  |  | Các đặc điểm của máy tính: công thái học, sinh  lý và mối quan hệ giữa các đặc điểm này với  không gian làm việc, thông số môi trường làm việc | | 46 |  |
| Yếu tố nào KHÔNG được đề cập  đến như là một bộ phận của máy  tính trong tương tác với người dùng | Thiết bị vào ra | Các kỹ thuật hội thoại | Các loại hội thoại | Bộ nhớ máy tính | Kiến trúc đối thoại | D |  | 48 |  |
| Từ các chủ để liên quan đến tương tác người máy, bối cảnh về mặt xã hội ảnh hưởng đến mặt nào đén hệ thống xe ô tô thông minh? | Chức năng | Tương tác giữa người dùng và ô tô | Khả năng điều khiển ô tô | Giao diện của người dùng với hệ thống của ô tô | Cả 4 đáp án trên | E | VD: Xã hội ngày càng phát triển điện thoại cảm ứng chính vì vậy giao diện tiếp xúc giữa người dùng và máy tính cũng cần phát triển trên điện thoại cảm ứng. Từ ví dụ này ta thấy rõ việc ảnh hưởng của bối cảnh xã hội đối với việc thiết giao diện người dùng với 1 chiếc xe ô tô thông minh | | 49 |
| Đâu là mô tả sai về mô hình thác nước | Trong mô hình thác nước, năm pha trên phải được thực hiện một cách tuần tự; kết thúc pha trước, rồi mới được thực hiện pha tiếp theo | Nhược điểm chính của mô hình thác nước là rất khó khăn trong việc thay đổi các pha đã được thực hiện | Mô hình này chỉ thích hợp khi các yêu cầu đã được tìm hiểu rõ ràng và những thay đổi sẽ được giới hạn một cách rõ ràng trong suốt quá trình thiết kế. | Vì được thực hiện theo một trình tự rõ ràng do vậy khi có thay đổi ở ở bước nó sẽ không ảnh hương tước các bước trước đó. | Người dùng đóng vai trò rất mờ nhạt trong các bước đầu của mô hình thác nước | D | Khi có thay đổi tại một bước của chu trình thì cần làm lại các bước trước đó thậm chí làm lại từ đầu | | 50 |
| Dựa vào các chủ đề cần quan tâm của lĩnh vực tương tác người máy, thiết kế chức năng "Mở phát nhạc" cần phát triển các loai tương tác nào giữa người dùng và hệ thống? | Tương tác giữa giọng nói giữa người dùng và hệ thống | Tương tác thông qua màn hình giao diện | Tương tác giữa người dùng và hệ thống bằng mắt | A và B | B và C | D | Hai loại tương tác này là phù hợp và thực tế nhất. Nó có thể sử dụng cho nhiều đối tượng với khả năng tương tác khác nhau của từng người. Ví dụ: người dùng có thể sử dụng hệ thống bằng màn hình giao diện nếu ngôn ngữ giao tiếp giữa người dùng và hệ thống không phải quốc ngữ của mình. Còn việc tương tác bằng mắt với hệ thống để mở nhạc là không khả thi và thực tế | | 51 |
| Sắp xếp lần lượt các bước trong quy  trình phát triển phần mềm thác nước  truyền thống | Thiết kế | Phân tích | Mô tả | Cài đặt |  | C,B,A,D |  | 53 |  |
| Chỉ ra điểm yếu  chính của mô  hình thác nước? |  |  |  |  |  | Các điểm yếu chính:  +Khả năng thất bại lớn  +Do chỉ tiếp xúc với khách hàng tại bước bắt đầu nên  khả năng cao không đáp ứng được yêu cầu người dùng  +Không thể quay lui nên khi phân tích và thiết kế sai  phải phá bỏ hết để làm lại từ đầu  +Chi phí cao.  +Mối quan hệ giữa các giai đoạn không được thể hiện | | 54 |  |
| Thứ tự các bước trong quy trình thác nước truyền thống lần lượt là: ………… | Thiết kế | Phân tích | Mô tả | Cài đặt | Triển khai |  |  | 55 |  |
| Quy trình phát triển phần mềm nào không thuộc nhóm các mô hình dưới góc độ kỹ thuật phần mềm thuần tuý? | Mô hình thác nước | Mô hình hình sao | Mô hình kỹ nghệ dùng được | Mô hình phát triển ứng dụng kết hợp | Mô hình phát triển ứng dụng nhanh | | | 56 |  |
| mô hình hình sao phù hợp với các ứng dụng tương tác cỡ nào: | A:Cỡ nhỏ | B:cỡ vừa | C:cỡ lớn | D:A và B | E: B và C | đáp án: D | do mô hình sao cho người dùng đánh giá suốt quá trình thiết kế, họ có thể thay đổi yêu cầu tùy ý dẫn đến khó quản lý thời gian, theo dõi tiến độ nên chỉ phù hợp với các ứng dụng tương tác cỡ vừa và nhỏ | | 57 |
| Khi thiết kế theo mô hình hình sao,tiêu chí nào là trung tâm? | Cài đặt | Người Dùng | Mẫu thử | Kiểm thử | Xác định yêu cầu | B | Người dùng là trung tâm khi thực hiện thiết kế. | | 58 |
| Số yếu tố tham gia vào đánh giá trong mô hình hình sao là? | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | Đáp án C | 5 yếu tố là thực hiện, chức năng và công việc, yêu cầu kĩ thuật, thiết kế, tao mẫu. | | 59 |
| Ưu nhược điểm của mô hình sao trong việc phát triển X? | | | | | | Ưu điểm : Quy trình hình sao có sự tham gia của người dùng, cho phép người dùng tham gia đánh giá trong  suốt quá trình quá trình thiết kế. Tiết kiệm thời gian , thuận tiện cho chỉnh sửa theo yêu cầu người dùng.  Nhược điểm : Với sự linh hoạt như vậy, quy trình này rất khó để quản lý thời gian cũng như theo dõi tiến độ. Tốn nhiều chi phí cho quá trình tạo mẫu thử cho các quá trình trung gian. | Ưu điểm : Quy trình hình sao có sự tham gia của người dùng, cho phép người dùng tham gia đánh giá trong  suốt quá trình quá trình thiết kế. Tiết kiệm thời gian , thuận tiện cho chỉnh sửa theo yêu cầu người dùng.  Nhược điểm : Với sự linh hoạt như vậy, quy trình này rất khó để quản lý thời gian cũng như theo dõi tiến độ. Tốn nhiều chi phí cho quá trình tạo mẫu thử cho các quá trình trung gian. | | 60 |
| Quy trình hình sao gồm những  bước nào? | Mẫu thử, Cài đặt | Mẫu thử, Cài đặt, Đánh giá | Mẫu thử, Cài đặt, Đánh giá,  Phân tích nhiệm vụ chức năng | Mẫu thử, Cài đặt, Đánh giá , Phân tích nhiệm vụ chức  năng, Đặc tả yêu cầu người  dùng | Mẫu thử, Cài đặt, Đánh giá, Phân tích nhiệm  vụ chức năng, Đặc tả yêu cầu người dùng,  Thiết kế logic, vật lý | E |  | 61 |  |
| Chỉ ra ưu, nhược  điểm khi sử dụng quy trình hình  sao để phát triển  X? |  |  |  |  |  | Ưu điểm : Quy trình hình sao có sự tham gia của người dùng, cho phép A tham gia đánh giá trong suốt quá trình thiết kế, sản phẩm tạo ra sẽ thích ứng với nhu cầu của A và A có thể thay đổi yêu cầu. Nhược điểm : Với sự linh hoạt như vậy, quy trình này rất khó để quản lý thời gian cũng như theo dõi tiến độ. | | 62 |  |
| Các bước nào sau đây không thuộc quy trình hình sao: | Tạo mẫu thử | Cài đặt | Đánh giá | Thiết kế | Triển khai |  |  | 63 |  |
| Các bước nào sau đây thuộc quy trình hình sao: | Tạo mẫu thử | Cài đặt | Đánh giá | Thiết kế | Triển khai |  |  | 64 |  |
| Nêu chât lượng tương tác qua các giai đoạn ? | | | | | | Đầu tiên : Dữ liệu vào đúng - Trạng thái ứng xử đúng.  Tiếp theo : Dữ liệu vào sai - Trạng thái ứng xử đúng.  Hiện nay : Thân thiện , sinh động , dễ dùng. | Yêu cầu về chất lượng tương tác tăng dần, đáp ưng nhu cầu người dùng. | | 65 |
| Quy trình phát triển hệ tương tác thường quan tâm đến các yếu tố chất lượng dịch vụ tương tác nào sau đây | Độ sẵn sàng | Cách thức cung cấp thông tin | Tính dùng được | Hiệu năng | Cả 4 đáp án trên | E | Quy trình phát triển hệ tương tác thường quan tâm đến các yếu tố chất lượng dịch vụ là đỗ sẵn sàng, cách thức cung cấp thông tin, tính dùng được và hiệu năng | | 66 |
| Các vấn đề về chất lượng dịch vụ tương tác thường được quan tâm gồm | Độ sẵn sàng | Hiệu năng và tính dùng được | Cách thức cung cấp thông tin | A và B | A,B và C | E | Chất lượng hệ tương tác được xét trên 4 tiêu chí: độ sẵn sàng, hiệu năng, tính dùng được, cách thức cung cấp thông tin | 67 |  |
| Hiện nay Hiệu năng là 1 yếu tố hàng đầu khi người sử dụng quan tâm đến chất lượng dịch vụ tương tác, Bạn hãy cho biết các yếu tố để đánh giá hiệu năng của chất lượng dịch vụ tương tác ? | | | | | | các yếu tố chính độ bền tổng thể, độ tin cậy, chính xác, dễ vận hành, và dễ sửa chữa. | Để đánh giá hiệu năng của chất lượng dịch vụ tương tác dựa trên các yêu cầu của người sử dụng và dịch vụ tương tác có đáp ứng được so với kỳ vọng của người sử dụng hay không phụ thuộc vào các yếu tố chính độ bền tổng thể, độ tin cậy, chính xác, dễ vận hành, và dễ sửa chữa. | | 68 |
| Các tính năng để xác định hiệu năng của dịch vụ là theo tính dùng được của ISO 9242-11 là | Thời gian hoàn thành nhiệm vụ | Ước lượng hiểu biết, kinh nghiệm, kỹ năng của nhóm người dùng dịch vụ. | Hiệu quả tương đối với người sử dụng chuyên gia | Thời gian sửa lỗi | Thời gian để học các tiêu chuẩn | A,C,D,E | Theo thang đo tính dùng được ISO 9241-11 chương 1 | | 69 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Nêu các mô thức của tính dùng được? | | | | |  | Các mô thức bao gồm : 1. Mô thức phân chia thời gian, 2. Các thiết bị hiển thị quan sát, 3. Các công cụ lập trình, 4. Máy tính cá nhân, 5. Hệ thống windows và giao diện WIMP, 6. Cảnh trí, 7. Điều khiển trực tiếp, 8. Ngôn ngữ ngược với hành động, 9. Siêu văn bản, 1. Đa thực thể, 11. WEB, 12. Giao tiếp dựa vào tác tử | Đac được ghi trong slide | | 71 |
| Tại sao cần nghiên cứu các mô thức của tính dùng được? | | | | | | Gồm các ý chính: Liên quan đến việc thiết kế các hệ thống tương tác, các hệ tương tác cung cấp mô thức cho việc phát triển trong tương lai, xây dựng các mô thức tiện dụng hơn và nhằm cải tiến thiết kế của các hệ tương tác. | Giải thích được ghi trong slide bài tính dùng được. | | 72 |
| Lập bảng đo tính dùng được của sản   phẩm thực hiện trong bài tập lớn về   hỗ trợ nâng cấp các chức năng điều   khiển trên ô tô tầm trung | | | | | | Bảng gồm 4 tiêu chí:  - Mức độ tương hợp nghiệp vụ  - Mức độ phù hợp với người dùng được huấn luyện  - Khả năng tự học  - Khả năng chịu lỗi  Đánh giá trên định lượng chứ không sử dụng định tính | Lập bảng đo tính dùng được với 4 tiêu chí này có thể   đánh giá một cách định lượng về độ hiệu quả, tính dùng   được của sản phẩm đối với người dùng thông qua các chỉ số. | | 73 |
| Đo, đánh giá tính dùng được của các hệ tương tác là đo, đánh giá những gì? | Năng suất | Hiệu quả | Mức độ thỏa mãn | Giá thành | Số chức năng tương tác | | | 74 |  |
| Tính dùng được nghĩa là | Ít động não, ít động chân tay | Ít động não, ít động chân tay, mang lại trải nghiệm thú vị khi tương tác | Dễ học, dễ dùng | Năng suất, hiệu quả, thỏa mãn | Năng suất, chất lượng, hiệu quả | | | 75 |  |
| Các tiêu chí nào sau đây dùng để đo đánh giá tính dùng được: | Ít động não, ít động chân tay | Ít động não, ít động chân tay, mang lại trải nghiệm thú vị khi tương tác | Dễ học, dễ dùng | Năng suất, chất lượng, hiệu quả | Năng suất, hiệu quả, thỏa mãn | | | 76 |  |
| Cách thức cung cấp thông tin? | | | |  |  | Cách thức cung cấp thông tin trong quy trình phát triển hệ tương tác được thể hiện như thế nào? Đáp án: Người dùng chỉ có yêu cầu là hệ thống cung cấp thông tin đúng khi người dùng nhập thông tin đúng. Người dùng mong muốn hệ thống dung lỗi nếu xảy ra lỗi thì cho người dùng nhập lại. Ở đây, việc thông báo lỗi cho người dùng về thông tin mà họ nhập sai chính là một cách cung cấp thông tin. Cung cấp thông tin giúp người dùng sử dụng hệ thống một cách nhanh nhất, hiệu quả nhất. Việc cung cấp thông tin liên tục cho người dùng giúp cho việc tương tác giữa người dùng và hệ thống sự cố không mong muốn. Hình thức cung cấp thông tin như gợi ý, hướng dẫn sử dụng, thông báo lỗi…. | Cách thức cung cấp thông tin trong quy trình phát triển hệ tương tác được thể hiện như thế nào? Đáp án: Người dùng chỉ có yêu cầu là hệ thống cung cấp thông tin đúng khi người dùng nhập thông tin đúng. Người dùng mong muốn hệ thống dung lỗi nếu xảy ra lỗi thì cho người dùng nhập lại. Ở đây, việc thông báo lỗi cho người dùng về thông tin mà họ nhập sai chính là một cách cung cấp thông tin. Cung cấp thông tin giúp người dùng sử dụng hệ thống một cách nhanh nhất, hiệu quả nhất. Việc cung cấp thông tin liên tục cho người dùng giúp cho việc tương tác giữa người dùng và hệ thống sự cố không mong muốn. Hình thức cung cấp thông tin như gợi ý, hướng dẫn sử dụng, thông báo lỗi…. | | 77 |
| Các thành phần chính của hệ tương tác bao gồm: (chọn 1 đáp án đúng) | A. Con người; quy trình phát triển; máy tính và kiến trúc tương tác; môi trường và ngữ cảnh | B. Con người ; môi trường và ngữ cảnh; quy trình phát triển | C. Con người ; máy tính và kiến trúc tương tác, môi trường và ngữ cảnh | D. Con người; máy tính và kiến trúc tương tác; quy trình phát triển | E. Môi trường và ngữ cảnh máy tính và kiến trúc tương tác quy trình phát triển | Đáp án: A | Các thành phần chính của hệ tương tác là: con người; môi trường và ngữ cảnh; máy tính và kiến trúc tương tác; quy trình phát triển | | 78 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Các nghiên cứu trong lĩnh vực tâm lý học ảnh hưởng như thế nà đến vai trò và lợi ích của tương tác người máy, | | | | | | Lĩnh vực tâm lý học liên quan đến việc mô phỏng quá trình nhận thức của con người hay để phân tích tính thực nghiệm về hành vi của người dùng. | Dựa vào khái niệm về vai trò và lợi ích của  tương tác người máy cũng như các lĩnh vực liên qua. | | 80 |
|  | Tạo ra các hệ thống có tính bảo  mật cao | Tạo ra các hệ thống an toàn  và sử dụng được | Tạo ra các hệ thống lớn với  nhiều chức năng và giao diện đồ  họa đẹp |  |  | B |  | 82 |  |
| Vai trò và lợi ích  của việc học HCI |  |  |  |  |  | Tạo ra các hệ thông an toàn và tiện dụng. Nắm rõ  được quy trình nghiệp vụ tương tác, từ đó tạo nên sự  thân thiện, dễ sử dụng, dễ học, có hiệu quả năng suất cao. | | 83 |  |
| Đâu là động cơ của việc xây dựng hệ tương tác dùng được (Chọn 1 đáp án duy nhất) | A. Không có động cơ nào | B. Giúp người dùng hoàn thành các nhiệm vụ | C. Giúp người dùng hoàn thành các nhiệm vụ một cách dễ dàng, thoải mái | D. Hỗ trợ các hệ thống thông minh hiện nay | E. Hỗ trợ các hệ thống thông mình hiện nay và tương lai | Đáp án: C | B là xây dựng hệ tương tác đảm bảo tính hữu ích. D, E không phải động cơ | | 84 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Tính dễ học của tính dùng được trong tương tác được thể hiện ở những khía cạnh nào sau đây? | A. Đối thoại chủ động, Đa luồng, Di trú nv, | B. Thay thế, Cá nhân hóa | C. Quan sát, Tính khôi phục | D. Dự đoán, Khái quát | E. Tổng hợp, Thay thế | Đáp án: D | Vì A,B là các yêu cầu của tính mềm dẻo, C là các yêu cầu của tính vững chắc, D là yêu cầu của tính dễ học, E tổng hợp là yêu cầu của tính dễ học, thay thế là yêu cầu của tính mềm dẻo | | 87 |
| Tính dễ học thể hiện ở tính chất nào? Nêu đặc điểm các tính chất | | | | | | Thể hiện ở các tính chất: tính dự đoán, tính tổng hợp, tính thân thiện, tính khái quát, tính nhất quán.  Tính nhất quán là dựa vào tri thức đã biết để xác định các tương tác mới và dự báo kết quả, chỉ tập trung vào khả năng xác định các động tác tiếp theo dựa vào cái đã qua Tính tổng hợp cho phép hình thnahf mô hình về hành vi của hệ thống từ một chuỗi các tương tác trước Tính thân thiện được đo bởi sự tương hỗ giữa tri thức đang tồn tại và tri thức cần có để thực hiện tương tác có hiệu quả. Tính khái quát là tính chất cho phép người dùng mở rộng tri thức từ một ứng dụng cụ thể sang một tình huống tương tự để dự báo mô hình tương tác hoàn thiện hơn Tính nhất quán: hành vi tương tự trong các tình huống tương tự | Thể hiện ở các tính chất: tính dự đoán, tính tổng hợp, tính thân thiện, tính khái quát, tính nhất quán.  Tính nhất quán là dựa vào tri thức đã biết để xác định các tương tác mới và dự báo kết quả, chỉ tập trung vào khả năng xác định các động tác tiếp theo dựa vào cái đã qua Tính tổng hợp cho phép hình thnahf mô hình về hành vi của hệ thống từ một chuỗi các tương tác trước Tính thân thiện được đo bởi sự tương hỗ giữa tri thức đang tồn tại và tri thức cần có để thực hiện tương tác có hiệu quả. Tính khái quát là tính chất cho phép người dùng mở rộng tri thức từ một ứng dụng cụ thể sang một tình huống tương tự để dự báo mô hình tương tác hoàn thiện hơn Tính nhất quán: hành vi tương tự trong các tình huống tương tự | 89 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Tính dễ sử dụng không bao gồm các nội dung nào sau đây: (3 đáp án) | A: người dùng và hệ thống có thể giao tiếp bằng nhiều cách thức. | B: người dùng mới có thể hoàn thành tương tác với hiệu suất tối đa. | C: Hệ thống xác định hiệu quả các hành động tương lai dựa vào các giao tiếp đã qua. | D: Người dùng có thể dự đoán được đầu ra của hệ thống tương tác. | E: Hệ thống có khả năng hỗ trợ người dùng để thực hiện tương tác thành công. | Đáp án: B, C, D. | Vì B thuộc về tính dễ học, C thuộc về tính dự đoán, D là tính nhất quán. | | 91 |
| Tính dùng được trong thiết kế một sản phẩm là gì? Tại sao cần nghiên cứu các mô thức của tính dùng được? |  |  |  |  |  | Một thiết kế tốt cần đảm bảo tính dùng được. Tính dùng được của một sản phẩm là giúp người dùng làm việc đạt kết quả cao, hạn chế việc sử dụng trí óc, tay chân và mắc lỗi. Cần nghiên cứu các mô thức của tính dùng được vì: nó liên quan đến việc thiết kế các hệ thống tương tác, các hệ tương tác đã được thiết kế thành công cho phép cung cấp các mô thức cho việc phát triển các hệ thống tương tác trong tương lai, xây dựng các hệ tương tác tiện dụng hơn, thảo luận về các vẫn đề liên quan nhằm cải tiến thiết kế các hệ tương tác. | | | 93 |
| Trải nghiệm thú vị bao gồm ý nào sau đây: (1 đáp án) | A: mở rộng các tri thức riêng cho tình huống mới. | B: cung cấp cho người dùng các tri thức mới để có thể sử dụng hệ thống. | C: hệ thống có nhiều chức năng để người dùng khám phá. | D: hệ thống phải được cập nhật và nâng cấp thường xuyên. | E: Tạo cảm giác tiện lợi tối đa cho người dùng, để người dùng có xu hướng sử dụng tương tác nhiều hơn khi cần thiết. | Đáp án: E. | A và B là tính khái quát, C và D không phải các tiêu chí dùng được của một hệ tương tác. | | 94 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| đo, đánh giá chất lượng sử dụng là: | | | | |  | :là đánh giá năng suất hiệu quả và mức độ thỏa mãn của người sử dụng | vì ta cần quan tâm chất lượng sử dụng của sản phẩm, và người dùng sẽ thực hiện chức năng này | | 97 |
| Tính dùng được của một hệ tương tác bao gồm các yếu tố nào sau đây? (3 đáp án) | A: tính dễ học | B: Tính khái quát. | C: Tính chịu lỗi. | D: Tính dễ sử dụng. | E: Tính dung lỗi. | Đáp án: A, B, D. | C và E không thuộc tính dùng được. | | 98 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| các tiêu chí chính của nguyên tắc tính dùng được là | | | | | | tính dễ học, tính mềm dẻo, tính vững chắc | vì nó cần cả 3 tiêu chí trên | | 100 |
| Đo, đánh giá chất lượng sử dụng của sản phẩm là: (1 đáp án) | A: Là đo đánh giá năng suất hiệu quả và mức độ thỏa mãn khi người dùng sử dụng hệ tương tác trong một hoàn cảnh cụ thể. | B: Là đo đánh giá năng suất hiệu quả và mức độ thỏa mãn của sản phẩm. | C: Là đo đánh giá năng suất hiệu quả và mức độ thỏa mãn trong quá trình xây dựng và đưa sản phẩm đến người dùng. | D: Là đo đánh giá năng suất hiệu quả và mức độ thỏa mãn của nhà cung cấp sản phẩm tới người dùng. | E: Là đo đánh giá năng suất hiệu quả và mức độ thỏa mãn dựa trên lớp người dùng tiềm năng nhất của sản phẩm. | Đáp án: A | vì cái cần quan tâm là chất lượng trong sử dụng của sản phẩm. B là chất lượng sản phẩm. C là chất lượng quy trình. D là chất lượng các tổ chức thực hiện. E chỉ là một phần của việc phân loại người dùng. | | 101 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Nêu các yếu tố lựa chọn phương pháp đánh giá? Đánh giá lượng quy trình ta sẽ chọn phương pháp nào? | | | | | | Các yếu tố là: giai đoạn đánh giá, kiểu đánh giá, mục tiêu đánh giá, biện pháp, mức độ thông tin, tài nguyên sử dụng. Ta sử dụng phương pháp đánh giá Heuristi | Vì kĩ thuật đánh giá này phù hợp về các yếu tố chọn phương pháp đánh giá. Nêu cụ thể với từng yếu tố. | | 103 |
| Theo chuẩn ISO 9241, để định lượng khả năng tự học đáp ứng tiêu chí về mức độ hiêu quả, cần sử dụng: (chọn đáp án đúng nhất) | A: Tỷ lệ phần trăm các chức năng đã học được | B: Thời gian để học chức năng | C: Xếp hạng mức độ dễ học | D: A, B đều đúng | E: B, C đều đúng | Đáp án đúng: A | B là cách định lượng đáp ứng tiêu chí về mức độ năng suất. C là cách định lượng đáp ứng tiêu chí về mức độ thỏa mãn. Chỉ có A là cách định lượng đáp ứng tiêu chí về mức độ hiệu quả | | 104 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Việc xây dựng và đánh giá hệ tương tác được thực hiện dựa trên cơ sở nào? (Chọn đáp án đúng nhất ) | A: Kỹ năng | B: Tri thức | C: Năng lực hành vi | D: Cả A, B, C đều đúng nhưng chưa đủ | E: Cả A, B, C đều đúng và đó là tất cả đáp án cần thiết | Đáp án: D | Vì tất cả A, B, C chính là cơ sở để thực hiện việc đánh giá hệ tương tác và đó là tất cả những yếu tố cần thiết nên E chính là đáp án đúng. | | 106 |
| Đo đánh giá năng lực các tổ chức thực hiện là gì? | | | | | | Khả năng của một tổ chức áp dụng thiết kế lấy người dùng làm trung tâm. Phụ thuộc vào năng lực từng tổ chức. Năng lực càng cao , càng thỏa mãn được nhu cầu người dùng, giúp người dùng dễ dàng tương tác với ứng dụng hơn. | Khả năng của một tổ chức áp dụng thiết kế lấy người dùng làm trung tâm. Phụ thuộc vào năng lực từng tổ chức. Năng lực càng co, càng đáp ứng đc yêu cầu người dùng | | 107 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Thiết kế lấy người dùng làm trung tâm xem xét như một hành động KHÔNG cho phép xác định cụ thể yếu tố nào | Năng lực hành vi của người dùng | Nhu cầu của người dùng | Hoàn cảnh họ thực hiện tương tác | Hành vi mà người dùng sẽ thực hiện trong hoàn cảnh đó | A và B | D | Thiết kế lấy người dùng làm trung tâm không đề cập đến việc xác định Hành vi mà người dùng sẽ thực hiện trong một hoàn cảnh nào đó | | 110 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 111 |  |
| Đáp án nào sau đây có thể được đưa ra để hiểu người dùng? | Người dùng sẽ thực hiện nhiệm vụ nào? | Mức độ điều khiển của người dùng | Chú giải dữ liệu | Tổ chức dữ liệu | Cả 4 đáp án trên | E | Bởi quy tắc vàng trong thiết kế lấy người dùng làm trung tâm là phải hiểu người dùng, người dùng tác động trực tiếp vào hệ thống. | | 112 |
| Các hành động chính trong việc lấy người dùng làm trung tâm | A. Hiểu và xác định bối cảnh sử dụng | B. Xác định các yêu cầu người dùng và tổ chức | C. Tạo ra các giải pháp thiết kế sản phẩm | D. Thẩm định thiết kế người dùng với các yêu cầu | E. Cả 4 đáp án trên | E | Các đáp án ABCD đều là các hành động chính trong việc lấy con người làm trung tâm | | 113 |
| Quy tắc vàng của thiết kế lấy người dùng làm trung tâm xem xét như môt hành động là gì? | Thiết kế theo ý người dùng | Hiều người dùng | Theo ý người phát triển | Thiết kế nhanh nhất | Cả A, B, C, D | B | Bởi quy tắc vàng trong thiết kế lấy người dùng làm trung tâm là phải hiểu người dùng | | 114 |
| Người sử dụng làm trung tâm thiết kế (UCD) là gì? | Một quá trình trong đó các nhu cầu, mong muốn, và những giới hạn của người sử dụng cuối cùng của sản phẩm | UCD trả lời câu hỏi về người sử dụng, nhiệm vụ và mục tiêu của họ, sau đó sử dụng các kết quả để đưa ra quyết định về phát triển và thiết kế | Các yếu tố thiết yếu của UCD của một trang web là những cân nhắc về khả năng hiển thị, tiếp cận, dễ đọc và ngôn ngữ |  |  | A |  | 115 |  |
| Mục tiêu của quá trình HCD là cho | hệ thống phổ thông | hệ thống riềng lẻ | Hệ thống tương tác | Tất cả |  | C |  | 116 |  |
| Quy tắc vàng của thiết kế giao diện hướng người dùng là gì? | Hiểu người dùng | Phục vụ người dùng | Thích nghi với người dùng | Điều chỉnh người dùng | Làm người dùng hài lòng | | | 117 |  |
| Đâu là phương pháp thiết kế lấy người dùng làm trung tâm (UCD) nào có chi phí thực hiện cao? | Focus groups | Participatory design | Interviews | Questionnaires | Workshop |  |  | 118 |  |
| Cái gì không phải nguyên tắc thiết kế lấy người dùng làm trung tâm (UCD)? | Nhóm tập trung | Kiểm thử tính dùng được | Đặt câu hỏi | Phỏng vấn | Quan sát |  |  | 119 |  |
| Chỉ ra các lý do cần thiết kế lấy người dùng làm trung tâm (UCD) | Cải thiện tính dùng được và tính hữu dụng của sản phẩm | Tìm kiếm câu trả lời cho câu hỏi về người dùng, các nhiệm vụ và các mục tiêu tương ứng, từ đó định hướng việc thiết kế và phát triển | Nâng cao hiệu suất của chương trình | Tránh các lỗi logic trong quá trình phát triển phần mềm | Giảm chi phí phát triển sản phẩm | | | 120 |  |
| Các bước trong quy trình thiết kế lấy người dùng làm trung tâm (2 đáp án) | A: Phân tích lường trước cách người dùng thích sử dụng giao diện | B: Phân tích đánh giá khả năng sử dụng của người dùng | C: Kiểm tra tính hợp lệ của các giả định liên quan đến hành vi người dùng trong các thử nghiệm thực tế | D: Đưa ra giả định về khả năng sử dụng của người dùng | E: Đánh giá khả năng thực hiện của người lập trình với thiết kế giao diện | Đáp án: A và C | Nếu coi thiết kế lấy người dùng là trung tâm thì cần lường trước được người dùng thích gì và đánh giá các giả định đó trong các thử nghiệm thực tế để điều chỉnh. Vì vậy đáp án đúng là A và C | | 121 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Nguyên tắc của con người làm trung tâm thiết kế (HCD) là gì? | Tham gia tích cực của người sử dụng | Phân bổ thích hợp các chức năng giữa người dùng và hệ thống | Sự lặp lại của các giải pháp thiết kế và đội ngũ thiết kế đa ngành | Cả 1, 2 và 3 |  | D |  | 130 |  |
| Mệnh đề sai về các hoạt động cần thiết trong thiết kế của con người   làm trung tâm? | Đánh giá thiết kế với người dùng chống lại các yêu cầu | Các giải pháp thiết kế Sản xuất (nguyên mẫu) | Hiển thị tất cả các yêu cầu của người sử dụng như mush như posible | Xác định các yêu cầu người dùng và tổ chức |  | C |  | 131 |  |
| Câu nào đúng về nội dung của một kế hoạch cho UCD là gì? | Thiết lập các thủ tục cho ý kiến phản hồi và thông tin liên lạc giữa các hoạt động và các hoạt động thiết kế UCD khác | Quá trình thiết kế sử dụng làm trung tâm có thể giúp các nhà thiết kế phần mềm để hoàn thành mục tiêu của một sản phẩm thiết kế cho người dùng của họ | Người sử dụng làm trung tâm thiết kế có thể được mô tả như là một quá trình giải quyết vấn đề đa giai đoạn đó không chỉ đòi hỏi các nhà thiết kế để phân tích và thấy trước được việc người sử dụng có khả năng sử dụng một sản phẩm, nhưng cũng để kiểm tra tính hợp lệ của các giả định của họ liên quan đến hành vi người dùng với xét nghiệm thế giới thực với người sử dụng thực tế |  |  | A |  | 132 |  |
| UCD không thực hiện ? | Hướng tói sự phát triển về giao diện và hệ thống | Tập trung vào việc tiếp thu của người dùng | Chú ý đền quá trình phát triển | Quá trình cho hệ thống tương tác |  | D |  | 133 |  |
| Xây dựng 1 bản tương tác thuộc về phần nào ? | Đánh giá và quản lí | Kiểm tra tính dùng được | Thiết kế hướng con người | Đánh giá |  | B |  | 134 |  |
| HCD không thức hiện công việc nào? | Hiểu và xác định bối cảnh sử dụng | Cung cấp các giải pháp thiết kế(bản thử) | Xác định yêu cầu của hệ thống | Đánh giá thiết kế đối với người dùng theo các yêu cầu |  | C |  | 135 |  |
| Thiết kế lấy người dùng làm trung tâm bao gồm mấy pha? Nội dung của pha đánh giá trong thiết kế lấy người dùng làm trung tâm là gì? | | | | | | Gồm 3 pha: - Pha phân tích - Pha thiết kế - Pha đánh giá  Pha đánh giá: - Đánh giá giá trị chức năng. - Đánh giá giá trị hình thức. - Áp dụng các tiêu chuẩn để đánh giá thiết kế tổng thể. - Đánh giá thiết kế tổng thể so với các đối thủ cạnh tranh. | Gồm 3 pha: - Pha phân tích - Pha thiết kế - Pha đánh giá  Pha đánh giá: - Đánh giá giá trị chức năng. - Đánh giá giá trị hình thức. - Áp dụng các tiêu chuẩn để đánh giá thiết kế tổng thể. - Đánh giá thiết kế tổng thể so với các đối thủ cạnh tranh. | | 136 |
| Các hành động chính trong thiết kế UCD? (nhiều đáp án) | A:Hiểu và xác định bối cảnh sử dụng | B:Xác định yêu cầu người dùng và tổ chức | C:Xác định mô hình thiết kế | D:Thiết kế mẫu thử | E:Thẩm định thiết kế người dùng theo các yêu cầu | Đáp án: A,B,D,E | Thiết kế UCD quan tâm người dùng, xác định mô hình thiết kế không phải là hành động chính mặc dù là bước quan trọng trong thiết kế | | 137 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 139 |  |
| Các bước điển hình của thiết kế lặp trong các giao diện người dùng. | | | | | | 1. Hoàn thành một thiết kế giao diện ban đầu  2. Trình bày các thiết kế cho một số người dùng thử nghiệm  3. Lưu ý bất kỳ vấn đề có được từ người dùng thử nghiệm  4. Tinh chỉnh giao diện để sửa chữa các vấn đề  5. Lặp lại các bước 2-4 cho đến khi vấn đề được giải quyết | Thiết kế lặp thường được sử dụng trong sự phát triển của giao diện máy tính - con người. Đây là các bước thường thấy của thiết kế lặp trong các giao diện người dùng. | | 140 |
| Phân tích nhiệm vụ mô tả hành vi người dùng ở các mức độ nào sau đây? (chọn 3 đáp án) | A: Goals | B: Tasks | C: Actions | D: Operators | E: Interfaces | Đáp án: A, B, C. | Phân tích nhiệm vụ mô tả hành vi người dùng có 3 mức: goals, tasks, actions | | 141 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Mô tả quá trình thiết kế lặp có sử dụng mẫu thử. Trong bài tập lớn của nhóm em, mẫu thử được xây dựng lại bao nhiêu lần? Tại sao? | | | | | | | | 143 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 144 |  |
| Mục đích của phương pháp phác thảo trong UCD ? (nhiều đáp án) | A:Cho phép người dùng hình dung về cách biểu diễn của hệ tương tác | B:Xem xét chỉnh sửa và gợi ý từ người dùng | C:Biểu diễn chức năng và trình tự của hệ thống | D:Xem phản ứng của người dùng | E:Cho phép kiểm tra những vấn đề phát sinh trong thiết kế | Đáp án: A,B,D | Với kĩ thuật phác thảo người thiết kế chỉ dùng giấy bút máy tính để phác thảo hình dáng bên ngoài của hệ thống, chưa thể thao tác nên không thể biểu diễn chức năng trình tự cũng như vấn đề phát sinh trong thiết kế của hệ thống | | 145 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 146 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 147 |  |
| Đâu là các nguyên tắc trong thiết kế lấy người dùng làm trung tâm.(Chọn 1 đáp án) | A. Thẩm mỹ và rõ ràng | B. Trực tiếp và hiệu quả | C. Thân thiện và mềm dẻo | D. Trong suốt, dễ hiểu, dễ đọc | E. A, B, C, D đều đúng | Đáp án: E. | Các ngjuyên tắc bao gồm: tương thich; thẩm mĩ và rõ ràng; dễ cấu hình và nhất quán; trực tiếp và hiệu quả; thân thiện và mềm dẻo; bỏ qua lỗi và khôi phục trạng thái; trách nhiệm và đơn giản; trong suốt, dễ hiểu, dễ đọc | | 148 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 149 |  |
| xác đinh yêu cầu người dùng có mấy phương pháp phổ biến | A:2 | B:3 | C:4 | D:5 | E:6 | đáp án:E | có 6 phương pháp UCD phổ biến là: focus group, usability testing, card soeeting, participarory design, questionnaries, interviews | | 150 |
| Mục đích của phương pháp xây dựng giao diện trong UCD ? (nhiều đáp án) | A. Biểu diễn các chức năng của hệ thống và trình tự tương tác | B. Giúp người dùng dễ dàng đánh giá phương hướng sử dụng giao diện | C:Biểu diễn chức năng và trình tự của hệ thống | D:Xem phản ứng của người dùng | E:Cho phép kiểm tra những vấn đề phát sinh trong thiết kế | Đáp án: A,B | Xây dựng kịch bản cung cấp phác thảo khung hình chính của giao diện tại một số thời điểm tương tác nhất định | | 151 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 152 |  |
| Giải pháp nào phù hợp trong bước thiết kế sản phẩm ? | Kiểm thử tính dùng được | Sắp xếp phiếu đánh giá | Cùng tham gia thiết kế | Lập bảng câu hỏi | Cả A,B,C | Đáp án:E | Vì giải pháp lập bảng câu hỏi dùng khi thu thập yêu cầu người dùng và đánh giá sản phẩm | | 153 |
| Thời gian lưu bộ nhớ thị giác kjghoangr baoi nhiêu | A:200MS | B:300MS | C:400MS | D:500MS | E:cả ba đều sai | A | Khoảng 200ms | | 154 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 155 |  |
| Những yêu cầu thẩm định thiết kế người dùng ? | Thẩm mỹ, rõ ràng | Thân thiện, mềm dẻo, nhất quán | Trong suốt, dễ hiểu dễ học | Trực tiếp và hiệu quả | Tất cả các phương án trên | Đáp án: E | Giải thích: đối với người dùng, một thiết kế cần có tính thẩm mỹ, giao diện rõ ràng, các thao tác theo cùng một cách, ngôn ngữ gần gũi, mềm dẻo với nhiều yêu cầu khác nhau và cần đơn giản, dễ dàng để học và sử dụng | | 156 |
| Tại sao cần thẩm định thiết kế người dùng theo các yêu cầu trước khi quay trở lại bước lặp phát triển | Để đánh giá khả năng kĩ thuật của nhóm phát triển | Thẩm định thiết kế người dùng theo các yêu cầu để có thể biết được mục tiêu tiếp theo là gì, đã thoả mãn người dùng hay chưa, từ đó mới có thể tiếp tục quay lại bước phát triển | Cần bước thẩm định để giảm tốc độ lặp của vòng phát triển, từ đó tránh được các lỗi không mong muốn | Chỉ có người dùng mới có thể đem ra đánh giá cho sản phầm của mình chứ không phải ai hết, vì vậy cần được biết đánh giá trước khi quay lại vòng lặp phát triển | Làm vậy bởi vì nếu không có bước này, người dùng sẽ đóng góp trực tiếp vào sản phẩm quá ít và do đó vi phạm tiêu chỉ lấy người dùng làm trung tâm | B, D | Đáp án B, D là chính xác vì đó chính là việc cần làm theo định hướng và mục tiêu ban đầu của việc thiết kế người dùng làm trung tâm, không hề liên quan đến việc phải giảm tốc độ phát triển hay tránh lỗi như đáp án C hay để tỏ ra như là mình đang lấy người dùng như đáp án D. Ở đây sản phẩm là quan trọng chứ không phải kĩ thuật của nhóm thực hiện, đáp án A đương nhiên không hợp lí. | | 157 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 158 |  |
| Tại sao cần thiết kế lấy người dùng làm trung tâm ?(chọn 2 đáp án) | A có thể cải thiện tính dùng được và tính hữu dụng | B Tìm kiếm câu trả lời về người dùng để thiết kế và phát triển | C Thiết kế sẽ nhanh hơn | D thiết kế lấy người dùng làm trung tâm sẽ giúp chi phí thấp hơn | E thiết kế lấy người dùng làm trung tâm sẽ tạo cảm giác thân thiện với người dùng | Đáp án đúng A,B | thiết kế lấy người dùng làm trung tâm sẽ cải thiện tính dùng được của mọi hệ thống tìm kiếm được yêu cầu của người dùng thì có thể cải thiện được hệ thống tốt hơn | | 159 |
| Câu nào sau đây là sai khi nói về vai trò của thiết kế lấy người dùng làm trung tâm | Thiết kế lấy người dùng làm trung tâm cho biết hoàn cảnh người dùng tương tác | Thiết kế lấy người dùng làm trung tâm cho biết mục tiêu công việc cụ thể | Thiết kế lấy người dùng làm trung tâm cho biết nhu cầu về tính dùng được | Thiết kế lấy người dùng làm trung tâm cho biết nhu cầu thực sự của người dùng | Thiết kế lấy người dùng làm trung tâm cho biết số lượng người dùng hệ thống | E | Thiết kế lấy người dùng làm trung tâm cho biết số lượng người dùng hệ thống: | | 160 |
| Đâu là lý do cần thiết kế lấy người dùng làm trung tâm  (2 đáp án) | Cải thiện tính  dùng được và  tính hữu dụng  của sản phẩm | Tìm kiếm câu trả lời cho câu hỏi về người dùng, các nhiệm vụ và các mục tiêu tương ứng, từ đó định hướng việc thiết kế và phát triển | Nâng cao hiệu suất của chương trình | Tránh các lỗi logic trong quá trình phát triển phần mềm | Giảm chi phí phát triển sản phẩm | A,B |  | 161 |  |
| Thiết kế lấy người dùng làm trung tâm là gì ? Mô tả vắn tắt cách thức áp dụng thiết kế lấy người dùng làm trung tâm trong bài tập lớn của nhóm em. | | | | | | | | 162 |  |
| Đâu là các đặc điểm của phương pháp nhóm tập trung trong tương tác lấy người dùng làm trung tâm? | A. Chi phí cao, kết quả đầu ra không thống kê được hoặc có thể thống kê được, số lượng mẫu thu thập ít, được sử dụng khi thiết kế và đánh giá | B. Chi phí thấp, kết quả đầu ra thống kê được, số lượng mẫu thu thập nhiều, được sử dụng khi thiết kế | C. Chi phí thấp, kết quả đầu ra không thống kê được, số lượng mẫu thu thập ít, được sử dụng khi thu thập yêu cầu người dùng | D. Chi phí thấp, kết quả đầu ra không thống kê được, số lượng mẫu thu thập ít, được sử dụng khi thiết kế | E. Chi phí thấp, kết quả đầu ra thống kê được, số lượng mẫu thu thập nhiều, được sử dụng khi thu thập yêu cầu người dùng và đánh giá | Đáp án: C | Vì các đáp án A,B,D,E tương ứng là đặc điểm của các phương pháp Usability testing, Card Sorting, Participatory design, Questionaires | | 163 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 164 |  |
| Thiết kế lấy người dùng làm trung tâm bao gồm mấy pha? | 5 | 4 | 3 | 6 | 2 | C | Thiết kế hướng người dùng bao gồm 3 pha là pha phân tích, pha thiết kế, pha đánh giá. | | 165 |
| Lợi ích của Usability Testing là gì? | Bạn có thể nhận được thông tin phản hồi mà tiết lộ lỗ hổng thiết kế tốt và các vấn đề khác. | Không phải tất cả các vấn đề sẽ được tìm thấy với các mẫu nhỏ của người sử dụng | Việc xét nghiệm Lab đưa người dùng đi từ môi trường làm việc tự nhiên của họ. | Thiết lập kỹ thuật có thể phức tạp và đòi hỏi chuyên gia tên miền và thêm thời gian để thiết lập và gỡ rối |  | A |  | 169 |  |
| Hạn chế của Usability Testing là gì? | Một cố vấn thiếu kinh nghiệm có thể ảnh hưởng đến kết quả bằng cách sử dụng quá nhiều gợi ý, đặt câu hỏi thiên vị, hoặc cung cấp tín hiệu phi ngôn ngữ về các nhiệm vụ. | thấp và trung bình với độ trung thực nguyên mẫu được chi phí-hiệu quả để kiểm tra | hỗ kiểm tra có kinh nghiệm có thể gợi ra những ý kiến phản hồi từ người dùng để giúp hiểu lý do tại sao họ có vấn đề | Bạn có thể nhận được các biện pháp đáng tin cậy của khả năng sử dụng |  | A |  | 170 |  |
| Với mô thức đánh giá usability testing, cần: | Tranh luận không chính thức với người dùng ở bất cứ khi nào khi sử dụng được mẫu thử | Đến chỗ người dùng phỏng vấn hay quan sát việc sử dụng mẫu thử | Quan sát người dùng và ghi lại hiệu suất người dùng khi thực hiện các nhiệm vụ | Đánh giá mà không cần sự có mặt của người dùng | Sử dụng sự hiểu biết của các chuyên gia về người dùng để dự đoán các vấn đề về tính dùng được | | | 171 |  |
| Trong thiết kế lấy người dùng làm trung tâm, thời điểm nào sau đây không sử dụng phương pháp tạo mẫu thử? (nhiều đáp án) | A: Thu thập yêu cầu người dùng | B: Phân tích nhiệm vụ | C: Thiết kế | D: Đánh giá | E: Cả 4 đáp án trên đều đúng | Đáp án: C, D | Phương pháp tạo mẫu thử chỉ liên quan đến bước thiết kế và đánh giá. Các bước thu thập yêu cầu người dùng và phân tích nhiệm vụ chỉ làm cơ sở để cho việc tạo mẫu thử sau này | | 172 |
| Qua quá trình thiết kế và đánh giá mẫu thử đã thực hiện trong bài tập lớn, em thấy người thiết kế phải có kỹ năng gì để phát triển một hệ thống dùng được và an toàn? Đưa ra ít nhất 3 ví dụ minh họa và tự đánh giá mức độ hoàn thiện, chỉ rõ các hạn chế và đề xuất cách khắc phục. | | | | | | | | 175 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 176 |  |
| Chỉ ra các nhược điểm của phương pháp thiết kế cộng tác (3 đáp án) | A: Khó để cộng tác tốt giữa người thiết kế và người dùng | B: Người dùng không phải luôn luôn đúng | C: Người dùng không phải là chuyên gia thiết kế nên có thể không có ý tưởng về thiết kế | D: Người dùng có kiến thức góc nhìn khác với người thiết kế | E: Khó để có người dùng phù hợp | Đán án: B, C, E | Ý A không phải là nhược điểm của thiết kế cộng tác mà phụ thuộc vào người dùng và người thiết kế, Ý D là ưu điểm do người dùng có góc nhìn khác thì dễ đưa ra ý kiến mới hơn | | 177 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 179 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 180 |  |
| Yếu tố nào sau đây không nằm trong thiết kế lấy người dùng làm trung tâm cần xác định (1 đáp án) . | A. Mục tiêu công việc cụ thể. | B.Nhu cầu về tính dùng được và tính tiện dùng của sản phẩm. | C.Cách người dùng sử dụng sản phẩm. | D.Nhu cầu thực sự của người dùng. | E. Năng lực hành vi. | Đáp án : C | Có 6 yếu tó cần xác định khi thiết kế lấy người dùng làm trung tâm là: Năng lực hành vi, Nhu cầu thực sự của người dùng. Hoàn cảnh họ thực hiện tuong tác như hoàn cảnh vật lý, tổ chức, xã hội. Mục tiêu công việc cụ thể. Nhiệm vụ họ muốn thực hiện. Nhu cầu về tính dùng được và tính tiện dùng của sản phẩm.Đáp án C là: Các người dùng sử dụng sản phẩm không nằm trong 6 yếu tố này. | | 181 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Các đặc điểm của phương pháp phỏng vấn | A các câu hỏi sử dụng là các câu hỏi mở | B Sử dụng các đạo cụ như mẫu kịch bản sử dụng hay là mẫu thử | C sử dụng các câu hỏi đóng | D các câu hỏi có không | E nhóm một số người dùng tiêu biểu để phỏng vấn | đáp án A B | vì đây là các đặc điểm của phương pháp phỏng vấn | | 183 |
| Sử dụng phỏng vấn như một phương pháp thiết kế lấy người dùng làm trung tâm có các ưu điểm nào? | Tiết kiệm chi phí thực hiện | Có thể khảo sát được rất nhiều người dùng | Người phát triển có thể đặt thêm được nhiều câu hỏi mà không chuẩn bị từ trước | Thu thập được nhiều thông tin phản hồi chất lượng | Có thể tác động để người dùng yêu thích thiết kế và sản phẩm của mình hơn | C, D | Đáp án C, D. Việc có thể hỏi được những câu hỏi phát sinh trong quá trình phỏng vấn là rất có ích cho việc phát triển sản phẩm vì đó đều là những thông tin có ích. Đáp án D đúng vì thông tin do trực tiếp mình thu được đều là những thông tin phản hồi có chất lượng. Đáp án A không đúng vì chi phí cho phương pháp phỏng vẫn không hề nhỏ. Đáp án B cũng không đúng vì việc phỏng vấn tốn thời gian và vì vậy không thể khảo sát trên nhiều người. Đáp án E không chính xác vì đó không phải là nguyên tắc của thiết kế lấy người dùng làm trung tâm | | 184 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 186 |  |
| Quy trình thiết kế một giao diện đảm bảo tính dùng được gồm những khối công việc nào? | A: Goal, Methods | B: Goal, products | C: Methods, products | D: Goal, Methods và Products | E: Không có đáp án nào | Đáp án đúng là: D | Quy trình thiết kế giao diện đảm bảo tính dùng được gồm 3 khối công việc: Goal, Methods và Products. Quy trình đã được trình bày rõ trong video bài giảng của cô. | | 187 |
| Đâu ra tính chất của mô hình thiết kế dựa trên tính dùng được (usability engineering life cycle model) | Phân tích và dự đoán cách thức sử dụng giao diện của người dùng. | Tin vào những dự đoán của họ | Nghiên cứu tất cả mọi người | Tất cả đều đúng |  | A |  | 188 |  |
| Đâu ra tính chất của mô hình thiết kế dựa trên tính dùng được (usability engineering life cycle model) | Không thể sử dụng cho các dự án bé | Nhấn mạnh tính dùng được khi thiết kế | Những bước là: chuẩn đoán, kiệt kê yêu cầu, thiết kế và tạo ra bản thử. | Tất cả đều đúng |  | B |  | 189 |  |
| Quy trình lặp mẫu thử gồm những bước nào? | A: Design, Implemention | B: Design, Evaluation | C: Implemention, Evaluation | D: Design, Implemention và Evaluation | E: Không có đáp án nào | Đáp án đúng là: D | Quy trình thiết mẫu thử kế lặp gồm 3 bước: Design, Implemention và Evaluation.  Bước Design: tạo ra mẫu thử được thiết kế từ các thông tin vào như phân tích nhiệm vụ, các yêu cầu, các nguyên tắc và hướng dẫn thiết kế cũng như kinh nghiệm của người thiết kế. Bước Implemention: đánh giá thiết kế dựa trên mẫu thử Bước Evaluation: Thiết kế lại để sửa các lỗi Trên cơ sở đó quay lại xây dựng mẫu thử mới. Quy trình đã được trình bày rõ trong video bài giảng của cô. | | 190 |
| Các bước điển hình của thiết kế lặp trong quá trình tạo mẫu thử là : (4 đáp án) | Hoàn thành một thiết kế giao diện ban đầu | Trình bày các thiết kế cho một số người dùng thực hiện | Lưu ý bất cứ vấn đề gặp phải và tinh chỉnh giao diện để sửa chữa. | Lặp lại quá trình tạo mẫu thử cho đến khi nhóm trưởng hài lòng | Lấy mẫu thử đã được tinh chỉnh làm đầu vào cho quá trình tạo mẫu thử mới | A,B,C,E | Nếu ta thực hiện đủ các bước A B C E thì sẽ làm mịn được các đặc tả, thiết kế và áp dụng cho các người dùng khác nhau với hiệu quả cao. Câu B sai vì không quan tâm tới việc đánh giá từ người dùng. | | 191 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 193 |  |
| các trường hợp nào sau đây cần mẫu thử (chọn 3 đáp án) | Cần lấy được phản hồi từ người dùng sớm nhất và tốn ít chi phí nhất có thể | Sản phẩm khách hàng yêu cầu đơn giản, ít chức năng, dễ sử dụng | Cần thử nghiệm nhiều giải pháp khác nhau cho cùng một vấn đề để lựa chọn cái phù hợp nhất | Cần dễ dàng thay đổi cách thiết kế hoặc loại bỏ thiết kế khi chưa thực sự hài lòng với các ý tưởng thiết kế khi cần phát huy tính sáng tạo | Quy mô dự án nhỏ, sản phẩm dành cho người dùng có trình độ cao | A,C và D | Các trường hợp cần mẫu thử là: 1.Cần lấy được phản hồi từ người dùng sớm nhất và tốn ít chi phí nhất có thể 2.Cần thử nghiệm nhiều giải pháp khác nhau cho cùng một vấn đề để lựa chọn cái phù hợp nhất 3.Cần dễ dàng thay đổi cách thiết kế hoặc loại bỏ thiết kế khi chưa thực sự hài lòng với các ý tưởng thiết kế khi cần phát huy tính sáng tạo. | | 194 |
| Cần mấu thử trong những trường hợp nào? (Chọn nhiều đáp án) | Khi cần lấy yêu cầu người dùng sớm nhất và ít chi phí nhất | Khi các yêu cầu người dùng đã rõ ràng, tài liệu thiết kế đã đầy đủ | Khi cần thử nghiệm nhiều giải pháp khac nhau cho cùng 1 vấn đề | Khi cần dễ dàng thay đổi thiết kế, loại bỏ thiết kế khi chưa hài lòng với ý tưởng, khi cần phát huy tính sáng tạo | Tất cả các đáp án trên | A, C, D |  | 195 |  |
| Khi nào cần tạo mẫu thử? Các yêu cầu cần đạt được để có một mẫu thử tương tác có độ tin cậy cao? Liên hệ với mẫu thử đã tạo ra trong khuôn khổ bài tập lớn? | | | | | | | | 196 |  |
| Các kĩ thuật tạo mẫu thử độ tin cậy thấp ? | | | | |  | Có 2 kĩ thuật tạo mẫu thử độ tin cậy thấp là phác thảo và kịch bản | Giai thích: vì có 2 kĩ thuật tạo mẫu thử độ tin cậy thấp là phác thảo và kịch bản | | 197 |
| Mẫu thử tin cậy thấp dùng để làm gì ? | | | | |  | -Thử bố cục màn hình, làm rõ các khái niệm.  - Chỉ cung cấp chức năng hạn chế hoặc ko cung cấp. | Mẫu thử độ tin cậy thấp cung cấp cho người dùng bố cục màn hình, làm rõ các khái niệm mà sảm phẩm cung cấp, chỉ cung cấp chức năng hạn chế cho người dùng cái nhìn chung nhất về những điều mà sảm phẩm có thể cung cấp | | 198 |
| Phát biểu nào sau đây là sai khi nói về mẫu thử độ tin cậy thấp? | Mẫu thử thử độ tin cậy thấp bỏ qua các chi tiết thiết kế và thường cung cấp các chức năng hạn chế hoặc không cung cấp chức năng | Mẫu thử độ tin cậy thấp không xét đến khía cạnh tương tác giữa người dùng và hệ thống | Mẫu thử độ dùng để thử nghiệm bố cục màn hình, các phiên bản thiết kế giao diện hay làm rõ các khái niệm | Mẫu thử độ tin cậy thấp có tính tương tác đầy đủ | Mẫu thử độ tin cậy thấp mô phỏng hầu hết các chức năng của sản phẩm cuối cùng | D, E |  | 199 |  |
| Phát biểu nào sau đây là SAI khi nói về mẫu thử độ tin cậy thấp (Lo-FI prototypes)? | Mẫu thử thử độ tin cậy thấp bỏ qua các chi tiết thiết kế và thường cung cấp các chức năng hạn chế hoặc không cung cấp chức năng | Mẫu thử độ tin cậy thấp không xét đến khía cạnh tương tác giữa người dùng và hệ thống | Mẫu thử độ dùng để thử nghiệm bố cục màn hình, các phiên bản thiết kế giao diện hay làm rõ các khái niệm | Mẫu thử độ tin cậy thấp có tính tương tác đầy đủ | Mẫu thử độ tin cậy thấp mô phỏng hầu hết các chức năng của sản phẩm cuối cùng | | | 200 |  |
| Mẫu thử như thế nào được goi là mẫu thử có độ tin thấp? | | | | | | Là điển hình của mẫu thử giao diện,được dùng để thử nghiệm bố cục màn hình , các phiên bản thiết kế giao diện hay làm rõ các khái nhiệm . Mẫu thử có độ tin cậy thấp thường không xét đến khía cạnh tương tác giữa người dùng và hệ thống. Mẫu thử loại này thường bỏ qua các chi tiết thiết kế và thường cung cấp các chức năng hạn chế hoặc không cung cấp chức năng | Là điển hình của mẫu thử giao diện,được dùng để thử nghiệm bố cục màn hình , các phiên bản thiết kế giao diện hay làm rõ các khái nhiệm . Mẫu thử có độ tin cậy thấp thường không xét đến khía cạnh tương tác giữa người dùng và hệ thống. Mẫu thử loại này thường bỏ qua các chi tiết thiết kế và thường cung cấp các chức năng hạn chế hoặc không cung cấp chức năng | | 201 |
| Sự khác biệt của mẫu thử độ tin cậy cao và mẫu thử độ tin cậy thấp là gì? Mẫu thử em đã thiết kế trong bài tập lớn có độ tin cậy cao hay thấp? Chỉ ra các đặc tính cụ thể và cho ví dụ minh họa. Tự đánh giá mức độ hoàn thiện và nêu lý do. | | | | | | | | 202 |  |
| Đặc điểm chung của mẫu thử độ tin cậy cao là gi? Nếu được yêu cầu tạo mẫu thử cao cho bài tập lớn của nhóm, em sẽ lựa chọn kỹ thuật tạo mẫu thử công nghệ cao nào? Giải thích sự lựa chọn | | | | | | Đặc điểm của mẫu thử độ tin cậy cao.  Tương tác và giao diện rất giống với sản phẩm cuối cùng  Có tính tương tác đầy đủ và mô phỏng hầu hết các chức năng của sản phẩm cuối  Được tạo ra nhờ sự hỗ trợ của máy tính. Mô phỏng một số đặc tính giao diện chứ không phải tất cả  Có mục tiêu: cho phép người dùng thử nghiệm một số kịch bản sử dụng của hệ thống, kiểm tra một số vấn đề nhờ phát sinh trong thiết kế  Lựa chọn kĩ thuật tạo mẫu thử công nghệ cao mô phỏng bằng máy tính. Vì kĩ thuật này dễ tiếp cận hơn so với kĩ thuật kia, có thể tạo mẫu thử theo chiều ngang để đánh giá tổng thể giao diện cũng như tạo mẫu thử theo chiều dọc để người dùng trải nghiệm kịch bản sử dụng và đưa ra nhận xét về hệ thống. | Đặc điểm của mẫu thử độ tin cậy cao.  Tương tác và giao diện rất giống với sản phẩm cuối cùng  Có tính tương tác đầy đủ và mô phỏng hầu hết các chức năng của sản phẩm cuối  Được tạo ra nhờ sự hỗ trợ của máy tính. Mô phỏng một số đặc tính giao diện chứ không phải tất cả  Có mục tiêu: cho phép người dùng thử nghiệm một số kịch bản sử dụng của hệ thống, kiểm tra một số vấn đề nhờ phát sinh trong thiết kế  Lựa chọn kĩ thuật tạo mẫu thử công nghệ cao mô phỏng bằng máy tính. Vì kĩ thuật này dễ tiếp cận hơn so với kĩ thuật kia, có thể tạo mẫu thử theo chiều ngang để đánh giá tổng thể giao diện cũng như tạo mẫu thử theo chiều dọc để người dùng trải nghiệm kịch bản sử dụng và đưa ra nhận xét về hệ thống. | 203 |  |
| Mẫu thử độ tin cậy cao là gì? | | | |  |  | Mẫu thử độ tin cậy cao là các mẫu thử về tương tác và giao diện rất giống với sản phẩm cuối cùng. mẫu thử này có tính tương tác đầy đủ và mô phỏng gần hết các chức năng của sản phẩm cuối cùng | giải thích:định nghĩa này đã có trong bài giảng của cô | | 204 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 205 |  |
| Trong các loại mẫu thử dưới đây, mẫu thử nào có độ tin cậy cao nhất ? | Paper – based Storyboards. | Computer – based scenario simulation. | Computer – based horizoltal simulation. | Computer – based full functionality simulation. | Paper – based sketchis | D |  | 206 |  |
| Trong các loại mẫu thử dưới đây, mẫu thử nào có độ tin cậy cao nhất ? | Paper – based storyboards | Computer – based scenario simulation | Horizontal prototypes | Vertical prototypes | Paper – based sketches | | | 207 |  |
| Mô tả vắn tắt kỹ thuật thiết kế mẫu thử độ tin cậy cao bằng slide/video. Qua quá trình thiết kế và đánh giá mẫu thử đã thực hiện trong bài tập lớn, em thấy người thiết kế thường bỏ sót điều gì ? Đưa ví dụ minh họa cùng phương án khắc phục cụ thể? | | | | | | | | 208 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 209 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 210 |  |
| Đâu là nhược điểm của kỹ thuật tạo mẫu thử phác thảo | Được tạo ra với chi phí thấp | Không thể hình dung trình tự tương tác với hệ thống | quá phức tạp và dài dòng | A và B | B và C | B |  | 211 |  |
| Đâu là nhược điểm chính của kỹ thuật tạo mẫu thử phác thảo (sketches): | Được tạo ra với chi phí thấp | Không thể hình dung trình tự tương tác với hệ thống | Không thể hình dung cách bố trí nội dung tương tác | Quá phức tạp và dài dòng |  |  |  | 212 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 213 |  |
| Mục đích của xây dựng kich bản? | A:Cho phép biểu diễn chức năng hệ thống | B: Người dùng thể nhanh chóng đánh giá phương hướng giao diện | C. Cho phép biểu diễn trình tự tương tác | D.Người dùng có thể hình dung về cách biểu diễn của hệ tương tác | E.Đề xuất các gợi ý hay thay đổi cần thiết | Đáp án: A,B,C | A,B,C là mục đích của xây dựng kịch bản còn D,E là mục đích của phác thảo | | 214 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Nêu và mô tả các cách tiếp cận mô phỏng sử dụng máy tính? | | | | | | - Tạo mẫu thử theo chiều dọc:  + Cắt giảm số lượng các tính năng thử nghiệm + Vì vậy mà kết quả giao diện một số tính năng chưa sâu với tính năng chọn sẵn + Cho phép người dùng thực hiện và kiểm tra một số công việc thực sự - Tạo mẫu thử theo chiều ngang: + Cho phép hình dung hệ thống với giao diện đầy đủ tính năng nhưng người dùng không thể thực hiện chức năng nào + Mẫu thử ngang được tạo ra nhanh chóng và thường dùng để đánh giá tổng thể giao diện, không đánh giá được hiệu năng công việc thực sự - Tạo mẫu thử kịch bản:  + Nhằm hạn chế cả số lượng tính năng và mức độ chức năng, nó có thể mô tả toàn bộ quá trình tương tác với một số chức năng định sẵn qua giao diện người dùng + Mẫu thử loại này được sử dụng trong quá trình đánh giá sơ bộ về giao diện người dùng, để có được thông tin phản hồi của người dùng, nó có thể được dùng để thử nghiệm với người dùng thật | Giải thích: các cách tiếp cận này đã được nói rõ trong bài giảng của cô | | 216 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 217 |  |
| Đâu là các cách tiếp cập của kỹ thuật tạo mẫu thử mô phỏng bằng máy tính (computer - based simulation) | Tạo mẫu thử theo chiều dọc | Tạo mẫu thử theo chiều ngang | Tạo mẫu thử theo khuôn mẫu | Tạo mẫu thử theo kịch bản | Tạo mẫu thử theo phần cứng máy tính | A, B, D |  | 218 |  |
| Đâu là các cách tiếp cận của kỹ thuật tạo mẫu thử mô phỏng bằng máy tính (computer - based simulation)? | Tạo mẫu thử theo chiều dọc | Tạo mẫu thử theo chiều ngang | Tạo mẫu thử theo khuôn mẫu | Tạo mẫu thử theo kịch bản | Tạo mẫu thử theo phần cứng máy tính | | | 219 |  |
| Nêu đặc điểm và cách hoạt động của mẫu thử phù thủy xứ OZ? Xây dựng mẫu thử phù thủy xứ OZ với một chức năng trong bài tập lớn mà nhóm đã làm | | | | | | Đặc điểm của mẫu thử phù thủy xứ OZ là:   + là một phương pháp thử nghiệm cho các hệ thống không tồn tại.  + các nhà thiết kế có thể thử nghiệm các ý tưởng hoặc các chức năng phức tạp mà không cần cài đặt. Cách hoạt động: nhà phát triển đóng vai trò “phù thủy” mô phỏng hệ thống tương tác với người dùng. + phiên dịch đầu vào từ người dùng. + mô phỏng kết quả trả về cho người dùng thông qua giao diện thật hoặc là một giao diện mô phỏng. + đối với người dùng, vai trò của phù thủy có thể biết hoặc không biết Ví dụ: chức năng cảnh báo va chạm. Đầu vào của người dùng sẽ là hình ảnh được quan sát từ camera trước xe của người dùng. “phù thủy” sẽ quan sát nếu thấy có thể xảy ra tai nạn sẽ hiện thông báo lên màn hình hiển thị cho người dùng | Sử dụng lý thuyết trong bài giảng. Ở ví dụ "phù thủy" đóng vai trò là người quan sát khi hình ảnh được trả về. Nếu nguy hiểm sẽ cảnh báo cho người dùng bằng cách hiện thông báo | | 220 |
| Khi nào thì chúng ta nên sử dụng phương pháp phù thủy xứ OZ? Đưa ra ví dụ | | | | | | - Khi một hệ thống quá phức tạp để thiết kế  - Khi mô phỏng bằng phác thảo và trình chiếu không còn hiệu quả  - Ví dụ: Mô phỏng hệ thống nhận dạng cảm xúc. 1 người trải nghiệm hệ thống ở trước camera diễn tả cảm xúc. Phù thủy quan sát hình ảnh từ camera truyền tới và gõ cảm xúc ra màn hình hiển thị cho người trải nghiệm hệ thống. | Phù thủy xử OZ là một phương pháp thử nghiệm cho một hệ thống không tồn tại,các nhà thiết kế có thể thử nghiệm các ý tưởng hoặc các chức năng phức tạp mà không cần cái đặt. Các nhà phát triển đóng vai phù thủy sẽ mô phỏng các tương tác của hệ thống với người dùng. Phân tích đầu vào và trả lại đầu ra cho người dùng trên thiết bị thật hoặc một thiết bị mô phỏng. | | 221 |
| Kỹ thuật phù thủy xứ thần tiên thường được sử dụng cho | Thiết kế hệ thống thông minh. Mô phỏng các chức năng khó cài đặt dưới dạng mẫu thử | Các thử nghiệm và phát triển hệ thống nhận dạng ngôn ngữ tự nhiên | Chuyển các kịch bản tương tác bằng các tín hiệu do người dùng đưa vào | A và B là 2 đáp án đúng | A và C là 2 đáp án đúng | D |  | 222 |  |
| Kỹ thuật phù thủy xứ thần tiên (wizard of Oz) thường được sử dụng để: | Thiết kế hệ thống thông minh | Mô phỏng các chức năng khó cài đặt dưới dạng mẫu thử | Các thử nghiệm và phát triển hệ thống nhận dạng giọng nói | Chuyển các kịch bản tương tác bằng các tín hiệu do người dùng đưa vào | Thử nghiệm cho các hệ thống không tồn tại | | | 223 |  |
| Trình bày ngắn gọn kỹ thuật tạo mẫu thử với độ tin cậy cao bằng việc trình chiếu slide và tạo video. Ưu điểm và nhược điểm của kỹ thuật này là gì? Loại mẫu thử này thường được áp dụng trong trường hợp nào? | | | | | | Trình chiếu slide: chuyển các kịch bản do người dùng yêu cầu đưa vào giao diện Video: quay lại quá trình tương tác qua kịch bản sử dụng Ưu điểm của phương pháp: người dùng dễ dàng hình dung sản phẩm sẽ đạt được thông qua kỹ thuật này một cách trực quan dễ hiểu Nhược điểm của phương pháp: tốn thời gian thiết kế, chi phí tạo mẫu thử cao Loại mẫu thử này áp dụng trong trường hợp tạo mẫu thử với độ tin cậy cao, mục đích của loại mẫu thử này là đưa ra trực diện mô hình sản phẩm sẽ hoàn thành trong tương lai để có thể thu thập ngay được các nhận xét của khách hàng một cách nhanh nhất. | Kỹ thuật tạo mẫu thử này thân thiện với người dùng, người dùng dễ dàng hiểu được nội dung mà mẫu thử đề cập đến | | 224 |
| Đặc điểm chung của các mẫu thử Hi-Fi là gì? (2 đáp án) | Đều được tạo ra với sự hộ trợ của máy tính. | Cho phép mô phỏng các đặc tính mà hệ thống cam kết với người dùng. | Cho phép mô phỏng tất cả các đặc tính của hệ thống. | Đều được phác họa bằng tay/photoshop. | Xây dựng kịch bản cung cấp phác thảo khung hình chính của giao diện ở một số thời điểm nhất định. | A và B | E sai vì đó là mô tả của kỹ thuật Story boarding trong mẫu thử Lo-Fi. D sai vì đây là phác họa giao diện, không thuộc về các kỹ thuật Hi-Fi. C chưa chính xác do kỹ thuật Hi-Fi chỉ yêu cầu mô phỏng các tính năng mà hệ thống cam kết cung cấp cho người dùng, không phải toàn bộ tính năng của hệ thống. A và B đúng theo định nghĩa. | | 225 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 226 |  |
| Tại sao trong quá trình thiết kế truyền thống ngày xưa người thiết kế gặp nhiều khó khăn trong việc hiểu người dùng? hiện nay người ta khắc phục điều đó bằng cách nào? | | | | | | Do với cách thiết kế truyền thống, người thết kế thường coi người dùng có thói quen, hành vi, sở thích giống như mình để thiết kế sản phầm, mà không tương tác với người dùng Hiện nay có một giải pháp vô cùng hữu hiệu là đưa thẳng những ý kiến của người dùng vào trong khâu thiết kế | Áp dụng thiết kế cộng tác để giúp cho sản phầm đáp ứng được nhu cầu các bên liên quan ngay từ bước thiết kế, người thiết kế không cần phải áp những suy nghĩ của mình vào sản phẩm để thực hiện các bước thiết kế | | 227 |
| Với cách thiết kế truyền thống, người thiết kế thường coi người dung có năng lực, hành vi, sở thích giống mình. Để khắc phục vấn đền này, người thiết kế cần phải: | Tiếp xúc trực tiếp để trao đổi với người quản lí | Tiếp xúc trực tiếp để trao đổi với người đại diện công đoàn | Tiếp xúc trực tiếp để trao đổi với người dùng điển hình hệ thống | Làm theo kinh nghiệm của mình | Hỏi ý kiến chuyên gia | C | Chọn C vì người thiết kế cần tiếp xúc trực tiếp với người dùng điển hình của hệ thống để tìm hiểu rõ năng lực, thói quen, sở thích của người dùng, từ đó thiết kế cho phù hợp với yêu cầu người dùng | | 228 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Trong quá trình thiết kế, người thiết kế A thường làm sản phẩm có tính dùng được thấp do người quản lý dự án chỉ đưa người dùng tham gia vào khâu xác định yêu cầu của dự án, trong trường hợp này A nên giải quyết vấn đề ra sao? | | | | | | Giải pháp thứ nhất: thuyết phục người quản lý dự án đưa người dùng tham gia vào quá trình thiết kế cùng nhưng người làm dự án Giải pháp thứ hai: trực tiếp liên hệ với các bên liên quan, liên tục lấy ý kiến trong các bước thiết kế có sử dụng những thông tin như hành vi, sở thích, mong muồn của họ | Thay vì đặt những thói quen, hành vi, sở thích cùa mình lên cách thiết kế, người thiết kế nên hợp tác với các bên liên quan để sản phẩm đáp ứng được nhiều nhất nhu cầu của khách hàng | | 230 |
| Trong thiết kế cộng tác, người tham gia có thể làm gì khi Cộng tác với người thiết kế, người nghiên cứu và phát triển: | Định nghĩa bài toán và đưa ra ý tưởng cách giải quyết | Đánh giá các giải pháp đề xuất | Có quyền ra quyết định đến tất cả các bước trong quá trình | Không có tác dụng gì | Đáp án A,B và C | E | Chọn E vì người tham gia( có thể là người dùng điển hình) nên tham gia vào mọi bước để sản phẩm phù hợp với người dùng hơn | | 231 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Điểm mạnh của thiết kế cộng tác? | | | |  |  | Đảm bảo đáp ứng được mọi yêu cầu của các bên liên quan cũng như tính dùng được. Người dùng có thể gợi ý, hỗ trợ người thiết kế trong quá trình thiết kế sản phẩm, giúp người thiết kế có thể thấy được cụ thể yêu cầu của người dùng. Tạo sự thân thiện giữa người dùng và nhà thiết kế. Việc "cộng tác" giúp sản phầm sẽ đạt được kết quả tốt hơn (bán chạy hơn sau khi ra mắt) | Vì người dùng sẽ được tham gia toàn bộ công đoạn thiết kế sản phầm với cách "Thiết kế cộng tác", giải quyết được rất nhiều khó khăn về yêu cầu giữa người dùng và nhà thiết kế | | 233 |
| Đâu không phải là nhược điểm của thiết kế cộng tác? (nhiều đáp án) | Người dùng luôn luôn đúng | Người dùng không phải là chuyên gia thiết kế | Người dùng hỗ trợ đưa ra những tri thức quan trọng về nghiệp vụ | Có những rào cản nhất định về văn hóa, ngôn ngữ khi cộng tác | Việc đưa ra gợi ý có sự khác biệt lớn với việc đưa ra quyết định | A, C | B, D là nhược điểm của thiết kế cộng tác. Những người tham gia thiết kế cộng tác có thể khác nhau về kinh nghiệm, trình độ, nền tảng, văn hóa, ngôn ngữ, ... E cũng là nhược điểm của thiết kế cộng tác. Thiết kế cộng tác đòi hỏi môi trường làm việc dân chủ. A không phải nhược điểm của thiết kế cộng tác. Người dùng trong thiết kế cộng tác không phải lúc nào cũng đúng. C là ưu điểm của thiết kế cộng tác | | 234 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Đánh giá tổng kết là gì? | A: Đánh giá sau khi hoàn thành việc phát triển ứng dụng tương tác. | B: Đánh giá trước khi hoàn thành việc phát triển ứng dụng tương tác. | C: Đánh giá trong khi phát triển ứng dụng tương tác. | D: Đánh giá sau khi cung cấp ứng dụng cho người dùng dùng thử. | E: Đánh giá trước khi bắt đầu xây dựng ứng dụng. | A | Đánh giá tổng kết là đánh giá sau khi hoàn thành việc phát triển ứng dụng tương tác. | | 236 |
| Một hệ thống tương tác tiện lợi là một hệ thống tương tác có những đặc điểm như thế nào? | Khi người dùng muốn thực hiện nhiệm vụ, hệ thông tương tác đó cung cấp cho người dùng đúng chức năng để thực hiện nhiệm vụ đó | Các chức năng hệ thống tương tác đó cung cấp có ưu điểm vượt trội hơn so với các chức năng cùng loại | Hệ thống tương tác đó dễ học, dễ nhớ, ít lỗi, hiệu quả, đem lại cảm giác thư giãn khi sử dụng cho người dùng | Đúng yêu cầu người dùng, nhưng siêu việt hơn các chức năng cùng loại | B và C | D, E | Muốn là một hệ thống tương tương tác tiện lợi thì trước tiên đó phải là một hệ thống tương tác đáp ứng được yêu cầu của người dùng, nghĩa là phải có chức năng người dùng cần. Tiếp theo đó, trong một tập các hệ thống có chức năng người dùng cần thì chức năng của hệ thống tương tác đó phải ưu việt hơn so với các hệ thống khác, nghĩa là: chức năng đó phải dễ nhớ, dễ học, ít lỗi, sử dụng hiệu quả và mang lại cảm giác thoải mái cho người dùng. | | 237 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Những ý nào sau đây nằm trong kiểm thử chức năng? (2 đáp án) | A: Kiểm tra có hoạt động đúng theo dự kiến hay không? | B: Kiểm tra tính dùng được của hệ thống. | C:Kiểm tra xem có sửa được các lỗi hay không? | D: Kiểm tra tính đạt được mục đích theo hiệu quả, năng suất, hiệu suất, an toàn, sự hài lòng. | E:Kiểm tra tính chịu lỗi, dung lỗi. | Đáp án đúng: A, C. | A và C là mục đích của kiểm thử chức năng. B và D liên quan đến kiểm thử tính dùng được, còn E không thuộc kiểm thử. | | 239 |
| Kiểm thử chức năng KHÔNG bao gồm | Kiểm tra xem các chức năng có hoạt động đúng theo dự kiến hay không | Có xác định được cá lỗi hay không | Có sửa được các lỗi hay không | Kiểm tra xem người dùng có đạt được mục đích của họ hay không | B và C | D | Kiểm thử chức năng không thể Kiểm tra xem người dùng có đạt được mục đích của họ hay không | | 240 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Các tiêu chí khi đánh giá tính dùng được? | A.Kiểm tra tính hiệu quả và năng suất, hiệu suât | B. Kiểm tra sự an toàn và sự hài lòng | C. Kiểm tra xem có sửa được các lỗi hay không? | D. Kiểm tra các chức năng của hệ thống | E. Kiểm tra hoạt động có theo dự kiến đề ra | Đáp án đúng: A,B | A, B là các tiêu chí của đánh giá tính dùng được còn C,D,E là các tiêu chí của kiểm thử chức năng | | 242 |
| Tiêu chí nào sau đây không được dùng để đánh giá tính dùng được | A.Tính an toàn | B.Tính tin cậy | C. Tính thỏa mãn | D. Tính hiệu quả | Tính ảnh hưởng | B | B không thuộc 4 tiêu chí đánh giá tính dùng được | | 243 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Trong những đối tượng dưới đây đối tượng nào tham gia vào mô thức đánh giá nhanh và bẩn. | A.Người dùng | B.Người kiểm thử hệ thống | C.Người thiết kế | D.cả A và C | E.cả B và C | D | Vì các đối tượng bao gồm Người thiết kế/Đánh giá và Người dùng người tư vấn | | 251 |
| ưu điểm của mô thức nhanh và bẩn? | A. chính xác | B. Không tốn kém | C. Không tốn thời gian | D. tạo cảm giác thoải mái cho người dùng | E. A,D đúng | B,C | ưu điểm của mô thức nhanh và bẩn là không tốn kém và không tốn nhiều thời gian(inexpensive and not time consuming) | | 252 |
| Mục tiêu của mô thức đánh giá nhanh và bẩn | A. Tranh luận với người dùng | B. Thu thập thông tin về thiết kế sản phẩm | C. Thu thập các gợi ý cải tiến thiết kế | D. Xác nhận ý tưởng thiết kế đúng với yeeui cầu người dùng | E. Các đáp án trên | Đáp án: B, C, B | Vì người thiết kế gặp gỡ tranh luận với người dùng, mục tiêu là thu thập thông tin về thiết kế sản phẩm, thu thập các gợi ý cải tiến thiết kế, trên cơ sở đó xác nhận ý tưởng thiết kế đúng với yêu cầu người dùng và được người dùng ưa chuộng | | 253 |
| Trong mô thức đánh giá nhanh và bẩn, người thiết kế gặp gỡ tranh luận với người dùng khi nào? | Khi đang viết mã nguồn | Khi đang kiểm thử | Bất cứ lúc nào trong quá trình phát triển sản phẩm | Bất kỳ lúc nào sử dụng được mẫu thử | Bất kỳ lúc nào cả hai người rảnh | D | Vì người thiết kế gặp gỡ tranh luận với người dùng tại bất kỳ thời điểm nào sử dụng được mẫu thử nhằm đánh giá, đưa ra các yêu cầu để có thể nâng cao chất lượng sản phẩm được tạo ra. | | 254 |
| Phương pháp Quick and dirty là? | Tranh luận không chính thức với người dùng ở bất cứ khi nào khi sử dụng được mẫu thử | Đến chỗ người dùng phỏng vấn hay quan sát sử dụng mẫu thử | Quan sát người dùng và ghi lại hiệu suất người dùng khi thực hiện các nhiệm vụ | Không cần sự có mặt của người dùng | Sử dụng sự hiểu biết của các chuyên gia về người dùng để dự đoán các vấn đề về tính dùng được | A |  | 255 |  |
| Chọn mô thức đánh giá phù hợp cho: một buổi thảo luận không chính thức với người dùng sử dụng bản mẫu thử. |  |  |  |  |  | Đánh giá nhanh | | 256 |  |
| Chọn mô thức đánh giá phù hợp cho: đến các trang web của người dùng, điều tra hoặc quan sát thao tác sử dụng giao diện của người dùng |  |  |  |  |  | Đánh giá thực trạng | | 257 |  |
| Chọn mô thức đánh giá phù hợp cho: quan sát và đánh giá hiệu quả sử dụng và hiệu quả thực thi các tác vụ phổ biến của người dùng trong các trường hợp cụ thể |  |  |  |  |  | Đánh giá tính dùng được | | 258 |  |
| Chọn mô thức đánh giá phù hợp cho: không cần sự có mặt của người dùng |  |  |  |  |  | Đánh giá dự đoán | | 259 |  |
| Mô thức nào cho phép đánh giá tác nhân quan trọng nhất? | Đánh giá nhanh | Đánh giá thực trạng | Đánh giá tính dùng được | Đánh giá dự đoán |  | D |  | 260 |  |
| Với mô thức đánh giá predictive, cần: | Tranh luận không chính thức với người dùng ở bất cứ khi nào khi sử dụng được mẫu thử | Đến chỗ người dùng phỏng vấn hay quan sát việc sử dụng mẫu thử | Quan sát người dùng và ghi lại hiệu suất người dùng khi thực hiện các nhiệm vụ | Đánh giá mà không cần sự có mặt của người dùng | Sử dụng sự hiểu biết của các chuyên gia về người dùng để dự đoán các vấn đề về tính dùng được | | | 261 |  |
| Với mô thức đánh giá quick and dirty, cần: | Tranh luận không chính thức với người dùng ở bất cứ khi nào khi sử dụng được mẫu thử | Đến chỗ người dùng phỏng vấn hay quan sát việc sử dụng mẫu thử | Quan sát người dùng và ghi lại hiệu suất người dùng khi thực hiện các nhiệm vụ | Đánh giá mà không cần sự có mặt của người dùng | Sử dụng sự hiểu biết của các chuyên gia về người dùng để dự đoán các vấn đề về tính dùng được | | | 262 |  |
| Nêu khái niệm về mô thức đánh giá? Nhóm em sử dụng mô thức đánh giá nào trong bài tập lớn ? Tự đánh giá mức độ hoàn thiện và nêu lý do. Mô tả vắn tắt cách thức áp dụng | | | | | | | | 263 |  |
| Thế nào là mô thức đánh giá Quick and Dirty ? Mô thức này có thể thực hiện cùng với phương pháp đánh giá nào, tại sao ? Mô tả vắn tắt kế hoạch đánh giá đó | | | | | | | | 264 |  |
| Các mô thức đánh giá nào có kết quả đánh giá mang tính định lượng? | Quick and Dirty | Usability Testing | Field Studies | Predictive | Predictive and Quick | | | 266 |  |
| Mục tiêu của phương pháp Nghiên cứu thị trường? | Xác nhận rằng ý tưởng thiết kế đúng với nhu cầu người dùng, được người dùng ưa chuộng. | Giải thích các hành động của người dùng, từ đó chưng cầu ý kiến của người dùng thông qua phỏng vấn, bảng câu hỏi. | Đánh giá xem công nghệ ảnh hưởng như thế nào đến các công việc hàng ngày của người dùng. | Dự đoán các vấn đề về tính dùng được. | Không có đáp án đúng | C |  | 270 |  |
| Đâu là mục tiêu của phương pháp nghiên cứu thị trường (field studies)? | Xác nhận rằng ý tưởng thiết kế đúng với nhu cầu người dùng, được người dùng ưa chuộng | Giải thích các hành động của người dùng, từ đó trưng cầu ý kiến của người dùng thông qua phỏng vấn, bảng câu hỏi | Đánh giá xem công nghệ ảnh hưởng như thế nào đến các công việc hàng ngày của người dùng | Dự đoán các vấn đề về tính dùng được | Không có đáp án đúng | | | 271 |  |
| Với mô thức đánh giá field studies, cần: | Tranh luận không chính thức với người dùng ở bất cứ khi nào khi sử dụng được mẫu thử | Đến chỗ người dùng phỏng vấn hay quan sát việc sử dụng mẫu thử | Quan sát người dùng và ghi lại hiệu suất người dùng khi thực hiện các nhiệm vụ | Đánh giá mà không cần sự có mặt của người dùng | Sử dụng sự hiểu biết của các chuyên gia về người dùng để dự đoán các vấn đề về tính dùng được | | | 272 |  |
| Trong mô thức dự đoán sử dụng tại nơi phát triển tương tác. Người chuyên gia làm gì để dự đoán về tính dùng được của sản phẩm ? | A. Đóng vai trò làm người dùng, sử dùng một số mẹo như người dùng. | B. Sử dụng mô hình lý thuyết để dự đoán. | C. Đóng vai trò làm nhà phát triển để test và dự đoán. | D. Đưa sản phẩm cho một số người dùng tin cậy sử dụng và nhận phản hồi từ họ rồi lập danh sách dự đoán. | E. Demo sản phầm rồi cho người dùng nhận xét qua demo đó. | Đáp án: A, B | A,B là cách mà các nhà chuyên gia áp dụng mô hình dư đoán về tính dùng được còn D,E là cách để có thể nhận phản hồi từ người dùng thật, còn C thì nhà chuyên gia chỉ có thể đóng vai trò làm người dùng, không thể đóng vai trò làm nhà phát triể rồi đưa ra dụ đoán được. | | 273 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Nội dung của mô thức đánh giá Dự đoán là gì? Phương pháp đánh giá nào có thể kết hợp với mô thức này? Mô tả vắn tắt kế hoạch đánh giá tương ứng. | | | | | | | | 277 |  |
| Các phương pháp đánh giá dựa vào kinh nghiệm của người đánh giá là ? (chọn phương án đúng nhất) | A : Hỏi ý kiến của chuyên gia. | B : Mô hình hóa hiệu năng thực hiện nhiệm vụ của người dùng. | C : Quan sát người dùng, hỏi ý kiến người dùng. | D : Kiểm thử hiệu năng thực hiện nhiệm vụ của người dùng. | E : A và B là đáp án đúng. | Đáp án : E | Do A và B chính là các phương pháp đánh giá dựa vào kinh nghiệm của người đánh giá còn phương án C và D là đánh giá dựa vào kiểm thử người dùng. | | 278 |
| Trong các kỹ thuật đánh giá, phương pháp nào sau đây thuộc nhóm đánh giá dựa vào kinh nghiệm của người đánh giá | Quan sát người dùng | Hỏi ý kiến chuyên gia | Hỏi ý kiến người dùng | Kiểm thử hiệu năng sử dụng dịch vụ của người dùng | Tranh luận với người dùng | B | Các ohương pháp A ,C,D thuộc nhóm đánh giá dựa vào kiểm thử người dùng, B thuộc nhóm đánh giá dựa trên kinh nghiệm của người đánh giá. | | 279 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Sau khi hoàn thành mẫu thử X. nếu người đánh giá dựa vào kinh nghiệm của người dùng, người đánh giá có thể sử dụng các phương pháp nào dưới đây để đánh giá tính dùng được cho sản phẩm? | A. Hỏi ý kiến chuyên gia | B. Mô hình hóa hiệu năng thực hiện của người dùng | C. Quan sát người dùng | D. Hỏi ý kiến người dùng | E. Kiểm thử hiệ năng thực hiện của người dùng | Đáp án đúng: C,D,E | A, B là phương pháp đựa vào kinh nghiệm của người đánh giá | | 281 |
| Đánh giá … được thực hiện trong và sau khi triển khai dự án, và được kết hợp với nhiều phương pháp định lượng khách quan |  |  |  |  |  | Tóm tắt |  | 282 |  |
| Nếu phân chia phương pháp đánh giá theo công việc chính để đánh giá thì có mấy nhóm phương pháp chính để đánh giá tính dùng được | A. 1 | B. 2 | C. 3 | D. 4 | E. 5 | Đáp án: D | 4 nhóm phương pháp chính để đánh giá tính dùng được là: điều tra quan sát người dùng; hỏi han; kiểm thử; đánh giá thông qua quá trình người sử dụng hệ thống. | | 283 |
| Lợi ích lớn nhất mà hành động kiểm thử và đánh giá mang lại là gì? | Tìm ra thị hiếu người dùng | Tìm ra các lỗi trong sản phẩm để thực hiện sửa chữa và cải tiến | Giảm thiểu chi phí cho nhà sản xuất | Quảng cáo sản phẩm | Thu hút vốn đầu tư | C | Hoạt động kiểm thử và đánh giá là cần thiết từ lúc phân tích yêu cầu đến trước khi bàn giao sản phẩm cuối cùng cho khách hàng, tức là cần thiết trong mọi bước của toàn bộ quy trình làm ra sản phẩm cuối cùng. Sản phẩm có thể là yêu cầu riêng biệt của một tổ chức nào đó, khi đó, ta không thể nói "kiểm thử và đánh giá giúp tìm ra thị hiếu người dùng", nên đáp án A sai. Vì nó diễn ra trong toàn bộ quy trình nên dùng hoạt động kiểm thử để thu hút vốn đầu tư và quảng cáo sản phẩm là không thực tế. Kiểm thử và đánh giá là để tìm ra lỗi trong sản phẩm hiện tại để cải tiến sản phẩm cũng đúng, nhưng vì sao phải thực hiện kiểm thử ở toàn bộ quy trình? đó chính là nhằm mục đích tìm ra càng nhiều lỗi càng sớm càng tốt. Mục đích cuối cùng chính là để khắc phục các lỗi đó một cách kịp thời --> GIẢM THIỂU CHI PHÍ CHO NHÀ SẢN XUẤT. | | 284 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Một nhóm sinh viên học Tương tác người máy được giao cho đánh giá tính dùng được của một sản phẩm X. Nhóm này lựa chọn mô thức đánh giá Predictive (Dự đoán) và phương pháp hỏi ý kiến chuyên gia. Đâu là cách áp dụng hợp lý? (Chọn đáp án đúng nhất) | A. Quan sát người dùng hoạt động tại nơi làm việc của họ | B. Cung cấp các tiêu chí về tính dùng được cho sản phẩm X | C. Phỏng vấn và thảo luận với chuyên gia và người dùng tiềm năng | D. Đánh giá Heuristic: kiểm tra xem hệ tương tác có tuân thủ theo các nguyên lý, luật thiết kế hay không | E. Các đáp án trên đều đúng | Đáp án: D. | A là cách áp dụng mô thức Quick and Dirty và phương pháp quan sát người dùng, B là cách áp dụng mô thức Quick and Dirty và phương pháp hỏi ý kiến chuyên gia, C là cách áp dụng mô thức Hỏi ý kiến người dùng và kiểm thử tính dùng được. | | 286 |
| Trong phương pháp Quan Sát người dùng (Observing Users), mô thức nào không tồn tại? | Quick And Dirty | Usability Testing | Field Studies | Predictive | Dirty And Quick | D | Phương thức Quan sát người dùng không được áp dụng trong mô thức dự đoán. | | 287 |
| Trong phương pháp Hỏi ý kiến chuyên gia (Asking Expert), mô thức nào không tồn tại? | Quick And Dirty | Usability Testing | Field Studies | Predictive | Dirty And Quick | B,C | Phương thức Hỏi Ý kiến chuyên gia không được áp dụng trong mô thức kiểm thử tính dùng được và mô thức nghiên cứu thị trường | | 288 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Nghiên cứu về HCI giúp người phát triển tạo ra các hệ thống: | Có tính bảo mật cao | An toàn và dùng được | Với nhiều chức năng phức tạp và giao diện đồ họa đẹp | Phù hợp với đặc tả chức năng | Phù hợp với các đặc tính vật lý của tương tác | | | 290 |  |
| Với 4 phương pháp đánh giá được giới thiệu trong bài thì, địa điểm thực hiện đánh giá chủ yếu là ở đâu? | Ở bất cứ đâu có thể | Trong phòng thí nghiệm | Trong môi trường làm việc thường ngày của người dùng | Tại nơi phát triển hệ tương tác | Tùy thuộc vào sự lựa chọn của nhà phát triển | B | Có đến 3 trong 4 mô thức đánh giá (Nhanh&Bẩn, tính dùng được, nghiên cứu thị trường, dự đoán) thì ngoài mô thức nghiên cứu thị trường thì đều có thể thực hiện ở phòng thì nghiệm. | | 294 |
| Giả sử bạn được mời trải nghiệm một phần mềm nào đó và đưa ra đánh giá, trong trường hợp này nhà phát triển đã sử dụng phương pháp đánh giá tính dùng được nào | Phát biểu suy nghĩ | Hướng dẫn | Kèm cặp | Đo hiệu năng | Đặt câu hỏi | A | Định nghĩa phương pháp phát biểu suy nghĩ: người dùng được yêu cầu viết ra cảm tưởng suy nghĩ và ý kiến cá nhân khi sử dụng hệ thống | | 295 |
| Việc các nhà phát triển đưa ra bản beta cho người dùng dùng thử và đưa ra đánh giá, họ đã sử dụng phương pháp đánh giá tính dùng được nào? | Hướng dẫn | Đặt câu hỏi | Phát biểu suy nghĩ | Đo hiệu năng | Kèm cặp | C | Theo định nghĩa phương pháp phát biểu suy nghĩ. | | 296 |
| Phương pháp phát biểu suy nghĩ có thể áp dụng trong giai đoạn nào trong quá trình phát triển hệ tương tác và kết quả đánh giá là định lượng hay định tính? | Áp dụng ở giai đoạn phân tích yêu cầu, kết quả là định tính | Áp dụng ở giai đoạn thiết kế giao diện, kết quả là định tính | Áp dụng ở giai đoạn kiểm thử, kết quả là định lượng | Áp dụng ở giai đoạn thiết kế giao diện và chức năng, kết quả là định lượng | Áp dụng ở bất cứ giai đoạn nào, kết quả là định tính | E |  | 297 |  |
| Câu nào sau đây đúng về phương pháp cùng khám phá (co-discovery learning) ? | Người tham gia sẽ làm việc dưới sự giám sát của chuyên gia | Phương pháp này chỉ áp dụng cho giai đoạn thiết kế | Phương pháp này có thể áp dụng trong bất kỳ giai đoạn nào của quy trình phát triển hệ tương tác | Người tham gia sẽ được chuyên gia kèm cặp hỗ trợ | Người dùng được yêu cầu viết ra cảm tưởng, suy nghĩ và ý kiến cá nhân khi sử dụng hệ thống | | | 298 |  |
| Phương pháp phát biểu suy nghĩ (think aloud protocol) dùng để làm gì ? | Đánh giá về mặt ghi nhớ và mức độ chính xác của người dùng | Hiểu mô hình nhận thức của người dùng về hệ thống và các nhiệm vụ, họ gặp khó khăn ở đâu khi tìm hiểu và sử dụng hệ thống | Đánh giá về mặt cảm xúc, những phản hồi của người dùng | Kiểm thử tính dùng được của các sản phẩm hỗ trợ người dùng làm việc trong môi trường cộng tác | Lấy phản hồi từ người dùng về một chức năng quan trọng hoặc lấy báo cáo định kỳ từ người dùng | | | 299 |  |
| Mô tả nào sau đây khớp với phương pháp kiểm thử hồi tưởng (retrospective testing)? | Người kiểm thử cùng xem lại các phiên kiểm thử đã được ghi lại với người dùng, hỏi lại người dùng về những gì đã xảy ra | Người dùng chuyên gia theo sát người dùng bình thường để chỉ dẫn cho họ cách sử dụng hệ thống | Người kiểm thử theo sát người dùng chuyên gia để quan sát hành vi của người dùng đó | Người kiểm thử phải đánh giá trên cả hành vi của người dùng chuyên gia và người dùng bình thường | Người kiểm thử theo sát người dùng để quan sát hành vi của người dùng đó | | | 300 |  |
| Có thể áp dụng phương pháp phát biểu suy nghĩ (think aloud protocol) vào giai đoạn nào trong quá trình phát triển hệ tương tác, kết quả đánh giá là định lượng hay định tính? | Áp dụng ở giai đoạn phân tích yêu cầu, kết quả là định tính | Áp dụng ở giai đoạn thiết kế giao diện, kết quả là định tính | Áp dụng ở giai đoạn kiểm thử, kết quả là định lượng | Áp dụng ở giai đoạn thiết kế giao diện và chức năng, kết quả là định lượng | Áp dụng ở bất cứ giai đoạn nào, kết quả là định tính | | | 301 |  |
| Nêu vắn tắt nội dung của phương pháp phát biểu suy nghĩ. Lấy ví dụ minh họa cụ thể trong bài tập lớn em đã thực hiện về cách thức vận dụng phương pháp này để tìm ra các lỗi thiết kế trong mẫu thử. Giải thích cụ thể cách em tìm ra lỗi. | | | | | | | | 302 |  |
| Câu nào sau đây đúng về phương pháp cùng khám phá? | Người tham gia sẽ làm việc dưới sự giám sát của chuyên gia | Phương pháp này chỉ áp dụng cho giai đoạn thiết kế | Phương pháp này có thể áp dụng trong bất kỳ giai đoạn phát triển nào | Người tham gia sẽ được chuyên gia kèm cặp hỗ trợ | Cả A và D | C |  | 305 |  |
| Phương pháp cùng khám phá (co-discovery learning method) dùng để làm gì ? | Đánh giá về mặt ghi nhớ và mức độ chính xác của người dùng | Hiểu mô hình nhận thức của người dùng về hệ thống và các nhiệm vụ, họ gặp khó khăn ở đâu khi tìm hiểu và sử dụng hệ thống | Đánh giá về mặt cảm xúc, những phản hồi của người dùng | Kiểm thử tính dùng được của các sản phẩm hỗ trợ người dùng làm việc trong môi trường cộng tác | Lấy phản hồi từ người dùng về một chức năng quan trọng hoặc lấy báo cáo định kỳ từ người dùng | | | 306 |  |
| Phương pháp nào sau đây thuộc nhóm "Đánh giá dựa vào kinh nghiệm của người đánh giá"? | Hỏi ý kiến chuyên gia | Quan sát người dùng | Hỏi ý kiến người dùng | Kiểm thử hiệu năng thực hiện nhiệm vụ của người dùng | Không có đáp án nào chính xác | A | Đánh giá được chia làm hai phương pháp chính là "Đánh giá dựa vào kinh nghiệm của người đánh giá" và "Đánh giá dựa vào kiểm thử người dùng", trong đó chuyên gia là một người có kinh nghiệm nên sẽ ko phải dựa vào kiểm thử. | | 307 |
| Đặc điểm nào sau đây là của phương pháp kèm cặp? (chọn 3 đáp án đúng) | Áp dụng cho giai đoạn: thiết kế, lập trính, kiểm thử và triển khai | Phương pháp này để hướng dẫn và cung cấp tài liệu tốt hơn | Giao cho người dùng 1 bài test để xem người dùng tốn bao nhiêu lâu để làm xong | Phương pháp kèm cặp đánh giá tương tác giữa người kiểm thử và người dùng | Đưa người dùng sản phẩm sử dụng sau đó đặt các câu hỏi | A, B, D | Đặc điểm C là phương pháp đo hiệu năng Đặc điểm E là phương pháp đặt câu hỏi | | 308 |
| Phương pháp cùng khám phá được sử dụng trong bước nào của quy trình thiết kế | Bước thiết kế phần mềm | Bước kiểm thử | Bước phân tích yêu cầu | Bước lập trình | Tất cả các bước | E | Phương pháp trao đổi thông tin nhanh, dễ dàng kiểm thử tính dùng được của sản phẩm | | 309 |
| Phương pháp đánh giá kèm cặp dùng để ? | Đánh giá tính dễ học, dễ dùng, dễ nhớ đối với người dùng | Đánh giá tương tác người tham gia (chuyên gia, người phát triển) và người dùng | Đánh giá tính học được của người dùng khi được theo sát và giải thích | Đánh giá về mặt cảm xúc, những phản hồi của người dùng | Đánh giá về mặt ghi nhớ và mức độ chính xác của người dùng | B |  | 311 |  |
| Phương pháp đánh giá kèm cặp (coaching method) dùng để làm gì ? | Đánh giá tương tác giữa người dùng – hệ thống và người dùng – người kèm cặp | Đánh giá tính học được của người dùng khi được theo sát và giải thích | Đánh giá về mặt cảm xúc, những phản hồi của người dùng | Đánh giá về mặt ghi nhớ và mức độ chính xác của người dùng | Tìm hiểu nhu cầu thông tin của người dùng để hướng dẫn và cung cấp tài liệu tốt hơn, cũng như có thể thiết kế lại giao diện để tránh người dùng thắc mắc | | | 312 |  |
| Mô tả nào sau đây khớp với phương pháp đánh giá kèm cặp (coaching method)? | Người kiểm thử theo sát người dùng để quan sát hành vi của người dùng đó | Một người dùng chuyên gia ngồi cạnh người dùng bình thường để tìm cách giải thích hành vi của người dùng thường cho người kiểm thử | Người dùng chuyên gia theo sát người dùng bình thường để chỉ dẫn cho họ cách sử dụng hệ thống | Người kiểm thử theo sát người dùng chuyên gia để quan sát hành vi của người dùng đó | Người kiểm thử phải đánh giá trên cả hành vi của người dùng chuyên gia và người dùng bình thường | | | 313 |  |
| Câu nào sau đây đúng về phương pháp kèm cặp (coaching method) ? | Người tham gia sẽ làm việc dưới sự giám sát của chuyên gia | Phương pháp này chỉ áp dụng cho giai đoạn thiết kế | Phương pháp này có thể áp dụng trong bất kỳ giai đoạn nào của quy trình phát triển hệ tương tác | Người tham gia sẽ được chuyên gia kèm cặp hỗ trợ | Người dùng được yêu cầu viết ra cảm tưởng, suy nghĩ và ý kiến cá nhân khi sử dụng hệ thống | | | 314 |  |
| Phương pháp theo sát có đặc điểm nào? (chọn 1 đáp án đúng) | Một người dùng chuyên gia ngồi cạnh 1 người dùng thường và tìm cách giải thích hành vi của người dùng bình thường với người kiểm thử | Sử dụng khi người dùng không tiện trả lời trong quá trình thử nghiệm | Hỏi lại người sử dụng sau khi đã được sử dụng sản phẩm | A, B và C đều đúng | A, B đúng | E | Đặc điểm C là phương pháp hồi tưởng | | 315 |
| Phương pháp theo sát được áp dụng khi nào? | Áp dụng khi người lập trình gặp khó khăn với bản đặc tả yêu cầu | Áp dụng khi người thiết kế không có mặt trong quá trình kiểm thử | Áp dụng khi người dùng không tiện trả lời trong quá trình thử nghiệm | Áp dụng khi tất cả các người dùng chưa được tiếp cận hệ thống | Áp dụng khi người dùng đã tiếp cận nhưng chưa hiểu hệ thống | C | Khi người dùng không tiện trả lời trong quá trình thử nghiệm sẽ phải sử dụng 2 người dùng và một người kiểm thử (1 người dùng chuyên gia, 1 người sử dụng thường) để đánh giá | | 316 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 317 |  |
| Phương pháp đánh giá như hình với bóng là gì? | Người kiểm thử theo sát người dùng để quan sát hành vi của người dùng đó | Một người dùng chuyên gia ngồi cạnh người dùng bình thường để tìm cách giải thích hành vi của người dùng thường cho người kiểm thử | Người dùng chuyên gia theo sát người dùng bình thường để chỉ dẫn cho họ cách sử dụng hệ thống | Người kiểm thử theo sát người dùng chuyên gia để quan sát hành vi của người dùng đó | Người kiểm thử phải đánh giá trên cả hành vi của người dùng chuyên gia và người dùng bình thường | B |  | 318 |  |
| Có thể áp dụng phương pháp theo sát như hình với bóng (shadowing method) vào giai đoạn nào trong quy trình phát triển hệ tương tác, kết quả đánh giá là định lượng hay định tính? | Áp dụng ở giai đoạn phân tích yêu cầu, kết quả là định tính | Áp dụng ở giai đoạn thiết kế giao diện, kết quả là định tính | Áp dụng ở giai đoạn kiểm thử, kết quả là định lượng | Áp dụng ở giai đoạn thiết kế giao diện và chức năng, kết quả là định lượng | Áp dụng ở bất cứ giai đoạn nào, kết quả là định tính | | | 319 |  |
| Mô tả nào sau đây khớp với phương pháp đánh giá như hình với bóng (shadowing method)? | Người kiểm thử theo sát người dùng để quan sát hành vi của người dùng đó | Một người dùng chuyên gia ngồi cạnh người dùng bình thường để tìm cách giải thích hành vi của người dùng thường cho người kiểm thử | Người dùng chuyên gia theo sát người dùng bình thường để chỉ dẫn cho họ cách sử dụng hệ thống | Người kiểm thử theo sát người dùng chuyên gia để quan sát hành vi của người dùng đó | Người kiểm thử phải đánh giá trên cả hành vi của người dùng chuyên gia và người dùng bình thường | | | 320 |  |
| Với 2 người dùng: người dùng A đã được học trước, người dùng B chưa được tiếp cận hệ thống. Trường hợp nào đúng với phương pháp hướng dẫn | A hướng dẫn cho B thực hiện một vài thao tác hoặc nhiệm vụ trên hệ thống | A cùng B tiếp tục tiếp cận hệ thống | A thu thập ý kiến từ B | A cùng B tham gia kiểm thử hệ thống | B được hướng dẫn bởi một chuyên gia và so sánh với A trên một số nhiệm vụ | A | Phương pháp hướng dẫn là cho một người sử dụng đã tiếp cận với hệ thống hướng dẫn cho một người sử dụng mới trong một số thao tác, làm thế nào để thực hiện một số nhiệm vụ | | 321 |
| Với 2 người dùng: người dùng A và người dùng B, người dùng A được tiếp cận hệ thống để lấy kinh nghiệm nằm ở bước nào của phương pháp hướng dẫn và thực hiện phương pháp hướng dẫn có bao nhiêu bước | Nằm ở bước 1, phương pháp hướng dẫn có 3 bước | Nằm ở bước 1, phương pháp hướng dẫn có 2 bước | Nằm ở bước 3, phương pháp hướng dẫn có 3 bước | Nằm ở bước 2, phương pháp hướng dẫn có 3 bước | Nằm ở bước 2, phương pháp hướng dẫn có 2 bước | B | Phương pháp hướng dẫn là cho một người sử dụng đã được tiếp cận với hệ thống, sau đó hướng dẫn cho một người sử dụng mới một số thao tác, làm thế nào để thực hiện một số nhiệm vụ | | 322 |
| Có thể áp dụng phương pháp hướng dẫn (teaching method) vào giai đoạn nào trong quy trình phát triển hệ tương tác, kết quả đánh giá là định lượng hay định tính? | Áp dụng ở giai đoạn phân tích yêu cầu, kết quả là định tính | Áp dụng ở giai đoạn thiết kế giao diện, kết quả là định tính | Áp dụng ở giai đoạn kiểm thử, kết quả là định lượng | Áp dụng ở giai đoạn kiểm thử, kết quả là định tính | Áp dụng ở bất cứ giai đoạn nào, kết quả là định tính | | | 323 |  |
| Kiểm thử người dùng là gì ? Để kiểm thử người dùng, nhóm em đến quan tâm đến tiêu chí nào? Mô tả vắn tắt cách thức áp dụng kiểm thử người dùng trong bài tập lớn của nhóm em. | | | | | | | | 324 |  |
| Trong các mô hình sau mô hình nào sử dụng để đánh giá hiệu năng | GOMS | USTA | OSTA | Tất cả đều sai | Tất cả đều đúng | A |  | 327 |  |
| Có thể áp dụng phương pháp đo hiệu năng (performance measurement) vào giai đoạn nào trong quy trình phát triển hệ tương tác, kết quả đánh giá là định lượng hay định tính? | Áp dụng ở giai đoạn phân tích yêu cầu, kết quả là định tính | Áp dụng ở giai đoạn thiết kế giao diện, kết quả là định tính | Áp dụng ở giai đoạn kiểm thử, kết quả là định lượng | Áp dụng ở giai đoạn thiết kế giao diện và chức năng, kết quả là định lượng | Áp dụng ở bất cứ giai đoạn nào, kết quả là định tính | | | 328 |  |
| Đâu là đặc điểm của phương pháp đặt câu hỏi? | Người kiểm thử đưa cho người tham gia sản phẩm một mẫu thử để sử dụng | Lập tài liệu bảng câu hỏi đưa cho người dùng tự trả lời và kiểm tra kết quả | Đặt những câu hỏi trực tiếp đối với người tham gia về sản phẩm | Người kiểm thử hiểu mô hình nhận thức của người dùng về hệ thống và các nhiệm vụ, biết được người dùng gặp khó khăn ở đâu khi tìm hiểu và sử dụng hệ thống | Tất cả các đáp án trên | A,C,D |  | 332 |  |
| Nhận định nào SAI về kỹ thuật đặt câu hỏi: | Câu hỏi nên thiết kế ở dạng đóng | Chỉ nên thiết kế câu hỏi mở cho người dùng | Không nên sử dụng kỹ thuật đặt câu hỏi phối hợp với các kỹ thuật khác | Đặt câu hỏi để tìm ra thông tin người dùng | Dùng câu hỏi đóng để chốt yêu cầu, câu hỏi mở để tìm hiểu nhu cầu | | | 333 |  |
| Phương pháp đặt câu hỏi (question-asking protocol) dùng để làm gì ? | Đánh giá về mặt ghi nhớ và mức độ chính xác của người dùng | Hiểu mô hình nhận thức của người dùng về hệ thống và các nhiệm vụ, họ gặp khó khăn ở đâu khi tìm hiểu và sử dụng hệ thống | Đánh giá về mặt cảm xúc, những phản hồi của người dùng | Kiểm thử tính dùng được của các sản phẩm hỗ trợ người dùng làm việc trong môi trường cộng tác | Lấy phản hồi từ người dùng về một chức năng quan trọng hoặc lấy báo cáo định kỳ từ người dùng | | | 334 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 335 |  |
| Mô tả nào sau đây khớp với phương pháp đánh giá từ xa (remote testing)? | Người kiểm thử hỏi trực tiếp người tham gia về sản phẩm | Có phần mềm tự động hướng dẫn người dùng thực hiện các nhiệm vụ và ghi lại các hoạt động của người dùng | Người dùng chuyên gia theo sát người dùng bình thường để chỉ dẫn cho họ cách sử dụng hệ thống | Người kiểm thử theo sát người dùng chuyên gia để quan sát hành vi của người dùng đó | Người kiểm thử phải đánh giá trên cả hành vi của người dùng chuyên gia và người dùng bình thường | | | 337 |  |
| Có thể áp dụng phương pháp kiểm thử từ xa (remote testing) vào giai đoạn nào trong quy trình phát triển hệ tương tác, kết quả đánh giá là định lượng hay định tính? | Áp dụng ở giai đoạn phân tích yêu cầu, kết quả là định lượng | Áp dụng ở giai đoạn thiết kế giao diện, kết quả là định tính | Áp dụng ở giai đoạn kiểm thử, kết quả là định lượng | Áp dụng ở giai đoạn thiết kế giao diện và chức năng, kết quả là định lượng | Áp dụng ở bất cứ giai đoạn nào, kết quả là định tính | | | 338 |  |
| Phương pháp kiểm thử hồi tưởng được làm như thế nào? | A: Ngưởi kiểm thử và tham gia cùng xem lại các phiên kiểm thử đã được ghi lại và người kiểm thử hỏi lại người tham gia những gì đã xảy ra. | B: Người kiểm thử và người tham gia được tách nhau ra về không gian và thời gian. | C: Người kiểm thử sẽ đưa mẫu thử cho người dùng sử dụng, sau đó người kiểm thử hỏi trực tiếp người tham gia về sản phẩm. | D: Để người dùng tương tác với hệ thống cho có kinh nghiệm, sau đó để người này giải thích cho người chưa được sử dụng hệ thống để người này biết hệ thống hoạt động như thế nào, và cách sử dụng hệ thống,.. | E: Người dùng được yêu cầu viết ra suy nghĩ, cảm tưởng và ý nghĩ cá nhân sau khi sử dụng hệ thống. | Đáp án đúng là: A | Phương pháp kiểm thử hồi tưởng: Người kiểm thử và người tham gia xem lại những phiên kiểm thử đã được ghi lại, rồi người kiểm thử hỏi người tham gia những gì đã xảy ra. phương pháp này nên được sử dụng cùng các phương pháp khác. | | 339 |
| Có thể áp dụng phương pháp kiểm thử hồi tưởng (retrospective testing) vào giai đoạn nào trong quy trình phát triển hệ tương tác, kết quả đánh giá là định lượng hay định tính? | Áp dụng ở giai đoạn phân tích yêu cầu, kết quả là định tính | Áp dụng ở giai đoạn thiết kế giao diện, kết quả là định tính | Áp dụng ở giai đoạn kiểm thử, kết quả là định lượng | Áp dụng ở giai đoạn thiết kế giao diện và chức năng, kết quả là định lượng | Áp dụng ở bất cứ giai đoạn nào, kết quả là định tính | | | 340 |  |
| Các kỹ thuật sau đây, kỹ thuật nào là kỹ thuật đánh giá hình thành? | A: Kỹ thuật đi qua từng nhiệm vụ | B: Kỹ thuật tạo bản mẫu trên giấy | C: Kỹ thuật đánh giá từ xa | D: Kỹ thuật đánh giá theo kịch bản | E: Kỹ thuật phát biểu thành lời | Đáp án đúng là: A, B, D, E | Các kỹ thuật đánh giá hình thành:  - Kỹ thuật đi qua từng nhiệm vụ - Kỹ thuật tạo bản mẫu trên giấy - Kỹ thuật đánh giá theo kịch bản - Kỹ thuật phát biểu thành lời - Kỹ thuật đánh giá phối hợp | | 341 |
| Đặc điểm sau thuộc kỹ thuật nào trong đánh giá hình thành: “người dùng mô tả giao diện mà họ thích rồi người thiết kế tạo ra bộ kích bản ” ? | A. Kỹ thuật đi qua từng nhiệm vụ | B. Kỹ thuật tạo bản mẫu trên giấy | C. Kỹ thuật đánh giá theo kịch bản | D. Kỹ thuật phát biểu thành lời | E. Tất cả đều sai | Đáp án: C | Vì: đặc điểm của kỹ thuật đánh giá theo kịch bản: người dùng mô tả giao diện mà họ thích rồi dựa vào đó người thiết kế tạo ra bộ kích bản và trong bộ kịch bản đó người dùng được yêu cầu thực hiện một số việc | | 342 |
| Kỹ thuật nào được sử dụng để đánh giá hình thành? | Logging and tracking | Retrospective testing | Remote testing | Cognitive walkthrough | Lab-based techniques | | | 343 |  |
| Kỹ thuật nào không phải đánh giá hình thành: | Cognitive walkthrough | Pencil and paper mock-ups | Cooperative evaluation | Scenario-based evaluation | Logging and tracking | | | 344 |  |
| Đánh giá đi qua từng nhiệm vụ gồm mấy bước? | 3 | 4 | 5 | 6 | đáp án khác | Đáp an B. 4 Bước. | Các bước được ghi trong slide | | 345 |
| Chúng ta sử dụng các kỹ thuật nào sau đây để đánh giá hình thành ? | Logging and tracking | Pencils and papers mockups | Walkthrough | Retrospective testing | User testing |  |  | 346 |  |
| Làm thế nào để tăng độ tin cây của phương pháp tạo mẫu thử trên giấy? | sử dụng giấy trắng | Sử dụng giấy trong suốt xếp chồng | Sử dụng giấy trắng có tham gia của người sử dụng | Sử dụng giấy trong suốt có sự tham gia của người sử dụng | Tất cả các đáp án đều sai | Đáp án D | Sử dụng giấy trọng suốt để xác định cấu trúc của sản phẩm, người dùng giúp tăng độ tin cậy. | | 347 |
| Mội đội dự án tiến hành tạo ra một sản phẩm và đang trong quá trình hoàn thiện. Đội dự án cần thực hiện một số công việc để hoàn thiện dự án và bàn giao. Để tạo lập mẫu thử trên giấy cho đánh giá, đâu là các đáp án đúng: | A.Tạo lập bản mẫu thử bằng cách vẽ trên giấy các thành phần, chức năng | B.Có thể dùng các tờ giấy trong suốt chồng lên nhau để chỉ ra trình tự thực hiện các chức năng | C.Cần kêu gọi người dùng tham gia để có độ tin cậy cao hơn và loại bỏ các thành phần không phù hợp | D.Yêu cầu người dùng dùng thử và giải thích tại sao người ta làm vậy | E. Kĩ thuật này có độ tin cậy cao | Đáp án: A,B,C | Vì D là kĩ thuật cộng tác, kĩ thuật này có độ tin cậy thấp | | 348 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Mô tả phương pháp đánh giá theo kịch bản? | | | | | | Là phương pháp đánh giá hình thành dựa trên kịch bản được tạo sẵn bởi chuyên gia, sử dụng hiểu biết của chuyên gia về các đối tượng người dùng để dự đoán các vấn đề về tính dùng được của sản phẩm. Sau đó ghi lại những vấn đề phát sinh khi thực hiện theo kịch bản để cái tiến sản phẩm. | Nêu ra đối tượng tạo ra kịch bản, cơ chế đánh giá của kịch bản | | 350 |
| Cảm thấy bức xúc với hệ thống học trực tuyến có nhiều bất cập và thiết sót, một nhóm sinh viên nhận được tài trợ của trường và một số doanh nghiệp đã lên ý tưởng xây dựng một hệ thống học trực tuyến tốt hơn. Nhóm sinh viên này dự định sử dụng kỹ thuật đánh giá dựa trên kịch bản đã được học trong môn Tương tác người máy. Những việc nhóm sinh viên cần làm để có thể sử dụng kỹ thuật này là: (nhiều đáp án) | A: Lấy ý tưởng từ hệ thống học trực tuyến của một trường đại học nào đấy, xây dựng một hệ thống tương tự rồi đưa cho người dùng sử dụng | B; Thu thập yêu cầu của người dùng về những gì họ mong muốn có ở một hệ thống học trực tuyến | C:Thiết kế hệ thống học trực tuyến dựa trên ý tưởng về hệ thống mong muốn của người dùng | D: Xây dựng các kịch bản cho một hệ thống thử nghiệm và yêu cầu người dùng làm một số việc | E: Tất cả các công việc trên đều cần phải làm | Câu trả lời: B, C, D | Với cách đánh giá dựa trên kịch bản, đầu tiên người dùng mô tả hệ thống mà họ thích, sau đó người thiết kế tạo ra mẫu thử và bộ kịch bản, trong từng bộ kịch bản đó, người dùng được yêu cầu làm một số việc. | | 351 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | Cần yêu cầu người dùng tham gia vào quá trình tạo lập mẫu thử, và loại bỏ các thành phần không phù hợp | bởi vì khi người dùng tham gia vào quá trình tạo mẫu thử thì kết quả sẽ chính xác hơn, dễ loại đưuọc các thành phần không phù hợp hơn | | 353 |
| Kĩ thuật đánh giá hình thành nào cũng có thể được áp dụng trong việc đánh giá tính dùng được: | Kĩ thuật đánh giá theo kịch bản | Kĩ thuật tạo bản mẫu trên giấy | Kĩ thuật phát biểu thành lời | Kĩ thuật đi qua từng nhiệm vụ | Kĩ thuật đánh giá qua nhật ký | Đáp án đúng C | kĩ thuật phát biểu thành lời có thể được sử dụng trong việc đánh giá tính dùng được | | 354 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Các vấn đề thường gặp đối với kỹ thuật đánh giá sơ kết tại nơi phát triển là gì? Làm cách nào để khắc phục các vấn đề đó? | | | | | | Gồm 3 vấn đề chính:   - Làm thế nào để biểu diễn nhiệm vụ?  - Làm thế nào để biểu diễn người dùng?  - Làm thế nào để biểu diễn ngữ cảnh tương tác? | Cách giải quyết: | | 356 |
| Nêu khái niệm và các vấn đề chính thường gặp trong đánh giá sơ kết tại nơi phát triển? | | | | | | Khái niệm đánh giá sơ kết: là những kí thuật được tiến hành sau khi đã phát triển xong sản phẩm và trên giao diện sản phẩm, mục đích là kiểm tra tính dùng được của sản phẩm hoàn chỉnh so với các mục tiêu đã lập trước đó. Khái niệm đánh giá sơ kết tại nơi phát triển: là các kỹ thuật đánh giá được thực hiện ở trên môi trường phát triển hệ tương tác. Những vấn đề chính với kỹ thuật đánh giá sơ kết tại nơi phát triển: - Làm thế nào để biểu diễn nhiệm vụ - Làm thế nào để biểu diễn người dùng - Làm thế nào để biểu diễn ngữ cảnh tương tác | Vì: khái niệm trong slide và bài giảng. Các vấn đề chính: vì được thực hiện trong môi trường tự nhiên nên chịu ảnh hưởng từ môi trường: tiếng ồn, ánh sáng, các vật thể khác. Biểu diễn các hoạt động mà khó biểu diễn bằng lời | | 357 |
| Khái niệm và vai trò của việc đánh giá sơ kết tại nơi phát triển | | | | | | - Việc đánh giá thực hiện trong môi trường người dùng nhằm đánh giá hệ thống trong hoạt động và trạng thái người dùng.  - Hạn chế: tiếng ồn, chuyển động => mất tập trung  - Do môi trường tự nhiên nên khách quan  - Đánh giá được các hoạt động thường ngày, tháng, => được ưa chuộng. | Đánh giá sơ kết tại nơi phát triển hay còn gọi là đánh giá thực nghiệm là một trong các kiểu đánh giá | | 358 |
| Các kỹ thuật nào được sử dụng để đánh giá sơ kết? | Logging and tracking | Retrospective testing | Remote testing | Cognitive walkthrough | Lab-based techniques | | | 359 |  |
| Kỹ thuật nào không phải kỹ thuật đánh giá sơ kết? | Logging and tracking | Retrospective testing | Remote testing | Lab-based techniques | Cognitive walkthrough | | | 360 |  |
| Đánh giá sơ kết là gì, được sử dụng khi nào? Nêu vắn tắt kế hoạch đánh giá sơ kết của nhóm em ? | | | | | | | | 361 |  |
| So sánh kỹ thuật đánh giá sơ kết bằng phần mềm ghi nhật ký với các kỹ thuật đánh giá khác. Từ đó, hãy chỉ ra ưu điểm và nhược điểm của phương pháp này. | | | | | | So với kỹ thuật đánh giá sơ kết tại nơi phát triển thì kỹ thuật ghi nhật ký sẽ thuận tiện hơn do có thể thực hiện mọi lúc mọi nơi. Tốn ít thời gian và chi phí hơn | Giải thích: do kỹ thuật đánh giá sơ kết là kỹ thuật đánh giá sau khi sản phẩm đã hoàn thành xong, nên cần phải tổng hợp và thu thập đánh giá bằng kỹ thuật đánh giá sơ kết để có thể tổng hợp được tất cả các đánh giá người dùng về sản phẩm đã được hoàn thành | | 362 |
| 3 vấn đề chính với kĩ thuật đánh giá sơ kết tại nơi phát triển là? | Làm thế nào để biểu diễn người dùng | Làm thế nào để biểu diễn giá cả | Làm thế nào để biểu diễn nhiệm vụ | Làm thế nào để biểu diễn ngữ cảnh tương tác | Làm thế nào để biểu diễn chất lượng | A, C, D | Vì 3 vấn đề chính với kĩ thuật đánh giá sơ kết là làm thế nào để biểu diễn nhiệm vu, làm thế nào để biểu diễn người dùng, làm thế nào để biểu diễn ngữ cảnh tương tác | | 363 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 365 |  |
| Kĩ thuật đánh giá từ xa cho phép làm gì ? | Cho phép theo dõi và ghi lại thao tác từ người dùng | Trích xuất thông tin về số lượng lỗi | Trích xuất thông tin về tốc độ tương tác | Trích xuất thông tin người dùng | Giúp người dùng thoải mái | A, B, C | Vì kĩ thuật đánh giá từ xa cho phép trích xuất thao tác từ người dùng từ đó biết được lỗi cũng như tốc độ tương tác | | 366 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | Nhưng lại không đánh giá được chi tiết như phương pháp đánh giá sơ kết tại nơi phát triển | | | 368 |
| Điều gì sau đây là đúng với phương pháp đánh giá heuristic? | Một nhóm các chuyên gia đánh giá khả năng sử dụng của một giao diện theo một danh sách kiểm tra chi tiết | Một nhóm người dùng tiến hành thử nghiệm và đánh giá hệ thống | Một nhóm các nhà tâm lí học xây dựng một bảng đánh giá hệ thống | Một nhóm các chuyên gia đánh giá khả năng sử dụng một giao diện người dùng theo một tập hợp các nguyên tắc chung | Các thành viên trong nhóm thiết kế thực hiện đánh giá tính dùng được của hệ thống | | | 369 |  |
| Nêu các bước kiểm thử | | |  |  |  |  | Gồm các bước:  - Mục đích kiểm thử  - Đặt vấn đề/ mục tiêu kiểm thử  - Hồ sơ của các đối tương tham gia  - Phương pháp/ kỹ thuật kiểm thử  - Môi trường và phương tiên kiểm thử  - Vai trò của các đối tượng tham gia kiểm thử  - Các biện pháp đánh giá được áp dụng  - Nội dung và cách trình bày báo cáo | | 370 |
| Một nhóm sinh viên học môn Tương tác người máy đã xây dựng mẫu thử tương tác cho vật X giúp những người lái ô tô dòng BMW 325i (có giá tầm 1 tỷ) điều khiển các thiết bị và thành phần cấu tạo của ô tô trong khi di chuyển và dừng đỗ một cách tự nhiên, dễ dàng, đơn giản như với các xe cao cấp hơn thuộc phân khúc 2-3 tỷ. Một nhóm sinh viên khác phải lên kế hoạch kiểm thử cho mẫu thử đó. Bước nào sau đây không nằm trong kế hoạch này? | Xác định mục đich, mục tiêu kiểm thử mẫu thử tương tác cho X | Lên dánh sách các công việc cần kiểm thử mẫu thử tương tác cho X | Lựa chọn các tiêu chí của đối tượng tham gia kiểm thử mẫu thử tương tác cho X | Áp dụng một vài kỹ thuật nào đó để kiểm thử mẫu thử tương tác cho X | Định nghĩa vai trò của người thử nghiệm | D | Việc áp dụng kỹ thuật không nằm trong kế hoạch kiểm thử. Trong kế hoạch này, chỉ xác định xem kỹ thuật cần áp dụng là gì | | 371 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Bạn muốn thêm một thanh navbar vào trang web của mình, trong trường hợp này bạn đang thực hiện nhiệm vụ nào | Thiết kế nội dung | Thiết kế kết xuất nội dung | Thiết kế điều hướng | Thiết kế hỗ trợ tương tác | Thiết kế tương tác | C | Thêm thanh navbar tức là điều hướng cho trang web | | 373 |
| các nhiệm vụ khi thiết kế trang web: 1. Thiết kế điều hướng, 2. Thiết kế nội dung, 3. Thiết kế hỗ trợ tương tác, 4. Thiết kế kết xuất nội dung. Cụ thể, khi xây dựng 1 trang web, chúng ta sẽ xác đinh 1 số hoạt động: A. trang web sẽ hiển thị thông tin gì. B. dùng template gì, lấy nội dung như thế nào, kết hợp thế nào để hiển thị cho người dùng. C. Xác định người dùng sẽ bắt đầu từ đâu, đi đến đâu, kết thúc ở đâu. D. Người dùng sẽ thực hiện hành động, nhận phản hồi như thế hoạt động nào thuộc nhiệm vụ nào? Hãy xác định hoạt động nào thuộc nhiệm vụ nào | 1-a, 2-b, 3-c,4-d | 1-b, 2-a, 3-d, 4-c | 1-d, 2-c, 3-a, 4-b | 1-c, 2-a, 3-d, 4-c | 1-c, 2-a, 3-d, 4-b | E | vì khi thiết kế website có 4 nhiệm vụ chính như đã nêu, một số hoạt động cụ thể của nhiệm vụ là đáp án của đề bài đưa ra. | | 374 |
| Đâu la 2 phương thức chính dùng để thiết kế một trang web ? | Website tĩnh và Website động | HTML và ASP | HTML và PHP | HTML và JSP | HTML và ngôn ngữ lập trình web | A |  | 375 |  |
| Đâu là những nhân tố ảnh hưởng đến thành công của thiết kế giao diện web? | Tính dùng được | Tính tiện lợi | Các kỹ thuật hiện thị trực quan | Bố cục trang web | Hướng dẫn sử dụng | | | 376 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 377 |  |
| Khi tổ chức thông tin trên một trang web, làm sao để phân biệt các thông tin giữa các nhóm | Chèn một dòng trống giữa các nhóm | Nhấn mạnh để hiển thị các nhóm con | Đặt các nhóm vào panel riêng | Rút khoảng trắng giữa các nhóm | Tất cả các đáp án trên | A, B, C | vì phải tách các nhóm tin riêng rẽ ra để phân biệt nên đáp án D là sai | | 378 |
| trong các thiết kế form login sau, thiết kế nào thể hiện rõ nhất tính dùng được của web nhưng vẫn đảm bảo tính bảo mật: | A: form chỉ có ID và password | B: formcó ID, password và mã capcha | C: form có ID, Password, capcha số và capcha hình ảnh | D: form có ID và password, nhưng nếu đăng nhập sai 3 lần sẽ xuất hiện mã capcha | E: không đáp án nào đúng | C | form login khi có mã capcha sẽ đảm bảo an ninh nên, chống các hacker sử dụng phần mềm login tự động để dò mật khẩu khách hàng. Nhưng việc để mã capcha ở lần login đầu tiên sẽ gây khó chịu cho người dùng, vì thứ nhất là họ mất công nhập thêm 1 hàng nữa, thứ 2 là nếu có 3 trường cần điền dẫn đến xắc suất sai của họ sẽ cao hơn, việc để mã capcha xuất hiện vào lần login sai thứ 3 là hợp lí vì chúng ta có thể cho họ sửa sai 1 lần, còn đến lần thứ 3 thì tính bảo mật quan trọng hơn. | | 379 |
| Tính dùng được của website phụ thuộc vào những yếu tố nào? | Công nghệ | Quy trình thiết kế | Quản lý dự án | Cách đánh giá | Cả 4 đáp án trên | E |  | 380 |  |
| 4 nhiệm vụ chính của thiết kế giao diện Web là gì? |  |  |  |  |  | 4 nhiệm vụ chính:  + Thiết kê nội dung +Thiết kế điều hướng + Thiết kế kết xuất nội dung + Thiết kế hỗ trợ hệ tương tác | | 381 |  |
| Tính dùng được của website KHÔNG phụ thuộc vào yếu tố nào? | Công nghệ | Quy trình thiết kế | Quản lý dự án | Cách đánh giá | Người thiết kế |  |  | 382 |  |
| Đâu không phải là một công đoạn chính trong quy trình phát triển website? | Thiết kế | Tạo mẫu thử | Kiểm tra | Đánh giá |  | C | Quy trình phát triển website có 3 công đoạn chính là Thiết kế, tạo mẫu thử, đánh giá. | | 383 |
| Trong phát triển website, sau khi bạn nhận yêu cầu từ khách hàng thì bạn thực hiện công đoạn nào? | KIểm thử | Đánh giá | Thiết kế | Cài đặt | Bảo trì | C |  | 384 |  |
| Khi phát triển website, khi khách hàng yêu cầu kiểm tra một lỗi nào đó thì bạn cần thực hiện công đoạn nào ? | sản xuất | cài đặt | triển khai | bảo trì | phân tích | D | Việc sửa lỗi sau khi triển khai, cài đặt cho khách hàng là công đoạn bảo trì | | 385 |
| Cái gì sau đây thuộc về quy trình phát triển Web? | Sản phẩm | Thăm dò | Báo cáo | Giải thích | Chọn lọc và tinh chỉnh | | | 386 |  |
| Các hành động nào sau đây không thuộc về quy trình phát triển website: | Tạo nội dung | Tạo bản tinh chỉnh | Cài đặt | Chạy thử | Bảo trì |  |  | 387 |  |
| Hành động nào sau đây không thuộc về quy trình phát triển website: | Khám phá | Thăm dò | Tạo bản tinh chỉnh | Cài đặt | Kết xuất nội dung | | | 388 |  |
| Hệ thông kinh doanh điện tử (thương mại điện tử) thường là các website. Thiết kế lấy người dùng làm trung tâm bắt đầu bằng việc hiểu tính chất và khác biệt trong các nhóm người dường. Vậy phân loại nhóm người dùng thông qua? | Mục đích của người dùng khi thăm website | Loại trình duyệt mà người dùng dùng | Kích thước màn hình mà người dùng dùng | Tất cả ý trên | Không có đáp án chính xác | A | Phân loại nhóm người dùng theo mục đích của họ | | 389 |
| Yếu tố nào sau đây là quan trong nhất đối với việc thiết kế Website? | Tính thẩm mỹ | Giao diện | Thiết kế thông tin | Công cụ phát triển | Phương thức phát triển | A,B,C | Website có thiết kế tốt trước tiên phải có tính thẩm mỹ, sau đó các thông tin trên trang web cần được chuẩn bị một cách tốt nhất để người dùng dễ dàng tìm kiếm, sắp xếp,..Giao diện tốt giúp cho việc sử dụng trang web dễ dàng hiệu quả. | | 390 |
| Cái gì sau đây thuộc về quy trình phát triển Web? (Chọn 2 phương án) | Sản phẩm | Thăm dò | Báo cáo | Giải thích | Chọn lọc và tinh chỉnh | A, B |  | 391 |  |
| Trong thiết kế GUI, các câu đúng là: (chọn 2 câu) | các đặc điểm của các thiết bị giao diện như màn hình và modem được xác định | khác biệt về thiết kế có xu hướng bị hạn chế. | không có giả định về các thiết bị giao diện của người sử dụng có thể được thực hiện. | sự khác biệt trong diện tích màn hình có thể cao. |  | A,B |  | 392 |  |
| Một công ty mậu dịch có nhu cầu tạo một trang web bán hàng online, người thiết kế cần tạo mẫu thử ban đầu như thế nào | A: Mẫu thử vẽ trên giấy | B: Mẫu thử dạng Mockup(Chỉ có hình ảnh thiết kế) | C: Mẫu thử là trang web có chức năng bán hàng | D: Mẫu thử trang web có chức năng bán hàng nhưng chưa có thiết kế giao diện | E: Cả B và C | Đáp án: B | Mẫu thử ban đầu của trang web chỉ cần cho người dùng biết được giao diện của trang đó như thế nào và chưa cần phải có đầy đủ chức năng. Vì vậy đáp án là B | | 393 |
| Công cụ nào dưới đây dùng để thiết kế giao diện Web ? | A.Word | B.PDF | C.Notepad++ | D.Brackets | E.Cả C và D | E | Công cụ hỗ trợ thiết kế web là : Brackets và Notepad | | 394 |
| Những phương pháp thường sử dụng để tạo mẫu thử? | Sử dụng phần mềm biểu diễn | Viết code tạo mẫu thử | Các ứng dụng tạo mẫu thử chuyên ngành | Cả 3 phương án trên | Không phương án nào đúng | D | Trong thực tế, phương pháp sử dụng phần mềm biểu diễn dành cho người mới bắt đầu, phương pháp viết code dành cho người có trình độ cao, phương pháp sử dụng ứng dụng tạo mẫu thử có thể dùng ở mọi trình độ | | 395 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Quy trình phát triển website gồm mấy giai đoạn chính ? |  |  |  |  |  | gồm 6 giai đoạn chính: Thu thập thông tin khách hàng, phân tích , thiết kế , xây dựng , chạy thử , nghiệm thu và chuyển giao | | 397 |  |
| Một giao diện web được thiết kế thành công cần đảm bảo các yếu tố nào? | Một giao diện web được thiết kế thành công cần đảm bảo các yếu tố nào? | B. Tăng tính giá trị thông điệp của trang web | C. Tăng tính dễ đọc, và hỗ trợ người đọc | D. đơn giản hóa, tổ chức tốt, | E. Tất cả các đáp án trên đều đúng | Đáp án: E | Vì Tất cả đều là các yếu tố để xem xét tính thành công của một thiết kế web | | 398 |
| Bộ phận công nghệ thông tin của một công ty nhận được yêu cầu thiết kế một trang web để sử dụng trong nội bộ công ty cần phải thực hiện đánh giá của người/ nhóm người dùng nào sau đây là chính ? (1 đáp an) | Các thành viên trong nhóm | Nhóm trưởng | Giám đốc | Toàn bộ nhân viên trong công ty | Cả đáp án B và C | D | Vì khi cần thiết kế một website ta phải tập trung vào các đánh giá của người sử dụng là chính mà ở đây là nhân viên công ty. Vậy nên đáp án D là chính xác nhất. | | 399 |
| Các kỹ thuật nào sau đây được sử dụng trong đánh giá hình thành? | Đi qua từng nhiệm vụ | Thiết kế trên giấy | Đánh giá phối hợp | Đánh giá theo kịch bản | Ghi vết hay ghi nhật ký | A,B,C,D | Đánh giá hình thành bao gồm 4 kỹ thuật: Đi qua từng nhiệm vụ, thiết kế trên giấy, đánh giá phối hợp và đánh giá theo kịch bản | | 400 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Nêu các đặc tính của giao diện Web liên quan đến người dùng? |  |  |  |  |  | Các đặc tính của giao diện Web liên quan đến người dùng là: - Thiết bị người dùng sử dụng để tương tác với hệ thống  - Sự tập trung của người dùng và các nhiệm vụ người dùng có thể thực hiện được thông qua giao diện. | | 402 |  |
| Đặc tính nào không là đặc tính của thiết bị người dùng sử dụng? | A. Phần cứng đa dạng | B. Phần cứng được xác định rõ ràng | C. Màn hình hiển thị chính xác | D. Phần cứng không đa dạng | E. Màn hình hiện thị phụ thuộc vào phần cứng mà người dùng sử dụng | | Giao diện web có thể hoạt động trên hầu hết tất cả các loại phần cứng. Tuy nhiên việc hiện thị chính xác như mong muốn thì lại phụ thuộc nhiều vào phần cứng, phần mềm sử dụng và hệ điều hành | | 403 |
| Các đặc tính liên quan tới người dùng của giao diện web bao gồm những yếu tố nào? | A- thiết bị ng dùng sử dụng | B- sự tập trung của người dùng | C- cách người dùng thực hiện thông qua giao diện | D- cả 3 đáp án A, B, C | E- đáp án khác | D | các đặc tính liên quan tới người dùng của giao diện web bao gồm những 3 yếu tố: thiết bị người dùng sử dụng, sự tập trung của người dùng và cách người dùng thực hiện thông qua giao diện | | 404 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 405 |  |
| Những đặc tính nào sau đây là của giao diện thiết bị người dùng? | Phần cứng không đa dạng | Các thành phần, đặc điểm của phần cứng được xác định rõ ràng | Màn hình được thiết kế xác định rõ ràng | Phần cứng đa dạng | Màn hình hiển thị đa dạng | A, B, C | Tùy vào từng tương tác của từng loại hệ thống mà có áp dụng các loại phần cứng cho phù hợp, không phải hệ thống nào cũng có thể sử dụng chung phần cứng của hệ thống khác. Màn hình hiển thị giao diện web cũng như vậy | | 406 |
| Các nhiệm vụ người dùng có thể thực hiện được thông qua giao diện web là gì? | A- Liên kết tới một website | B- Đánh máy | C- Tìm kiếm hoặc đọc thông tin | D- Lập trình | E- Tải, hoặc lưu trữ thông tin | A, C, E | Các nhiệm vụ người dùng có thể thực hiện được thông qua giao diện web là: liên kết tới trang web, trình duyệt hoặc đọc các trang, điền vào các mẫu đơn, đăng ký dịch vụ, tham gia vào các giao dịch, tải xuống và lưu lại tài liệu... | | 407 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 408 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 409 |  |
| Một giao điện web cho ứng dụng đọc sách cần phải chú ý đến những đặc điểm nào của thiết bị người dùng sử dụng để truy cập | Kích cỡ màn hình | Năm sản xuất | Độ phân giải của màn hình | Địa chỉ MAC | Tỉ lệ của màn hình | A, C, E | Đáp án là A, C, E/ Một giao diện web đọc sách để có thể phục vụ tốt nhu cầu đọc sách của người dùng thì rất cần chú ý đến kích cỡ, độ phân giải và tỉ lệ (16:9, 4:3) của thiết bị người dùng sử dụng. Mặc dù năm sản xuất có thể liên quan đến việc thiết bị sẽ xử lí hình ảnh như thế nào nhưng giao diện web khó có khả năng nắm bắt được nên đáp án B loại. Đáp án D không đúng vì địa chỉ MAC không liên quan đến giao diện web | | 410 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Tính hữu dụng là gì? |  |  |  |  |  | 1. Tính hữu dụng (Usefulness): là hệ thống đó giúp người sử dụng hoàn thành các nhiệm vụ,mang tính định lượng, dễ đo lường thông qua chức năng của hệ thống | | 412 |  |
| Khi so sánh với trang in trong khía cạnh về sự tập trung của người dùng, các trang web đưa ra cho người dùng ... , thường có ít manh mối về … | chiều dài và chiều sâu | bản thu gọn của thông tin | cấu trúc và trình tự | B and C |  | D |  | 413 |  |
| Câu nào dưới đây là sai về thuộc tính về ngữ cảnh của web: | Các trang web là những thực thể duy nhất với đường dẫn điều hướng gần như không giới hạn. | Họ không đưa lên hộp thoại riêng biệt để đặt câu hỏi, cung cấp hoặc yêu cầu bổ sung thông tin, hoặc tin nhắn hiện tại | Đầu mối theo ngữ cảnh trở nên hạn chế hoặc rất khó tìm | Web cho phép người sử dụng để duy trì một cảm giác tốt hơn về ngữ cảnh. |  | D |  | 414 |  |
| Sử dụng Web hầu hết là việc ... và ... của thông tin để tìm các thông tin cần thiết. | duyệt đặc trưng | quét trực quan | giao dịch | A&B |  | D |  | 415 |  |
| System capability của Web bị giới hạn bởi sự sẵn sàng của người sử dụng trong việc cho phép các tính năng vì: (chọn 3 câu) | response time | an ninh | vấn đề riêng tư và quan tâm | thiết kế của Web |  | A,B,C |  | 416 |  |
| Đồ họa được thiết kế nên hiển thị: | dữ liệu | người xem nên nghĩ về nội dung hơn hình thức , | C. tránh đi những thứ mà dữ liệu thể hiện | Thể hiện nhiều số ở những khoảng trống nhỏ |  | A,B,D |  | 417 |  |
| Sự tập trung của người dùng trong thiết kế giao diên website aseancu.org được thể hiện ở: (1 đáp án đúng nhất) | Thông tin | Ứng dụng | Điều hướng | A, B | A, C | E | Slide 13/60 bài 12 | | 418 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| TÍnh tiện dùng là gì? |  |  |  |  |  | 2. Tính tiện dụng (Usability):là hệ thống đó giúp người sử dụng hoàn thành các nhiệm vụ một cách dễ dàng và thoải mái,mang tính định tính,Khó đo lường. Tính tiện dụng thể hiện ở thính hiệu quả,năng suất và thỏa mãn | | 422 |  |
| Người dùng có thể thực hiện nhiệm vụ nào thông qua giao diên web? | Thay đổi nội dung | In nghiêng văn bản | dăng ký tài khoản | mua hàng online | cả C và D | E |  | 424 |  |
| Ưu điểm của giao diện web so với giao diện người dùng thông thường trong khả năng của hệ thống là gì? | | | | | | Được giới hạn bởi các ràng buộc do phần cứng, trình duyệt, phần mềm, hỗ trợ khách hàng và người dùng sẵn sàng tương tác nhờ sự phản hồi, bảo mật và sự riêng tư | Giao diện đồ họa thông thường có khả năng không giới hạn của tất cả các ứng dụng vào môi trường nền tảng. Trong khi đó, giao diện web được giới hạn bởi các ràng buộc do phần cứng, trình duyệt, phần mềm, hỗ trợ khách hàng một cách tối đa | | 425 |
| Khả năng của hệ thống bao gồm những gì? | | | | |  | Giao diện của hệ thống không bị giới hạn bởi phần cứng, hay bất kì phần mềm nào, nó có thể phát triển theo nhiều cách. Tuy vậy người dùng hoàn toàn có thể áp đặt những ràng buộc lên hệ thống để tạo độ bảo mật cũng như quyền riêng tư | Qua lý thuyết từ slide và thực tế từ nhiều ví dụ bên ngoài, thấy được một giao diện web của người dùng đối với hệ thống hoàn toàn bao chọn những khả năng trên, người dùng hoàn toàn đặt được bảo mật cho hệ thống từ giao diện loại này, dễ dàng truy cập (có kết nối internet) | | 426 |
| Tính hữu dụng của một hệ tương tác là gì? | giúp người sử dụng hoàn thành các nhiệm vụ, mang tính định lượng. | giúp người sử dụng hoàn thành các nhiệm vụ một cách dễ dàng, thoải mái | mang tính định tính thể hiện ở năng suất và hiệu quả | giúp người dùng hoàn thành nhiện vụ, mang tính định tính. | mang tính định lượng và định tính | A |  | 427 |  |
| Tính hữu dụng (usefulness) của một hệ tương tác được hiểu là sự phối hợp giữa: | Tính dùng được (usability) | Tính tiện lợi (utility) | Tính phù hợp (compatibility) | Tính chấp nhận được (acceptability) | Tính dễ học (easy to learn) | | | 428 |  |
| Tính tích hợp bao gồm những gì? | | | |  |  | GUI: Tích hợp liền mạch các ứng dụng vào môi trường nền tảng một mục tiêu chính Bộ công cụ và các thành phần là những yếu tố chính trong việc hoàn thành đối tượng này WI: Rõ ràng cho một số chức năng cơ bản trong hầu hết các trang web (điều hướng, in ấn, v.v ...) Các trang web có khuynh hướng đạt được sự khác biệt cá nhân hơn là kết hợp | Dựa vào slide bài giảng và video bài giảng của cô, và qua các ví dụ là các trang web thông dụng nhất như google, facebook, youtube ta có thể thấy được tính tích hợp được thể hiện 1 cách rõ nét. | | 429 |
| Một giao diện web để người dùng viết (blog, tutorial, ...) thì thích hợp với việc tích hợp những tính năng nào? | Hashtag | Tìm kiếm theo tên | Google Speech to Text (Chuyển âm thanh qua giọng nói) | Tích hợp hệ thống xem video | Từ điển | A,B,C,E | Giao điện web cho việc viết blog, tutorial.. rất thích hợp với hashtag để có thể quản lí và tìm kiểm theo chủ đề, tương tự với việc tìm kiếm. Ngoài ra từ điển cũng rất hữu dụng cho việc viết. Việc tích hợp Google Speech to Text cũng rất hợp lí nên đáp án C vẫn được lựa chọn. Đáp án D không hợp lí vì người viết blog rất ít khi có nhu cầu xem video khi đang làm dở bài viết của họ | | 430 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Thời gian đáp ứng của giao diện web và giao diện đồ họa thông thường khác nhau như thế nào? | | | | | | Thời gian phản hồi của giao diện đồ họa gần như tức thời. Thời gian phản hồi của giao diện web lâu hơn và phụ thuộc và nhiều yếu tố như: tốc độ truyền tải, nội dung trang. | Thời gian phản hồi của giao diện đồ họa khá nhanh, đáp ứng được hầu hết yêu cầu người dùng. Trong khi đó, thời gian phản hồi của giao diện web khá biến thiên, phải phụ thuộc và nhiều yếu tố như: tốc độ truyền tải, nội dung trang...Thời gian dài có thể làm người dùng thất vọng | | 432 |
| Các trường hợp nào trong các trường hợp sau đây thể hiện hệ thống với thời gian đáp ứng nhanh (cỡ micro giây, xét trong trường hợp mạng ổn định) | A: Hệ thống chat messenger trên facebook | B: Hệ thống SIS khi có quá nhiều sinh viên cùng online khi đợt đăng ký diễn ra | C: Upload 1 file dung lượng nhỏ lên google driver | D. A, B, C đều sai | E: A, B, C đều đúng | Đáp án: A, C | đáp án B sai vì rõ ràng các sv Bách Khoa đều biết được tình trạng hệ thống sis quá tải khi kì đăng kí học tập diễn ra dẫn đến hệ thống có thời gian đáp ứng chậm trong tình huống này. Đáp án A, C đúng vì hiện nay hầu hết mọi người đều dùng facebook, google driver đều biết đây là những công ty lớn hệ thống của họ với thiết bị, công nghệ khủng và rõ ràng trong tình huống như đầu bài thì A, C phải có thời gian đáp ứng rất nhanh. Còn đáp án D, E sai là hiển nhiên | | 433 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Kể tên 2 đặc tính chính liên quan đến tương tác? Với mỗi đặc tính cho ví dụ | | | | | | - Có 2 đặc tính chính cần lưu ý chính là hành động tương tác và kiểu hiển thị trực quan.  - Với kiểu hiển thị trực quan thì có 3 cách sắp xếp là : Tổ chức theo chức năng,theo tuần tự và theo tần suất   - Với đặc tính hành động tương tác thì cần lưu ý xem người dùng hay ấn vào đâu trong 1 bảng tin để xem tin đó. Hay làm gì để thực hiện một chức năng của trang web | Các đặc tính lquan đến tương tác cần khảo sát bao gồm các hành động tương tác và kiểu hiển thị trực quan  Tiếp đó là các ptử bdiễn thông tin,các thông tin và các dữ liệu người dùng có thể tiếp cận qua giao diện người dùng   Cũng cần qtâm đến cách điều hướng và ngữ cảnh tương tác | | 435 |
| Hành động nào sau đây là tương tác trên website (3đáp án) | Làm in đậm một dòng chữ | Nhấn vào menu lựa chọn | Nhấn vào các button trong menu | Lựa chọn trong một danh sách nội dung | Làm in nghiêng một câu hay một đoạn chữ. | B,C,D | Các câu B,C,D là hành động tương tác vì với mỗi đầu vào ta sẽ có một đầu ra khác nhau. | | 436 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Làm thế nào để kiểm chứng nội dung thông điệp đầu vào bằng giọng nói ? Mô tả ngắn gọn các nguyên lý Gestalt đã học. Với mỗi nguyên lý, chỉ ra ít nhất một cách thức sinh viên đã vận dụng để thiết kế hệ tương tác trong bài tập lớn. | | | | | | | | 439 |  |
| Giả sử bạn đang cần thiết kế một web form đăng ký tài khoản ngân hàng. Để đảm bảo đặc tính User Guidance của Web Interface, giải pháp nào sau đây là phù hợp? (chọn nhiều đáp án) | Không cần làm gì nhiều, chỉ cần có form cho người dùng là quá đủ. | Ở dưới mỗi mục, thêm một đoạn mô tả nho nhỏ: Ví dụ: Mật khẩu (từ 8 ký tự trở lên) | Khi người dùng ấn vào ô cần điền, hiển thị một pop-up nhỏ hướng dẫn. Ví dụ: Khi vào ô Mật khẩu, một pop-up nhỏ sẽ hiện lên: "Từ 8 ký tự trở lên, có cả chữ hoa thường." | Đặt một nút hình chữ i (nút trợ giúp) vào cạnh mỗi ô cần điền. Khi người dùng cần hướng dẫn sẽ ấn vào đó. | Người dùng submit form, kiểm tra rồi mới khoanh đỏ các chỗ chưa phù hợp. | B, C, D | A chưa đúng vì nếu để nguyên, người dùng sẽ không biết làm thế nào khi gặp một ô lạ. E chưa phù hợp vì người dùng sẽ tốn thời gian điền hết tất cả để submit. B, C, D đều là các phương án có thể sử dụng. | | 440 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Cách thông tin kiểu thông tin người dùng tiếp nhận qua giao diện trên các trang web báo chí hiện nay là như thế nào ? ( chọn 1 đáp án đúng nhất ) | A: Thông qua hình ảnh minh họa. | B: Thông qua một đoạn văn bản tóm tắt nội dung cần truyền tải. | C : Giật một đoạn tít câu view. | D : Một đoạn video minh họa cho nội dung. | E : cả bốn đáp án A, B, C, D đều đúng. | Đáp án đúng : E | Thực tế các kiểu thông tin ưu thích của người rất đa dạng nên để đáp ứng được nhu cầu của người dùng rất lớn trong việc đọc báo mạng hiện nay đòi hỏi các trang web phải có đầy đủ các kiểu thông tin hình ảnh, văn bản và âm thanh. Do vậy đáp án E là đúng nhất. | | 443 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Phát biểu nguyên tắc "Tổ chức" trong thiết kế web |  |  |  |  |  | Là cung cấp cho người dùng một cấu trúc khái niệm rõ ràng và nhất quán. Tính nhất quán, cách bố trí màn hình, các quan hệ và sự điều khiển là khái niệm quan trọng của tổ chức. Các quy ước và quy tắc tương tự được áp dụng cho tất cả các yếu tố | | 447 |  |
| Giao diện trang web aseancu.org sử dụng kiểu điều hướng nào sau đây | Menu | Liên kết URL | Hộp thoại | Wizard | Tree | Đáp án đúng B | đối với giao diện web, việc điều hướng thông qua các thành phần: bookmarks, link, URL | | 448 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Nguyên tắc thiết kê web đảm bảo tính tiết kiệm là? |  |  |  |  |  | Tận dũng các quy ước thiết kế hiện có chỉ thay đổi khi người thiết kế chắc chắn ý tưởng của họ tốt hơn. Người dùng làm đc nhiều việc nhất với ít yếu tố thị giác nhất | | 452 |  |
| Khi thiết kế giao diện web hỗ trợ bán hàng, người thiết kế phải: (1 đáp án) | A: sử dụng các công cụ thiết kế tự do. | B: sử dụng các công cụ thiết kế nền tảng và thiết kế theo hướng dẫn tự do. | C: Không cần sử dụng các công cụ nền tảng, nhưng phải tuân thủ theo hướng dẫn thiết kế. | D: Cần sử dụng bộ công cụ nền tảng và hướng dẫn thiết kế. | E: Tự do thiết kế dựa trên kinh nghiệm có sẵn hoặc của người khác. | Đáp án: D. | A, B sai vì tính nhất quán là một mục tiêu chính, không phải mục tiêu bổ trợ. C, E sai với nguyên tắc của các bộ công cụ nền tảng và hướng dẫn thiết kế. | | 453 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Trình bày khái niệm của nguyên tắc thiết kế web kiểu giao tiếp là gì? |  |  |  |  |  | Nguyên tắc thiết kế web kiểu giao tiếp là biểu diễn nội dung web phù hợp với khả năng của người dùng | | 457 |  |
| Khi thiết kế một trang web của một công ty dịch vụ du lịch xuyên Việt chúng ta nên ? (Chọn 1 đáp án đúng nhất ) | A : Chỉ cần cung cấp địa điểm và các tour du lịch đến đó vào phần trợ giúp người dùng là được. | B : Chỉ cung cấp hình ảnh của địa điểm du lịch mà không cung cấp gì thêm để trợ giúp cho người dùng. | C : Chỉ cung cấp đường dây nóng trợ giúp qua điện thoại mà thôi. | D : Cung cấp cả thông tin hình ảnh cũng như điện thoại trợ giúp nhưng lại không nhất quán, nơi này dễ nhầm lẫn với nơi kia, đưa ra nhiều số điện thoại trợ giúp. | E : Cung cấp càng nhiều thông tin với sự đa dạng về thể loại nhưng vẫn đảm bảo tính nhất quán, trình bày trong sáng, tự nhiên dễ hiểu. | Đáp án đúng : E | Rõ ràng sự nhất quán trong việc trợ giúp người dùng phải được đảm bảo ngoài việc tính chính xác và đầy đủ. Nghĩa là người dùng cần những loại trợ giúp khác nhau cho những mục đích khác nhau và hệ trợ giúp cần phải được kết hợp chặt chẽ giữa các phần. | | 458 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Dung lỗi người dùng là gì ? Trong bài tập lớn, em làm thế nào để dung lỗi người dùng? Xác định 5 lỗi và 5 cách dung lỗi | | | | | | | | 462 |  |
| Đâu là các nguyên tắc của thiết kế Web | Tổ chức | Tiết kiệm | Giao tiếp | A và C đúng | A, B, C đúng | E |  | 467 |  |
| Trình bảy 2 phương thức chính để thiết kế được một website ? |  |  |  |  |  | 1. Thiết kế Web tĩnh (Sử dụng HTML):  - Thiết kế web tĩnh là sử dụng các đoạn mã HTML, ảnh, video, Flash để tạo một giao diện cho trang web và tên file được lưu có phần mở rộng là: .html hoặc .htm .  - Trong web tĩnh không có hệ cơ sở dữ liệu như MySQL hay MSSQL.  - Khó thay đổi giao diện  - Khó thay đổi nội dung nếu như người quản lý trang web không có kiến thức về HTML  - Không có khả năng tương tác web 2. Thiết kế web động:   - Web động là web có hệ thống cơ sở dữ liệu dùng để cung cấp thông tin cho Website  - Có rất nhiều ngôn ngữ lập trình được sử dụng như: JSP, ASP, PHP, ASP.NET… | | 468 |  |
| Đâu là các nguyên tắc của thiết kế Web? | Tổ chức | Tiết kiệm | Giao tiếp | Chọn lọc và tinh chỉnh | Thăm dò |  |  | 469 |  |
| Mô tả nào tương ứng với nguyên tắc thiết kế web “Tổ chức” | Cung cấp cho người dùng một cấu trúc rõ ràng nhất quán | Biểu diễn nội dung phù hợp với khả năng của người dùng | Tận dụng các quy ước thiết kế hiện có, chỉ thay đổi khi người thiết kế chắc chắn ý tưởng của họ tốt hơn | Người dùng làm đc nhiều việc nhất với ít yếu tố thị giác nhất | Giúp người dùng hoàn thành các nhiệm vụ một cách dễ dàng, thoải mái | | | 470 |  |
| Đâu là nguyên tắc thiết kế web kiểu tiết kiệm | Cung cấp người dùn 1 cấu trúc rõ ràng nhất quán | Biểu diễn nội dung phù hợp với khả năng của người dùng | Tận dũng các quy ước thiết kế hiện có chỉ thay đổi khi người thiết kế chắc chắn ý tưởng của họ tốt hơn | Người dùng làm đc nhiều việc nhất với ít yếu tố thị giác nhất | C và D đúng | E |  | 474 |  |
| Để biết cấu trúc của một website đã thiết kế tốt chưa  thì cần phải quan tâm đến vấn  đề gì ? Giải thích |  |  |  |  |  | Để xác định cấu trúc của một trang web tốt hay không ta cần quan tâm đến các khía cạnh sau: 1. tính đều đặn các thành phần của trang web: sẽ giúp cho người nhìn có một cái nhìn tổng quan, không gây rối mắt cho người sử dụng 2. Số lượng các topic có phải nằm trong khoản 7+/-2: Tránh gây phức tạp khó nhớ nhớ cho người sử dụng bởi não của con người là có hạn. 3. Độ sâu của các mục nằm trong khoảng từ 3-4 : Giúp người dùng tránh cảm thấy khó nhớ, làm độ phức tạp của giao diện 4. Các request có được hồi đáp hay không: Tạo lòng tin cho người sử dụng hệ thống, tránh gây khó chịu cho người dùng 5. Các mục không nên chứa các loại thông tin khác nhau: Để tạo sự đồng nhất không gây rối mắt người dùng, tạo sự logic khi sử dụng hệ thống | | 475 |  |
| Mô tả nào tương ứng với nguyên tắc thiết kế web “Tiết kiệm” | Cung cấp cho người dùng một cấu trúc rõ ràng nhất quán | Biểu diễn nội dung phù hợp với khả năng của người dùng | Tận dụng các quy ước thiết kế hiện có, chỉ thay đổi khi người thiết kế chắc chắn ý tưởng của họ tốt hơn | Người dùng làm đc nhiều việc nhất với ít yếu tố thị giác nhất | Giúp người dùng hoàn thành các nhiệm vụ một cách dễ dàng, thoải mái | | | 476 |  |
| Đâu là nguyên tắc thiết kế web kiểu giao tiếp | Cung cấp người dùn 1 cấu trúc rõ ràng nhất quán | Người dùng làm đc nhiều việc nhất với ít yếu tố thị giác nhất | Biểu diễn nội dung phù hợp với khả năng của người dùng | A và B | Tận dũng các quy ước thiết kế hiện có chỉ thay đổi khi người thiết kế chắc chắn ý tưởng của họ tốt hơn | C |  | 479 |  |
| Mô tả nào tương ứng với nguyên tắc thiết kế web “Giao tiếp” | Cung cấp cho người dùng một cấu trúc rõ ràng nhất quán | Biểu diễn nội dung phù hợp với khả năng của người dùng | Tận dụng các quy ước thiết kế hiện có, chỉ thay đổi khi người thiết kế chắc chắn ý tưởng của họ tốt hơn | Người dùng làm đc nhiều việc nhất với ít yếu tố thị giác nhất | Giúp người dùng hoàn thành các nhiệm vụ một cách dễ dàng, thoải mái | | | 480 |  |
| Đâu là những nguyên tố thiết yếu của việc thiết kế thành công giao diện web? | Tính dùng được và tính tiện dụng | Tính dùng được và kỹ thuật trình chiếu | Tính dùng được và cách bố trí | Tính tiện dụng và kỹ thuật trình chiếu | Tính tiện dụng và cách bố trí | A |  | 482 |  |
| Đâu không phải là nội dung tương tác trong web | mẫu biểu đầu vào | liên kết | hình ảnh đồ họa | menu | tab | C |  | 484 |  |
| Trong các bước phát triển website, qua trình hỗ trợ một website có sẵn, thu thập và phân tích sự thành công của nó để chuẩn bị sản phẩm tiếp theo gọi là... for the next redesign are called…. | Sản xuất(Production) | Thực thi (Implementation) | Thăm dò (Exploration) | Bảo trì (Maintance) |  | D |  | 487 |  |
| Để biết cấu trúc của một website đã thiết kế tốt chưa thì cần phải quan tâm đến vấn đề gì ? Em có vận dụng được các khuyến cáo này trong quá trình thiết kế mẫu thử trong bài tập lớn không? Giải thích và chỉ ra ít nhất 3 ví dụ cụ thể. | | | | | | | | 488 |  |
| Cách tổ chức của một website được quy định bởi cái gì? | Sơ đồ web site | Luồng duyệt giữa các trang trong một website | Bố cục trang web | Kiểu chữ | Tiêu đề các nội dung | | | 490 |  |
| Khi thiết kế một trang web hướng tới toàn cầu, chúng ta nên: (1 đáp án) | A: Sử dụng càng nhiều màu sắc càng tốt. | B: Sử dụng càng ít màu sắc càng tốt. | C: Sử dụng màu sắc biến đổi theo chu kỳ thời gian duyệt site của người dùng. | D: Căn cứ vào người dùng ở vùng miền nào mà thiết đặt màu sắc sao cho phù hợp với văn hóa của vùng miền đó. | E: Thiết kế một khung màu sắc khác biệt hoàn toàn so với bình thường. | Đáp án: D. | A, B,C sai vì người dùng sẽ chỉ tiếp thu một số màu sắc nhất định. E sai vì không tạo được sự quen thuộc cho người dùng. | | 491 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Với tiêu đề trang web tin tức, chúng ta không nên: (2 đáp án) | A: Để một font chữ cố định đối với các nội dung tiêu đề khác nhau. | B: Lựa chọn kiểu chữ có chân. | C: Sử dụng ký tự đặc biệt. | D: Để khoảng cách dòng tiêu đề sát với phần thân trang. | E: Co giãn khoảng cách chữ. | Đáp án: C, D. | A, B, E nên vì sẽ làm nổi bật tiêu đề nhất có thể. C, D không nên vì sẽ làm tiêu đề trở lên khó nhìn, ảnh hưởng đến mục đích truyền đạt và tiếp thu thông tin. | | 494 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Điều gì đã mở rộng đối tượng sử dụng máy tính từ hầu hết các chuyên gia máy tính tới tất cả mọi người đều có thể sử dụng |  |  |  |  |  | Do sự phát triển phần cứng, dẫn tới sự phát triển của nhiều loại giao diện phù hợp với nhiều đối tượng người dùng. Dẫn tới tất cả mọi người đều dễ dàng tương tác sử dụng máy tính | | 498 |  |
| Đâu không phải là định hướng thiết kế web | Có tính khuyến mại | Có tính giao dịch | Có tính thông tin | Xây dựng quan hệ | Không thân thiện với thiết bị di động | E |  | 502 |  |
| Nêu điểm khác biệt về hình dạng, khả năng kết nối, bộ nhớ, hiển thị của cấc hệ thống di động |  |  |  |  |  | - Hình dạng: Hệ thống cố định yêu cầu người dùng phải có vị trí cố định đặt thiết bị, có chỗ làm việc, còn hệ thống di động có kich thước nhỏ gọn có thể đút túi, sử dụng mọi lúc. - Khả năng kết nối: Hệ thống cố định có khả năng kết nối mạnh mẽ, hỗ trợ nhiểu kiểu kết nối hơn nhưng bất tiện vì chỉ sử dụng tại chỗ. - Hiển thị: hệ thống di động hạn chế về khả năng hiển thị vì kích thước màn hình hạn chế, thao tác phải thực hiện bằng tay, không đảm bảo độ chính xác cao bằng hệ thống cố định - Bộ nhớ: hệ thống cố định có ưu điểm về bộ nhớ lớn hơn, dễ dàng mở rộng hơn | | 503 |  |
| Đâu không phải là định hướng thiết kế web | Có tính khuyến mại | Có tính giao dịch | Có tính thông tin | Xây dựng quan hệ | Không thân thiện với thiết bị di động | | | 504 |  |
| Đâu không phải là nội dung hỗ trợ người dùng tránh lỗi hoặc khắc phục lỗi | Người dùng có quan sát hết hoạt động website hay không | Website có phản hồi tức thì cho người dùng không | Hỗ trợ hữu ích và thiết thực cho người dùng | Người dùng có quan sát mọi thay đổi website không | Website có yêu cầu xác nhận sau mỗi hành động không | C |  | 507 |  |
| Để hỗ trợ người dùng tránh lỗi hoặc khắc phục lỗi, không cần trả lời câu hỏi nào sau đây? | Người dùng có quan sát hết hoạt động website hay không? | Website có phản hồi tức thì cho người dùng không? | Người dùng mục tiêu là những ai ? | Người dùng có quan sát mọi thay đổi website không? | Website có yêu cầu xác nhận sau mỗi hành động không? | | | 508 |  |
| Để thiết kế website theo thị hiếu người dùng, cần trả lời câu hỏi nào sau đây? | Người dùng có quan sát hết hoạt động website hay không? | Website có phản hồi tức thì cho người dùng không? | Người dùng mục tiêu là những ai ? | Người dùng có quan sát mọi thay đổi website không? | Website có yêu cầu xác nhận sau mỗi hành động không? | | | 510 |  |
| Đáp án nào sau đây thể hiện đúng thứ tự phát triển giữa 3 phần(phát triển phần cứng, phát triển giao diện, đa dạng  người dùng) | Phần cứng -> Giao diện -> Người dùng | Giao diện -> Phần cứng -> Người dùng | Người dùng -> Phần cứng -> Giao diện | Phần cứng -> Người dùng -> Giao diện | Người dùng -> Giao diện -> Phần cứng | A |  | 515 |  |
| Các vấn đề còn gặp phải với các thiết bị di động là gì? |  |  |  |  |  | Các vấn đề gặp phải với các thiết bị di động là:  - Làm sao để xác đinh một trong số rất nhiều các thiết bị đang sử dụng? - Làm thế nào để biết hệ thống đã sẵn sàng và đợi hành động của bạn? - Làm thế nào để thực hiện một hành động của ý nghĩa mở rộng phạm vi và xác định mục tiêu cho hành động của bạn? - Làm thế nào để xác định hệ thống đã thực hiện đúng? - Làm thế nào để tránh sai sót? | | 516 |  |
| Đâu không phải là nguyên lý chính được sử dụng trong thiết kế giao diện di động: | Tăng cường tính dễ di chuyển | Thu nhỏ giao diện desktop hiện có | Tăng cường các ngữ cảnh người dùng | Kiểm soát sự phổ biến của các thiết bị | Giả lập và mô phỏng | | | 517 |  |
| Phương án nào thể hiện đúng mỗi liên hệ giữa sự phát triển phần cứng, giao diện và sự đa dạng của người dùng: | Phần cứng - Giao diện - Người dùng | Giao diện - Phần cứng - Người dùng | Người dùng - Phần cứng - Giao diện | Phần cứng - Người dùng - Giao diện | Người dùng - Giao diện - Phần cứng | | | 518 |  |
| Có mấy loại tính toán di động ? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |  |  | 519 |  |
| Những thiết bị nào được tham gia vào hệ thống tính toán di động ? | Laptop | Máy tính bảng | Những thiết bị nào được tham gia vào hệ thống điện toán di động | Đồng hồ thông minh | Cả 4 thiết bị trên | | | 520 |  |
| hiện nay , việc phát triển ứng dụng di động được chia ra làm mấy loại chính và đó là nhưng loại nào ? | Có 1 loại ứng dụng gốc | 2 loại : ứng dụng gốc (Native App) , ứng dụng lai ( hybrid app) | 2 loại : ứng dụng web ( Mobile web app) , ứng dụng lai ( hybrid app) | 3 loại : ứng dụng lai ( hybrid app) , ứng dụng gốc (Native App) , ứng dụng web ( Mobile web app) | không có đáp án nào đúng cả | | | | 521 |
| Thuộc tính nào được coi là thuộc tính cố hữu của mô hình tính toán khắp nơi mà không thể xử lý như xử lý lỗi | Mất kết nối | Khoảng cách địa lí | A và B đúng | Tốc độ | Thời gian | A |  | 522 |  |
| Đâu là đầu vào của hệ thống di động ? | Bàn phím | Chuột | Suy xét, chạm, mặt sau, thiết bị | Tất cả đều đúng |  | C |  | 523 |  |
| Thuộc tính cố hữu của mô hình tính toán khắp nơi mà không thể xử lý như xử lý lỗi là: | Mất kết nối | Khoảng cách địa lí | Tốc độ tính toán | Thời gian tính toán | Mô hình tính toán | | | 524 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 525 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 526 |  |
| Một số giao diện chúng ta thường gặp là? | Các điều khiển bằng nút bấm | Cảm ứng | Giọng nói | Đáp án A,B đúng | Đáp án A, C đúng | D |  | 527 |  |
| Nêu các nguyên lý chính được sử dụng trong thiết kế giao diện di động ? |  |  |  |  |  | - Tăng cường tính tiện dụng khi di chuyển - Tăng cường các ngữ cảnh người dùng - Kiểm soát sự phổ biến của các thiết bị - Giả lập và mô phỏng | | 528 |  |
| Lợi ích của việc sử dụng giao diện cảm ứng so với các thiết bị vào ra truyền thống là ? | | | | | | Cho phép các điều khiển thuận tiện và tự nhiên hơn, dễ sử dụng. | Theo slide và kiến thức thực tế thì giao diện cảm ứng có lợi ích hơn so với giao diện điều khiển trực tiếp kiểu thông thường là dễ sử dụng và thuận tiện tự nhiên hơn | | 529 |
| Màn hình cảm ứng của điện thoại di động không thích hợp với nhóm người dùng nào? (2 đáp án) | A. Những kĩ sư IT | B. Những người khiếm thị | C. Những người bị câm | D. Những người khuyết tật chân tay | E. Tất cả các đáp án trên | B, D | Ở đây ta chỉ xét các thiết bị di động phổ cập với mọi người hiện nay. Ko xét các thiết bị cao cấp  - B đúng vì những người bị mù thì rõ ràng họ họ ko thể nhận biết được vị trí các phím trên màn hình cảm ứng.  - C đúng vì rõ ràng người người chân tay khuyết tật rõ ràng họ không dùng được điện thoại  - Còn A, C, rõ ràng là họ đều có thể dùng được điện thoại cảm ứng, mặc dù người bị câm có thể không nói chuyện được, nhưng họ vẫn có thể giao tiếp qua message | | 530 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Các vấn đề còn gặp phải trong việc thiết kế giao diện là ? | | | | | | Các vấn đề còn gặp phải:  - Xác định thiết bị đang sử dụng trong rất nhiều thiết bị àCần phải thiết kế giao diện phù hợp với tất cả các thiết bị sử dụng.  - Xác định thời điểm hệ thống sẵn sàng và đợi hành động của bạn à Sử dụng các thông báo, gợi ý  - Thực hiện một hành động có ý nghĩa à Đưa ra kết quả ngay sau khi hành động  - Xác định hệ thống đã thực hiện đúng à Kiểm thử nhiều lần  - Tránh sai sót à Kiểm thử nhiều lần + kinh nghiệm bản thân | Theo slide và các kiến thức em tìm hiểu được:"Các vấn đề còn gặp phải:  - Xác định thiết bị đang sử dụng trong rất nhiều thiết bị àCần phải thiết kế giao diện phù hợp với tất cả các thiết bị sử dụng.  - Xác định thời điểm hệ thống sẵn sàng và đợi hành động của bạn à Sử dụng các thông báo, gợi ý  - Thực hiện một hành động có ý nghĩa à Đưa ra kết quả ngay sau khi hành động  - Xác định hệ thống đã thực hiện đúng à Kiểm thử nhiều lần  - Tránh sai sót à Kiểm thử nhiều lần + kinh nghiệm bản thân  " | | 532 |
| Các vấn đề còn gặp phải của giao diện di động là gì? | Xác định thiết bị đang xử dụng trong môi trường có nhiều thiết bị | Xác định trạng thái chờ hành động của bạn từ giao diện | Xác định được việc thực hiện các thao tác là đúng hay sai | Cách thiết kế để tránh dẫn đến thao tác sai sót | Cả 4 phương án trên | E |  | 533 |  |
| Có mấy loại ứng dụng của các thiết bị di động? Kể tên. | | | | | | Có 7 loại ứng dụng cho thiết bị di động:  - Hỗ trợ các chức năng cho điện thoại  - Ứng dụng tiện ích  - Lưu trữ thông tin cá nhân  - Trình giải trí đa phương tiện  - Dịch vụ thông tin  - Ứng dụng doanh nghiệp  - Trò chơi | Theo slide bài giảng: "Có 7 loại ứng dụng cho thiết bị di động:  - Hỗ trợ các chức năng cho điện thoại  - Ứng dụng tiện ích  - Lưu trữ thông tin cá nhân  - Trình giải trí đa phương tiện  - Dịch vụ thông tin  - Ứng dụng doanh nghiệp  - Trò chơi  " | | 534 |
| Có mấy loại ứng dụng cho di động? | 5 | 6 | 7 | 8 | 4 | C | Có 7 loại ứng dụng cho thiết bị di động:  - Hỗ trợ các chức năng cho điện thoại  - Ứng dụng tiện ích  - Lưu trữ thông tin cá nhân  - Trình giải trí đa phương tiện  - Dịch vụ thông tin  - Ứng dụng doanh nghiệp  - Trò chơi | | 535 |
| hiện nay , việc phát triển ứng dụng di động được chia ra làm mấy loại chính và đó là nhưng loại nào ? | 2 loại : ứng dụng gốc (Native App) , ứng dụng web ( Mobile web app) | 2 loại : ứng dụng gốc (Native App) , ứng dụng lai ( hybrid app) | 2 loại : ứng dụng web ( Mobile web app) , ứng dụng lai ( hybrid app) | 3 loại : ứng dụng lai ( hybrid app) , ứng dụng gốc (Native App) , ứng dụng web ( Mobile web app) | không có đáp án nào đúng cả | đáp án D | | 536 |  |
| Có mấy loại ứng dụng di động, là những loại nào? | 2 loại: native app, mobile web app | 2 loại: native app, hybrid app | 2 loại: mobile web app, hybrid app | 3 loại: hybrid app, mobile web app, native app | 1 loại: native app |  |  | 537 |  |
| Thu nhỏ giao diện người dung cần quan tâm đến những yêu tố nào sau đây? | A. Phù hợp với các thiết bị đầu cuối khác nhau | B. Có mực độ ưu tiên cho các tính năng | C. Không quan tâm đến tính phù hợp với các thiết bị khác nhau | E. Cả 4 đáp án dều sai | D. Độ ưu tiên của các tính năng là không cần thiết | Đáp án A, B | Giao diện di đông có rất nhiều kich cỡ khác nhau, vì vậy bắt buộc phải chú ý đến tính tương thích với các loại thiết bị khác nhau, bằng không người dùng có thể sẽ không dung được vì giao diện bị che mất các thành phần | | 538 |
| Những ý nào sau đây trong việc thu nhỏ giao diện các chức năng trên giao diện thoại người dùng là sai? | Thiết kế giao diện thu nhỏ các chức năng trên giao diện điện thoại cần hướng tới những thiết bị đầu cuối khác nhau để đưa ra các thiết kế khác nhau | Thiết kế giao diện thu nhỏ các chức năng trên giao diện điện thoại cần thiết kế ưu tiên cho các tính năng | Thiết kế giao diện thu nhỏ các chức năng trên giao diện điện thoại cần tối ưu hóa việc thu nhỏ giao diện chức năng, để nhìn đẹp mắt nhất. | A, B | B, C | D | Theo slide bài giảng, thiết kế giao diện trên di động dành cho người sử dụng nhỏ hơn không chỉ đơn thuần là chia nhỏ các thành phần, ở đây ta cần hướng tới các thiết bị đầu cuối khác nhau để đưa ra các thiết kế khác nhau, đồng thời cần ưu tiến cho các chức năng. Điều này đã được định hướng từ trước trong phần thiết kế giao diện di động. Khi áp dụng vào thực tế (làm thử mẫu thử) ta thấy hoàn toàn chính xác. | | 539 |
| Đặc điểm nào thuộc về thiết kế phẳng? | A. Các button có chiều sâu và đổ bóng | B. Mô phỏng giống vật chất thật ở ngoài thực tế | C. Các hiệu ứng trong giao diện được đầu tư chi tiết | D. Tập trung vào màu sắc tươi sáng | E. Chi tiết trong thiết kế đơn giản | Đáp án D, E | Phong các thiết kế Flat Design nhằm tối ưu hóa mọi thứ, đơn giản hóa thiết kế nên chỉ có D E là đúng | | 540 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 541 |  |
| Ý nào sau đây là gợi ý cho định hướng phát triển giao diện di động | Giao diện người sử dụng nhỏ hơn | Cung cấp trải nghiệm thông suốt trên các thiết bị đầu cuối, ứng dụng hay dịch vụ. | Giao diện được tạo ra bởi những chi tiết tinh tế | Thỏa mãn sự thay đổi nhu cầu người dùng một cách linh hoạt | Cả 4 phương án trên | E |  | 542 |  |
| Thiết kế luồng duyệt màn hình di động có thể đem đến các loại trải nghiệm nào sau đây cho người dùng: | Intensive experience | Adequate experience | Broadcast experience | Native experience | Mobile experience | | | 543 |  |
| Mô tả vắn tắt điểm khác biệt về hình dạng, khả năng kết nối, bộ nhớ, hiển thị của các hệ thống di động so với các hệ thống máy tính cố định. Lấy ví du minh họa cụ thể trong bài tập lớn em đã thực hiện. Sự khác biệt này ảnh hưởng thế nào đến việc đáp ứng yêu cầu người dùng? | | | | | | | | 544 |  |
| Nêu các nguyên lý chính được sử dụng trong thiết kế giao diện di động? Em áp dụng các nguyên lý này như thế nào trong bài tập lớn? Chỉ ra ít nhất 3 ví dụ cụ thể. Tự đánh giá mức độ hoàn thiện và nêu lý do. | | | | | | | | 545 |  |
| Tại sao các ứng dụng dựa trên thiết bị đầu cuối vẫn còn quan trọng? | | | | | | Các ứng dụng phần mềm càng ngày càng trở nên phức tạp hơn trong các giao diện người dùng của chúng. Nhưng vẫn còn nhiều ứng dụng dựa vào thiết bị đầu cuối và các ứng dụng này đóng một vai trò quan trọng trong ngành công nghiệp phần mềm, vì chúng luôn luôn được sử dụng trên các máy chủ.  Một ứng dụng dựa trên thiết bị đầu cuối thường được thiết kế cho các nền tảng khác với Microsoft Windows, ví dụ như Linux, IBM® AIX® và Solaris. Ứng dụng này không có giao diện người dùng, vì vậy người dùng tương tác với ứng dụng bằng cách nhập một lệnh có trả về trực tiếp kết quả đầu  ra bằng văn bản. So với các giao diện người dùng đồ họa (GUI), các ứng dụng này có trọng số nhẹ,đòi hỏi tài nguyên hệ thống ít hơn và khởi động nhanh hơn.  Có thể khởi chạy các ứng dụng dựa trên thiết bị đầu cuối tại chỗ hoặc từ xa. Do đó, bạn có thể đăng nhập vào hệ thống từ xa, bằng cách sử dụng một bộ mô phỏng thiết bị đầu cuối, và sau đó khởi chạy ứng dụng bằng cách nhập vào các lệnh ở thiết bị đầu cuối. Ứng dụng này rất dễ điều khiển từ  xa miễn là có cài đặt bộ mô phỏng thiết bị đầu cuối trên hệ thống | Các ứng dụng phần mềm càng ngày càng trở nên phức tạp hơn trong các giao diện người dùng của  chúng. Nhưng vẫn còn nhiều ứng dụng dựa vào thiết bị đầu cuối và các ứng dụng này đóng một vai  trò quan trọng trong ngành công nghiệp phần mềm, vì chúng luôn luôn được sử dụng trên các máy  chủ. | | 546 |
| Các nguyên lý của thiết kế di động (Nhiều đáp án) | A. Tăng cường tính tiện dụng khi di chuyển | B. Tăng cường ngữ cảnh người dùng | C. Kiểm soát sự phổ biến của các thiết bị | D. Kiểm soát phân vùng giá của thiết bị di động | E. Kiểm soát lỗi sẽ phát sinh | Đáp án: A,B,C | D,E sai vì không ảnh hưởng tới nguyên lý thiết kế của ứng dụng trên di động | | 547 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Trình bày việc thiết kế giao diện moblie hỗ trợ đáp ứng thay đổi cảm xúc người dùng | | | | | | Qua lịch sự phát triên phần cứng từ máy đục lỗi => thiết bị hiển thị kí tự => thiết bị đồ họa, bàn phím chuột giúp cho thao tác sử dụng máy tính dễ dàng trên các thiết bị di động với hầu hết mọi người=> khi sử dụng máy tính cảm xúc người dùng không còn cảm giác khó khăn như trước kia. Người dùng sử dụng laptop , smartphone qua mạng không dây một cách dễ dàng và đơn giản hơn Công nghệ mới liên tục phát triển => tăng cường khả năng kết nối thông tin Màn hình hiển thị phát triển : văn bản => hình ảnh => nhiều hiệu ứng đẹp mắt, hiển thị cuốn hút khiến người dùng ưa chuộng, dễ tiếp cận thông tin Ø Người dùng khi sử dụng giao diện mobile đem lại cảm xúc thoải mái, dễ tương tác, dễ sử dụng hơn ứng dụng cung cấp nhiều tính năng phát triển : chơi nhạc, xem film , chơi game , thương mại điện tử hỗ trợ người dùng nhiều vấn đề về tác vụ => chiếc điện thoại có thể là một công cụ giúp người dùng giải trí, thư giãn với nhiều tính năng và ứng dụng phục vụ giải trí. thay đổi cảm xúc người dùng khi đang mệt mỏi với các ứng dụng giải trí để thư giãn. | Qua lịch sự phát triên phần cứng từ máy đục lỗi => thiết bị hiển thị kí tự => thiết bị đồ họa, bàn phím chuột giúp cho thao tác sử dụng máy tính dễ dàng trên các thiết bị di động với hầu hết mọi người=> khi sử dụng máy tính cảm xúc người dùng không còn cảm giác khó khăn như trước kia. Người dùng sử dụng laptop , smartphone qua mạng không dây một cách dễ dàng và đơn giản hơn Công nghệ mới liên tục phát triển => tăng cường khả năng kết nối thông tin Màn hình hiển thị phát triển : văn bản => hình ảnh => nhiều hiệu ứng đẹp mắt, hiển thị cuốn hút khiến người dùng ưa chuộng, dễ tiếp cận thông tin Ø Người dùng khi sử dụng giao diện mobile đem lại cảm xúc thoải mái, dễ tương tác, dễ sử dụng hơn ứng dụng cung cấp nhiều tính năng phát triển : chơi nhạc, xem film , chơi game , thương mại điện tử hỗ trợ người dùng nhiều vấn đề về tác vụ => chiếc điện thoại có thể là một công cụ giúp người dùng giải trí, thư giãn với nhiều tính năng và ứng dụng phục vụ giải trí. thay đổi cảm xúc người dùng khi đang mệt mỏi với các ứng dụng giải trí để thư giãn. | | 549 |
| Nhóm sinh viên học môn tương tác người máy đang thực hiện một dự án tạo ra hệ thống có chức năng hỗ trợ người dùng điều khiển xe ô tô phân khúc < 1 tỷ. Trong đó có các chức năng quan trọng hơn như tự quan sát điểm mù, tìm kiếm xe trong bãi đỗ, .. và các chức năng ít quan trọng hơn như xoay ghế người lái. Nhóm sinh viên muốn thực hiện trên các thiết bị di động, điều nào sau đây là phù hợp với sự thay đổi nhu cầu cảm xúc của người dùng? | A. Nhóm sinh viên đặt thứ tự ưu tiên cho các chức năng, chắc năng nào quan trọng hơn đặt trước, chức năng nào ít quan trọng hơn đặt sau | B. Hệ thống được thiết kế chỉ để sử dụng cho điện thoại, không tương thích với các thiết bị màn hình khác | C.Hệ thống có thay đổi màu sắc, âm thanh báo cho người dùng biết về trạng thái của hệ thống | D. Hệ thống đặt cố định cách bố trí, âm lượng loa, .. không cho phép người dùng tùy chỉnh giao diện. | E.Hệ thống cho phép người dùng sử dụng qua các mạng di động GPGS và cả mạng không dây,… | Đáp án: A, C, E | Vì hệ thống cho phép thực hiện được với nhiều giao diện khác nhau, nhiều thiết bị đầu cuối khác nhau, đáp ứng sự thay đổi nhu cầu về cảm xúc, định nghĩa của người dùng. Đáp án B và D không đáp ứng được sự thay đổi của thiết bị và nhu cầu người dùng | | 550 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Các nguyên lí chính được sử dụng trong thiết kế giao diện di động | | | | | | tăng cường tính tiện dụng khi di chuyển.tăng cường ngữ cảnh người dùng | đây là các nguyên lí thiết kế được sử dụng cho di động | | 552 |
| Trình bày về việc đưa ra quyết định thay vì dựa trên quan sát trong giao diện moblie | | | | | | | Người dùng có cảm xúc, khả năng nhận thức tùy ngữ cảnh => cần thỏa mãn sự thày đổi như cầu 1 cách linh hoạt Tăng cường tính tiện dụng khi di chuyển, tăng cường ngữ cảnh, kiểm soát sự phổ biến.Giao diện người dùng nhỏ hơn không chỉ đơn giản thu nhỏ thành phần => hướng tới thiết bị đầu cuối khác nhau đưa ra thiết kế khác nhau ,chú trọng mức ưu tiên cho tính năng..  Cung cấp trải nghiệm thông suốt cho thiết bị đầu cuối.ứng dụng hay dịch vụ.  Người dùng trong thực tế có xung đột í tưởng cần thiết kế ý tưởng rõ ràng đem lại nhiều sự lựa chọn Giao diện có chất lượng khi được tạo 1 cách tinh tế và tỉ mỉ.. đặt mục tiêu tính ổn định tương đối của sự phát triển. | | 553 |
| Giả sử bạn được yêu cầu thiết kế giao diện đăng nhập cho ứng dụng mobile của dự án aseancu. Bạn dự định thiết kế 2 ô, một ô tên người dùng, một ô mật khẩu và một nút đăng nhập. Phương án nào sau đây là phù hợp để thông báo lỗi đăng nhập cho người dùng? (nhiều đáp án) | Xóa sạch thông tin người dùng đã nhập. | Xóa đi ô mà người dùng nhập lỗi (chẳng hạn sai mật khẩu thì xóa ô đó đi). | Giữ nguyên những gì người dùng đã nhập, hiển thị một popup nhỏ bên cạnh phần bị lỗi. Chẳng hạn nếu sai mật khẩu thì hiện popup 'Mật khẩu chưa đúng". | Trả về một trang mới với lỗi gặp phải và nút "đăng nhập lại" để người dùng đăng nhập lại từ đầu. | Hiển thị thông báo lỗi nhỏ, màu đỏ trên nút đăng nhập và giữ nguyên những gì người dùng đã nhập. | C, E | A, B đều không thông báo cụ thể lỗi giúp người dùng đưa ra quyết định điều gì cần làm tiếp. D yêu cầu người dùng nhập lại, tốn thời gian của người dùng. Các giải pháp C, E đều đã thấy trong thực tế và hữu dụng. | | 554 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Nguyên tắc thiết kế màn hình tốt dựa trên những yếu tố nào |  |  |  |  |  | Nguyên tắc thiết kế màn hình tốt dựa trên: • Số lượng tin cần giới thiệu trên màn hình • Cách tổ chức màn hình và phân tách các phần thông tin • Ngôn ngữ • Sự nhất quán giữa các màn hình | | 556 |  |
| Các yếu tố cấu thành thiết kế phẳng là gì? | | | | |  | 1. Đổ bóng dài Kiểu đổ bóng này thường được sử dụng ở các đối tượng đồ họa nhỏ, ví dụ như nút bấm hay logo, nhằm tạo ra chiều sâu cho đối tượng đó, đồng thời tạo điểm nhấn. Đặc điểm của bóng này là có màu sậm, cạnh sắc và dễ nhìn thấy 2. Nhiều màu sáng Một trong những điểm dễ thấy, cũng là điểm vui của thiết kế phẳng đó là người ta sử dụng nhiều màu sáng và đậm. 3. Typography đơn giản Typography là cả một nghệ thuật về chữ viết. Nó bao gồm việc lựa chọn typeface (chính là khái niệm font mà chúng ta hay nói đến), canh khoảng cách giữa các chữ với nhau, giữa các kí tự với nhau, có hay không dùng chữ có móc… Trong thiết kế phẳng, typography thường đơn giản, không hoặc ít sử dụng các móc và đuôi ở các kí tự, còn chiều dày của kí tự cũng đồng nhất xuyên suốt phần mềm. Điều tuyệt vời nhất của typography đơn giản đó là nó tập trung nhiều vào trải nghiệm đọc, từ đó giúp người dùng dễ đọc chữ hơn, nhất là trên những màn hình nhỏ của thiết bị di động. 4. Nút phẳng Nút phẳng, hay còn gọi là nút ma, là những nút mà chỉ có phần viền bên ngoài và một vài con chữ đơn giản bên trong. Người ta dùng nút phẳng để tạo ra một vùng có thể nhấn hay chạm vào, dễ nhận biết bởi người dùng song vẫn không phá vỡ đi sự liên tục của thiết kế giao diện tổng quan. 5. Thiết kế tối giản Đây là một thành phần không thể thiếu của thiết kế phẳng. Nếu như trước đây, với phong cách thiết kế mô phỏng người ta cố gắng nhét mọi thứ ngoài đời vào trong một giao diện bé tí và làm cho nó trông phức tạp thì thiết kế phẳng đi ngược lại hoàn toàn. Do không cần phải mô tả thực tế nữa nên nhà thiết kế có thể loại bỏ đi những chi tiết thừa, từ đó giúp người dùng tập trung hơn vào nội dung chính | Các yếu tố chính trong thiết kế phẳng được định nghĩa | | 557 |
| Các nguyên lý chính được sử dụng trong thiết kế giao diện trong di động là ? | | | | | | 1.Tăng cường tính tiện dụng khi di chuyển, ko phải chỉ thu nhỏ giao diện của màn hình hiện có. 2. Tăng cường ngữ cảnh người dùng. 3. Kiểm soát sự phổ biến thiết bị. 4. Giả lập 5. Mô phỏng | Theo bài giảng trên ACU | | 558 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 559 |  |
| Quy trình thiết kế màn hình gồm bao nhiêu bước | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | C |  | 560 |  |
| Vấn đề thiết kế cơ bản khi thiết kế trò chơi di động là gì? |  |  |  |  |  | Trò chơi di động thường được chơi trong hoàn cảnh dễ bị gián đoạn do người chơi có thể phải tạm dừng để làm việc gì đó hoặc có người nhắn tin, gọi điên => Lưu và tạm dừng trò chơi là chức năng phải được hỗ trợ (đây là vấn đề thiết kế cơ bản) | | 561 |  |
| Quy trình thiết kế màn hình gồm bao nhiêu bước ? | 2 | 5 | 7 | 8 | 14 |  |  | 562 |  |
| Giải thích tại sao thiết kế giao diện mobile lại chỉ có tính ổn định tương đối. Nêu giải pháp khắc phục | | | | | | Do đặc thù của thiết bị di động là số điểm ảnh trên màn hình của các thiết bị di động không đồng nhất ở các dòng di động. Điều đó có nghĩa là khi bạn thiết kế giao diện cho mobile có độ rộng 960pixel có thể sẽ không thể hiển thị đẹp mắt ở một thiết bị có độ rộng khác. Giải pháp trong trường hợp này là nên định dạng chiều rộng theo “phần trăm(%)” hoặc theo đơn vị ems. Bạn có thể thiết kế khung chứa dữ liệu chính có giá trị 100% rồi bổ dữ liệu lên trên. làm như vậy, các thiết kế bên trong của bạn sẽ dễ dàng thay đổi hơn và không ảnh hưởng nhiều. Bạn cũng có thể thử nghiệm nhiều giá trị trước khi chọn lấy một layout ổn định nhất. | Do thiết bị di động khá đa dạng về kích thước màn hình, độ phân giải. | | 563 |
| Trình bày các khuyên cáo khi cung cấp tính dùng được cho ưng dụng di động | | | | | | - Đưa ra cấu trúc menu rõ rang - Cung cấp các giải pháp tối giản - Phải đảm bảo tính nhất quán - Tạo ra danh sách người chơi có điểm cao nhất - Không lãng phí thời gian người chơi - Sử dụng các phím điều khiển như các phím đã được tích hợp sẵn trên thiết bị - Hỗ trợ các chức năng lưu và tạm dừng - Cung cấp các giải pháp nếu cần thiết | slide và bài giản | | 564 |
| Trường hợp nào sau đây thể hiện tính ổn định trong thiết kế giao diện di động? (có thể chọn nhiều đáp án) | Duy tri nguyên tắc thiết kế kể cả khi cập nhật phiên bản mới | Phá cách nguyên tắc để trông bắt mắt với giới trẻ hơn | Xây dựng giao diện hoàn toàn mới với ý tưởng khác biệt | Cả B và C | Tất cả các đáp án đều sai | A | Rõ ràng B và C thường khó giữ được tính ổn định của thiết kế di động trong thời gian dài, mà chỉ có khả năng gây ấn tượng trong quãng thời gian ngắn | | 565 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Chỉ ra những khuyến cáo khi thiết kế âm thanh trong trò chơi di động? |  |  |  |  |  | Âm thanh vừa phải: - Cung cấp âm thanh phản hồi - Đảm bảo game vẫn có thể chơi khi tắt âm thanh - Cung cấp cách đơn giản để có thể tắt âm thanh khi đang chơi - Tránh các âm thanh gây khó chịu - Tránh nhạc nền nếu có thể | | 567 |  |
| Trong các giao diện di động thường gặp, việc thiết kế các điều hướng thường trả lời cho các câu hỏi như thế nào? ( 2 đáp án) | A. Ta cần những chức năng gì? | B. Ta đang ở đâu? | C. Ta có thể di chuyển đến đâu? | D. Giao diện cần những màu sắc như thế nào? | E. Bố cục của giao diện như thế nào? | B, C | Đáp án đúng: B, C. Vì việc thiết kế điều hướng ta cần phải quan tâm vị trí hiện tại đang ở giao diện hiện nào và từ giao diện đó ta có thể link đến những giao diện nào. Còn A thì là cần trong bước xác định yêu cầu người dùng hoặc phân tích nhiệm vụ, D thì cần trong việc thiết kế để tạo yêu thích cho người dùng, còn E thì chỉ là thiết kế vị trí các content trên giao diện đó, không liên quan gì đến việc điều hướng cả. | | 568 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 569 |  |
| Các câu hỏi phải trả lời khi thiết kế các điều hướng là gì? | | | | | | |  | 570 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Các câu hỏi phải trả lời khi thiết kế các điều hướng cho giao diện di động là: | Ta đang ở đâu? | Ta có thể di chuyển đến đâu? | Cấu trúc menu có rõ ràng không? | Có sử dụng các điều khiển sẵn có của thiết bị không ? | Có cung cấp trợ giúp trong khi điều hướng không? | | | 572 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 573 |  |
| tính tiện dụng tương tác giữa người với thiết kế hỗ trợ trò chơi di động? | | | | | | | | | 574 |
| Tạo một nút dừng cho thiết kế mobile cần những yếu tố nào? | | | | | | | | 575 |  |
| Tại sao tính năng tạm dừng và lưu trò chơi cần được hỗ trợ? | | | | | | |  | 576 |  |
| Những vấn đề thiết kế cơ bản của trò chơi di động? | Có tính trực quan, thử thách phải nằm trong nội dung của trò chơi. | Mang lại niềm vui trong thời gian ngắn cho người dùng | Giao diện là một vấn đề quan trọng trong yếu tố thành công của một trò chơi | Khoảng thời gian học cách điều hướng của trò chơi là không có | cả 4 phương án trên | E |  | 577 |  |
| Đâu không phải là khuyến cáo khi thiết kế giao diện cho các trò chơi trên thiết bị di động: | Phải hỗ trợ các chức năng lưu và tạm dừng | Phải có cấu trúc bảng chọn rõ ràng | Cung cấp một giải pháp đầy đủ nhất có thể | Bảo đảm tính nhất quán | Phải tạo ra danh sách người chơi có điểm cao nhất | | | 578 |  |
| Lựa chọn nào sau đây không phải vấn đề thường gặp khi thiết kế giao diện di động? | Xác định thiết bị đang sử dụng trong môi trường có nhiều thiết bị | Xác định trạng thái chờ hành động của bạn từ giao diện | Xác định được việc thực hiện các thao tác là đúng hay sai | Cách thiết kế để tránh dẫn đến thao tác sai | Thỏa mãn sự thay đổi nhu cầu người dùng một cách linh hoạt | | | 579 |  |
| Khi thiết kế giao diện di động, chúng ta phải bảo đảm những gì? | Các thành phần được thu nhỏ lại để vừa với màn hình di động | Người dùng luôn có kết nối mạng | Hỗ trợ tạm dừng và lưu đối với trò chơi di động | Hỗ trợ nhiều tính năng thay vì tính đơn giản | Các thành phần trong các lớp khác nhau có bóng đổ khác nhau | | | 580 |  |
| Khi đưa ra 1 cấu trúc menu trong game di động, chúng ta có thể sử dụng mấy menu chính | 1 | 2 | 3 | 4 | Bao nhiêu cũng được | | | 581 |  |
| Đâu không phải là khuyến cáo khi thiết kế giao diện cho các trò chơi trên thiết bị di động: | Phải hỗ trợ các chức năng lưu và tạm dừng | Phải có cấu trúc bảng chọn rõ ràng | Tránh sử dụng các phím điều khiển có sẵn trên thiết bị | Cung cấp một giải pháp tối giản | Phải tạo ra danh sách người chơi có điểm cao nhất | | | 582 |  |
| có bao nhiêu giải pháp tối giản | A.1 | B.2 | C.3 | D.4 | E.5 |  |  | 583 |  |
| Đâu là những khuyến cáo khi cung cấp tính dùng được cho giao diện di động | Phải tạo ra danh sách người chơi có điểm cao nhất | Hỗ trợ các chức năng lưu và tạm dừng | Phải cung cấp các menu rõ ràng | Cung cấp các trợ giúp nếu cần thiết | Tất cả các đáp án trên | E |  | 584 |  |
| Bạn đang phát triên một ứng dụng mobile giúp download và nghe nhạc, cách thiết kế nào sau đây không đảm bảo tính nhất quán | A: Sử dụng các bộ biểu tượng play, pause khác nhau cho các playlist khác nhau | B: Chỉ hỏi người dùng có xác nhận download nhạc hay không khi đang sử dụng 3G | C: Sử dụng bộ biểu tượng play, pause giống với ứng dụng nghe nhạc của máy | D: Chức năng chỉnh âm lượng áp dụng với mọi bài hát | E: Tất cả đều đảm bảo tính nhất quán | Đáp án: A. | A không đảm bảo tính nhất quán vì nếu thay các biểu tượng đã quen thuộc với người dùng sẽ dễ làm người dùng hiểu nhầm | | 585 |
| hệ thống phải làm gì để đảm bảo tính nhất quán? | A.Sử dụng mật khẩu ngoài giao diện. | B.dùng vân tay của người dùng | C.dùng giọng nói | D.nhận diện khuôn mặt | E.Qua cử chỉ | |  | 586 |  |
| Đảm bảo tính nhất quán là khuyến cáo thứ mấy trong các khuyến cáo cung cấp tính dùng được cho giao diện di động? | A. Thứ nhất | B. Thứ 2 | C. Thứ 3 | D. Thứ 4 | E. Thứ 5 |  |  | 587 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Tính nhất quán là gì ? Dùng để làm gì ? Trong mẫu thử bài tập lớn, tính nhất quán được áp dụng vào đâu, như thế nào ? Tại sao? | | | | | | | | 589 |  |
| Một nhóm sinh viên đang phải thiết kế một mobile game có bảng xếp hạng điểm cao. Khi thiết kế phần bảng xếp hạng top 10 người chơi có điểm số cao nhất, thiết kế nào sau đây không tốt? (Chọn 1 phương án) | A. Yêu cầu người chơi nhập tên rồi mới cho người chơi biết điểm số của họ. | B. Cho người chơi biết điểm số của họ rồi mới yêu cầu người chơi nhập tên. | C. Lấy tên người chơi đạt điểm cao lọt top 10 ngay trước đó làm tên người chơi mặc định. | D. Không yêu cầu người chơi điền tên nếu người chơi đó không đạt điểm cao lọt top 10. | E. Bảng xếp hạng hiển thị đầy đủ cả tên người chơi và điểm số tương ứng theo thứ tự điểm thấp dần. | Đáp án: A. | Vì sau khi chơi xong, người chơi muốn biết thành tích điểm số mình đạt được trước khi phải điền tên. Các phương án B, C, D, E đều được khuyên là nên dùng. | | 590 |
| Tạo một danh sách người chơi có điểm cao nhất cần có những yếu tố nào? | A. Cho người chơi biết điểm số của họ đạt được trước khi bắt hỏi họ điền tên | B. Cung cấp tên người chơi đã điền trước đó làm tên mặc định | C. Không buộc người chơi nhập tên mà nên tạo thành các tuỳ chọn. | D. Cả 3 đáp án A B C đều sai. | E. Cả 3 đáp án A B C đều đúng | | | | 591 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Bạn đang làm project 2 trên lớp. Project là thiết kế game bắn máy bay trên điện thoại. Bạn còn khâu thiết kế phần mở đầu - phần giới thiệu về game và phần lựa chọn số người chơi (1 player, 2 player). Thiết kế nào sau đây bạn nên chọn? (Nhiều đáp án) | A. Bạn sẽ thiết kế một button có thể click để skip phần introduction này. | B. Phần lựa chọn số người chơi bạn sẽ để mặc định là 1 người chơi. | C. Bạn sẽ rút ngắn phần introduction lại thay vì skip nó vì nếu không đọc introduction người dùng sẽ không hiểu về game của bạn. | D. Bạn sẽ mặc định là 2 người chơi vì nếu càng có nhiều người chơi cùng cơ hội thắng sẽ cao hơn. | E. Bạn sẽ để chế độ select cho người dùng chọn chơi 1 người hay 2 người. | Đáp án : A, E | (A) Chúng ta không muốn làm mất thời gian của user bằng cách phải xem lại phần introduction, do đó ta nên thiết kế 1 nút button để skip phần introduction. (E)Ta nên để user chọn chế độ 1 hoặc 2 người chơi. Nếu để chọn mặc định thì user lại phải vào phần setting để thiết lập. | | 593 |
| Chức năng nào nhất định phải được hỗ trợ để không làm lãng phí thời gian của người chơi. | A. Lưu trò chơi | B. Tạm dừng trò chơi | C. Thoát trò chơi | D . A và B đúng | E. Tất cả các đáp án trên đều đúng | D | Đáp án D đúng vì hai chức năng lưu trò chơi và tạm dừng trò chơi là hai chức năng nhất định phải có để tránh làm lãng phí thời gian. | | 594 |
| Có mấy chức năng trong thiết kế giao diện không làm lãng phí thời gian người chơi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |  |  | 595 |  |
| Chức năng nào nhất định phải được hỗ trợ để không làm lãng phí thời gian của người chơi. | A. Lưu trò chơi | B. Tạm dừng trò chơi | C. Thoát trò chơi | D . A và B đúng | E. Tất cả các đáp án trên đều đúng | | | | 596 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Theo bạn hệ thống điều khiển đóng. mở xe cần tương tác nào | A: Bảng chọn. | B: Ngôn ngữ tự nhiên | C: Phím bấm | D: Cả ba đều được | E: Đáp án A và C | Đáp án: E: | vì như vậy sẽ tiện lợi nhất, dễ tương tác nhất | | 598 |
| Khi thiết kế giao diện cho thiết bị di dông mobile, nhất định hỗ trợ phím có sẵn nào sau đây : | A. Phím tắt nguồn để tạm dừng hoặc tắt chương trình. | B. Phím tăng giảm âm lượng. | C. Phím chụp ảnh màn hình. | D. Không cần thiết | E. phương án A và B | | | 599 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Chức năng tạm dừng thường dùng trong những trường hợp nào? (nhiều đáp án) | A:Khi có tin nhắn hay cuộc gọi đến | B:Khi người dùng ấn phím Home hay muốn điều hướng sang app khác | C:Khi máy hết pin | D:Khi người chơi muốn tạm dừng game để mua hàng online | E:Khi người dùng nghe nhạc và rút tai nghe khỏi điện thoại | Đáp án: A,B,D,E | Khi pin yếu, điện thoại thường cảnh báo người dùng sạc pin nên C ko thực sự cần thiết | | 601 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 602 |  |
| Trong các tính năng tạm dừng lưu trữ cho các trò chơi trên di động hiện nay. Đâu là tă năng ít được thiết kế nhất? | A. Tạo bản save cho trò chơi để người chơi có thể tiếp tục cho lần sau truy cập. | B. Auto-save khi vô tình bấm nút đưa màn hình điện thoại trở lại màn hình chính. | C. Auto-save khi có điện thoại, tin nhắn, tạm dừng chay chạy đa nhiệm. | D. Auto-save khi thoát ra đột ngột hoặc thoát ra từ pause-menu | E. Chia sẻ bản sao game trên các thiết bị | | | | 603 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Tại sao cần phải tuân theo 1 ngôn ngữ thiết kế |  |  |  |  |  | - Tạo ra tính nhất quán cho các ứng dụng : giúp cho các ứng dụng trong cùng một môi trường không có cảm giác như là các ứng dụng không liên quan đến nhau - Giảm thời gian làm quen cho người dùng : nếu đã quen với 1 ứng dụng sẽ dễ dàng làm quen với ứng dụng mới - Xây dựng thương hiệu, tạo đặc trưng cho ứng dụng của 1 nhà thiết kế | | 605 |  |
| Các cách cung cấp trợ giúp phổ biến? (nhiều đáp án) | A:Đoạn hướng dẫn hiển thị trợ giúp được dàn đều qua các màn, giai đoạn | B:Hiển thị hướng dẫn ngắn gọn để giải thích tình huống game, vật phẩm mới | C:Cung cấp chức năng bỏ qua trợ giúp trong game | D:Cung cấp sơ đồ phím sử dụng ứng với chức năng | E:Cung cấp tài liệu hướng dẫn sử dụng game cho người dùng | Đáp án: A,B,C,D | Khi chơi game thường người dùng muốn tự mình tìm hiểu, khám phá game hay trao đổi với bạn bè nên một document về cách sử dụng game không thực sự cần thiết | | 606 |
| Đâu là thể hiện của thiết kế cung cấp trợ giúp cho người dùng trong game? | A. Xây dựng menu "Help" có thể mở từ main menu, sub menu khi trong game. | B. Hiển thị text giải thích nguồn gốc, công dụng, thông số của đối tượng khi chạm, giữ con trỏ tại 1 đối tượng trong 1 khoảng thời gian ngắn. | C. Tạo trợ lý ảo NPC, bạn đồng hành cho nhân vật trong trò chơi, tương tác qua trò chuyện, hội thoại cố định. | D. Cả 3 đáp án trên. | E. Cả 3 đáp án đều sai | | | 607 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Đâu là ngôn ngữ thiết kế thường dùng?(chọn 1 đáp án đúng) | A. Flat đesign | B. Material design | C: Metro design | D. Skeumorph design | E. A,B,C,D đều đúng | Đáp án: E | Các ngôn ngữ thiết kế thường sử dụng trong thiết kế tương tác người máy tinh: Flat design, Material design, Skeumorph design và Metro design. | | 609 |
| Đâu là 1 trong những lý do cần nghiên cứu các mô thức của tính dùng được? | Liên quan đến việc thiết kế các hệ thống tương tác | Không liên quan gì đến hệ thống tương tác | Hệ thống chủ động trong mọi đối thoại | Tất cả các đáp án trên đều sai | Tất cả các đáp án trên đều đúng | | | | 610 |
| Đâu không phải là lý do chính cần phải tuân theo 1 ngôn ngữ thiết kế | Để tạo ra tính nhất quán cho các ứng dụng. | Để giảm thời gian làm quen làm quen cho người dùng. | Để các nhà thiết kế dễ dàng giao tiếp với nhau. | Để xây dựng thương hiệu, tạo nên đặc trưng cho ứng dụng. | 3 đáp án A, B, D. | |  | 611 |  |
| Thiết kế của phần mềm Photoshop là theo ngôn ngữ thiêt kế nào | Thiết kế thực tế mô phỏng | Thiết kế phẳng | Thiết kế hiện đại | Thiế kế vật chất | cả ABCD | |  | 612 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 613 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Trình bày những ưu điểm trong thiết kế phẳng? |  |  |  |  |  | Ưu điểm: - Có thể dễ dàng tải trên các thiết bị di động hay các trang web do thiết kế phẳng rất nhẹ - Có thể chạy trên nhiều độ phân giải với tỉ lệ màn hình khác nhau do các các thiết kế có thể dễ dàng co kéo | | 615 |  |
| Tại sao cần phải tuân theo 1 ngôn ngữ thiết kế giao diện di động ? Trong bài tập lớn, em tuân theo ngôn ngữ gì, như thế nào ? Chỉ ra ít nhất 3 ví dụ cụ thể. | | | | | | | | 616 |  |
| Thiết kế nào sau đây không phải là thiết kế thực tế mô phỏng? | Icon bản đồ của google maps trên smart phone. | Icon máy ảnh của tính năng chụp ảnh trên smart phone. | Icon headphone của máy nghe nhạc trên smart phone | Cảm biến vân tay trên thâm smart phone. | Icon thư mục của trình quản lý file trên smart phone. | | | | 617 |
| Các ngôn ngữ thiết kế thông dụng hiện nay bao gồm? | A. .Net, PHP, Java | B. PHP. Python, C# | C. RuBy, PHP, C# | D. Perl, C#, Ruby | E. PHP, Perl, C# | |  | 618 |  |
| Các ngôn ngữ thiết kế thông dụng hiện nay bao gồm? | Skeuomorph  design | Flat design | Metro (moderm) design | Meterial design | Android | A,B,C,D |  | 619 |  |
| Đặc điểm của ngôn ngữ thiết kế Metro là gì? |  |  |  |  |  | - Được Microsoft đưa ra và áp dụng trên một số sản phẩm của hãng: các máy nghe nhạc stream đời đầu, window phone, office, window. - Xây dựng dựa trên ngôn ngữ thiết kế phẳng, nhưng giảm thiểu tối đa sử dụng các đối tượng đồ họa, tập trung thể hiện chữ viết. - Các hiệu ứng hoạt họa cũng đóng vai trò hết sức quan trọng cho thiết kế kiểu này. - Đã được Microsoft đổi tên thành Modern UI do vấn đề thương hiệu. | | 620 |  |
| thiết kế phẳng là gì? | A. Thiết kế phẳng (flat design) được coi là một triết lý thiết kế theo chủ nghĩa tối giản, tức mọi thành phần đồ họa được làm cho đơn giản nhất với những đặc tính như màu sắc rõ ràng, góc cạnh, không gian mở và tất cả được thể hiện dạng hai chiều | B. đơn giản và hiện đại, loại bỏ hết tất cả những yếu tố thừa không truyền tải được thông tin. Các thứ được loại bỏ bao gồm cả những hình ảnh đồ họa đẹp mắt, đường viền, hiệu ứng 3d hoặc đổ bóng | C. Các chuyển động không cần phải quá nhanh mà cần có sự mượt mà và chiều sâu giúp người dùng cảm giác được nó một cách sống động. Chuyển động cùng một nhịp với chuyển động của cuộc sống. | D. Cả A và B | E. Cả B và C | |  | 621 |  |
| Cái nào không phải là ngôn ngữ thiết kế thông dụng cho các ứng dụng di động hiện nay: | Thiết kế thực tế mô phỏng (Skeuomorph design) | Thiết kế phẳng (Flat design) | Thiết kế hiện đại (Metro design) | Thiết kế vật liệu (Material design) | Thiết kế màn hình (Screen design) | | | 622 |  |
| Ngôn ngữ thiết kế Metro tập trung vào yếu tố nào? | A. Việc thể hiện các chữ viết | B. Thiết kế đồ hoạ | C. Các hiệu ứng hoạt hoạ | D. Đáp A C đúng | E. Đáp án A B đúng | | | 623 |  |
| Phong cách thiết kế metro được Microsoft áp dụng trên sản phẩm nào đầu tiên? | Windows XP | Windows 10 | Windows Vista | Máy nghe nhạc Zune | Internet Explorer 6 | | | 624 |  |
| Ngôn ngữ thiết kế Metro được hãng nào đưa ra? | Apple | Google | Facebook | Microsoft | Samsung | D |  | 625 |  |
| Những nguyên lý cơ bản trong ngôn ngữ  thiết kế vật chất là gì |  |  |  |  |  | - Xây dựng dựa trên nguyên lý các vật liệu trong thực tế - Sử dụng các màu sắc rực rỡ - Sử dụng nhiều các hiệu ứng hoạt hình và biến đổi của các phần tử | | 626 |  |
| Thiết kế vật chất được thiết kế dựa trên những nguyên lý nào? (chọn 3 đáp án) | A: Xây dựng dựa trên nguyên lý các vật liệu trong thực tế. | B: Sử dụng các màu sắc rực rỡ. | C: Sử dụng nhiều các biến đổi hoạt hình và các biến đổi của các phân từ | D: Sử dụng mô hình 3D | E: Sử dụng các nguyên lý toán học. | Đáp án: A, B, C | Thiết kế vật chất được google đưa ra và định nghĩa dựa vào 3 nguyên lý A, B, C | | 627 |
| Các ngôn ngữ thiết kế thông dụng hiên nay bao gồm: | A:Thiết kế thực tế mô phỏng | B:Thiết kế phẳng | C:Thiết kế hiện đại | D:Thiết kế vật chất | E:Cả A B C D đều đúng | | | 628 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Material Design là gì? | | |  |  |  |  |  | 630 |  |
| Lợi ích của Material Design như thế nào? | | | | |  |  |  | 631 |  |
| Phát biểu nào sau đây là sai với thiết kế vật chất (Material design)? | Material design là thiết kế phẳng | Material design sử dụng màu sắc rực rỡ | Các phần tử trong Material design có các độ cao khác nhau | Các thành phần nằm trong các lớp khác nhau có bóng đổ khác nhau | Với Material design, các biểu tượng nên thiết kế giống như chúng ta gấp từ giấy | | | 632 |  |
| Cách sử dụng màu sắc cho ứng dụng? |  |  |  |  |  | - Xử dụng màu sắc rực rỡ cho các ứng dụng. - Nên thiết lập màu sắc chung cùng một chủ đề trên toàn bộ ứng dụng. | | 633 |  |
| Nêu yêu cầu về môi trường trong Material Design | | | | | |  |  | 634 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 635 |  |
| Phát biểu nào sau đây là đúng về thiết kế vật chất ? | Thiết kế vật chất là thiết kế phẳng | Được đưa ra bởi Google vào năm 2014 cùng với phiên bản Android 5.0 | Sử dụng màu sắc rực rỡ | Sử dụng nhiều các hiệu ứng hoạt hình và các biến đổi của phần tử | Xây dựng dựa trên nguyên lí các vật liệu trong thực tế | B,C,D,E |  | 636 |  |
| Phát biểu nào sau đây là đúng về định hướng sử dụng màu sắc trong ngôn ngữ thiết kế vật chất (material design): | Màu lạnh | Màu hơi nhạt và tương phản | Màu đậm nhưng không tương phản | Màu tương phản và rực rỡ | Màu bình thường | | | 637 |  |
| Trong các giao diện di động thường gặp, các định hướng của thiết kế vật liệu animation? | A.Dùng các tăng tốc/giảm tốc để mô phỏng khối lượng các phần tử | B. Các hiệu ứng hoạt họa phải thể hiện người dùng chạm vào đâu trong đối tượng | C. Quản lí thời gian và khoảng cách của khung ảnh thay đổi trong từng khoảnh khắc | D.Bất cứ một chuyển động nào cũng cần tạo ra một đường cong của chuyển động từ điểm bắt đầu tới kết thúc | E. Cả A,B,C,D đều đúng | Đáp án: E | A,B,C,D đều là các định hướng khi thiết kế animation cho giao diện mobie | | 638 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 639 |  |
| đâu là yêu cầu về animation trong thiết kế giao diện mobile | A.Hiệu ứng hoạt hình của đối tượng phải phù hợp với các đối tượng | B. Các hiệu ứng phải thể hiện được vị trí người dùng chạm vào | C.Cách view thiết kế phải nhiều màu sắc khác nhau | D. Bố cục các view phải rời rạc, không được chèn vào nhau | E: Cả A và B | |  | 640 |  |
| Định nghĩa "Ngôn ngữ thiết kế" trong thiết kế giao diện mobie. | | | | | | Ngôn ngữ thiết kế là các định hướng trong thiết kế nhằm tạo ra các giao diện trong thiết kế có tính nhất quán. | Ngôn ngữ thiết kế là các định hướng trong thiết kế nhằm tạo ra các giao diện trong thiết kế có tính nhất quán. | | 641 |
| Trong các giao diện di động thường gặp, các định hướng của thiết kế vật liệu màu sắc? | A. Sử dụng màu sắc tương phản rực rỡ | B.Thiết lập màu sắc thành một chủ đề để có giao diện hợp lí | C. Sử dụng một màu làm chủ đạo | D. A, B, C đều đúng | E. A, B, C đều sai | Đáp án: D | Cả A, B, C đều là định hướng khi thiết kế màu sắc cho giao diện mobie | | 642 |
| Các nhóm chức năng Animation trong thiết kế giao diện? | | | | | | |  | 643 |  |
| Các cách chọn màu sắc trong các thiết kế Material nào dưới đây đúng? | A. Sử dụng các màu sắc tương phản rực rỡ cho các ứng dụng của mình | | | | | | | | 644 |
| Các cách chọn màu sắc trong các thiết kế Material nào dưới đây đúng? | A. Sử dụng các màu sắc tương phản rực rỡ cho các ứng dụng của mình | | | | | | | | 644 |
| Chỉ ra đâu không phải là ưu điểm khi sử dụng màu sắc trong thiết kế giao diện? | Làm giao diện thêm đẹp mắt, hấp dẫn người dùng | Màu sắc có thể gọi nhớ, nhắc nhở người dùng | Màu sắc có thể thu hút người dùng vào các thông tin đặc biệt | Màu sắc hài hòa làm tâm lý người dùng thoải mái sẽ bỏ qua những khiếm khuyết của thiết kế | Khi thiết kế sử dụng màu nóng tốt hơn là sử dụng màu lạnh | E | Không phải lúc nào màu nóng cũng tốt hơn màu lạnh và ngược lại. Khi thiết kế giao diện phải thiết kế sao cho hài hòa về màu sắc. Giao diện có tính thẩm mĩ và hài hòa sẽ ảnh hưởng tích cực với người dùng. Khi người dùng có tâm lý thoải mái sẽ dễ dàng bỏ qua những kiếm khuyết của hệ thống. | | 645 |
| Nêu ra một số cách để thiết kế màu trong Material Design đạt hiệu quả cao và hợp lí? | | | | | | | | | 646 |
| Các cách chọn màu sắc trong các thiết kế Material nào dưới đây đúng? | A. Sử dụng các màu sắc tương phản rực rỡ cho các ứng dụng của mình | B. Nên thiết lập các màu sắc thành một chủ đề cho toàn bộ giao diện của mình có một chủ đề hợp lý | C. Sử dụng bảng màu của google cung cấp. | D. Sử dụng màu sắc đồng nhất để làm nổi bât ứng dụng của mình. | E. Đáp án A.B.C đúng | | | 647 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Nêu vắn tắt các khuyến cáo về sử dụng màu sắc trong t hiết kế giao diện di động theo một ngôn ngữ thiết kế mà em đã sử dụng để thiết kế mẫu thử trong bài tập lớn. Chỉ ra ít nhất 3 ví dụ cụ thể. Tự đánh giá mức độ hoàn thiện và nêu lý do. | | | | | | | | 649 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 650 |  |
| Phát biểu nào sau đây là đúng về sử dụng màu sắc trong ngôn ngữ thiết kế vật chất | Màu lạnh | Màu hơi nhạt và tương phản | Màu đậm nhưng không tương phản | Màu tương phản và rực rỡ | Màu bình thường |  |  | 651 |  |
| Phát biểu nào sau đây sai khi nói về những lưu ý khi thiết kế Material | Không bắt buộc lập trình viên phải tuân theo | Hai kiểu chữ được lựa chọn là Roboto(Android) và Noto (Chrome) | Sử dụng màu sắc sặc sỡ | Luôn hướng tới tạo trải nghiệm người dùng hoàn hảo | Khi thiết kế các biểu tượng cần ép phẳng | E | Khi thiết kế các biểu tượng không được ép phẳng | | 652 |
| Đâu là định hướng chính trong thiết kế vật liệu? (Chọn 1 phương án đúng) | A. Môi trường | B. Hiệu ứng hoạt hình | C: Đồ họa | D. Màu sắc | E. A,B,C,D đều đúng | Đáp án: E | Cả A, B, C , D đều là các định hướng chính trong thiết kế vật liệu. Chú ý đây chỉ là các định hướng chứ không bắt buộc | | 653 |
| Làm thế nào để sử dụng ngôn ngữ thiết kế Google đưa ra năm 2014 hiệu quả | Sử dụng các màu sắc tương phản | Tạo hiệu ứng môi trường | Sử dụng hiệu ứng hoạt hình phù hợp | Sử dung kiểu chữ Roboto và Noto | cả ABCD | |  | 654 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Khi soạn thảo 1 văn bản trên Word, bộ phận cơ thể nào thuộc kênh vào, ra của con người? bộ phận nào thuộc kênh vào, ra của máy tính? | | | | | | Kênh vào của con người : mắt, tai Kênh ra của con người : Tay Kênh vào của máy tính : chuột, bàn phím Kênh ra của máy tính : Màn hình, loa | Kênh vào ra của hệ tương tác | | 656 |
| Hãy phân biệt độ sáng, độ chói, độ tương phản? | | | | | | Độ sáng : là lượng ánh sáng có thể đo được từ 1 nguồn sáng nào đó. Độ chói : là lượng ánh sáng được các tế bào hình que tiếp nhận từ 1 nguồn sáng. Độ tương phản : được tính trên độ chói sáng của đối tượng nền và đối tượng cần quan sát. | Dựa trên lý thuyết về kênh thị giác | | 657 |
| Đưa ra ví dụ cụ thể thể hiện được 4 thành phần cấu tạo thành hệ tương tác | | | | | | sử dụng bộ gõ microsoftword: con người: người gõ văn bản (học sinh, nhân viên văn phòng...), máy tính có phần mềm microsoft word, sử dụng bằng màn hình máy tính là nơi hiển thị đầu ra, bàn phím là đầu vào khi muốn tạo ra văn bản nào đó, quy trình phát triển hệ tương tác: phát triển theo quy trình phát triển phần mềm, từ bước phân tích thiết kế, thực hiện đến bước đánh giá, bảo trì. | dựa trên 4 thành phần cấu thành hệ tương tác | | 658 |
| Nêu 4 thành phần cấu thành hệ tương tác | | | | |  | Con người, máy tính, cách thức và bối cảnh sử dung, quy trình phát triển | Dựa trên bài giảng ACU | | 659 |
| Đâu không phải là một trong các  thành phần cấu thành hệ tương tác? | Cách dùng và bối cảnh sử dụng  máy tính. | Các đặc tính của hệ thống máy tính  và kiến trúc giao diện. | Quy trình phát triển hệ thống. | Các đặc tính của con người. | Quá trình sử dụng máy tính. | E |  | 660 |  |
| Hãy nêu tên các  thành phần cấu  thành một hệ  tương tác |  |  |  |  |  | Các thành phần cấu thành hệ tương tác là: + Con người + May tính + Cách thức và bối cảnh sử dụng + Quy trình phát triển | | 661 |  |
| Cái gì không phải là thành phần cấu thành hệ tương tác? | Cách dùng và bối cảnh sử dụng máy tính. | Quá trình sử dụng máy tính. | Các đặc tính của hệ thống máy tính và kiến trúc giao diện. | Quy trình phát triển hệ thống. | Các đặc tính của con người. | | | 662 |  |
| Khi xây dựng hệ tương tác, cần quan tâm đến những khía cạnh nào của các nhiệm vụ cần yêu cầu hệ thống thực hiện | Số lượng môđun cần thiết để cài đặt nhiệm vụ | Bộ nhớ máy tính cần thiết để thực hiện nhiệm vụ | Các bước cài đặt nhiệm vụ | Độ phức tạp về mặt tính toán của nhiệm vụ | Cách thức tổ chức và môi trường xung quanh của nhiệm vụ đó | | | 663 |  |
| Trình bày các kênh vào ra của con người | | | | |  |  |  | 664 |  |
| Trình bày các đặc điểm của bộ nhớ cảm nhận | | | | | | • Bộ nhớ cảm nhận: chứa các kích thích nhận được từ các giác quan như nghe,nhìn, sờ mó • Mỗi giác quan có bộ nhớ cảm nhận riêng tại đó các kích thích được mã hóa • Thông tin trong bộ nhớ cảm nhận được lưu theo cách viết đè • Thông tin từ bộ nhớ cảm nhận đượcđưa qua bộ lọc để chuyển đến bộ nhớ ngắn hạn • Thời gian lưu lại thông tin :Bộ nhớ thị giác: 200ms ,Bộ nhớ thính giác:1500ms | Dựa trên bài giảng ACU | | 665 |
| Trình bày một số đặc điểm của hệ nhận thức | | | | | | - Hệ nhận thức nhằm thu nhận thông tin qua các hệ thống giác quan  - Hệ nhận thức phụ thuộc vào cảm xúc, trạng thái của con người - Khả năng của con người là hữu hạn | Dựa trên bài giảng ACU và slide HI | | 666 |
| Góc nhìn phụ thuộc vào những yếu  tố nào? | Kích thước đối tượng | Khoảng cách từ đối tượng đến mắt | Độ sáng | Cả A và B | Cả A, B, C | D |  | 667 |  |
| Phân tích yếu tố  về hệ nhận thức  của cô A ? Từ đó  chỉ áp dụng vào  bài toán tương  tác giữa A và X? |  |  |  |  |  | - Phân tích : Cô A làm trong nhà bếp của một nhà hàng  đông khách nên rất bận công việc làm bếp , nên xét  về các khía cạnh   + Thị giác : không được tốt vì mải bận làm bếp.  + Thính giác : tốt vì thường không cần dùng nhiều  đến trong việc nấu bếp  + Sự cảm nhận về chuyển động : trung bình vì trong  nhà bếp khá nhiều vật chuyển động cùng lúc, dễ gây  rối trí  + Sự tiếp xúc ( bằng tay hoặc chân ) : không được  tốt vì bận phải nấu bếp  - Áp dụng :   + Xây dựng hệ tương tác X chủ yếu tương tác  với người dùng bằng âm thanh ( tức giọng nói )  vì người dùng có thể nhận thức tốt về phương diện này ( tuy nhiên cần chú ý tiếng ồn ở nhà bếp cũng là khá lớn )  , sau đó có thể đến việc áp dụng sự chuyển động  ( độ rung của điện thoại ) , và các áp dụng về thị giác ,  tiếp xúc ( các thao tác với màn hình cảm ứng ) .. | | 668 |  |
| Người dùng tiềm năng của một hệ tương tác được mô hình hóa bởi: | Tri thức, hành vi, năng lực, năng suất, sự tập trung | Tri thức, hành vi, bộ nhớ, cảm xúc, năng lực, năng suất | Tri thức, hành vi, năng lực, năng suất, công thái học, | Tri thức, hành vi, sự tập trung | Tri thức, hành vi, kinh nghiệm | | | 669 |  |
| Trình mô hình bộ xử lý thông tin của con người?Tại sao máy tính tân tiến nhất cũng không sánh nổi bộ não con người? | | | | | | | | | 670 |
| Hệ vận động cung cấp các chức năng tích hợp từ các hệ thống nào? | | | | | | | | 671 |  |
| Trình bày mô hình xử lý thông tin của con người. | | | | | |  |  | 672 |  |
| Hệ vận động của con người gồm mấy hệ nhỏ ? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | B |  | 673 |  |
| Chức năng của bộ xương  trong hệ vận động là gì ? |  |  |  |  |  | - Chức năng nâng đỡ cơ thể.  - Chức năng bảo vệ các cơ quan trong cơ thể: Như là  tủy sống nằm trong ống sống, não bộ nằm trong hộp  sọ, hệ tuần hoàn và hô hấp nằm trong lồng ngực.  - Chức năng vận động: Do các cơ bám vào xương  được coi như hệ đòn bảy đến từ các khớp. Dưới tác  động của hệ thần kinh, cơ co duỗi làm các xương  hoạt động nên xương đóng vai trò chủ động khi vận động.  - Chức năng tạo máu và trao đổi chât: Tủy đỏ ở đầu  xương làm nhiệm vụ tạo huyết (hồng cầu, bạch cầu, tiểu cầu), còn tủy xương là nơi dự trữ mỡ và dự trữ  muối khoáng Ca, phốt pho và đặc biệt dự trữ Ca++  cho cơ thể khi cần thiết. | | 674 |  |
| Hệ vận động cung cấp các chức năng tích hợp từ các hệ thống nào ? | Hệ tuần hoàn | Hệ thần kinh | Hệ cơ | Hệ khớp | Hệ tiêu hóa |  |  | 675 |  |
| Hãy trình bày Khả năng, hạn chế của cảm nhận màu ? cho ví dụ | | | | | | | | 676 |  |
| Bộ nhớ của con người gồm mấy loại? Nêu chi tiết một loại bộ nhớ? | | | | | | | | 677 |  |
| Trình bày mô hình xử lý thông tin của bộ nhớ | | | | | |  |  | 678 |  |
| Em hãy trình bày về bộ nhớ cảm nhận của con người? | | | | | | |  | 679 |  |
| Đâu là đặc trưng của bộ nhớ dài hạn | Thời gian truy cập nhanh (700ms) | Hư hỏng nhanh (200ms) | Cấu trúc tuyến tính | Thông tin được lưu theo cách viết đè | Khả năng hạn chế 7+/- 2 chữ số | C |  | 680 |  |
| Trình bày các loại bộ nhớ của con người |  |  |  |  |  | Bộ nhớ của con người trong việc xử lý thông tin có ba  kiểu bộ nhớ  - Bộ nhớ cảm nhận Khái niệm: bộ nhớ chứa các kích  thích nhận được từ các giác quan như nghe, nhìn, sờ  Đặc điểm: + Không gian lưu trữ không giới hạn  + Thông tin được lưu theo cách ghi đè  + Thời gian truy xuất dữ liệu nhanh  + Thời gian hư hỏng nhanh  - Bô nhớ ngắn hạn Khái niệm: là bộ nhớ chứa các toán  hạng hay các kết quả trung gian của các xử lý hiện thời  và được tổ chức theo kiểu thanh ghi của máy tính  Đặc điểm:  + Không gian lưu trữ hạn chế  + Thời gian truy xuất dữ liệu nhanh  + Thời gian hư hỏng nhanh  - Bộ nhớ dài hạn  Khái niệm: là bộ nhớ có vai trò như bộ nhớ trung tâm  và bộ nhớ thứ cấp của máy tính: nó lưu trữ thông tin  và thông tin đó có thể được đọc hay bị thay đổi  Đặc điểm : + Không gian lưu trữ lớn:  + Thời gian truy xuất chậm  + Thời gian hư hỏng chậm | | 681 |  |
| Đâu là đặc trưng của bộ nhớ dài hạn: | Thời gian truy cập nhanh (700ms) | Hư hỏng nhanh (200ms) | Cấu trúc tuyến tính | Thông tin được lưu theo cách viết đè | Khả năng nhớ hạn chế 7+/- 2 mục | | | 682 |  |
| Phát biểu nào sau đây là sai? | Bộ nhớ cảm nhận của con người giới hạn bởi 7+/-2 mục tin | Thiết kế màn hình sử dụng pull-down menu và các icon để giảm tải bộ nhớ ngắn hạn của con người | Kỹ thuật "Nhận biết thay vì nhớ lại" là 1 phương pháp để giảm tải bộ nhớ ngắn hạn của con người | Cung cấp phím tắt (shortcut) cũng là cách để giảm tải bộ nhớ làm việc | Nên thiết kế câu hỏi dạng đóng (chọn đáp án có sẵn) thay vì câu hỏi dạng yêu cầu người dùng phải suy nghĩ, hồi tưởng để có câu trả lời | | | 683 |  |
| Bộ nhớ ngữ nghĩa vì sao lại đáng tin cậy và bền vững hơn bộ nhớ phân đoạn? | | | | | | | | | 684 |
| Bộ nhớ ngữ nghĩa của bộ nhớ dài hạn chứa thông tin về | Các sự kiện | Các kinh nghiệm | Các kỹ năng | Cả 3 đáp án trên |  |  |  | 685 |  |
| Ưu điểm và nhược điểm của bộ nhớ dài hạn so với bộ nhớ ngắn hạn? | | | | | | | | | 686 |
| Liệt kê ưu điểm của hệ tương tác người máy được ứng dụng | | | | | | | | 687 |  |
| Người sử dụng đóng vai trò như thế nào trong mục đích nghiên cứu? | | | | | | | | 688 |  |
| Cần biết những gì về người sử dụng để xây dựng thành công hệ thống tương tác? | Khả năng ăn uống | Giới tính người sử dụng | Khả năng tâm lý, khả năng tâm sinh lý | Gia đình của người sử dụng | Học vấn của người sử dụng | C |  | 689 |  |
| Khi xây dựng hệ thống  tương tác, ta cần quan  tâm đến những khía cạnh  nào của các nhiệm  vụ cần yêu cầu hệ thống  thực hiện |  |  |  |  |  | Các khía cạnh về cách thức tổ chức và môi trường  xung quanh của nhiệm vụ đó | | 690 |  |
| Để xây dựng thành công các hệ thống tương tác, chúng ta cần biết về: | Trình độ của người dùng hệ thống | Khả năng tâm lý, khả năng tâm sinh lý của người dùng hệ thống | Những nhiệm vụ cần yêu cầu hệ thống thực hiện: loại nhiệm vụ, các khía cạnh tổ chức và môi trường | Các ràng buộc kỹ thuật của môi trường trong đó hệ thống thực hiện nhiệm vụ | Các thiết bị hỗ trợ tương tác | | | 691 |  |
| Để thiết kế hệ tương tác hỗ trợ cô A sử dụng khi điều khiển xe ô tô, hệ thống cần phải thực hiện những nhiệm vụ gì và cách tổ chức ra sao | | | | | | Hệ thống cần phải hỗ trợ cô A lái xe dễ dàng hơn, đưa ra những cảnh báo và các gợi ý khi gặp sự cố. Việc tổ chức các thiết bị thực thi các chức năng phải gần chỗ ngồi của cô A | Khi lái xe trên đường rất dễ gặp phải những tình huống bất ngờ gây nguy hiểm. Cô A cần được cảnh báo và hỗ trợ để giảm thiểu các rủi ro xảy ra. Khi cô A lái xe, cô ngồi ở duy nhất 1 vị trí, các thiết bị phải được đặt gần cô để dễ dàng sử dụng, không tốn nhiều công sức và nỗ lực để tương tác với nó | | 692 |
| Khi thiết kế một hệ thống tương tác, ta cần quan tâm đến khía cạnh nào của nhiệm vụ cần yêu cầu hệ thống thực hiện? | | | | | | cần quan tâm đến cách thức tổ chức và môi trường xung quanh. Cách thức tổ chức ở đây có thể là việc nghiên cứu yêu cầu người dùng, thiết kế. Yếu tố môi trường xung quanh tác động đến hoạt động của hệ thống | cần quan tâm đến cách thức tổ chức và môi trường xung quanh. Cách thức tổ chức ở đây có thể là việc nghiên cứu yêu cầu người dùng, thiết kế. Yếu tố môi trường xung quanh tác động đến hoạt động của hệ thống | | 693 |
| Khi xây dựng hệ thống tương tác, ta cần quan tâm đến những khía cạnh nào của các nhiệm vụ cần yêu cầu hệ thống thực hiện | Số lượng môđun cần thiết để cài đặt nhiệm vụ đó | Bộ nhớ máy tính cần thiết để thực hiện nhiệm vụ | Các bước cài đặt nhiệm vụ | Độ phức tạp về mặt tính toán của nhiệm vụ | Cách thức tổ chức và môi trường xung quanh của nhiệm vụ đó | D |  | 694 |  |
| Môi trường sử dụng hệ  thống X ở đâu,  ai là người sử dụng  hệ thống X và người sử  dụng X cố định hay di  chuyển? |  |  |  |  |  | - Hệ thống X được sử dụng trong môi trường nhà bếp  nhiều tiếng ồn và độ ẩm cao. Cô đầu bếp A chính là  người sử dụng hệ thống X. Cô ấy làm việc trong nhà  bếp luôn phải di chuyển quanh nhà bếp. | | 695 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 696 |  |
| Môi trường cô đầu bếp sử dụng tương tác với hệ thống X là gì? | Văn Phòng | Ngoài đường | Ngoài dàn khoan dầu | Nhà bếp | Phòng tắm | D |  | 697 |  |
| Hãy nêu các đặc trưng của bộ nhớ dài hạn | | | | |  | Cấu trúc tuyến tính. Truy cập chậm. Hư hỏng chậm. Khả năng lưu trữ không hạn chế. Thông tin biểu diễn dưới qua mạng ngữ nghĩa, khung, hoặc luật sản xuất | Đó là những đặc trưng của bộ nhớ dài hạn | | 698 |
| Liệt kê các cơ quan tiếp thông tin đầu vào của con người | | | | | | Mắt, tai, da, mũi, lưỡi, cảm quan trong não bộ | Vì có các kênh nhận thông tin vào là: Thị giác, thính giác, xúc giác, khứu giác, vị giác, hệ thống cảm nhận bên trong | | 699 |
| Khi thiết kế hệ tương tác hỗ trợ cô A điều khiển xe ô tô con, cô A có thể tiếp nhận thông tin và gửi thông điệp với hệ thống bằng các kênh nào? | | | | | | Kênh vào của cô A có thể gồm: Hệ thống thị giác (mắt), hệ thống thính giác (tai), hệ thống cảm giác. Kênh ra của cô A có thể là hệ vận động (sử dụng sức, cơ bắp) | Cô A có thể trao đổi thông tin với hệ thống khi và chỉ khi cô A có thể tiếp nhận được dữ liệu đầu ra của hệ thống và ngược lại. Dữ liệu ra của hệ thống ở đây có thể là hình ảnh (tiếp nhận bởi mắt), âm thanh (tiếp nhận bởi tai), hơi lạnh từ điều hóa (tiếp nhận bởi da). Cô A có thể tác động vào hệ thống thông qua hệ vận động (tác động lực vào việc nhấn phím) | | 700 |
| Tóm tắt sơ lược về hệ kênh vào ra thông tin của con người trong tương tác người máy | | | | | | Trong quá trình tương tác với máy tính con người nhận thông  tin gửi ra từ máy tính và đáp ứng bằng cách cung cấp thông tin cho nó như vậy đầu ra của con người trở thành đầu vào của hệ thống và ngược lại. Kênh và của con người chủ yếu bằng các giác quan còn kênh ra chủ yếu nhờ các mô tơ điều khiển các tác động thông qua các giác quan vật lý như : tay , tai , mắt.....Trong 5 giác quan của con người thì : thị giác, thính giác và xúc giác là 3 giác quan quan trọng với tương tác người - máy. | Dựa vào khái niệm về kênh vào, ra của con người | | 701 |
| Kênh vào của hệ thống xử lý thông tin của con người là: | Các cơ quan tiếp nhận các kích thích từ môi trường bên ngoài | Bất cứ bộ phận nào của cơ thể thực hiện việc hồi đáp các kích thích từ môi trường bên ngoài | Các loại bộ nhớ | Các giác quan | Kênh ra |  |  | 702 |  |
| Coi con người như bộ xử lý thông tin, chúng ta xác định ba hệ thống con: | Bộ nhớ | Cơ quan phản ứng | Cơ quan tiếp nhận | Hệ nhận thức | Hệ vận động |  |  | 703 |  |
| Kênh ra của hệ thống xử lý thông tin của con người là: | Các cơ quan tiếp nhận các kích thích từ môi trường bên ngoài | Bất cứ bộ phận nào của cơ thể thực hiện việc hồi đáp các kích thích từ môi trường bên ngoài | Các loại bộ nhớ | Các giác quan | Kênh vào |  |  | 704 |  |
| Phát biểu nào sau đây là sai ? | Độ tương phản giữa màu chữ và màu nền nhỏ làm cho văn bản dễ đọc | Con người có hai loại tế bào cảm quang | Con người có ba loại bộ nhớ | Con người có năm kiểu lập luận | Đĩa cứng là một dạng bộ nhớ ngắn hạn của máy tính | | | 705 |  |
| Khi quan sát một vật thể, loại tế bào nào trên mắt cho ta cảm nhận ánh sáng? Phân biệt các yếu tố cảm nhận ánh sáng | | | | | | Tế bào hình que; Độ sáng, độ chói và độ tương phản | Vì các tế bào hình que là các tế bào nhạy cảm với ánh sáng, chúng cho ta thấy trong điều kiện thiếu sáng Độ sáng: lượng ánh sáng đo được từ nguồn sáng;  Độ chói: lượng ánh sáng mắt tiếp nhận từ nguồn sáng;  Độ tương phản: dựa trên độ chói sáng của đối tượng nền và đối tượng cần quan sát; | | 706 |
| Đầu ra thường gặp trong sử dụng máy tính? (Nhiều đáp án) | A. Chuyển động | B. Âm thanh | C. Sóng sinh học | D. Hương thơm | E. Mùi vị | Đáp án: A,B,C | Cả A,B,C đều là đầu ra có thể gặp trong máy tính | | 707 |
| Các phát biểu nào sau đây là đúng? | Độ sáng là lượng ánh sáng đo được từ 1 nguồn sáng | Với cùng một nguồn sáng thì độ sáng và độ chói sáng là giống nhau | Độ tương phản được tính dựa trên độ chói sáng của đối tượng nền và của đối tượng cần quan sát | Với cùng độ sáng, hai người khác nhau sẽ có thể cảm nhận độ chói sáng khác nhau | Tất cả đều sai | A,C,D | B sai vì cùng một nguồn sáng thì độ sáng và độ chói sáng là khác nhau với những cơ quan cảm nhận khác nhau | 708 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Con người có thể nhìn rõ ràng đối tượng trong những trường hợp nào? | Ngắm sao vào ban ngày | Buổi tối, tắt đèn phòng ngồi đọc sách | Quan sát đèn giao thông | Vẽ người bằng phấn trên bảng | Vẽ người bằng bút màu trắng trên giấy trắng | C, D | A, B: chênh lệch độ sáng ít,  E: màu sắc chênh lệch ít | | 710 |
| Trong những trường hợp nào sau đây, con người có thể cảm nhận được độ tương phản? (3 đáp án) | Nhìn thấy một cô con dâu ăn mặc lòe loẹt trong một bộ phim Việt Nam trên tivi | Bị giam trong một căn phòng xung quanh chỉ một màu trắng | Đang bật đèn học trong phòng tối thì đột ngột mất điện | Nhắm mắt lại và nghĩ ngợi về tương lai | Buổi sáng đang vui vẻ dẫn người yêu đi trên đường thì dẫm phải kim tiêm, sau đó mắt nháy liên tục | A, C, E | Trong các trường hợp A, C, E, hệ thống thị giác có khả năng phát hiện được sự thay đổi về độ sáng. Với trường hợp B và D, con người chỉ cảm giác được một màu nên không thể cảm nhận được độ tương phản. | | 711 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Các thành phần để cảm nhận màu sắc là ? | Sắc thái của màu | Cường độ màu | Độ bão hòa | A và B | A, B và C | E | 3 thành phần để cảm nhận màu sắc là:  Sắc thái của màu, Cường độ mà và Độ bão hòa | | 713 |
| Theo bạn phát hiện người đi bộ cần tương tác nào | A: bảng chọn | B: ngôn ngữ tự nhiên | C: câu lệnh | D: cả ba đều được | E: cả ba đều không được | E | Lý do vì 3 đáp án A, B, C không phải những cách thức để nhận dạng một đối tượng, cụ thể là con người. | | 714 |
| Ý kiến nào dưới đây là đúng? | Ánh sáng mắt người cảm nhận được thực chất là các bức xạ điện từ có bước sóng từ 380nm-700nm | Trên võng mạc có 3 loại tế bào hình nón chạy cảm với các bước sóng ngắn, trung bình, dài | Màu sắc có thể dùng để gợi nhớ, nhắc nhở cũng như thường dùng để thu hút người dùng vào các thông tin đặc biệt | B và C đúng | Tất cả đều sai | C | A sai vì Ánh sáng mắt người cảm nhận được thực chất là các bức xạ điện từ có bước sóng từ 380nm-780nm | 715 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Một người có khoẳng cách từ mắt đến   mặt đất là 1m5 đứng cách bức tường   cao 2m một đoạn là 3m thì góc   nhìn của người đó là bao nhiêu? | 30 độ | 36 độ | 26 độ | 40 độ | 20 độ | B | Góc nhìn = sin^-1(1.5/sqrt(1.5\*1.5 + 3\*3)) +   sin^-1(0.5/sqrt(0.5\*0.5 + 3\*3)) = 36 độ | | 717 |
| Góc nhìn phụ thuộc vào những yếu tố nào ? | kích thước của đối tượng | khoảng cách từ đối tượng đến mắt | Màu sắc của đối tượng | Chiều cao của người nhìn | A,B đúng | E | Dựa vào công thức tính góc nhìn thì góc nhì phụ thuộc vào kích thước của vật và khoảng cách từ vật đến mắt | | 718 |
| Góc nhìn thường được đo bằng đơn vị nào? | A- độ | B- mét | C- giây | D- lít | E- Phút | A, C, E | Góc nhìn thường được đo bằng đơn vị: độ, phút, giây là các đơn vị đo góc. Lít là đơn vị đo thể tích, mét là đơn vị đo độ dài | | 719 |
| Góc nhìn phụ thuộc vào những yếu tố nào? | Khoảng cách | Kích thước | Sự di chuyển | Sự thay đổi của độ sáng | Màu sắc | A, B |  | 720 |  |
| Góc nhìn phụ thuộc vào gì?  Cho ví dụ để chứng minh? |  |  |  |  |  | Góc nhìn phụ thuộc vào kích thước của đối tượng  và khảng cách từ đối tượng đến mắt.  Ví dụ:   - Nếu đối tượng quá nhỏ dẫn đến góc nhìn nhỏ  -> không có cảm nhận về đối tượng.  - Nếu đối tượng có cùng khoảng cách đối tượng nào  lớn hơn sẽ có góc nhìn lớn hơn và nhìn sẽ tốt hơn | | 721 |  |
| Những nhân tố nào ảnh hưởng đến nhận thức trực quan của thị giác ? | Khoảng cách | Kích thước và chiều cao | Sự chuyển động | Sự thay đổi của độ sáng | Độ tương phản |  |  | 722 |  |
| hướng của các họa tiết để tương tác tốt nhất với ngừoi dùng tập chung chủ yếu vào những yếu tố nào | A. Hướng của họa tiết trong ảnh | B. vị trị của các họa tiết trên khung nhìn | C . các họa tiết có trên ản | D Cả B và C đúng | E. Cả A và B đúng | E | vì muốn thu hút được ngừoi dùng ở các góc nhìn khác nhau thì hướng của các họa tiết phải ở những vị trí thuận lợi đồng thời phụ thuọc và hướng của các họa tiết trên ảnh | | 723 |
| Những hình ảnh nào được mô tả dưới đây là có chứa họa tiết (texture) mà do sự lặp lại về hướng là chủ yếu? (2 đáp án) | A. Ảnh với một màu duy nhất là màu vàng | B. Hình ảnh chụp bức tường có nhìn thấy được những viên gạch xếp chồng lên nhau | C. Hình ảnh chụp những giọt mưa đang rơi | D. Hình vuông | E: Tất cả các đáp án trên | B, C | - B đúng là vì hình ảnh lúc này ta thấy rõ sự lặp đi lặp lại những hình dạng viên gạch là hình chữ nhật  - C đúng vì lúc này ta thấy được sự lặp đi lặp lại những giọt mưa đang rơi theo 1 hướng nhất định  - A, D sai vì những hình này rất đơn giản không có họa tiết nào cả | | 724 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Cặp màu nào dưới đây cho độ tương phản lớn nhất | A. Mực đen trên giấy vàng. | B. Mực đen trên giấy trắng. | C. Mực xanh dương trên giấy trắng. | D. Mực xanh lá cây trên giấy trắng. | E. Mực trắng trên giấy đỏ. | A | Theo nghiên cứu trên trang: http://icolor.vn/kien-thuc/y-nghia-mau-sac/nguyen-tac-phoi-mau!!.html | | 726 |
| Độ tương phản bị ảnh hưởng trực tiếp bởi ? | A. Đối tượng nền | B. Đối tượng quan sát. | C. Nguồn sáng. | D. Độ sáng | E. Độ chói sáng. | Đáp án: A, B, C, E | Nguồn sáng thì ảnh hưởng trực tiếp đến độ tương phản. Còn độ tương phản được tính dựa trên độ chói sáng của đối tượng nền và đối tượng cần quan sát. (A, B, C, E). | | 727 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Tỷ lệ của các họa tiết để tương tác tốt nhất với ngừoi dùng phụ thuộc vào những yếu tố nào | A. Tỷ lệ của khung nhìn | B. tỷ lệ của ảnh | C. tỷ lệ của hoa văn trên ảnh | D. A và B đúng | E. Cả A,B,C đều đúng | đáp án đúng là E | Vì để có một tỷ lệ hoa văn bắt mắt thì nó phải phù hợp với khung nhìn, tỉ lệ hoa văn ,họa tiết, và tỉ lệ của ảnh chứa hoa văn họa tiết đó | | 729 |
| Góc nhìn thường được đo bằng gì? | A: độ, phút, hoặc giây | B: met, centimet, decimet | C: kilogam | D: độ C | E: không có câu trả lời đúng | Đáp án: A. | Góc nhìn thực chất là một góc toán học và đương nhiên phải đo bằng độ, phút hoặc giây | | 730 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Trường hợp nào sau đây thể hiện con người có thể điều chỉnh hệ thống thị giác ?( chọn 1 đáp án đúng) | Khi ở trong phòng rất sáng mà khi tắt đèn, chúng ta không nhìn thấy gì nhưng chỉ cần chớp mắt vài lần là có thể nhìn rõ hơn | Khi đi ngoài trời nắng chói chang, mắt chúng ta sẽ nheo lại để nhìn thấy rõ hơn | Mắt người có thể nhìn rõ ngay lập tức khi thay đổi môi trường ánh sáng đột ngột | A và B đúng | B và C đúng | D | Giải thích: Khi môi trường ánh sáng thay đổi đột ngột, mắt cần thời gian điều tiết nên không thể nhin rõ ngay lập tức | | 732 |
| Những trường hợp nào sau đây ta dễ dàng quan sát? | Nhìn vào mặt trời 5 phút rồi quan sát xung quanh | Quan sát tranh vẽ người trên giấy | Quan sát các hình ảnh trắng đen lặp đi lặp lại với tốc độ nhanh rồi quan sát xung quanh | Quan sát người đi đường | Tìm một lọ hoa màu trắng trong một căn phòng màu trắng | B, D | A, C: hiện tượng gây nhiễu thị giác,  E: hiện tượng đánh lừa do màu sắc | | 733 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 734 |  |
| Mô hình tương tác bằng thị giác là sự phụ thuộc của cảm nhận thị giác vào những yếu tố nào? | Cảm nhận về ánh sáng | Cảm nhận về kích thước | Cảm nhận độ sáng tối | Cảm nhận màu | Cả 4 đáp án trên | E |  | 735 |  |
| Khả năng tiếp nhận âm  thanh của con người phụ thuộc vào những yếu tố gì  của âm thanh? |  |  |  |  |  | Cường độ, tần suất, âm điệu của âm thanh | | 736 |  |
| Mô hình tương tác bằng thị giác là sự phụ thuộc của cảm nhận thị giác vào những yếu tố nào? | Ánh sáng | Kích thước | Độ sáng tối | Màu sắc | Cả 4 đáp án trên |  |  | 737 |  |
| Tại sao chúng ta nhìn thấy ảo ảnh? | Do hình ảnh kém chất lượng | Do quan sát không kĩ càng | Do hình ảnh không có thật để lại trong tâm thức khi quan sát một số hình ảnh đặc biệt | Do thông tin thu thập được từ mắt được xử lý bởi bộ não cho ra các cảm nhận không trùng với vật thể có thật | Do ánh sáng lúc quan sát không tốt | C,D | ảo ảnh là các cảm giác hình ảnh không có thật để lại trong tâm thức khi quan sát một số hình ảnh đặc biệt. Lúc này, thông tin thu thập được từ mắt được xử lý bởi bộ não cho ra các cảm nhận không trùng với vật thể có thật. | | 738 |
| Ảo ảnh đánh lừa nhận thức chúng ta về những điều gì ? | A. Chuyển động, vị trí vật thể | B. HÌnh dạng hình học của vật thể | C. Đọ trong suốt và tương phản | D. Chỉ chuyển động và hình dạng của vật | E. A,B,C đều đúng | E | : Tất cả những thứ có thật ,xung quanh chúng ta đều có những tính chất như chyển động, hình dang , độ tương phản | | 739 |
| Ảo ảnh trong ví dụ của Muller-Lyer về 2 đoạn thẳng concave và convex ( 2 đoạn thẳng dài bằng nhau nhưng có chiều mũi tên ở hai đầu khác nhau) là loại ảo ảnh nào? | Màu sắc | Độ trong suốt | Kích thước | Độ tương phản | Vị trí | C | ảo ảnh kích thước: khi phán đoán kích thước của một vật thể, ta thường cộng dồn cả kích thước của vật nằm bên rìa vật quan sát chứ không chỉ riêng vật cần quan sát. | | 740 |
| Điều nào sau đây đúng khi nói về ảo giác Muller | Hiệu ứng Muller khiến vật nhỏ  hơn có cảm giác lớn hơn vật khác | Hiệu ứng Muller không làm thay đổi  cảm nhận về kích thước của vật được  nhìn thấy | Hiệu ứng Muller làm méo hình  dạng của vật được nhìn thấy | Hiệu ứng Muller làm biến đổi liên tục màu sắc của vật được nhìn thấy | A và C | A |  | 741 |  |
| Ảo ảnh là gì? |  |  |  |  |  | Ảo ảnh là những thứ chúng ta cho là nhìn thấy nhưng  thực tế không phải như vậy. | | 742 |  |
| Điều nào sau đây đúng khi nói về hiệu ứng Muller-Lyer? | Hiệu ứng Muller-Lyer làm người quan sát cảm nhận kích thước của vật được quan sát lớn hơn kích thước thật | Hiệu ứng Muller-Lyer không làm thay đổi cảm nhận về kích thước của vật được quan sát | Hiệu ứng Muller-Lyer làm méo hình dạng của vật được quan sát | Hiệu ứng Muller-Lyer làm biến đổi liên tục màu sắc của vật được quan sát | Hiệu ứng Muller-Lyer làm thay đổi cảm nhận về kích thước và hình dạng của vật được quan sát | | | 743 |  |
| Khi thiết kế chương trình máy tính tương tác với con người qua âm thanh thì đặc điểm về âm thanh nào sau đây là đúng ? (chọn 1 đáp án) | Cần có những âm thanh với tần số, cường độ khác nhau với các thông tin khác nhau | Âm lượng đầu ra cần nhỏ hơn 85db để tránh ảnh hưởng thính lực người dùng | Âm thanh đầu ra phải trong tần số tai người nghe được: 20Hz – 15KHz | A và C đúng | Cả A, B và C đúng | E | Tai người có thể nghe được âm thanh có tần số trong khoảng 20Hz- 15KHz . Âm lượng > 85db có thể gây giảm thính lực khi nghe lâu | | 744 |
| Khi một chương trình xuất hiện lỗi, thông thường hệ thống sẽ gửi thông tin cảnh báo tới người dùng dưới dạng âm thanh như thế nào | A. Không cần thông tin dạng âm thanh, chỉ cần thông tin dạng hình ảnh là đủ | B. Âm thanh là âm báo kéo dài, có giai điệu nhẹ nhàng, ru dương | C. Âm thanh là âm báo dài hoặc ngắn, có cường độ lớn. Nếu là âm thanh kéo dài sẽ có âm điệu dồn dập | D. Âm thanh nằm trong dải tần số từ 20Hz tới 15000Hz | E. Âm thanh càng quen thuộc với các âm thanh nghe được trong cuộc sống hằng ngày càng tốt | C, D | Âm thanh được dùng để cảnh báo phải nàm trong ngưỡng nghe được của tai người từ 20hz tới 15000Hz. Âm thanh cần có cường độ lớn và âm điệu đồn dập để tạo cho người | | 745 |
| Câu nào đúng khi nói về bộ máy vậy lý của tai? | A : Tai ngoài–bảo vệ tai trong và khuếch đại âm thanh, Tai giữa–Truyền sóng âm thanh rung động vào bên trong, Tai trong–Truyền các xung thần kinh thính giác | B : Tai giữa–bảo vệ tai trong và khuếch đại âm thanh, Tai ngoài–Truyền sóng âm thanh rung động vào bên trong, Tai trong–Truyền các xung thần kinh thính giác | C : Tai ngoài–bảo vệ tai trong và khuếch đại âm thanh, Tai trong–Truyền sóng âm thanh rung động vào bên trong, Tai giữa –Truyền các xung thần kinh thính giác | D : Tai trong–bảo vệ tai trong và khuếch đại âm thanh, Tai giữa–Truyền sóng âm thanh rung động vào bên trong, Tai ngoài –Truyền các xung thần kinh thính giác | E : Tai giữa–bảo vệ tai trong và khuếch đại âm thanh, Tai trong–Truyền sóng âm thanh rung động vào bên trong, Tai ngoài–Truyền các xung thần kinh thính giác | A | Đã được ghi trong slide | | 746 |
| Câu nào không đúng khi nói về hệ  thống thính giác của con người? | Có thể nghe được những âm thanh  trong khoảng 15Hz đến 20 KHz | Gồm các yếu tố: độ vang,  âm sắc, tần số | Tần số khác nhau kích thích vùng cảm nhận khác nhau của não gây xung động khác nhau | Ngưỡng nghe là 0 - 130dB | Khi cảm nhận thông tin hệ thống thính giác cần lọc bỏ tạp âm để giữ lại thông tin cần thiết | A |  | 747 |  |
| Khả năng tiếp nhận âm thanh của con người phụ thuộc vào: | Tần số | Âm điệu | Cường độ âm thanh | Độ vang | Tiếng vọng |  |  | 748 |  |
| Phát biểu nào về hệ thống thính giác của con người sau đây là sai? | Con người có thể nghe được những âm thanh trong khoảng 15Hz đến 20 KHz | Khả năng tiếp nhận của hệ thống thính giác phụ thuộc vào các yếu tố: độ vang, âm sắc, tần số | Tần số khác nhau kích thích vùng cảm nhận khác nhau của não gây xung động khác nhau | Ngưỡng nghe là 0 - 130dB | Khi cảm nhận thông tin, hệ thống thính giác cần lọc bỏ tạp âm để giữ lại thông tin cần thiết | | | 749 |  |
| Việc cảm nhận thông qua da là cảm nhận nào | A: cảm nhận nhiệt | B: cảm nhận sức căng do áp suất | C:cảm nhận cơ khí | D: A và B | E: Cả 3 đáp án A, B, C | đáp án: E | vì da con người cảm nhận được nhiệt, sức căng và cơ khí | | 750 |
| Bộ nhớ cảm nhận bao gồm các ý nào sau đây: (2 đáp án) | A: Thông tin được lưu theo cách viết đè. | B: Thông tin được lưu theo cách viết lưu vết. | C: Thông tin sẽ được đưa tới bộ nhớ ngắn hạn. | D: Thông tin sẽ được loại bỏ ngay sau khi đưa tới bộ nhớ dài hạn. | E: Những phần còn lại không quên của bộ nhớ cảm nhận sẽ được đưa vào bộ nhớ ngắn hạn. | Đáp án: A, E. | B sai vì không có bộ nhớ lưu vết. C sai vì thông tin còn sót lại từ bộ nhớ cảm nhận mới được đưa vào bộ nhớ ngắn hạn. D sai vì thông tin phải đưa tới bộ nhớ ngắn hạn | | 751 |
| Lấy ví dụ cụ thể về hệ thống xúc giác tactile liên quan đến cảm nhận sờ, mó, chạm | | | | | | | | | 752 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| việc cảm nhận khi sử dụng cơ bắp có gì khác với các cảm nhận còn lại | A: thay đổi cảm giác nhiệt độ | B:thay đổi cảm giác về trọng lượng | C:thay đổi cảm giác về tư thế | D: A và B | E: tất cả đều sai | đáp án: B | vì khi sử dụng cơ bắp hay gân cốt là do sự thay đổi về trọng lượng | | 754 |
| Khi muốn bấm phím Home trên màn hình điện thoại, chúng ta thường sử dụng ngón trỏ hoặc ngón cái chứ không phải ngón út. Đặc điểm nào của con người dẫn đến hiện tượng này: | Cảm nhận khi sở/mó (tactile) | Bộ nhớ ngữ nghĩa | Cảm nhận khi thay đổi tư thế (proprioception) | Cảm nhận sử dụng cơ bắp, gân cốt (kinesthesia) | Cảm nhận màu sắc | Đáp án đúng D | kinesthesia là cảm nhận sử dụng cơ bắp, gân cốt. Chúng ta có thể cảm nhận được tốc độ chậm và sự khó khăn khi vận động ngón út để bấm | | 755 |
| Đưa ra một ví dụ cụ thể về việc con người tiếp nhận và phân tích thông tin thông qua gân cốt và cơ bắp ? | | | | | | | | | 756 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Cảm nhận khi thay đổi tư thế là thuộc kênh vào ra thông tin nào của con người? (chọn 1 đáp án) | Thị giác | Xúc giác | Vị giác | Khứu giác | Thính giác | B | Cảm nhận khi thay đổi tư thế là 1 trong 3 hệ thống xúc giác | | 758 |
| Hệ thống Prioproception liên quan đến những cảm nhận nào sau đây? (nhiều đáp án) | Cảm nhận âm thanh | Cảm nhận sức căng | Cảm nhận về kích thước | Cảm nhận nhiệt độ | Cảm nhận ánh sáng | B, D | Cảm nhận âm thanh thuộc vệ hệ thống thính giác. Cảm nhận ánh sáng, cảm nhận về kích thước thuộc về hệ thống thị giác. Trong khi đó, hệ thống Prioproception là một loại hệ thống xúc giác. Do đó chỉ có B, D là đáp án đúng. | | 759 |
| Xác định các thông tin mà xúc giác cung cấp và việc cảm nhận thông qua da khi bất ngờ bị nhiệt độ cao dính vào người | | | | | | | | | 760 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 762 |  |
| Hệ vận động gồm những hệ cơ quan nào? | Hệ thần kinh | Hệ tuần hoàn | Hệ cơ | Hệ sinh dục | Hệ khớp | A, C, E | B: hệ có chức năng vận chuyển máu, chất dinh dưỡng;  D: hệ có chức năng sinh sản | | 763 |
| Theo Luật Fitt’s Law , đâu là công thức đúng tính thời gian trung bình để thực hiện việc dịch chuyển? | T=a+b log2(d/s+1); | T=a-b log2(d/s+1); | T=a+b log2(s/d+1); | T=a+b log2(d/s-1); | b+a log2(d/s+1); | A | Theo luật Fitt’s Law về sự dịch chuyển, thời gian trung bình để thực hiện việc dịch chuyển là T=a+b log2(d/s+1) Trong đó: a, b là tham số xác định bằng kinh nghiệm theo phương pháp hồi quy tuyến tính d là khoảng cách từ điểm xuất phát đến với tâm của đích s là độ rộng của đích | | 764 |
| Hệ vận động cung cấp các chức năng tích hợp từ các hệ thống nào ? | Hệ tuần hoàn | Hệ thần kinh | Hệ cơ | Hệ khớp | Hệ tiêu hóa | B,C,D |  | 765 |  |
| Công thức luật Fitt về sự  dịch chuyển được tính  toán dựa trên cơ sở nào? Trong tương tác người máy  luật Fitt được áp dụng để  làm gì? |  |  |  |  |  | Luật Fitt được tính toán dựa trên cơ sở về khoảng cách  tới đích và kích thước của đích.Luật Fitt được áp dụng  để mô hình hoá hành động cử chỉ của con người bằng  ngón tay hay chuột khi tương tác với máy tính | | 766 |  |
| Luật Fitts về sự dịch chuyển được tính toán dựa trên cơ sở nào? Trong lĩnh vực tương tác người máy, luật Fitts được áp dụng để làm gì? Cho ví dụ minh họa về cách thức vận dụng luật Fitts trong bài tập lớn. | | | | | | | | 767 |  |
| Những đặc điểm nào là đúng của bộ nhớ cảm nhận ? (chọn 3 đáp án đúng) | Thông tin trong bộ nhớ cảm nhận đươc lưu bằng cách viết đè | Thông tin từ bộ nhớ cảm nhận sẽ được qua bộ lọc tới bộ nhớ ngắn hạn | Mỗi giác quan có bộ nhớ cảm nhận riêng | Bộ nhớ cảm nhận có thời gian lưu trữ lâu, không hạn chế | Thời gian lưu lại thông tin của bộ nhớ thị giác là khoảng 3000ms | A, B, C | Đáp án D là đặc điểm của bộ nhớ dài hạn. Đáp án E : thời gian lưu lại thông tin của bộ nhớ thị giác khoảng 200ms | | 768 |
| Đâu là mô tả đúng nhất về bộ nhớ cảm   nhận (chọn 2 đáp án) | Là cấu trúc lưu trữ thông tin trong thời gian rất ngắn mà chúng ta nhận 1 cách có chủ định từ các giác quan | Thông tin trong bộ nhớ cảm nhận được lưu một các rõ ràng riêng biệt không đè lên nhau. | Thông tin từ bộ nhớ cảm nhận được đưa qua bộ lọc rồi chuyển đến bộ nhớ ngăn hạn | Thời gian lưu lại thông tin của  bộ nhớ thị giác là 200ms | Thời gian lưu lại thông tin của  bộ nhớ thính giác là 150ms | C,D | Là cấu trúc lưu trữ thông tin trong thời gian rất ngắn mà chúng ta nhận 1 cách vô thức từ các giác quan  Thời gian lưu lại thông tin của  bộ nhớ thính giác là 1500ms | | 769 |
| Bộ nhớ cảm nhận lưu trữ thông tin từ các kích thích giác quan nào? | Thị giác | Thính giác | Xúc giác | Vị giác | Khứu giác | A, B, C, D, E | Vì bộ nhớ cảm nhận chứa tất cả các kích thích từ các giác quan cảm nhận | | 770 |
| Thông tin được lưu trữ ở bộ nhớ cảm nhận sẽ được xử lí ra sao? | A. Một số thông tin có thể bị quên | B. Một số thông tin có thể được đưa vào bộ nhớ ngắn hạn | C. Một số thông tin có thể được đưa vào bộ nhớ dài hạn | D. Thông tin được lưu trữ mãi ở bộ nhớ cảm nhận. Không lo mất mát hay bị thay đổi | E. Tất cả thông tin ở bộ nhớ cảm nhận đều sẽ bị quên mà không được chuyển đi đâu hết | A, B | Bộ nhớ cảm nhận có dung lượng không giới hạn, có thời gian lưu trữ ngắn, thông tin của bộ nhớ cảm nhận có thể bị quên hoặc được chuyển sang bộ nhớ ngắn hạn | | 771 |
| Trong bộ nhớ cảm nhận, thời gian lưu lại thông tin của bộ nhớ thị giác là bao nhiêu? | Khoảng 200ms | Khoảng 500ms | Khoảng 700ms | Khoảng 1200ms | Khoảng 1500ms | A |  | 772 |  |
| Em hãy trình bày về bộ  nhớ cảm nhận của con  người? |  |  |  |  |  | Bộ nhớ cảm nhận: chứa các kích thích nhận được từ  các giác quan như nghe, nhình, sờ mó  Mỗi giác quan có bộ nhớ cảm nhận riêng tại đó các  kích thích được mã hóa  Thông tin trong bộ nhớ cảm nhận được lưu theo cách  viết đè  Thông tin từ bộ nhớ cảm nhận được đưa qua bộ lọc  để chuyển đến bộ nhớ ngắn hạ  Thời gian lưu lại thông tin: Bộ nhớ thị giác là 200ms,  Bộ nhớ thính giác là 1500ms | | 773 |  |
| Thời gian lưu lại thông tin của bộ nhớ cảm nhận thị giác là bao nhiêu? | Khoảng 200ms | Khoảng 500ms | Khoảng 700ms | Khoảng 1200ms | Khoảng 1500ms |  |  | 774 |  |
| Thời gian lưu lại thông tin của bộ nhớ cảm nhận thính giác là bao nhiêu? | Khoảng 200ms | Khoảng 500ms | Khoảng 700ms | Khoảng 1200ms | Khoảng 1500ms |  |  | 775 |  |
| Chọn câu đúng về bộ nhớ ngắn hạn | Thời gian truy cập chậm | Hư hỏng nhanh | Cấu trúc tuyến tính | Khả năng không hạn chế | Rời rạc | B | Bộ nhớ ngắn hạn có thời gian hư hỏng nhanh (200ms) | | 776 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 777 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 778 |  |
| Bộ nhớ của con người được chia làm 3 kiểu bộ nhớ(Cảm nhận, ngắn hạn, dài hạn). Các đặc trưng chính của bộ nhớ ngắn hạn là gì? | Thời gian truy cập nhanh, khoảng 70ms | Thông tin hư hỏng nhanh, khoảng 200ms | Có cấu trúc tuyến tính | Dung lượng bộ nhớ không hạn chế | Dung lượng bộ nhớ hạn chế | A, B, E |  | 779 |  |
| Những đặc điểm của bộ  nhớ ngắn hạn và áp dụng  trong thiết kế tương tác  cho X |  |  |  |  |  | -Là bộ nhớ làm việc mã hóa bằng âm vị học  -Sẵn sàng có thể sử dụng trong thời gian ngắn 10 - 15s  -Thời gian truy cập nhanh 700ms  -Thời gian hư hỏng nhanh 200ms  -Khả năng lưu trữ hạn chế 5 - 9 thông tin  -Áp dụng: thiết kế tương tác không nên vượt quá 7 thao tác | | 780 |  |
| Đâu là mô tả sai về bộ nhớ ngắn hạn: | Thời gian truy cập nhanh | Khả năng hạn chế | Hư hỏng nhanh | Thông tin từ bộ nhớ ngắn hạn bị quên hoặc được chuyển dịch sang bộ nhớ cảm nhận | Thông tin của bộ nhớ ngắn hạn được lấy từ bộ nhớ cảm nhận | | | 781 |  |
| Câu nào đúng về bộ nhớ dài hạn ? | Thời gian truy cập nhanh | Thời gian truy cập chậm | Hư hỏng chậm | A và C | B và C | B và C | Bộ nhớ ngắn hạn có thời gian truy   cập chậm nhưng lại khó hư hỏng | | 782 |
| Câu nào sau đây là sai khi nói về bộ nhớ dài hạn ? | Dùng để lưu trữ các thông tin của con người | Khả năng lưu trữ của bộ nhớ dài hạn là vô hạn | Thời gian nhớ lại của các thông tin ít sử dụng thường lâu hơn các thông tin hay sử dụng | Bộ nhớ dài hạn thường được xử lý thông qua 3 giai đoạn | Có 2 loại bộ nhớ dài hạn đó là: bộ nhớ phân đoạn và bộ nhớ ngữ nghĩa. | | | 783 |  |
| Đặc điểm của bộ nhớ ngữ nghĩa? | Là bộ nhớ về các sự kiện và kiến thức liên quan. | hoạt động dựa trên các khái niệm khách quan nên không đáng tin cậy và bền vững hơn bộ nhớ phân đoạn | bao gồm những kỉ niệm là những sự kiện đã xảy ra | Các sự kiện có thể được tái tạo hoặc cập nhật bằng các cảm xúc hiện tại | Thông tin từ bộ nhớ ngữ nghĩa được lấy từ bộ nhớ rời rạc | A và E | Đặc điểm của bộ nhớ ngữ nghĩa là bộ nhớ về các sự kiện và kiến thức liên quan. Hoạt động dựa trên các khái niệm khách quan nên đáng tin cậy và bền vững hơn bộ nhớ phân đoạn. Thông tin từ bộ nhớ ngữ nghĩa được lấy từ bộ nhớ rời rạc | | 784 |
| Bộ nhớ nào của con người có tính bền vững nhất: | Bộ nhớ cảm nhận | Bộ nhớ ngắn hạn | Bộ nhớ phân đoạn | Bộ nhớ ngữ nghĩa | Bộ nhớ flash | Đáp án đúng D | Bộ nhớ ngữ nghĩa được xây dựng dựa trên quá trình phân tích và học hỏi của con người nên có tính bền vững nhất | | 785 |
| có mấy loại bộ nhớ dài hạn | | | |  |  |  |  | 786 |  |
| Đâu là các dạng tương tác đúng được sử dụng trong thiết kế giao diện? | Giao tiếp dòng lệnh | Giao tiếp bằng ngôn ngữ tự nhiên | Tất cả các phương án trên | Dạng WIMP | Dạng form | |  | 787 |  |
| khi xử lý thông tin, con người tương tác bằng hệ thống thị giác gồm sự phụ thuộc nào: | A. kích thước hay khoảng cách tương đối giữa đối tượng quan sát và mắt | B.độ sáng và độ tương phản của đối tượng | C.khả năng và hạn chế của hệ thống thị giác | D. cảm nhận nhiệt | E: A,B,C |  |  | 788 |  |
| Da người có thể cảm nhận được các kích thích nào sau đây? | Nhiệt | Sức căng do áp suất | Đáp ứng nhanh và chậm (cơ học) | Ánh sáng | Tiếng ồn |  |  | 789 |  |
| Đâu là các chủ đề cần nghiên cứu về con người trong tương tác người máy? | Kênh vào ra | Bộ nhớ | Phong tục tập quán | Thói quen | Lập luận |  |  | 790 |  |
| Tại sao phải thiết kế tương tác dựa trên suy luận phản chứng của người dùng | Suy luận phản chứng luôn đúng | Suy luận phản chứng dựa trên kinh nghiệm của người dùng | Lý do chủ quan của người thiết kế tương tác | Suy luận phản chứng dựa trên thói quen của người dùng | Tất cả các đáp án trên | | | 791 |  |
| Các tương tác nào say đây dùng để tương tác với máy tính | A: MẮt | B: Tai | C:Răng | D:Tay | E: A,B,D |  |  | 792 |  |
| Đâu là lập luận kiểu suy luận? | Giáo viên thấy học sinh đến muộn => đây là sinh viên lười học vì vậy phải trừ điểm | Vì sinh viên lười học sẽ hay đến lớp muộn => thấy một học sinh đến muộn 3 lần nên kết luận đây là học sinh lười học vì vậy trừ điểm | một nhóm sinh viên nộp bài tập muộn 2 tuần liên tục => nhóm sinh viên này lười học vì thế đánh fail | Do chỉ có sinh viên chăm chỉ mới đạt được kết quả tốt => bắt sinh viên phải làm bài tập thật nhiều | kì trước đánh trượt một sinh viên. Kỳ này lại gặp nữa => đánh trượt tiếp do lười học | B,D |  | 793 |  |
| Trình bày khái niệm suy luận và các đặc điểm của suy luận |  |  |  |  |  | Khái niệm: là dạng suy luận kiểu IF(conditions) THEN (actions)  Đặc điểm:  -Đưa ra kết luận cần thiết một cách logic từ các giả thiết  -Kết luận logic không nhất thiết phải đúng | | 794 |  |
| Mệnh đề quy nạp nào là đúng? | A. Nước đá thì lạnh. | B.Một trái banh bi-da di chuyển khi bị đánh bởi cây cơ. | C. Tất cả nước đá đều lạnh | D. Tất cả banh bi-da bị đánh bởi cây cơ đều di chuyển. | E. Tất cả đều đúng | | | 795 |  |
| Lập luận quy nạp còn có tên gọi khác là gì | suy luận | lũy thừa | logic quy nạp | loại suy | Tất cả đều sai | |  | 796 |  |
| Câu nào đúng khi nói về suy luận quy nạp? | Quy nạp là đưa ra các giải thích về sự kiện quan sát | Quy nạp là suy diễn từ cái đã biết sang cái chưa biết | Suy luận quy nạp luôn luôn đáng tin cậy | Quy nạp là đưa ra kết luận cần thiết 1 cách logic từ giả thiết | Tất cả đều sai | B |  | 797 |  |
| Giả sử kì 20161 bạn đăng ký học môn tương tác người máy của cô Hương Giang. Hãy nêu ít nhất ba lập luận kiểu quy nạp mà bạn nghĩ đến |  |  |  |  |  | Có nhiều đáp án được chấp nhận. Vd cho một đáp án:  1: Nghe nhiều thanh niên nói học môn này của cô giang khó lắm => Môn này khó lắm  2: kỳ trước học kỹ thuật lập trình cô giang thấy khó khó, kỳ này thêm môn này nữa => Cô giang sát thủ nhất nhì bộ môn CNPM  3: học mấy môn dễ điểm cao thì toàn chơi chẳng làm bài tập bao giờ, học mấy môn khó khó kiểu này còn chịu khó làm bài tập => cô giang mà không dạy môn này thì mình sẽ không làm bài tập | | 798 |  |
| Đặc điểm của suy luận kiểu phản chứng   (chọn 3 đáp án) | Suy luận kiểu phản chứng là đưa ra các giải thích về các sự kiện quan sát được | Con người suy luận kiểu phản chứng thường dựa trên kinh nghiệm đã có | Không nên thiết kế giao diện  theo suy luận phản chứng vì nó sẽ tạo nên sự thiếu logic, và thiếu tính thẩm mỹ. | Suy luận kiểu phản chứng là các suy luận dựa trên các cơ sở khoa học, đã có kiểm chứng và hầu hết là đúng | Nếu không thiết kế giao diện theo kinh nghiệm của người dùng sẽ dễ gây mắc lỗi | A,B,E | Suy luận kiểu phản chứng là đưa ra các giải thích về các sự kiện quan sát được dựa trên các kinh nghiệm của bản thân.  Nếu không thiết kế giao diện dựa trên kinh nghiệm người dùng rất dễ dẫn đến sai sot trong việc sử dụng | | 799 |
| Suy luận phản chứng ảnh hương tương tác giữa con người và máy tính,khi thiết kế tương tác cần lưu ý điều gì? | Nên dựa trên kinh nghiệm của con người | Không nên dựa trên kinh nghiệm của con người | Kinh nghiệm của con người không ảnh hương gì nên không liên quan gì khi thiết kế tương tác | Tất cả đều sai | Tất cả đều đúng | |  | 800 |  |
| Ảnh hưởng của suy lận phản chứng đến tương tác giữa người và máy tính, do đó khi thiết kế tương tác cần lưu ý điều gì? | thói quen dựa trên kinh nghiệm | thói quen dựa trên các quy tắc có sẵn | các kết quả đạt được | đặc chưng của 1 yếu tố cụ thể | tất cả các câu đều sai | | | 801 |  |
| Suy luận phản chứng là | Từ những giả thiết có sẵn dẫn dắt để đi tới điều chứng cần chứng minh là đúng | Sử dụng những chứng cớ thu thập trong quá trình quan sát để đi tới kết luận | Sử dụng toán học để chứng minh luận điểm | Tư duy trong trường hợp đối lập so với luận điểm cần chứng minh, từ đó chứng minh điều tư duy là sai dẫn tới điều cần chứng minh là đúng | Tư duy bằng các phương pháp luận giữa con người và thế giới tự nhiên | D |  | 802 |  |
| Đưa ra khái niệm suy luận phản chứng? |  |  |  |  |  | Suy luận phản chứng là đưa ra các giải thích về sự kiện quan sát | | 803 |  |
| Suy luận phản chứng là: | Từ những giả thiết có sẵn dẫn dắt để đi tới điều cần chứng minh là đúng | Dùng những chứng cứ thu thập trong quá trình quan sát để đi tới kết luận | Sử dụng toán học để chứng minh luận điểm | Tư duy trong trường hợp đối lập so với luận điểm cần chứng minh, từ đó chứng minh điều tư duy là sai dẫn tới điều cần chứng minh là đúng | Tư duy bằng các phương pháp luận giữa con người và thế giới tự nhiên | | | 804 |  |
| Tính tương tự (similarity) trong nguyên lý thống nhất, con người giải quyêt vấn đề bằng cách gom nhóm các đối tượng phân biệt dựa trên các tiêu chí nào sau đây thành 1 thể thống nhất? | Hình dạng, khoảng cách, màu sắc | Hình dạng, độ bóng, màu sắc | Độ bóng, khoảng cách, màu sắc | khoảng cách, độ bóng, hình dạng | A, D đúng | B | Tính tương tự (similarity) trong nguyên lý thống nhất, con người giải quyêt vấn đê bằng cách gom nhóm các đối tượng phân biệt dựa trên các tiêu chí hình dạng , độ bóng, màu sắc…thành 1 thể thống nhất. Thể thống nhất xuất hiện một đối tượng có thể được chú ý nhiều hơn nếu nó khác biệt so với đối tượng khác, đối tượng đó là bất bình thường | | 805 |
| Suy luận kiểu phản chứng thể hiện như thế nào trong việc tương tác giữa người và mánh tính? | | | | | | | | | 806 |
| Vấn đề sức khỏe người dùng trong trong nhân trắc học được hiểu như thế nào? | | | | | | | | | 807 |
| Nêu ưu điểm của mô hình tương tác được đề xuất bởi Norman | | | | | | | | 808 |  |
| Thể thống nhất xuất hiện dựa vào tính tương tự khi nào trong các trường hợp sau đây? | Khi các đối tượng phân biệt có các thuộc tính trực quan tương tự nhau. | Khi các đối tượng gần nhau | Khi các đối tượng có một phần tử được nhận biết như là một sự nối dài của phần tử khác | Khi đối tượng có các hình ảnh xuất hiện một cách không đầy đủ | Khi các đối tượng chứa các thông tin tượng tự với các thông tin đã biết | A |  | 809 |  |
| Các nguyên lý nhóm chính trong nguyên lý Gestalt bao gồm? |  |  |  |  |  | - Tính tương tự  - Tính gần nhau  - Tính liên tục  - Tính đóng | | 810 |  |
| Thể thống nhất xuất hiện dựa vào tính tương tự khi nào trong các trường hợp sau đây? | Khi các đối tượng phân biệt có các thuộc tính trực quan tương tự nhau | Khi các đối tượng gần nhau | Khi các đối tượng có một phần tử được nhận biết như là một sự nối dài của phần tử khác | Khi đối tượng có các hình ảnh xuất hiện một cách không đầy đủ | Khi các đối tượng chứa các thông tin tương tự với các thông tin đã biết | | | 811 |  |
| Mô tả ngắn gọn các nguyên lý Gestalt đã học. Với mỗi nguyên lý, chỉ ra ít nhất một cách thức sinh viên đã vận dụng để thiết kế hệ tương tác trong bài tập lớn. | | | | | | | | 812 |  |
| Thời gian lưu thông tin bộ nhớ thính giác | A:1500MS | B:1600MS | C:1700MS | D:1800MS | E:khác | Đáp án đúng là A | khoa học chứng minh | | 813 |
| Tính gần nhau( proximity) là gì? | | | |  |  |  |  | 814 |  |
| Đặc điểm nào của nhóm vật thể hình thành lên tính gần nhau? | | | | | | | | 815 |  |
| Tính gần nhau là yếu tố được quan tâm thứ mấy trong nguyên tắc Gestalt? | thứ nhất | Thứ hai | thứ ba | thứ tư | Nguyên lý Gestalt không bao gồm tính gần nhau | A | Nguyên lý gestalt quan tâm đến tính gần nhau đầu tiên | | 816 |
| Tính liên tục thoe nguyên lý Gestalt xảy ra khi nào? | Các hình ảnh xuất hiện không đầy đủ và con người có xu hướng khép chúng lại | Các phần tử lân cận giống như phần tử nối dài hay mở rộng của phần tử khác | Gom nhóm các đối tượng tương tự nhau | Gom nhóm các đối tượng gần nhau nhất | Cả 4 đáp án đều sai | B | A là tính đóng, B là tính liên tục, C là tính tương đồng, D là tính xấp xỉ (khoảng cách) | | 817 |
| Tính Liên tục là gì? cho ví dụ minh họa ứng dụng của tính liên tục trong thiết kế web | | | | | | | | | 818 |
| Tính liên tục của nguyên lí Gestalt được thể hiện như thế nào trong thiết kế web? Cho ví dụ minh họa cụ thể? | | | | | | | | | 819 |
| Trường hợp nào sau đây là biểu hiện của tính liên tục trong nguyên lý thể thống nhất (Gestal) | Các phần tử lân cận có xu hướng biểu diễn thể thống nhất nếu các phần tử này được nhận biết như là sự nối dài hay mở rộng của phần tử khác | các đối tượng gần nhau được coi là một nhóm | con người sẽ gom nhóm các đối tượng phân biệt có các thuộc tính trực quan tương tự nhau như hình dạng màu sắc độ bóng…thành 1 thể thống nhất | Các hình ảnh vè đối tượng xuất hiện không đầy đủ và con người có xu hướng khép chúng lại bằng cách bổ sung thông tin còn thiếu để tạo ra hình ảnh đầy đủ về đối tượng | tất cả đáp án sai | A | Theo nguyên lý thể thống nhất (Gestal), tính liên tực được thể hiện như sau: các phần tử lân cận có xu hướng biểu diễn thể thống nhất nếu các phần tử này được nhận biết như là sự nối dài hay mở rộng của phần tử khác | | 820 |
| Nguyên lý thể thống nhất (Gestalt) là gì? Trình bày tính đóng trong nguyên lý này? | | | | | | Thể thống nhất (Gestalt) là 1 lý thuyết trong lĩnh vực tâm lý, trong đó giải quyết vấn đề là một quy tình suy nghĩ sản xuất tức là con người phản ứng 1 cách sáng suốt trước các tình huống tương tác và chưa định sẵn với thế giới bên ngoài. Tính đóng của nguyên lý này là: Khi một đối tượng là không đầy đủ, hay một không gian là không hoàn toàn kín, con người thường có xu hướng khép chúng lại để bổ sung những thông tin còn thiếu và hình ảnh đầy đủ về đối tượng | Giải thích: Xem slide số 13 và 18 bài học online số 3 để biết về nội dung của những câu hỏi này | | 821 |
| Nêu tính đóng trong nguyên lí Gestalt. Cho ví dụ về thiết kế tính đóng trong đời sống | | | | | | | | | 822 |
| Nêu định nghĩa Tính đóng ( closure) theo nguyên lý Gestalt. Cho ví dụ ứng dunguj của tính đóng trong thiết kế website | | | | | | | | | 823 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Nguyên lí Gestalt được ứng dụng trong thiết kế web như thế nào? | | | | | | Chúng ta có thể áp dụng nguyên lí thể thống nhất để cung cấp các thông tin ít xuất hiện giúp người dùng xác định cách tổ chức nội dung trang web trước khi đọc nội dung văn bản hoặc hình ảnh trong đó. Điều này giúp người đọc dễ dàng nhóm các phần tử thông tin trước khi đọc nội dung chi tiết | Dựa vào các tính tương tự, tính gần nhau, tính liên tục và tính đóng để sắp xếp, bố cục nội dung trang web | | 825 |
| Tính gần nhau trong nguyên lí Gestalt được ứng dụng trong thiết kế web như thế nào | | | | | | Chúng ta sẽ gom nhóm những thành phần có liên quan đến nhau của một trang web lại thành 1 nhóm. Ví dụ như cùng 1 sản phẩm thì các phần giới thiệu, mô tả, giá tiền về sản phẩm đó thì cần được xếp gần nhau tạo thành 1 nhóm | Nâng cao hiệu quả trang web và giúp người sử dụng có thể sử dụng dễ dàng hơn | | 826 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 827 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Nguyên lí Gestalt gồm mấy tính chất | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | D | Tương tự, gần nhau, liên tục, đóng | | 829 |
| Thể thống nhất xuất hiện dựa vào tính tương tự khi nào trong các trường hợp sau đây? | Khi các đối tượng phân biệt có các thuộc tính trực quan tương tự nhau. | Khi các đối tượng gần nhau | Khi các đối tượng có một phần tử được nhận biết như là một sự nối dài của phần tử khác | Khi đối tượng có các hình ảnh xuất hiện một cách không đầy đủ | Khi các đối tượng chứa các thông tin tượng tự với các thông tin đã biết | A | Vì thể thống nhất xuất hiện khi các đối tượng phân biệt có các thuộc tính tương tự nhau | | 830 |
| : Cách giải quyết vấn tổng quan chỉ ra là hướng giải quyết một bài toán là gì ? và các yếu tố trong hướng giải quyết đó là gì | | | | | | Cách giải quyết đó chính là tìm trong không gian bài toán là sẽ giải quyết được bài toán . Còn yếu tố trong không gian bài toán đó là : Trạng thái khởi đầu, trạng thái hiện tại , trạng thái trung gian và trạng thái đích | Do hai nhà bác học đã đưa ra lý thuyết bài toán là chỉ cần tìm trong không gian bài toán thì sẽ giải quyết được bài toans . Trong không gian bài toán thì cần xác định được các trạng thái như : khởi đầu , hiện tại, trung gian và đích. | | 831 |
| Lý thuyết không gian bài toán trong việc giải quyết các vấn đề tông quát | | | | | | Con người có thể giải quyết bằng cách tìm kiếm trong không gian bài toán. Không gian bài toán bao gồm các trạng thái là : khởi đầu, hiện tại, đích, không gian. Con người thực hiện dịch chuyển từ trạng thái này sang trạng thái khác bằng các phương pháp heuristic | Phương pháp này đã được kiểm chứng và chứng minh trong cuốn Human problem soving 1927Phương pháp này đã được kiểm chứng và chứng minh trong cuốn Human problem soving 1927 | | 832 |
| Con người giải quyết bài toán bằng cách nào? Mô tả bài toán đó. |  |  |  |  |  | Còn người giải quyết bài toán bằng cách tìm kiến trong không gian bài toán. Lý thuyết không gian bài toán bao gồm:  - Trạng thái khởi đầu  - Trạng thái hiện tại  - Trạng thái định  - Trạng thái trung gian  Con người thực hiện các hoạt động để chuyển từ trạng thái này sang trạng thái khác được gọi là phép toán. | | 833 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Với một khung màn hình đã có, người dùng thường có xu hướng nhìn như thế nào? Chọn 2 đáp án | Từ trái sang phải, từ trên xuống dưới | Chú ý vào các phần khung đã được chia ra để theo dõi | Tập trung tìm các chức năng, nội dung muốn dùng | Tìm các nút bấm trước | A, D đúng | A, B | Người dùng phân đoạn các thông tin và theo dõi để tối ưu bộ nhó ngắn hạn | | 835 |
| Các hành động có kĩ năng được đặc tính hóa như thế nào? | | | | | | Các hành động có kĩ năng được đặc tính hóa bằng cách phân đoạn. Nếu có nhiều thông tin thì cần phân đoạn để tối ưu bố nhớ ngắn hạn. Việc phân đoạn thực hiện ở mức khái niệm chứ không nhóm các bài toán ở múc độ cao hơn. | Khi nhìn vào một khung, người dùng thường có xu hướng nhìn từ trái sang phải, từ trên xuống dưới và tập trung vào các vùng được phân chia sẵn | | 836 |
| Cho ví dụ về việc học hỏi kĩ năng của con người? | | | | | | Xét ví dụ học hỏi kĩ năng của con người thông qua việc tổng hợp kiến thức. Việc tổng hợp kiến thức ở đây thông qua các luật sản xuất kiểu suy luận đi từ trường hợp tổng quát đến trường hợp cụ thể. Xét ví dụ in 1 file trong Microsoft-Word. Tổng quát là in 1 file tương ứng với tiêu đề "Tương tác người máy.pdf", các trường hợp cụ thể là: in như thế nào (ấn Ctrl+P) hay in với tùy chọn gì (sau khi ấn Ctrl+P, 1 hộp thoại sẽ hiện ra, khi đó ta có thể tùy chỉnh các thông số như: số lượng bản cần in, in màu hay in đen trắng, in 1 mặt hay 2 mặt...) | xem slide số 24 chương 3 bài học Online | | 837 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Đặc điểm mắc lỗi sơ suất của con người ? | A. Tư duy đúng | B. Tư duy sai | C.Hành động đúng | D.Hành động sai | E. Không có đáp án đúng | Đáp án A, D | Sơ suất : tư duy đúng, hành động sai. Sai sót: tư duy sai hành đông đúng | | 839 |
| : Trong các hành động sau đây, hành động nào thể hiện đúng nhất sơ suất của con người? | Khi muốn tắt soạn thảo văn bản con người biết dấu X là đóng cửa xổ nhưng lại thường xuyên nhấn vào “\_” là ẩn cửa sổ soạn thảo | Người dùng ấn Ctrl + S để bôi đen toàn bộ văn bản | Người dùng nghĩa Ctrl+ C để dán văn bản | Người dùng Ctrl+V để copy văn bản | Người dùng nhầm tưởng nút lưu văn bản là nút in văn bản | A | Vì người dùng tư duy là phải đóng của xổ soạn thảo bằng cách nhấn dấu X là đúng nhưng lại thực hiện sai hành động khi nhấn vào dấu "\_" còn các đáp án khác là sai trong cách tư duy | | 840 |
| Trường hợp nào sau đây là sơ xuất? | Người dùng bấm phím Enter để xuống dòng | Người dùng nhấn phím Shift để viết hoa | Người dùng nghĩ bấm phím Delete để xóa kí tự trước con trỏ và họ bấm phím Delete | Người dùng bấm phím Backspace để xóa kí tự trước con trỏ | Người dùng bấm nhầm chữ a thành chữ s | B, E | Người dùng quên không nhấn giữ phím Shift, bấm nhầm phím a thành s do 2 phím này gần nhau | | 841 |
| Trong các trường hợp sau đây trường hợp nào là trường hợp suy luận quy nạp? | Tất cả các ngày thời tiết nogs đều có nắng từ đó kết luận khi trời nắng sẽ nóng | Các đồng xu làm bằng vàng có thể dẫn điện từ đó kết luận các đồng xu dẫn điện làm bằng vàng | Đa số sinh viên học bách khoa ra trường đều có việc từ đó kết luận học bách khoa ra trường sẽ có việc | Trong tất cả các nút trên màn hình chơi game nút Play là nút nổi bật nhất từ đó kết luận nút nổi bật nhất là nút play | Nếu hôm nay trời mưa thì sẽ được nghỉ học. kết luận được nghỉ học khi trời mưa | A,C | Suy luận quy nạp là suy luận từ trường hợp cụ thể để suy ra các trường hợp tổng quát | | 842 |
| Lỗi nào sau đây là sơ suất | Người dùng dùng Microsoft Word nghĩ phím nhanh Crtl-C là dán đoạn văn bản | Người dùng biết dấu X trên cửa sổ là đóng cửa sổ nhưng lại ấn nhầm dấu "\_" là ẩn cửa sổ | Người dùng nghĩ copy cả đoạn văn bản trong Word là tổ hợp phím Crlt-X | Đáp án A và B đúng | Người dùng có suy nghĩ Crlt-S là thoát ứng dụng Word | B |  | 843 |  |
| Phân biệt sai sót và sơ suất ? |  |  |  |  |  | Sai sót là tư duy sai và hành động theo tư duy còn sơ suất là có tư duy đúng nhưng hành động sai | | 844 |  |
| Các lỗi nào sau đây là sơ suất? | Người dùng dùng Microsoft Word nghĩ phím nhanh Ctrl+C là dán đoạn văn bản | Người dùng biết dấu X trên cửa sổ là đóng cửa sổ nhưng lại ấn nhầm dấu bên cạnh "\_" là ẩn cửa sổ | Người dùng nghĩ copy cả đoạn văn bản trong Word là tổ hợp phím Ctrl+X | Người dùng có suy nghĩ Ctrl+S là thoát ứng dụng Word | Người dùng có ý định ấn vào nút thu nhỏ cửa sổ nhưng lại ấn nhầm sang nút đóng cửa sổ | | | 845 |  |
| Sơ suất là gì ? Chỉ ra ít nhất 5 ví dụ về cách hệ tương tác trong bài tập lớn hỗ trợ người dùng khắc phục / hạn chế sơ suất. | | | | | | | | 846 |  |
| Lỗi nào sau đây là sai sót | Người dùng có ý định ấn vào nút thu nhỏ cửa sổ nhưng lại ấn nhầm sang nút đóng cửa sổ | Người dùng nhầm tưởng nút lưu văn bản là nút in văn bản | Người dùng biết là nhấn Ctrl+K để share tài liệu nhưng lại ấn nhầm Ctrl+O | Chỉ có A, C đúng | Cả A,B,C đều đúng | b | Người dùng nhầm tưởng nút lưu văn bản là nút in văn bản | | 847 |
| Đâu là sai sót trong các trường hợp sau. | Vào topic 5 để commit bài tập topic 5 lên Aseancu.org, trong bước chọn file commit thì chọn file topic 3 | Đến lịch commit bài tập topic 5, làm bài tập topic 3, commit vào topic 3 | Lịch học bắt đầu từ 6h45, 7h15 thong thả đến lớp | Câu hỏi về Sơ Suất, dùng kiến thức về Sai Sót để trả lời. | B, C, D Đều đúng | E | Do đáp án A là sơ suất, nghĩđúng nhưng làm sai. | | 848 |
| Sai sót xuất hiện trong trường hợp nào trong đây? (Chọn 2 đáp án) | Người dùng muốn in nghiêng đoạn văn bản được bôi đen nhưng lại bấm vào nút "B" trên thanh công cụ word thay vì nút "i" | Người dùng nghĩ và sử dụng Word để tạo slide trình chiếu | Người dùng aseancu bật bài giảng mới lên sau đó tắt luôn và nghĩ là bài giảng đã hoàn thành 100% | Người dùng muốn tắt máy tính như lại nhấn vào nút restart thay vì nút shutdown | Người dùng xe máy muốn nhấn chân phanh nhưng đạp vào chân số | B, C | A, D, E là sơ suất khi họ nghĩ đúng như làm sai | | 849 |
| Trường hợp nào sau đây là sai sót? | Người dùng bấm phím Enter để xuống dòng trong một đoạn văn | Người dùng nhấn phím Shift để viết hoa | Người dùng nghĩ bấm phím Delete để xóa kí tự trước con trỏ và họ bấm phím Delete | Người dùng bấm phím Backspace để xóa kí tự sau con trỏ | Người dùng bấm nhầm chữ a thành chữ s | A,D | Người dùng không biết là nhấn giữ Shift+ Enter để xuống dòng trong đoạn văn, nhấn phím Backspace để xóa kí tự trước con trỏ | | 850 |
| Lỗi nào sau đây là sai sót | Người dùng có ý định ấn vào nút thu nhỏ cửa sổ nhưng lại ấn nhầm sang nút đóng cửa sổ | Người dùng nhầm tưởng nút lưu văn bản là nút in văn bản | Người dùng biết là nhấn Ctrl+K để share tài liệu nhưng lại ấn nhầm Ctrl+O | Chỉ có A, C đúng | Cả A,B,C đều đúng | B |  | 851 |  |
| Thế nào là sai sót |  |  |  |  |  | Sai sót là tư duy sai và hành động đúng theo tư duy. | | 852 |  |
| Các lỗi nào sau đây là sai sót? | Người dùng dùng Microsoft Word nghĩ phím nhanh Ctrl+C là dán đoạn văn bản | Người dùng biết là nhấn Ctrl+K để share tài liệu nhưng lại ấn nhầm Ctrl+O | Người dùng nghĩ copy cả đoạn văn bản trong Word là tổ hợp phím Ctrl+X | Người dùng có suy nghĩ Ctrl+S là thoát ứng dụng Word | Người dùng nhầm tưởng nút lưu văn bản là nút in văn bản | | | 853 |  |
| Sai sót là gì ? Chỉ ra ít nhất 5 ví dụ về cách hệ tương tác trong bài tập lớn hỗ trợ người dùng khắc phục / hạn chế sai sót. | | | | | | | | 854 |  |
| Đâu là những lưu ý khi thiết kế giao diện? Chọn một phát biểu đúng nhất | Tâm lý căng thẳng sẽ làm tăng những khó khăn khi tương tác với hệ thống | Người dùng tâm lý thoái mái sẽ bỏ qua những khiếm khuyết của thiết kế | Giao diện có tính thẩm mĩ và hài hòa sẽ ảnh hưởng tích cực với người dùng | Cảm xúc ảnh hưởng đến các đáp ứng sinh lý với một kích thước vật lý | A,B,C đúng | E | Lưu ý thiết kế giao diện gồm:  Tâm lý căng thẳng sẽ làm tăng những khó khăn khi tương tác với hệ thống.  Người dùng tâm lý thoái mái sẽ bỏ qua những khiếm khuyết của thiết kế.  Giao diện có tính thẩm mĩ và hài hòa sẽ ảnh hưởng tích cực với người dùng. | | 855 |
| Nhân tố nào không ảnh hưởng đến người dùng | Ánh sáng | Nhiệt độ | Tiếng ồn | Thời gian | Cả A,B,C,D đều sai | E |  | 856 |  |
| Đâu là những điều lưu ý khi thiết kế các nút playgame thi thiết kế trò chơi | Thiết kể to hơn các nút khác | thiết kế cùng kiểu với các nút | Đểở góc màn hinh | Để chữ to hơn các nút khác | Đặt màu cùng với màu nền | A,C | Khi thiết kế cần thiết kế cần dựa vào kinh nghiệm của người dùng khi học suy luận quy nạp tất cả các nút Play là các nút nổi bật nhất | | 857 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 858 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 859 |  |
| Chọn câu trả lời đúng | có 5 dạng tương tác cơ bản | Yếu tố môi trường ảnh hưởng nhiều đến hiệu quả tương tác | Chất lượng tương tác không phụ thuộc vào ngữ cảnh | Một giao diện dùng được phải tăng hoạt động của trí não | Cả A,B,C đều sai | B |  | 860 |  |
| Nêu ra những lưu ý khi thiết kế giao diện trên khía cạnh cảm xúc? |  |  |  |  |  | - Tâm lý căng thẳng sẽ làm tăng những khó khăn khi tương tác với hệ thống  - Người dùng tâm lý thoải mái sẽ bỏ qua những khiếm khuyết của người thiết kế  - Giao diện có tính thẩm mỹ và hài hòa sẽ ảnh hưởng tích cực đến người dùng | | 861 |  |
| Nêu ra những lưu ý khi thiết kế giao diện trên khía cạnh cảm xúc? Với mỗi lưu ý, chỉ ra ít nhất một cách thức sinh viên đã vận dụng để thiết kế hệ tương tác trong bài tập lớn | | | | | | | | 862 |  |
| Các khác biệt nào sau đây là khác biệt lâu dài? | tuổi tác | giới tính | năng lực hành vi trí tuệ | năng lực hành vi thể chất | hiệu ứng của mệt mỏi | B,C,D | Khác biệt lâu dài bao gồm các khác biệt về giới tính, năng lực hành vi trí tuệ hay thể chất. | | 863 |
| Tại sao lại chia ra làm các loại bộ nhớ khác nhau. | | | | | | Vì bộ nhớ máy tính cũng như não con người, có những thông tin cần lưu trữ lâu dài, có những thông tin cần xử lí nhanh, không cần lưu trữ lâu. Cần chia ra để thích nghi với các loại thông tin cần lưu trữ. | Vì bộ nhớ máy tính cũng như não con người, có những thông tin cần lưu trữ lâu dài, có những thông tin cần xử lí nhanh, không cần lưu trữ lâu. Cần chia ra để thích nghi với các loại thông tin cần lưu trữ. | | 864 |
| Nêu ví dụ về 3 loại khác biệt của cảm xúc con người. Tuổi tác là sự khác biệt nào? Vì sao? | | | | | | Khác biệt lâu dài: Khác biệt vật lý, giới tính, khả năng thể chất,Khác biệt ngắn hạn: Ảnh hưởng của sự căng thẳng tâm lý, ức chế gây ra sự khó chịu ngắn hạn,Khác biệt có thể thay đổi: Khả năng con người thay đổi tùy vào tuổi tác | Ở độ tuổi khác nhau có cảm xúc khác nhau, cảm xúc ở độ tuổi này khác với cảm xúc ở độ tuổi khác do đó nó là khác biệt về thay đổi | | 865 |
| Vai trò của nhân trắc học có mấy đặc điểm chính? | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |  |  | 866 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Đâu không phải là thiết bị vào của máy tính? | A- Bàn phím | B- Màn hình | C- Loa | D- Chuột | E- CPU | B, C | Vì màn hình và loa là các thiết bị ra của máy tính, đóng vai trò truyền tải thông tin đầu ra từ máy tính tới con người | | 868 |
| Trong các thiết bị sau, thiết bị nào thuộc nhóm thiết bị vào ra | Màn hình, Ram, HD, ChuỘT | Màn hình, bàn phím, loa, chuột | Ram, CD, batch, Online | Bàn phím, loa, CD, batch | chuột, loa, Ram, Online | B | Các thành phần máy tính gồm 3 phần Thiết bị ra vào gồm màn hình, chuột, bàn phím, loa, mic… Bộ nhớ gồm RAM, HD, CD Bộ xử lý: Batch, Online | | 869 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 870 |  |
| Câu nào sau đây là sai khi nói về bộ nhớ dài hạn ? | Dùng để lưu trữ các thông tin của con người | Khả năng lưu trữ của bộ nhớ dài hạn là vô hạn | thời gian nhớ lại của các thông tin ít sử dụng thường lâu hơn các thông tin hay sử dụng | Bộ nhớ dài hạn thường được xử lý thông qua 3 giai đoạn | Có 2 loại bộ nhớ dài hạn đó là: bộ nhớ đoạn và bộ nhớ ngữ  nghĩa. | D | Bộ nhớ dài hạn thường được xử lý thông qua 3 giai đoạn | | 871 |
| Đâu không phải l thành phần chính của máy chính? | Thiết bị vào | Thiết bị ra | Bộ xử lý | Bộ nhớ | Thẻ nhớ | E |  | 872 |  |
| Nêu các thành phần chính chính của máy tính |  |  |  |  |  | Các thành phần chính của máy tính: Thiết bị vào ra: bàn phím ,chuột, màn hình... Bộ nhớ gồm CD, RAM, Ổ HD.. Bộ xử lý gồm: Batch, online | | 873 |  |
| Yếu tố nào KHÔNG được đề cập đến như là một bộ phận của máy tính trong tương tác với người dùng? | Thiết bị vào ra | Các kỹ thuật hội thoại | Các loại hội thoại | Bộ nhớ máy tính | Kiến trúc đối thoại | | | 874 |  |
| Yếu tố nào được đề cập đến như là một bộ phận của máy tính trong tương tác với người dùng? | Thiết bị vào ra | Các kỹ thuật hội thoại | Các loại hội thoại | Bộ nhớ máy tính | Kiến trúc đối thoại | | | 875 |  |
| Đâu là khẳng định sai khi nó về bảng vẻ (manuscript)? | Nhận đầu vào là chữ viết tay | Chuyển thông tin vào thành tập tin âm thanh | Chuyển thông tin vào thành tập tin văn bản | Cung cấp cho người dùng phương thức tương tác tự nhiên | Nhận đầu vào là âm thanh | B, E | manuscript nhận đầu vào là chữ viết tay và chuyển thành tập tin văn bản, cung cấp cho người dùng phương thức tương tác tự nhiên | | 876 |
| Thời gian lưu lại thông tin của bộ nhớ thị giác là bao nhiêu? | 100ms | 200ms | 300ms | 400ms | 500ms | B | Thời gian lưu trữ là 200ms | | 877 |
| Đâu là khẳng định sai về bộ nhớ ngắn hạn | Thời gian truy cập nhanh | Khả năng hạn chế | Hư hỏng nhanh | Thông tin từ bộ nhớ ngắn hạn bị quên hoặc được chuyển dịch sang bộ nhớ cảm nhận | Thông tin của bộ nhớ ngắn hạn được lấy từ bộ nhớ cảm nhận | D | Thông tin từ bộ nhớ ngắn hạn bị quên hoặc được chuyển dịch sang bộ nhớ cảm nhận | | 878 |
| Bàn phím là thiết bị để nhập | Chỉ thị | Thông tin | Văn bản và số liệu | Chỉ thị và thông tin |  | C |  | 879 |  |
| Nêu ưu, nhược điểm của thiết bị nhận dạng âm thanh |  |  |  |  |  | .Ưu điểm: Dễ sử dụng, xử lý tự nhiên. Nhược điểm: Kém chính xác, lỗi chính tả | | 880 |  |
| Các thiết bị nào là thiết bị vào: | Bàn phím | Máy in | Loa | Chuột | Bảng vẽ |  |  | 881 |  |
| Đâu là khẳng định sai khi nói về thiết bị ra? | CRT là một loại công nghệ màn hình | Máy in là một thiết bị dùng để xuất nội dung ra giấy | Loa chuyển ngược âm thanh dạng tương tự ra ngoài | Manuscript là một thiết bị ra | Con trỏ và bộ định vị là một loại thiết bị ra | D,E | Manuscript, con trỏ và bộ định vị đều là các thiết bị vào | | 882 |
| Các thiết bị ra chỉ hiển thị là? | A. Màn hình quảng cáo tuyên truyền, ATM.. | b. ATM, máy tính để bàn.. | C. Màn hình công cộng, ATM, Máy tính để bàn | D. Máy tính để bàn, máy tình cầm tay, .. | E. Màn hình quảng cáo tuyên truyền, ATM, điện thoại di động.. | A | Các thiết bị chỉ hiển thị gồm các thiết bị thường không có đầu vào mà chỉ có đầu ra | | 883 |
| Nêu đặc điểm màn hình LCD? | | | |  |  | LCD : Sử dụng công nghệ tinh thể lỏng : tốn ít năng lượng, gọn nhẹ, không có phóng xạ, có khả năng hiển thị từng điểm ánh sáng, cường độ sáng thấp nên ít nhập nháy giảm mỏi mắt. | Đã được nêu trong slide | | 884 |
| Trong các thiết bị sau, thiết bị nào là thiết bị ra | Bàn phím | Máy in | Loa | Chuột | Bảng vẽ | B, C |  | 885 |  |
| Liệt kê ít nhất 05 thiết bị ra |  |  |  |  |  | Màn hình, máy in, Loa, máy chiếu, đĩa CD ( Bổ sung : tai nghe, USB...) | | 886 |  |
| Các thiết bị nào là thiết bị ra: | Bàn phím | Máy in | Loa | Chuột | Bảng vẽ |  |  | 887 |  |
| Nêu các bộ nhớ cảm nhận của máy tính và đặc điểm của chúng | | | | | | Bộ nhớ cảm nhận của máy tính gồm : bộ nhớ vào ra và cache. Bộ nhớ cảm nhận có đặc điểm: dung lượng nhỏ, tốc độ truy xuất rất nhanh | đây là bộ nhớ có tốc độ truy xuất nhanh nhất và nằm rất gần bộ vi xử lý | | 888 |
| Bộ nhớ lâu dài dùng để làm gì | | | |  |  | Bộ nhớ lâu dài dùng để lưu trữ các thông tin cần xử dụng trong thời gian dài, các thông tin phục vụ cho quá trình sử dụng, các thông tin cần được lưu trữ | Bộ nhớ lâu dài dùng để lưu trữ các thông tin cần xử dụng trong thời gian dài, các thông tin phục vụ cho quá trình sử dụng, các thông tin cần được lưu trữ | | 889 |
| Thời gian lưu lại thông tin của bộ nhớ cảm nhận là? | | | | | | Thời gian lưu lại thông tin của bộ nhớ cảm nhận:  – Bộ nhớ thị giác: 200ms  – Bộ nhớ thính giác: 1500ms | Thời gian lưu lại thông tin của bộ nhớ cảm nhận với bộ nhớ thị giác và bộ nhớ thính giác lần lượt là 200ms và 1500ms | | 890 |
| Thời gian lưu lại thông tin của bộ nhớ thị giác là bao nhiêu? | 100ms | 200ms | 300ms | 400ms | 500ms | B |  | 891 |  |
| Tình bày chức năng và đặc điểm về Bộ nhớ cảm nhận của con người |  |  |  |  |  | - Bộ nhớ cảm nhận : chứa các kích thích nhận được từ các giác quan như nghe, nhìn, sờ mó  - Mỗi giác quan có bộ nhớ cảm nhận riêng tại đó các kích thích được mã hóa  - Thông tin trong bộ nhớ cảm nhận được lưu theo cách viết đè  - Thông tin từ bộ nhớ cảm nhận được đưa qua bộ lọc để chuyển đến bộ nhớ ngắn hạn  - Thời gian lưu lại thông tin: Bộ nhớ thị giác là 200ms, Bộ nhớ thính giác là 1500ms | | 892 |  |
| Phát biểu nào sau đây là đúng ? | Độ tương phản giữa màu chữ và màu nền nhỏ làm cho văn bản dễ đọc | Con người có hai loại tế bào cảm quang | Con người có ba loại bộ nhớ | Con người có năm kiểu lập luận | Đĩa cứng là một dạng bộ nhớ ngắn hạn của máy tính | | | 893 |  |
| Bộ nhớ ngắn hạn có ảnh hưởng gì tới Tương Tác Người Máy | | | | | | Cần tìm hiểu về bộ nhớ ngắn hạn để thiết kế giao diện tương tác sao cho người dùng có thể nhớ được các thao tác tương tác một cách nhanh chóng nhất. | Cần tìm hiểu về bộ nhớ ngắn hạn để thiết kế giao diện tương tác sao cho người dùng có thể nhớ được các thao tác tương tác một cách nhanh chóng nhất. | | 894 |
| Các đặc trưng chính của bộ nhớ ngắn hạn là gì? | | | | | | Dung lượng bộ nhớ hạn chế. Thông tin hư hỏng nhanh, khoảng 200ms. Thời gian truy cập nhanh, khoảng 70ms | Dung lượng bộ nhớ hạn chế. Thông tin hư hỏng nhanh, khoảng 200ms. Thời gian truy cập nhanh, khoảng 70ms | | 895 |
| Bộ nhớ ngắn hạn(STM) của con người tương đương với bộ nhớ nào trong máy tính? | | | | | | Bộ nhớ ngắn hạn (STM) của con người tương đương với bộ nhớ RAM trong máy tính. | Bộ nhớ ngắn hạn (STM) của con người tương đương với bộ nhớ RAM trong máy tính. | | 896 |
| Đâu là khẳng định sai về bộ nhớ ngắn hạn | Thời gian truy cập nhanh | Khả năng hạn chế | Hư hỏng nhanh | Thông tin từ bộ nhớ ngắn hạn bị quên hoặc được chuyển dịch sang bộ nhớ cảm nhận | Thông tin của bộ nhớ ngắn hạn được lấy từ bộ nhớ cảm nhận | D |  | 897 |  |
| Trong quá trình phân tích nhiều nhóm phân tích vấn đề "trong quá trình cô A làm việc, sẽ có lúc cô A nhận được rất nhiều đặt món liện tiếp trong thời gian ngắn " nhưng lại không có giải pháp trong danh sách chức năng , vậy làm thế nào để cô A có thể nhớ hết và không bỏ sót bất kì yêu cầu nào? |  |  |  |  |  | X cần có chức năng lưu các yêu cầu đặt món   Sau khi cô A nhận được cuộc gọi đặt món cô A cần mở chức năng lưu yêu cầu đặt món bằng lệnh  Hệ thống cần phản hồi lại khi chức năng được mở bằng một thông báo bằng giọng nói  Ví dụ : Mời bạn đọc tên món  Cô A đọc tên món  Sau 5s nếu hệ thống không nhận được bất kì giọng nói nào nữa sẽ hỏi lại để xác nhận  Ví dụ: Bạn đã đặt món A . Hãy nói Có để lưu, Không để hủy bỏ  Các đặt món sẽ được sắp xếp theo hàng chờ  Cô A có thể mở nghe lại danh sách.  Trong quá trình nghe lại cô A có thể xác nhận khi thiết bị đọc đến món đó để xóa món đó khỏi danh sách | | 898 |  |
| Mô tả ngắn gọn những đặc điểm của bộ nhớ ngắn hạn. Với mỗi đặc điểm, chỉ ra ít nhất một cách thức sinh viên đã vận dụng để thiết kế hệ tương tác trong bài tập lớn. | | | | | | | | 899 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 900 |  |
| Có những loại bộ nhớ dài hạn nào? | | | | |  | Có hai loại bộ nhớ dài hạn: Rời rạc (Episotic)- bộ nhớ tuần tự các sự kiện và Ngữ nghĩa (Semantic)- bộ nhớ có cấu trúc của các sự kiện, khái niệm và kiểu. | Có hai loại bộ nhớ dài hạn: Rời rạc (Episotic)- bộ nhớ tuần tự các sự kiện và Ngữ nghĩa (Semantic)- bộ nhớ có cấu trúc của các sự kiện, khái niệm và kiểu. | | 901 |
| Đâu khôngphải là đặc trưng của bộ nhớ dài hạn | Cấu trúc tuyến tính | Truy cập chậm | Hư hỏng nhanh | Khả năng không hạn chế | Thông tin biểu diễn qua mạng ngữ nghĩa, frame hoặc luật sản xuất | C |  | 902 |  |
| Các đặc trưng của bộ nhớ dài hạn là gì |  |  |  |  |  | -Cấu trúc tuyến tính   -truy nhập chậm 1/10s  -Hư hỏng chậm  -Khả năng không han chế  -Thông tin biểu diễn qua mạng ngữ nghĩa hoặc frame, hoặc luật sản xuất | | 903 |  |
| Nêu các loại lỗi của con người, phân biệt các loại lỗi này, cho ví dụ minh họa | | | | | | Có 2 loại lỗi con người hay mắc phải: Sơ suất và sai sót. Sơ suất là tư duy đúng nhưng hành động sai do đó sơ suất gây ra bởi hành vi chủ quan của con người nhưng không chủ ý hoặc các hạn chế về thể chất của con người. Sai sót là tư duy sai và hành động đúng theo tư duy sai, sai sót gây ra bởi chính tư duy và hành động sai. Sơ suất xảy ra khi hành động xảy ra không đúng với dự định. 2 laoij nguyên nhân xảy ra sơ suất là do cách mô tả hành động hoặc bối cảnh hành động không đúng hoặc không đủ. Sai sót xuất hiện khi mà mục tiêu sai đã thiết lập hay kế hoạch sai đã được hình thành, từ khởi đầu khi hành động chính xác thì vẫn là sai sót vì bản thân hành động là không phù hợp vì nó là 1 phần của sai sót, với sai sót hành động đã thực hiện giống kế hoạch, vấn đề là kế hoạch đó bị sai . Ví dụ về sơ suất: Con người biết khi nhấn vào các nút X trên cửa số màn hình máy tính là tắt ứng dụng nhưng vẫn ấn nhầm vào đó là do so suất. Ví dụ về sai sót, khi làm dự án theo mô hình thác nước và sai ngay từ khi phân tích yêu cầu khách hàng thì toàn bộ dự án sẽ sai vì làm đúng theo kế hoạch sai | | | 904 |
| Nêu 2 cách tiếp cận cơ bản để giải quyết vấn đề ? nêu những đặc trưng cơ bản về hai hướng tiếp cận đó ? | | | | | | đó là sử dụng lý thuyết gestalt và cách giải quyết vấn đề tổng quát . Đặc trưng đối với lý thuyết gestalt là sử dụng các nguyên lý nhóm , các nguyên lý như tính tương tự , tính gần nhau , tính liên tục và tính đóng | Hai cách tiếp cận phổ biến nhất và cũng là hai cách chúng ta được học | | 905 |
| Khi thiết kế chức năng gọi điện thoại rảnh tay của X, có nhóm đã thiết kế về việc bắt đầu cuộc gọi bằng cách cô A ra lệnh bằng giọng nói cho X ví dụ như "Gọi B". Cách thiết kế này có gì không ổn? Nêu cách giải quyết? |  |  |  |  |  | Vấn đề: X luôn luôn phải lắng nghe cô A xem khi nào cô muốn bắt đầu gọi điện. Như vậy X phải liên tục tính toán   Cách giải quyết: chế độ rảnh tay có thể được kích hoạt (qua việc biến nó thành 1 ứng dụng trên desktop hoặc có 1 nút bấm trên X để kích hoạt). Và X chỉ lắng nghe khi chế độ rảnh tay được kích hoạt  chế độ rảnh tay tắt sau 1 khoảng thời gian (ví dụ 2 phút) sau khi không thấy A ra lệnh bằng giọng nói với X nữa. Chế độ rảnh tay tắt, X sẽ dừng lắng nghe | | 906 |  |
| Trong điều kiện không có hoặc có kết nối mạng yếu thì ảnh hưởng đến khả năng nhận diện giọng nói của máy X,hãy đề ra hướng khắc phục. |  |  |  |  |  | - Sử dụng một bộ thư viện nhận diện giọng nói có khả năng nhận diện khi máy có kết nối mạng yếu hoặc không có kết nối mạng  - Tải gói nhận diện ngôn ngữ của google(tiếng việt) về máy để máy hoạt động trong điều kiện kết nối mạng yếu. | | 907 |  |
| Dòng nào sau đây không phải nhược điểm của WIMP | Khó lập trình | Hay lỗi | Tải cao (màn hình đồ họa) | Chậm với người sử dụng có kinh nghiệm | Cần phải đào tạo | | | 908 |  |
| Mục đích nghiên cứu các mô hình tương tác là gì? | Cho phép hiểu những gì xảy ra trong quá trình tương tác giữa người và máy tính | Giảm thiểu chi phí khi xây dựng hệ tương tác | Xác định nguồn gốc các nguyên nhân khó khăn trong quá trình tương tác | A và C | Cả A,B và C | |  | 909 |  |
| Đâu không phải là khái niệm tham chiếu đến khi nói tới ngữ cảnh tương tác | Các khía cạnh xã hội | Tổ chức của tương tác | Kết quả của tương tác | Động cơ của tương tác | Vai trò của tương tác | | | 910 |  |
| Người dùng quan tâm những gì khi tương tác với hệ thống? | đầu vào và đầu ra của hệ thống | cách thức hoạt động của hệ thống | tốc độ hoạt động của hệ thống | lỗi của hệ thống | hệ thống chạy trên nền tảng nào | A |  | 911 |  |
| Trong điều kiện không có hoặc có kết nối mạng yếu thì ảnh hưởng đến khả năng nhận diện giọng nói của máy X,hãy đề ra hướng khắc phục. |  |  |  |  |  | - Sử dụng một bộ thư viện nhận diện giọng nói có khả năng nhận diện khi máy có kết nối mạng yếu hoặc không có kết nối mạng  - Tải gói nhận diện ngôn ngữ của google(tiếng việt) về máy để máy hoạt động trong điều kiện kết nối mạng yếu. | | 912 |  |
| Người dùng quan tâm những gì khi tương tác với hệ thống? | Đầu vào và đầu ra của hệ thống | Cách thức hoạt động của hệ thống | Tốc độ hoạt động của hệ thống | Lỗi của hệ thống | Hệ thống chạy trên nền tảng nào | | | 913 |  |
| trong mô hình khung tương tác, hệ thống gôm những thành phần? | Hệ thống<Core> và người dùng <Task> | Hệ thống <Core> và Đầu vào<Input> | Hệ thống<Core> và đầu ra < output> | Hệ thống<Core>, người dùng<Task>, Đầu vào<Input>, Đầu ra<output> | người dùng<Task> và đầu vào<Input> | | | | 914 |
| Các chức năng mới của một sản phầm thương được đánh giá trên quan điểm nào? | A. Quan điểm người dùng | B. Quan điểm nhà phát triển. | C. Quan điểm chuyên gia | | |  |  | 915 |  |
| Việc phân loại mô hình tương tác theo quan điểm  người dùng thì có mô hình nào là đúng | Mô hình Abowd   and Beale | Mô hình Norman | Mô hình Jeff | Mô hình Bill | Mô hình Kett | A |  | 916 |  |
| Trường hợp nào thể hiện sự ràng buộc vật lý trong nguyên tắc thiết kế giao diện của Norman? | Cổng HDMI được thiết kế với một đầu to một đầu nhỏ khiến người dùng không thể cắm ngược | Đĩa CD có dán nhãn để người dùng không đưa ngược chiều đĩa vào đầu đọc | Viền đỏ, xanh xung quanh chân cắm của loa tương ứng với màu của dây cắm vào từng vị trí | Ký hiệu X được sử dụng là ký hiệu đánh dấu câu trả lời đúng và sai tùy thuộc vào nền văn hóa | Ký hiệu tam giác viền đỏ là ký hiệu cảnh báo được sử dụng trên toàn thế giới | | | 917 |  |
| Trình bày giai đoạn thiết lập mục đích trong các giai đoạn tương tác của mô hình được đề xuất bởi Norman? Lấy một ví dụ về giai đoạn này? | | | | | | Mô hình chu trình thực hiện đánh giá được đề xuất bởi Norman, trong đó các giai đoạn tương tác gồm 7 giai đoạn: thiết lập mục đích, hình thành chủ ý, đặc tả dãy hành động, thực hiện hành động, cảm nhận trạng thái hệ thống, phân tích trạng thái hệ thống, đánh giá trạng thái hệ thống. Trong giai đoạn thiết lập mục đích, người dùng thiết lập mục đích hoặc kết quả của các hành động tiếp theo của họ. Ví dụ khi cần định dạng 1 đoạn văn bản, thì ta cần thiết lập mục đích là đoạn văn bản sau khi định dạng sẽ: căn đều 2 bên, khoảng cách giữa các dòng là 1.2, font chữ là Calibri, toàn bộ đoạn văn bản được in nghiêng. | Giải thích: xem slide số 9/42 bài học online chương 4: Interaction paradigm trên ACU. | | 918 |
| Chu trình thực hiện đánh giá có mấy pha và tổng cộng bao nhiêu bước? | A. 2 pha, 5 bước | B. 2 pha, 6 bước | C. 2 pha, 7 bước | D. 2 pha, 8 bước | E. 2 pha, 9 bước | |  | 919 |  |
| Giai đoạn thực hiện mục tiêu gồm các bước nào sau đây? | A. Hình thành các ý định, xác định các hành động tại giao diện, thực hiện hành động. | B. Nhận biết trạng thái hệ thống, diễn dịch hiểu trạng thái hệ thống, đánh giá hệ thống với mục tiêu. | C. Hình thành chủ ý, nhận biết trạng thái hệ thống, thực hiện hành động. | | D. Hình Thành chủ ý, nhận biết trạng thái, thực hiện. | | | | 920 |
| Tai người có thể phân biệt được sự thay đổi tần số âm thanh | A.1,4Hz | B.1,5Hz | C.1,6Hz | D.1,7Hz |  |  |  | 921 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Trình bày các giai đoạn tương tác của mô hình tương tác đề xuất bởi Norman. Sử dụng mô hình này để mô tả một chức năng nghiệp vụ chính của hệ tương tác trong bài tập lớn. | | | | | | | | 923 |  |
| Cho biết giai đoạn hình thành chủ ý trong các giai đoạn tương tác của mô hình được đề xuất bởi Norman là như thế nào? Cho ví dụ về giai đoạn này? | | | | | | Mô hình chu trình thực hiện đánh giá được đề xuất bởi Norman, trong đó các giai đoạn tương tác gồm 7 giai đoạn: thiết lập mục đích, hình thành chủ ý, đặc tả dãy hành động, thực hiện hành động, cảm nhận trạng thái hệ thống, phân tích trạng thái hệ thống, đánh giá trạng thái hệ thống. Trong giai đoạn hình thành chủ ý, người dùng cần phải xác định những ý định cần thao tác hệ thống bằng việc xây dựng một tập các mục tiêu ở mức trừu tượng để đạt được đầu ra mong muốn. Ví dụ khi cần định dạng 1 bức thư thì ta cần hình thành chủ ý là xác định những hành động mình định làm ví dụ như là: căn đều 2 bên, bôi đen tiêu đề, thụt đầu dòng với mỗi đoạn văn | Giải thích: xem slide số 9 bài học online chương 4 | | 924 |
| Trường hợp nào dưới đây mô tả bước hình thành chủ ý | A . Người dùng check mail bằng trình duyệt google chrome | B .Người dùng phân vân nên sử dụng chương trình duyêt web nào để tốc độ nhanh mà tốn ít tài nguyên | C .Người dùng phàn nàn về ứng dụng google chrome tiêu tốn nhiều ram | D. Người dùng sử dụng phím tăt ctrl w để đóng trình duyệt chrome | E. Tất cả đều sai | |  | 925 |  |
| Mô hình PIE thuộc mô hình tương tác nào? | A. Hình Thức | B. Phi hình thức | C. Bán hình thức | D. B và C đều Đúng | E. Tất cả đều sai | |  | 926 |  |
| Hình thành chủ ý là gì? |  |  |  |  |  | Người dùng chủ động thao tác với hệ thống bằng cách xây dựng một bộ các đích trừu tượng để đạt được sản phẩm đầu ra mong muốn | Vì mục tiêu của sản phẩm là đáp ứng nhu cầu của khách hàng | 927 |  |
| Nêu giai đoạn đặc tả hành động trong mô hình các giai đoạn tương tác được đề xuất bởi Norman? Cho ví dụ? | | | | | | Giai đoạn đặc tả hình động là giai đoạn thứ 3 trong mô hình tương tác gồm 7 giai đoạn được đề xuất bở Norman. Trong gian đoạn này, một tập các hành động ở mức trừu tượng mà đã xác định được từ giai đoạn hình thành chú ý khi này sẽ được cụ thể hóa bằng những thao tác thực trong hệ thống. Ví dụ: với hành động bôi đen chữ mà ta đã xác định được trong bước hình thành chủ ý, khi này ta sẽ cụ thể hành động bằng thao tác Ctrl + B trong Microsoft-Word | Xem slide số 9 chương 4 bài học Online | | 928 |
| Ta có một tình huống sau: Có người ngồi trong phòng và người đó đang muốn đọc sách. Theo mô hình chu trình thực hiện đánh giá của Norman, phương án nào sau đây mô tả về giai đoạn "Đặc tả dãy hành động"? | A. Người đó không đọc được quyển sách vì phòng quá tối. Anh ta thấy rằng cần làm sáng căn phòng hơn để đọc sách. | B. Có một chiếc đèn ở bên cạnh cái ghế anh ta đang ngồi. Anh ấy tin rằng sẽ đọc được sách khi bật chiếc đèn đó lên. | C. Người đó lên kế hoạch về các việc cần làm: Vươn tay tới chiếc đèn và bật đèn. | D. Anh ta vươn tay tới chiếc đèn và bật đèn. | E. Anh ta thấy đèn đã sáng lên. | | | | 929 |
| Xúc giác quan trọng trong các phần mềm | A.Đồ họa | B.Game | C.Phim ảnh | D.Tranh ảnh | |  |  | 930 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Trình bày giai đoạn thực thi trong các giai đoạn tương tác của mô hình được đề xuất bởi Norman? Cho ví dụ về giai đoạn này? | | | | | | Thực hiện hành động thuộc nhóm hành động tinh thần trong chu trình 7 giai đoạn được đề xuất bởi Norman(thiết lập mục đích, hình thành chủ ý, đặc tả dãy hành động, thực hiện hành động, cảm nhận trạng thái hệ thống, phân tích trạng thái hệ thống, đánh giá trạng thái hệ thống). Thực hiện hành động dưới sự trợ giúp của máy tính, điều này giống như ánh xạ giữa ngữ nghĩa của chức năng do máy tính cung cấp và cú phấp để điều khiển máy tính thực hiên chức năng đó | Giải thích: xem slide số 10 bài học online chương 4 | | 932 |
| Ví dụ nào dưới đây miêu tả chu trình thực hiện hành động | A.Người dùng A thiết lập các chức năng cho ứng dung điện thoại | B.Người dùng A đánh giá các chức năng nghe ,gọi trên thiết bị di động | C.Người dùng A thiết kế sơ đồ use case cho ứng dụng nghe gọi trên di động | D.Người dùng A đưa các giao diện vào ghép nối với phần code chức năng nghe gọi của di dộng | E.Người dùng A kiểm thử chức năng nghe gọi trên di động | | | | 933 |
| Các hành động nào được coi là tương tác | A.ấn nút | B. Nói | C.Di chuyển | D.Thở | E. A,B,C |  |  | 934 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Quá trình cảm nhận trạng thái của hệ thống thuộc giai đoạn nào trong chu trình thực hiện đánh giá? Tại sao ? | | | | | | Qúa trình cảm nhận trạng thái của hệ thống nằm trong giai đoạn đánh giá trong mô hình chu trình thực hiện đánh giá của Norman. | Giai đoạn đánh giá gồm 3 quá trình sau : 1.Cảm nhận trạng thái của hệ thống, 2.Phân tích trạng thái của hệ thống, 3.Đánh giá trạng thái của hệ thống. | | 936 |
| sử dụng giác quan nào để nhận ra hệ thống của một ô tô đang gặp sự cố không thể khởi động | A. thị giác | B. xúc giác | C. vị giác | D. khứu giác | E. thính giác | |  | 937 |  |
| sử dụng giác quan nào để nhận ra hệ thống của một phần mềm máy tính đang bị lỗi | A. thị giác | B. xúc giác | C. vị giác | D. khứu giác | E. thính giác | |  | 938 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Nhiệm vụ của quá trình phân tích trạng thái hệ thống | | | | | | Người dùng phải giải thích xem tất cả những gì đã thay đổi trên hệ thống để có thể đánh giá hệ thống về sau. | Bài học số 4 các mô hình tương tác. | | 940 |
| Con người nhìn được: | A. 255 màu | B. Dưới 255 màu | C. 256 màu | D.Dưới 256 màu | |  |  | 941 |  |
| Bước quan sát là giai đoạn chuyển thứ mấy trong mô hình khung tương tác? | A.1 | B.2 | C.3 | D.4 |  |  |  | 942 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Nhóm hành động tinh thần trong mô hình hành vi của Norman gồm bao nhiêu bước? Là những bước nào? | | | | | | 4 bước chính trong chu trình thực hiện đánh giá là: Hình thành chủ ý (người dùng cần xác định mình cần làm gì), Lựa chọn hành động (người dùng cần điểm lại các hành động có thể thực hiện để đạt được mục tiêu và lựa chọn hành động phù hợp nhất), Thực hiện hành động với sự trợ giúp của máy tính, Đánh giá kết quả sau khi thực hiện hành động với kỳ vọng của người dùng. | Phần 1.2 bài giảng 4 Interaction paradigm | | 944 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 945 |  |
| Mô Hình PIE thuộc mô hình tương tác nào? | A. Hình thức | B. Phi hình thức | C. Bán hình thức | D. cả A B C đều đúng | E. Cả B và C đều đúng | | | 946 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 948 |  |
| Mô hình nào không phải là mô hình phát triển phần mềm? | A. Mô hình thác nước | B. Mô hình sao | C. Mô hình xoáy ốc | D. Mô hình trực tuyến | E. Tất cả đều sai | |  | 949 |  |
| Thính giác có khả năng truyền đạt thông tin về điều gì khi tương tác với máy tính? | A.Cảnh báo của máy tính | B.Cảnh báo về môi trường xung quanh người | C. Cảnh báo phần mềm máy tính | D.Cảnh báo phần cứng máy tính | E. Tất cả đáp án trên | | | 950 |  |
| Which of the following is not a Shneiderman's principles? | Enable frequent users to take shortcuts | Design dialogues to yield closure | Offer simple error handling | Mobilize, not miniaturize | Strive for consistency | D |  | 951 |  |
| To enable frequent users to take shortcuts to increase the pace of interaction, we can use? | Abbreviations | Special keys | Hidden commands | Macros | All of them | E |  | 952 |  |
| Nguyên tắc nào sau đây không phải là nguyên tắc thiết kế của Shneiderman ? | Tính nhất quán | Cung cấp phím tắt | Cung cấp thông tin phản hồi cho tất cả các hành động | Thiết kế hội thoại đảm bảo tính đóng | Tính ánh xạ |  |  | 953 |  |
| Nêu bước đầu tiên trong mô hình tương tác 7 bước của Norman. Giải thích nội dung của bước này | | | | | | Bước đầu tiên trong mô hình tương tác 7 bước của Norman là bước hình thành chủ ý. Trong bước này, người dùng sẽ xác định mình định làm gì, tư duy về mục tiêu và ý nghĩa của hành động mình định thực hiện. | Phần 1.2 bài giảng 4 Interaction paradigm | | 954 |
| Pha đánh giá có vai trò gì trong mô thức tương tác của Norman | A. đánh giá | B. nhận xẻt | C.sửa lỗi | D. A,B dều đúng | E. Tất cả đều sai | |  | 955 |  |
| Trong các phần mềm soạn thảo văn bản sau đây, những phần mềm nào có thể giúp lập trinh viên lập trình thuận tiện nhất | A. notepad | B. notepad++ | C. sublime text | D.ms word | E. libre office | |  | 956 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Nêu bước lựa chọn hành động trong mô hình 7 bước của Norman? Giải thích nội dung bước này? | | | | | | Ở bước lựa chọn hành động này người dùng dựa trên những mục tiêu cần thực hiện của bước trước liên kết với các hành động thực của hệ thống. Các hành động này sau đó được sắp xếp theo một quy tắc để chuẩn bị cho bước thực hiện tiếp theo. | Phần 1.2 bài giảng 4 Interaction paradigm | | 958 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 959 |  |
| Ví dụ nào không phải là đầu vào của giao diện người dùng? | Keyboard | Mouse | one' finger(for touch - sensitive screens) | one' voice(for spoken instructions) | map |  |  | 960 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Trình bày nội dung của bước đặc tả hành động trong chu trình Norman | | | | | | Đặc tả hành động là bước thứ 3 trong chu trình. Đặc tả hành động là việc xác định rõ ràng các hành vi của tương tác, là kết quả của bước Hình thành chủ ý. Góp phần hiện thực hóa hơn về các chủ ý thực hiện tương tác của máy tính và người dùng. | Slide 9/42 HCI Chương 4: Interaction paradigm | | 962 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 963 |  |
| Đâu là dạng tương tác thích hợp với người dùng có kinh nghiệm do tính ngắn gọn, nhanh và dễ hiểu của câu lệnh. | Ngôn ngữ tự nhiên | Ngôn ngữ lệnh | Câu hoỉ/Trả lời dạng truy vấn | Điền theo mẫu | |  |  | 964 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Nêu ý nghĩa của việc đánh giá kết quả trong chu trình thực hiện – đánh giá. | | | | | | Người dùng đánh giá hệ thống để chắc chắn rằng hệ thống đã đạt được các kết quả mong đợi, đánh giá tính dùng được, thân thiện, dễ dùng, phù hợp với người dùng | Phần 1.2 bài giảng 4 Interaction paradigm | | 966 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 967 |  |
| Mô thức tương tác là gì | Triết lý thực tiễn | Cách suy nghĩ về việc tương tác | Cách thức tương tác bằng giác quan | Cách tương tác cụ thể | Tất cả các đáp án trên | | | 968 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Sai xót là gì? Nguyên nhân? Sai xót gây ra do yếu tố khách quan hay chủ quan? Vì sao? | | | | | | Là tư duy sai hành động đúng theo tư duy. Gây ra bởi chính cách suy nghĩ và hành động sai. Là yếu tố khách quan | Vì suy nghĩ của chủ thế sai dẫn đến hành động sai vì hành động theo suy nghĩ, suy nghĩ sai do yếu tố khách quan làm sai lệch suy nghĩ | | 970 |
| Trong các tình huống sau, tình huống nào là sai sót của con người? | A. Gõ nhầm một từ khi soạn thảo một văn bản, mặc dù biết từ đó đánh vần như thế nào | B. Đạp nhầm chân phanh với chân ga khi lái xe, mặc dù đã lái xe nhiều năm | C. Quên khóa cửa nhà khi đi vắng. | D. Bấm nhầm dây khi lần đầu học chơi đàn guitar. | E. Cả 3 phương án A, B và C | | | | 971 |
| Sai sót là gì? | A. Xảy ra trong việc thiết lập các mục tiêu, kế hoạch và trong so sánh kết quả với kì vọng | B. Xảy ra trong việc thực hiện một kế hoạch hoặc trong nhận thức hoặc giải thích các trạng thái nhận được | C. Xảy ra tại bất cứ thời điểm nào trong chu trình | D. Cả A và B | E. Không có đáp án nào | | | 972 |  |
| Mô hình chu trình thực hiện gồm nhưng giai đoạn nào ?? | A.Thiết lập mục đích ,đặc tả dãy hành động , mô hình hóa phương thức | B. thiết lập trang thái | C.Cảm nhận trạng thái , đặc tả dãy hành động | D.Thiết lập mục đích , đặc tả dãy hành động ,hình thành dãy chủ ý , thực hiện | E. Cả 3 phương án trên | | | 973 |  |
| Phân biệt sai sót và sơ suất |  |  |  |  |  | Sai sót là lỗi trong việc thiết lập các mục tiêu kế hoạch và trong so sánh kết quả với kì vọng. | Sơ suất là do sự cẩu thả của con người dẫn đến sai sót trong tương tác với hệ thống | 974 |  |
| Nêu sự giống nhau và khác nhau giữa sai sót và sơ xuất? | | | | | | Giống nhau: Hệ thống thực hiện sai ý muốn thực tế của người dùng Khác nhau: Sai sót là suy nghĩ sai nhưng hành động đúng theo suy nghĩ đó nên kết quả sai. Còn sơ xuất là hành vi suy nghĩ đúng cách thực hiện nhưng khi thực hiện sai do nhầm lẫn | Giải thích: Sơ xuất là do không cố ý làm sai, chỉ là vô tình thực hiện sai. Còn sai sót là đã sai ngay từ đầu, từ khi suy nghĩ đã sai | | 975 |
| Thế nào được gọi là sơ xuất con người ? | | | | |  |  |  | 976 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 977 |  |
| chu trình thực hiện đánh giá đề suât bởi Norman được thực hiện sắp xếp thứ tự như thế nào? | A. Xác định mục tiêu - > hình thành ý định -> thực hiện hành động -> đánh giá | B. hình thành mục tiêu -> hành động -> đánh giá | C. xác định mục tiêu -> đánh giá -> ý định-> hành động | D. hành đông-> xác định mục tiêu -> ý định -> đánh giá | E. xác định mục tiêu -> hành động-> ý định -> đánh giá | | | | 978 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Khung tương tác elbow beale gồm các thành phần nào sau đây | Hệ thống | Người dùng | Hệ thống,người dùng,đầu vào,đầu ra | Đầu vào | Đầu ra |  |  | 980 |  |
| Các thành phần chính của khung tương tác Abowd and Beale là: | Con người, máy tính, bối cảnh sử dụng và quy trình phát triển | Con người, hệ thống | Con người, máy tính và giao diện | Người dùng, hệ thống, đầu vào, đầu ra | Đầu vào, đầu ra |  |  | 981 |  |
| Mô hình tương tác là gì? | | |  |  |  | Mô tả biểu diễn về quá trình tương tác giữa con người và máy tính | Vì mô hình là sự biểu diễn các đối tượng trước khi cài đặt, còn tương tác nói về tương tác giữa con người và máy tính nên mô hình tương tác phải là sự biểu diễn các đối tượng trong tương tác giữa con người với máy tính | 982 |  |
| Người dùng chịu trách nhiệm những công việc gì? | A. Mô hình hóa các ý định | B.Thiết lập các mục tiêu | C.Xử lí và trả lại các dữ liệu | D.Nhận lệnh quá trình thực thi trên lõi ngôn ngữ | E.Điều khiển thông qua nhiệm vụ | Đáp án : A,B,E | Giải thích :Người dùng chịu trách nhiệm mô hình hóa và thiết lập các mục tiêu .Điều khiển thông qua các nhiệm vụ | | 983 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 984 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Nêu 7 bước trong chu trình thực hiện - đánh giá | | | | | | Thiết lập mụcđích–Hình thành chủ ý–Đặc tả dãy hành động–Thực hiện hànhđộng–Cảm nhận trạng thái của hệ thống–Phân tích trạngtháicủahệthống–Đánhgiátrạngtháicủahệthốngvớimụcđích | Slide 14/42 bài 4 | | 986 |
| Trong một chương trình nhận diện khuân mặt bằng camera đâu là đầu vào? | A. Là hình ảnh khuân mặt | B. Là vị trí các thực thể trên khuân mặt như mắt mũi miệng... | C. Là tương quan giữ các thực thể | D. Là màu sắc các thực thể trên khuân mặt | E. Là ma trận điểm ảnh | | | 987 |  |
| Tại sao cần có nhiều loại thiết kế bàn phím khác nhau? Nêu ví dụ ? | | | | | | | | 988 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Vai trò của đầu ra trong mô hình khung tương tác là gì? | | | | | | Tương tác gồm 7 giaiđoạn:–Thiết ậpmụcđích–Hìnhthànhchủý–Đặctảdãyhànhđộng–Thựchiệnhànhđộng–Cảmnhậntrạngtháicủahệthống–Phântíchtrạngtháicủahệthống–Đánhgiátrạngtháicủahệthốngvớimụcđích | Phần 1.3 bài giảng 4 Interaction paradigm | | 990 |
| Hệ thống khung tương tác Abowd và Beale gồm mấy thành phần | A. 1 | B.2 | C.3 | D.4 | E.5 |  |  | 991 |  |
| Khi ta thiết lập một tính năng cho máy thì tính năng đó được thực hiện như nào | | | | | | | | | 992 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Chu trình thực thi và đánh giá một thiết kế hội thoại phụ thuộc vào những gì? | | | | | | Chu trình thực thi và đánh giá phụ thuộc vào: ngôn ngữ đầu vào, sự thuận tiện cho người dùng trong quá trình thao tác giao tiếp thông qua thiết bị vào, ánh xạ rõ ràng từ hội thoại tới nhiệm vụ. | Xem slide số 20/42 bài học online chương 4: Interaction paradigm trên ACU. | | 994 |
| Việc thiết kế hội thoại có liên quan gì đến khung tương tác? | | | | | | | | 995 |  |
| Tính chât của trang thái trog thiết kế thoại gồm: | A.Tính đạt tới, tính thuận nghịch,các trạng thái nguy hiểm,có 2 chế độ và thoát, trực quan, kiểu từ vựng, hiển thị | B. Tính trực quan, hiển thị, kiểu từ vựng. | C.Tính trực quan | D. Tính tiện dùng | E.Tính thuận nghịch | | | 996 |  |
| Trong một chu trình thiết lập nhận dạng giọng nói sẽ có bước nào sau đây ?? | A. Đời xe cao | B. Giọng nói phải chuẩn | C . Thiết lập trạng thái giọng nói | D.Thiết lập cảm biến giọng nói | E. Thiết lập giọng nói mô thức với máy | | | | 997 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Tương tác được thực hiện thông qua các yếu tố nào trong khi sử dụng framework? | | | | | | Đáp án: Thông qua 2 yếu tố là Thiết kế hội thoại và Kiểu giao tiếp. | Slide 20/42 bài học online chương 4: Interaction paradigm trên ACU. | | 999 |
| Sử dụng mô hình tương tác (Framework) để làm gì? | Thiết lập mục đích (user) | Hình thành chủ ý | Đặc tả hành động trên giao tiếp | Thực hiện hành động | Nhận và giải thích trạng thái của hệ thống | A,B,C,D | nhiệm vụ của mô hình tương tác là Thiết lập mục đích (user) Hình thành chủ ý Đặc tả hành động trên giao tiếp, Thực hiện hành động, Nhận và giải thích trạng thái của hệ thống | | 1000 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1001 |  |
| Sử dụng mô hình tương tác (Framework) để làm gì? | Thiết lập mục đích (user) | Hình thành chủ ý | Đặc tả hành động trên giao tiếp | Thực hiện hành động | Nhận và giải thích trạng thái của hệ thống | | | | 1002 |
| Sử dụng mô hình tương tác (Framework) để làm gì? | Thiết lập mục đích (user) | Hình thành chủ ý | Đặc tả hành động trên giao tiếp | Thực hiện hành động | Nhận và giải thích trạng thái của hệ thống | A,B,C,D | nhiệm vụ của mô hình tương tác là Thiết lập mục đích (user) Hình thành chủ ý Đặc tả hành động trên giao tiếp, Thực hiện hành động, Nhận và giải thích trạng thái của hệ thống | | 1002 |
| Đâu không phải là kiểu giao tiếp với máy tính | A.Kiểu gia tiếp dưới dạng truy vấn | B. Kiểu giao tiếp điền theo mẫu | C. Khiểu giao tiếp bằng ý niệm | D.Kiểu giao tiếp xử dụng ngôn ngữ lệnh | E.Kiểu giao tiếp sử dụng ngôn ngữ tự nhiên | | | | 1003 |
| Kiểu tương tác nào có trong tương tác người máy | A.Giao tiếp dòng lệnh | B. Giao tiếp ngôn ngữ tự nhiên | c. Giao tiếp lời nói | D. Giao tiếp lịch sự | E.A,B |  |  | 1004 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Các đối tượng xuất hiện cạnh một người dùng đang sử dụng hệ tương tác có thể có tác động gì lên người dùng | | | | | | Hai tác động có thể tác dụng lên người dùng: tạo ra sự cạnh tranh hoặc làm phân tâm. Sự cạnh tranh giúp tăng hiệu suất làm việc của người dùng còn làm phân tâm thì ngược lại làm giảm hiệu suất | Phần 2.1 bài giảng 4 Interaction paradigm | | 1006 |
| Hai yếu tố ảnh hưởng đến người dùng và hệ thống trong tương tác là gì? | Tác động môi trường | tác động ngoại cảnh | yếu tố ảnh hưởng đến hệ thống | làm người dùng phân tâm | tất cả các đáp án đều sai | | | 1007 |  |
| Nếu thiết lập cảm biến mở cửa xe bằng vân tay thì liệu trong hoàn cảnh tương tác nhiệt độ ngoài trời nóng thì có mất tác dụng ? | | | | | | | | | 1008 |
| Các thông tin đầu vào, đầu ra của hệ thống cần phù hợp với điều gì của người dùng? | Năng lực | Hành vi | Nhận thức | Trình độ | Cả 4 phương án trên | | | 1009 |  |
| Các thông tin đầu vào, đầu ra cũng  như các kênh vào ra sử dụng để  giao tiếp với người dùng cần được  xây dựng dựa vào yếu tố nào sau đây  của người dùng? | Năng lực hành vi | Nhận thức | Trình độ | Thói quen | Cả A, B, C, D | E |  | 1010 |  |
| Quan hệ giữa chất lượng giao tiếp và chất lượng tương tác. Cần làm gì để cải thiện chất lượng giao tiếp với người dùng. | | | | | | Chất lượng giao tiếp phụ thuộc vào chất lượng tương tác. Vì thế cần cung cấp các kiểu giao tiếp khác nhau cho các lớp người dùng khác nhau. | Slide 27 bài giảng online . 4 Interaction paradigm | | 1011 |
| Kiểu tương tác dòng lệnh phù hợp với lớp người dùng nào? | Người dùng chuyên gia | Người mới dùng | Người ít dùng máy tính | Cả 3 đáp án trên đều đúng | Cả 3 đáp án trên đều sai | | | 1012 |  |
| Chất lượng giao tiếp có phụ thuộc vào chất lượng tương tác không? nếu có thì các kiểu giao tiếp phải cung cấp như thế nào? | | | | | | | | | 1013 |
| Để đảm bảo chất lượng giao tiếp, các hệ điều hành Linux và Windows đã thiết kế tương tác với các lớp người dùng như thế nào? | | | | | | Linux và Windows duy trì giao diện đồ họa và giao diện dòng lệnh trên các phiên bản của họ. | Giao diện dòng lệnh hướng tới đối tượng như là lập trình viên, quản trị hệ thống, người dùng có chuyên môn cao. Trong khi đó, giao diện đồ họa hướng tới đại đa số người dùng. | | 1014 |
| Trình bày cách thức mà các lớp người dùng sử dụng để tương tác với máy tính | câu hỏi trả lời dạng truy vấn | Điền theo mẫu | Ngôn ngữ lệnh | Ngôn ngữ tự nhiên | câu hỏi trả lời dạng truy vấn,Điền theo mẫu,Ngôn ngữ lệnh,Ngôn ngữ tự nhiên,Menu | | | | 1015 |
| Phát biểu nào sau đây là sai? | mô thức tương tác là triết lý hay các suy nghĩ về tương tác | tính dùng được của hệ tương tác thay đổi khi mô thức tương tác thay đổi | các công nghệ tính toán mới xuất hiện tạo ra các nhận thức mới về mối quan hệ giữa người và máy tính | các thay đổi mang tính lịch sử của cộng nghệ tương tác KHÔNG thay đổi nhận thức về các chuẩn mực tính dùng được của hệ tt và tạo ra các mô thức mới để đảm bảo tính dùng được | tất cả đều đúng | |  | 1016 |  |
| Đâu không phải là tiêu chí chính của  tính dùng được ? | Đáp ứng tính chủ quan | Tính dễ học | tính mềm dẻo | tính vững chắc | tính dự đoán lỗi | A, E |  | 1017 |  |
| Đâu là nhược điểm của mô thức theo lô? | A. Tại 1 thời điểm chỉ chạy được 1 chương trình của người sử dụng. | B. Không dự báo được các hành vi tiếp theo | C. Chỉ cho phép người dùng chạy chương trình đơn giản. | D. Tốn kém chi phí và không gian lưu trữ để thực hiện mô thức. | E. Không cho phép thay đổi trạng thái của thao tác và người sử dụng | | | | 1018 |
| Tập lệnh trong quá trình xử lý theo lô được lưu ở đâu? | Đĩa CD | SSD | HDD | USB | Lưu trên bìa hay bằng giấy | | | | 1019 |
| Đặc điểm nào sau đây không phải là  của mô thức xử lý theo lô? | Tập lệnh được lưu trên bìa hay băng  giấy sau để nạp vào máy tính | Cơ chế lập lịch cho phép các nhiệm  vụ sẽ được thi hành | Tại một thời điểm, chỉ chạy một chương trình của một người sử dụng | Khó sử dụng, vướng,  cồng kềnh | Tất cả các đáp án trên đều sai | B |  | 1020 |  |
| Tại sao cần nghiên cứu  các mô hức tính dùng được? |  |  |  |  |  | Liên quan đến việc thiết kế các hệ thống tương tác  - Hệ thống phải đảm bảo được tính dùng được  - Tính dùng được được đánh giá thế nào?  Có đo được hay không?  Các hệ tương tác đã được thiết kế thành công  cho phép cung cấp mô thức cho việc phát triển  các hệ tương tác trong tương lai  Xây dựng các hệ tương tác tiện dụng hơn các  hệ tương tác đã và đang tồn tại  Thảo luận về các vấn đề liên quan nhằm cải tiến  thiết kế hệ tương tác | | 1021 |  |
| Đâu là ưu điểm của mô thức phân chia thời gian so vơi mô thức xử lý theo lô | A . Cho phép chia sẻ tài nguyên tính toán cho nhiều người sử dụng | B . Công việc được sắp xếp và thực thi theo thứ tự định trước | C. Lượng thông tin giữa máy tính và người dùng có khả năng trao đổi và thao tác được gia tăng | D . Người dùng tích cực hơn và có khả năng tương tác kịp thời | E. Đáp án C, D | |  | 1022 |  |
| Mô thức phân chia thời gian ? | A. Cho phép chia sẻ tài nguên tính toán cho nhiều người sử dụng. | B. Hỗ trợ cơ chế lập lịch cho phép các nhiệm vụ được thi hành theo các thứ tự định trước. | C. Cho phép lưu và chuyển đổi trạng thái của người sử dụng. | D. Cả 3 đáp án trên. | E. A,C đúng. | |  | 1023 |  |
| Đâu không phải là ưu điểm của mô thức phân chia thời gian | Cho phép chia sẻ tìa nguyên tính toán cho nhiều người sử dụng | Gia tăng lượng thông tin giữa người dùng và máy tính so với mô thức xử lý theo lô | Có thể dễ nhìn thấy được đối tượng quan tâm | Cung cấp nhiều thông tin hơn so với mô thức chia lô |  | C |  | 1024 |  |
| Mô thức xử lý theo lô là gì?  Nhược điểm của mô thức này? |  |  |  |  |  | Mô thức xử lý theo lô : tập lệnh được lưu trên bìa  hay băng giấy sau để nạp vào máy tính.  Nhược điểm:  - Tại một thời điểm chỉ chạy một chương trình  của một người sử dụng  - Khó sử dụng | | 1025 |  |
| Nêu ý tưởng và những ưu điểm của mô thức mạng ? | | | | | | Đáp án : Mô thức mạng ra đời cùng với sự phát triển của internet. ý tưởng của mô thức này là dùng mạng để kết nối nhiều thiết bị, nhiều người sử dụng. Ưu điểm là cho phép cài đặt các giải pháp phức tạp hơn có khả năng tích hợp các giải pháp có sẵn. | Xem video bài giảng số 4 : Interaction Paradigm | | 1026 |
| Đâu là ưu điểm của mô thức mạng vượt trội so với các mô thức khác? | A. Có thể lập lịch trình thứ tự các thao tác cần thực hiện | B. Chia sẻ tài nguyên tính toán cho nhiều người sử dụng. | C. Cho phép lưu và chuyển đổi trạng thái của người sử dụng. | D. Cho phép cài đặt các giải pháp phức tạp hơn xử lý trên nhiều máy tính thông qua mạng Internet | E. Tốc độ xử lý nhanh | | | 1027 |  |
| Nêu khái niệm và vai trò của đánh giá trong thiết kế HCI? | A. Khẳng định tính mở rộng hệ thống | B.Khẳng định tính hiệu quả giao tiếp | C.Lượng hóa tiêu chí đối với người dùng | D.Trạng thái người dùng | E.tất cả phương án trên | | | 1028 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1029 |  |
| Mô thức phân chia thời gian là gì? |  |  |  |  |  | là mô thức chia sẻ tài nguyên tính toán cho nhiều  người sử dụng. Mô thức này hỗ trợ cơ chế lập  lịch cho phép các nhiệm vụ sẽ được thi hành theo  thứ tự định trước và cho phép lưu và chuyển đổi  trạng thái người sử dụng cũng như trạng thái chương  trình của từng người dùng. | | 1030 |  |
| Mô thức hiển thị đồ họa là gì? | | | |  |  | Là mô thức sử dụng các thiết bị hiển thị quan sát trực quan cho phép người dùng sử dụng máy tính để tạo một cách nhanh chóng trên màn hình hiển thị các cái mô hình trực quan tinh vi và cho phép nhấn mạnh đóng góp cá nhân của từng người dùng Ý nghĩa: máy tính được sử dụng để mở rộng khả năng của con người thông qua việc hiển thị và điều khiển các biểu diễn khác nhau của 1 thông tin. | xem slide số 33 chương 4 bài học online | | 1031 |
| Mô thức hiển thị đồ họa áp dụng cho tính dùng được không tập trung vào vấn đề nào dưới đây? | A. Thiết bị hiển thị (video display) | B. Cảnh trí (Metaphore) | C. Đa thể thức (Multi modality) | D. Tất cả đều sai | |  |  | 1032 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Các nguyên lý của mô thức điều khiển trực tiếp bao gồm các nguyên lý nào sau đây | A. Tính nhìn thấy được của đối tượng quan tâm | B. Mọi hành động có cú pháp chính xác | C. Thay thế ngôn ngữ dòng lệnh bằng ngôn ngữ điều khiển trực quan. | D. Gia tăng hành động với phản hồi nhanh chóng | E. Tất cả các phương án trên | | | | 1034 |
| Đâu là mô thức cho phép người dùng tương tác mà không cần tập trung hình thành chủ ý ? | Mô thức xử lý theo lô | Mô thức mạng | Mô thức tính toán khắp nơi | Mô thức phân chia thời gian | Mô thức WWW |  |  | 1035 |  |
| Đặc điểm nào sau đây không phải là của mô thức xử lý theo lô? | Tập lệnh được lưu trên bìa hay băng giấy sau để nạp vào máy tính | Cơ chế lập lịch cho phép các nhiệm vụ sẽ được thi hành | Tại một thời điểm, chỉ chạy một chương trình của một người sử dụng | Khó sử dụng, vướng, cồng kềnh | Tất cả các đáp án trên đều sai | | | | 1036 |
| Phát biểu nào sau đây là đúng về mô thức WWW? | Mô thức này tập lệnh được lưu trên bìa hoặc giấy để nạp vào máy tính | Mô thức này cho phép chia sẻ tài nguyên tính toán cho người sử dụng | Mô thức này cho phép người dùng tương tác với nhiều kênh vào ra khác nhau,có thể tương tác tập chung mà không hình thành chủ ý | Mô thức này xuất phát từ ý tưởng biểu diễn các siêu văn bản dạng các cấu trúc liên kết không tuyến tính có thể dễ dàng truy cập bằng các giao thức không phổ quát như http. | Với mô thức,mỗi người dùng có thể sở hữu 1 máy tính phục vụ riêng cho nhu cầu cá nhân và người dùng có thể thục hiện nhiều tác vụ cùng lúc trên các giao diện | D |  | 1037 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1038 |  |
| Đâu là mô thức cho phép người dùng tướng tác mà không cần tập trung hình thành chủ ý ? | Mô thức xử lý theo lô | Mô thức mạng | Mô thức tính toán khắp nơi | Mô thức phân chia thời gian |  | C |  | 1039 |  |
| Nêu các tương tác có thể của người dùng thông qua kiểu tương tác dòng lệnh | | | | | | Người dùng tương tác với máy tính một cách trực tiếp thông qua bàn phím: các phím chức năng, tổ hợp phím tắt, gõ các câu lệnh cấu thành từ kí tự đơn lẻ hoặc từ theo cú pháp định sẵn. | Phần 1.1 bài giảng 5 Interaction Styles | | 1040 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1041 |  |
| Màn hình desktop của window là kiểu cấu trúc bảng chọn nào? | Bảng chọn đơn | Bảng chọn tuyến tính | Bảng chọn mở rộng | Bảng chọn dạng cây | Bảng chọn dạng phân cấp | | | 1042 |  |
| Giao diện nào sau đây là kiểu tương tác dòng lệnh ? | Giao diện hệ điều hành MS-DOS | Giao diện hệ điều hành Windown | GIao diện hệ điều hành Android | Giao diện hệ điều hanh IOS | Giao diện điện thoại | | | 1043 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1044 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Kiểu tương tác dòng lệnh là gì? |  |  |  |  |  | Kiểu tương tác dòng lệnh có nghĩa là ra lệnh trực tiếp cho máy tính bằng các phím chức năng chuỗi ký tự, từ viết tắt hoặc phối hợp giữa các cách này | | 1046 |  |
| Các đặc trưng của kiểu tương tác dòng lệnh là: | Thích hợp với nhiệm vụ có tính lặp lại | Thích hợp với những người có kinh nghiệm | Không tốn công đào tạo | Dễ thích ứng dễ sửa lỗi | Sai sót thấp |  |  | 1047 |  |
| Cái gì không phải đặc điểm của kiểu tương tác dòng lệnh: | Thích hợp với nhiệm vụ có tính lặp lại | Thích hợp với chuyên gia | Không tốn công đào tạo | Dễ thích ứng dễ sửa lỗi | Sai sót thấp |  |  | 1048 |  |
| Kiểu tương tác dòng lệnh phù hợp nhất với kiểu người dùng nào ? | lập trình viên | sinh viên | người nội trợ | kiến trúc sư | cảnh sát | |  | 1049 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1050 |  |
| Dòng nào sau đây không phải là ưu điểm của WIMP | Cho phép truy cập trực tiếp tới chức năng hệ thống | Dễ học, dễ nhớ | Tính chủ động cho người dùng cao, giảm sai xót | Dễ thiết kế | Dễ dàng thay đổi khi cần | | | 1051 |  |
| Những nhược điểm của tương tác dòng lệnh? | Người dùng không phải nhớ lệnh và cú pháp lệnh. | Khó sử dụng đối với người mới dùng | Dễ gây nhầm lẫn | Sai sót cao | Giao diện dễ sử dụng | B,C,D | Kiểu tương tác dòng lệnh yêu cầu người sử dụng phải nhớ câu lệnh và cú pháp lệnh chứ không thể nhập tùy tiện và thường có giao diện khó sử dụng | | 1052 |
| Đâu không phải ưu điểm của tương tác kiểu dòng lệnh | Thích hợp với nhiệm vụ có tính lặp lại | Thích hợp với những người có ít kinh nghiệm | Không tốn công đào tạo | Dễ thích ứng dễ sửa lỗi | Sai sót thấp | C,D,E |  | 1053 |  |
| Công cụ chủ yếu để người dùng nhập liệu trong giao diện ngôn ngữ tự nhiên là gì? | Bàn phím | Micro | Màn hình cảm ứng | Chuột | Cảm biến vân tay | | | 1054 |  |
| Đâu là ưu điểm khi sử dụng cách tương tác bằng ngôn ngữ tự nhiên? | Phù hợp với các công nghệ hiện tại | Người dùng thoải mái đối thoại ra lệnh cho hệ thống như đối tượng con người thực sự | Con người không phải học một cú pháp lệnh hay một phương pháp hoạt động của hệ tương tác | Sử dụng ngôn ngữ tự nhiên luôn luôn thu hút người sử dụng hơn là lựa chọn qua màn hình hiển thị | Thích hợp với tất cả các thiết bị điện tử hiện tại | | | 1055 |  |
| Khi thiết kế giao diện dòng lệnh, các tên lệnh và lựa chọn của nên được đặt như thế nào | | | | | | Khi thiết kế giao diện dòng lệnh, việc đặt tên cần được thống nhất giữa tất cả các lệnh, dó chỉ dùng thống nhất 1 trong các kiểu lowercase, uppercase, underscore hoặc camelcase chứ không dùng pha tạp, tên lệnh cần được đặt sát với chức năng của lệnh và nên được tối hiểu hoá hết cỡ, điều tương tự với các lựa chọn của lệnh | Việc đồng nhất việc chọn kiểu tên đảm bảo tính nhất quán của thiết kế và để người dùng không bị phân phân khi biết chức năng của lệnh, nhớ ra được tên gọi lệnh nhưng vì không biết kiểu nên lại gõ nhầm, gây ra trải nghiệm không tốt, ngoài ra tên cũng nên ngắn để người dùng có thể thực hiện lệnh nhanh nhất có thể | | 1056 |
| Trong kiểu tương tác dòng lệnh, cần lưu ý những điều gì khi thiết kế các cuâ lệnh cho người dùng? | | | | | | - Không cung cấp quá nhiều chức năng cho người dùng để giảm thiểu số lệnh cần nhớ. Trong trường hợp bắt buộc phải cung cấp nhiều lệnh thì nên sử dụng cấu trúc phân cấp. - Cần tránh các lệnh can thiệp nhiều đến tài nguyên, vd : lệnh xóa toàn bộ các tệp. - Cần cân nhắc ngôn từ diễn đạt lệnh theo cách phù hợp với nhiều lớp người dùng, có thể sử dụng các từ gợi nhớ để diễn đạt nội dung câu lệnh. - Sử dụng tập khái niệm, mô hình, cách biểu đạt duy nhất để miêu tả tập lệnh. - Đảm bảo tính nhất về cú pháp của tập lệnh. | Vì để khắc phục các nhược điểm của kiểu tương tác dòng lệnh: - Người dùng bắt buộc phải nhớ lệnh và cú pháp lệnh gây khó khăn cho người dùng khi phải nhớ câu lệnh quá dài và có cấu trúc phức tạp. - Các hệ thống khác nhau có thể sử dụng các lệnh khác nhau để điễn tả cùng một nhiệm vụ hoặc là cùng sử dụng một phím tắt, phím chức năng để diễn đạt một nhiệm vụ khác nhau, điều này có thể dễ gây nhầm lẫn cho người dùng. | | 1057 |
| Những điều nên tránh trong thiết kế hệ tương tác với kiểu tương tác dòng lệnh | Không cung cấp quá nhiều chức năng cho người dùng | cung cấp các lệnh can thiệp nhiều đến các tài nguyên | cân nhắc ngôn từ diễn đạt lệnh phù hợp với nhiều lớp người dùng | Sử dụng tập khái niệm mô hình cách biểu đạt duy nhất để mô tả tập lệnh | Sử dụng cú pháp của tập lệnh tùy ý | B và E | vì để khắc phục các nhược điểm của kiểu tương tác dòng lệnh | | 1058 |
| Tương tác kiểu menu là gì? Kiểu tương tác này phù hợp với đối tượng người dùng như thế nào? | | | | | | Menu là tập các lựa chọn có thể cho người dùng được hiển thị trên màn hình và được chọn bởi chuột , phím số hay phím chữ cái. Kiểu tương tác này rất phù hợp khi người dùng: chưa được hoặc ít được huấn luyện, không sử dụng hệ thống thường xuyên, chưa quen với các thuật ngữ hệ thống hay cần sự trợ giúp trong quá trình ra quyết định | Giải thích: xem slide số 13 bài học online số 5 | | 1059 |
| Trên quan điểm người dùng, menu có thể dùng để thực hiện các chức năng nào? | | | | | | Các chức năng có thể thực hiện: Đi đến một lựa chọn, thực hiện một hành động hoặc một thủ tục, hiển thị thông tin hoặc nhập liệu | Đây đều là nhưng ưu điểm của kiểu bảng chọn, nó hiệu quả với người chưa được hoặc ít được huấn luyện, không sử dụng hệ thống thường xuyên hay cần sự trợ giúp trong quá trình ra quyết định. Tất cả chức năng của kiểu menu đều hướng đến đối tượng người dùng này. | | 1060 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Nêu tên các kiểu tương tác | | | |  |  | Các kiểu tương tác là: Dòng lệnh, bảng chọn, điền mẫu , hỏi đáp, điều khiển trực tiếp, ngôn ngữ tự nhiên, hiên thực ảo | Có 7 loại kiểu tương tác: Dòng lệnh, bảng chọn, điền mẫu , hỏi đáp, điều khiển trực tiếp, ngôn ngữ tự nhiên, hiên thực ảo | | 1062 |
| Tương tác kiểu thực đơn là gì?Ưu nhược điểm của kỹ thuật này? | | | | | | Chưa quen với các thuật ngữ hệ thống | Chưa quen với các thuật ngữ hệ thống | | 1063 |
| Ưu nhược điểm của kiểu tương tác menu là gì? | | | | | | Ưu điểm: dễ học, dễ dùng. Có hướng dẫn nên ít cần nhớ. Thích hơp với người dùng không phải là chuyên gia. Nhược điểm: Tốn không gian nhớ màn hình. Thông tin có thể bị che dấu trong các menucon. chậm với người dùng là chuyên gia | Ưu điểm: do có nhiều sự lựa chọn, với các hướng dẫn, menu là phương pháp khiến cho người dùng không phải chuyên gia hoàn toàn có thể sử dụng. Nhước điểm: do menu là là tập các lựa chọn nên khi hiện ra, nó chiếm rất nhiều diện tích trên màn hình, có thể che cả thông tin nếu menu đè lên chúng. | | 1064 |
| Trên quan điểm của người dùng, menu có thể được sử dụng để thực hiện chức năng nào? | | | | | | Cần sự trợ giúp trong quá trình ra quyết định | Dựa trên bài giảng ACU | | 1065 |
| Kiểu tương tác menu đặc biệt hiệu quả khi nào? | | | | | | Menu hiệu quả khi người dùng: - Chưa được hoặc ít được huấn luyện - Không sử dụng hệ thống thường xuyên - Chưa quen với các thuật ngữ hệ thống - Cần sự trợ giúp trong quá trình ra quyết định | Dựa trên bài giảng ACU | | 1066 |
| Vì sao có thể nói kiểu tương tác menu rất hiệu quả cho người dùng không phải chuyên gia(mù công nghệ)? | | | | | | Do bảng chọn là chuỗi các lựa chọn có nghĩa và dễ hiểu nên để việc sử dụng bảng chọn rất dễ dàng kể cả với người không biết gì về công nghệ | trong bài giảng | | 1067 |
| Khi thiết kế tương tác kiểu menu(bảng chọn), người thiết kế thường gặp phải những vấn đề nào ? | | | | | | - Cần sử dụng cấu trúc bảng chọn nào - Cần thiết lập bao nhiêu bảng chọn, mỗi bảng cần nội dung gì ? - Mô tả lựa chọn như thế nào cho phù hợp với ý định của người dùng - làm thế nào để nhóm các lựa chọn | Theo giáo trình | | 1068 |
| Có bao nhiêu hệ thống menu cơ bản? | 5 | 4 | 6 | 3 |  | C |  | 1069 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Hãy mô tả cấu trúc bảng chọn đơn. Cho ví dụ cụ thể. | | | | | | Tất cả các lựa chọn xuất hiện cùng lúc, người dùng có thể sử dụng cùng số lần thao tác để truy cập vào các lựa chọn này. VD: màn hình desktop của Windows chỉ bao gồm các shortcut chứ không có thư mục. | Theo giáo trình trên lớp | | 1072 |
| Màn hình desktop của window là kiểu cấu trúc bảng chọn nào? | Bảng chọn đơn | Bảng chọn tuyến tính | Bảng chọn mở rộng | Bảng chọn dạng cây | Bảng chọn dạng phân cấp | A |  | 1073 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1074 |  |
| Hãy mô tả cấu trúc bảng chọn mở rộng | | | | |  | Bảng chọn này chứa các đối tượng mà cho phép người dùng truy cập đến một bảng chọn đơn hoặc một bảng chọn mở rộng khác | Dựa trên bài giảng ACU | | 1075 |
| Giả sử cần thiết kế một giao diện có 4 chức năng chính A,B,C,D.Trong đó từ chức năng A có thể truy cập đến 1 nhóm 4 chức năng khác. Hãy chọn cấu trúc menu phù hợp để thiết kế ? | | | | | | Ta chọn kiểu menu dạng mở rộng để thiết kế | Đậy là dạng menu mà người dùng từ một lựa chọn có thể truy cập đến một nhóm các lựa chọn khác. | | 1076 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1077 |  |
| đâu là lưu ý khi xây dựng một menu tuyến tính? | Nên có thể trở lại màn hình trước | Các lựa chọn nên được trình bày theo thứ tự phù hợp với mong đợi của người dùng | Có thể khởi động lại hoặc chấm dứt trình tự | tạo được cảm giác cho người dùng về vị trí của họ trong chuỗi | cả 4 đáp án trên | |  | 1078 |  |
| Đâu không phải là khuyến cáo khi xây dựng menu tuyến tính ? | Người dùng có thể quay lại màn hình trước đó | Người dùng có thể tùy ý kết thúc hoặc bắt đầu chuỗi hành động | Người dùng được giới thiệu nhiều lựa chọn để khớp với những gì người dùng mong đợi | Người dùng nhận biết được họ đang thực hiện đến bước nào trong chuỗi hành động | Người dùng không thể hoàn tác | | | 1079 |  |
| Dạng tương tác menu bảng chọn dạng cây là gì (bản chất, ưu điểm, nhược điểm và ứng dụng) ? | | | | | | Bản chất: Menu là tập các lựa chọn có thể cho người dùng được hiện trên màn hình và được chọn bởi chuột, phím số hay phím chữ cái. Có nhiều mức độ khác nhau: 1, 2 hay nhiều mức. Dạng: cây, mạng, kéo thả (pull-down hay pop up), ngữ cảnh, tách rời, chồng chéo, .  Ưu điểm (về chất lượng):Dễ học, dễ dùng và có nhiều lựa chọn. Có hướndẫn, ít nhớ. Thích hợp với người dùng không thường xuyên.  Nhược điểm:Tốn không gian nhớ màn hình. Thông tin có thể bị che dấu trong các menu con. Chậm với NSD thành thạo. | Bản chất: Menu là tập các lựa chọn có thể cho người dùng được hiện trên màn hình và được chọn bởi chuột, phím số hay phím chữ cái. Có nhiều mức độ khác nhau: 1, 2 hay nhiều mức. Dạng: cây, mạng, kéo thả (pull-down hay pop up), ngữ cảnh, tách rời, chồng chéo, .  Ưu điểm (về chất lượng):Dễ học, dễ dùng và có nhiều lựa chọn. Có hướndẫn, ít nhớ. Thích hợp với người dùng không thường xuyên.  Nhược điểm:Tốn không gian nhớ màn hình. Thông tin có thể bị che dấu trong các menu con. Chậm với NSD thành thạo. | | 1080 |
| Đâu là lưu ý khi xây dựng một menu hình cây | Không quá 3 hoặc 4 cấp độ sâu mà không phân loại hợp lý | Giới hạn các lựa chọn từ 4-8 mục | Các mục phải khác biệt | nên áp dụng cho những menu chung hoặc menu chính | cả 4 đáp án trên | |  | 1081 |  |
| Hãy mô tả cấu trúc bảng chọn dạng cây. Cho VD. | | | | | | Bảng chọn dạng cây là bảng chọn mà người dùng chỉ có 1 cách duy nhất để đi đến 1 lựa chọn. VD: Thanh Menu của phần mềm Microsoft Word 2003 | Dựa trên bài giảng ACU | | 1082 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1083 |  |
| Giao tiếp menu sử dung acyclic network nên sử dụng vào trường hợp nào? Độ sâu bao nhiêu là hợp lý? | | | | | | Sử dụng cho trường hợp Có quá nhiều chức năng. Các chức năng có điểm tương đồng  Độ sâu hợp lý là 3 vì nó không quá nhiều khiến người dùng phải qua rất nhiều bước mới đến được với chức năng đích | Sử dụng cho trường hợp Có quá nhiều chức năng. Các chức năng có điểm tương đồng  Độ sâu hợp lý là 3 vì nó không quá nhiều khiến người dùng phải qua rất nhiều bước mới đến được với chức năng đích | 1084 |  |
|  | Người dùng có một cách duy nhất để đi đến một lựa chọn | Cung cấp các lựa chọn cho người dùng theo cùng một trình tự quy định trước | Cho phép người dùng đi đến 1 lựa chọn theo nhiều cách khác nhau | Cho phép người dùng quay lại lựa chọn đã chọn qua | Chứa nội dung các đối tượng cho phép người dùng truy cập đên 1 bảng đơn và 1 bảng chọn mở rộng khác | | | | 1085 |
| Hãy mô tả cấu trúc bảng chọn dạng không nối vòng. | | | | | | Bảng chọn dạng mạng không nói vòng là bảng chọn mà cho phép người dùng đi đến 1 lựa chọn bàng nhiều cách khác nhau. | Dựa trên bài giảng ACU | | 1086 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1087 |  |
| Cyclic network là gi? Ưu điểm của Cyclic network? | | | | | | Cyclic network là giao tiếp menu tuần hoàn. Các menu có thể gọi tới nhau thành các mạng, vòng kín. Ưu điểm của Cyclic network: người dùng có thể tới menu bất kì, ko phân biệt cấp độ. | Cyclic network là giao tiếp menu tuần hoàn. Ưu điểm của Cyclic network: người dùng có thể tới menu bất kì, ko phân biệt cấp độ. | | 1088 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1089 |  |
| Hãy mô tả cấu trúc bảng chọn dạng nối vòng. | | | | | | Bảng chọn dạng mạng nói vòng là bảng chọn mà cho phép người dùng có thể quay lại lựa chọn đã chọn qua. | Dựa trên bài giảng ACU | | 1090 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1091 |  |
| Cách xây dựng menu sau đây thuộc loại gì? Request>Select fight>Review Intinerary>payment>Cofirm | A. Meu Tuyến tính | B. Menu Hình Cây | C. Menu macros | D. A và C Đúng | E. Tất cả đều sai | |  | 1092 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1093 |  |
| Các vấn đề người thiết kế gặp phải khi thiết kế bảng chọn | | | | | | - Cần sử dụng cấu trúc bảng chọn nào - Cần thiết lập bao nhiêu bảng chọn, mỗi bảng chọn nội dung gì - Mô tả lựa chọn như thế nào cho phù hợp với ý định của người dùng - Làm thế nào để nhóm các bảng chọn | Dựa trên bài giảng ACU | | 1094 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Cấu trúc bảng chọn đơn là gì? |  |  |  |  |  | Là bảng chọn mà tất cả các lựa chọn xuất hiện cùng lúc, người dùng có thể sử dụng cùng số lần thao tác để truy nhập vào các lựa chọn này | | 1096 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1097 |  |
| Đâu không phải là một cấu trúc bảng chọn (Menu) | Bảng chọn tuyến tính | Bảng chọn đơn | Bảng chọn kép | Bảng chọn kiểu sổ xuống |  | C |  | 1098 |  |
| Cách tổ chức menu nào sau đây không thuộc 1 loại duy nhất cho mỗi lựa chọn | Bảng chọn mở rộng | Bảng chọn dạng mạng không nối vòng | Bảng chọn dạng cây | Bảng chọn tuyến tính | Đáp án khác | |  | 1099 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1100 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1102 |  |
| Khi thiết kế bảng chọn để phân loại điện thoại, nên phân loại các bảng chọn như thế nào là hợp lí | A. Thiết kế bảng chọn theo hãng sản xuất | B. Thiết kế sản phẩn theo thời gian ra mắt | C. Thiết kế theo tất cả các sản phẩm | D. Thiết kế theo thứ tự bảng chữ cái | E. Thiết kế theo giá sản phẩm | Chọn A,C,E | Thiết kế sao cho người dùng dễ hiểu dễ nhớ, thiết kế sao cho mỗi lựa chọn chỉ thuộc 1 loại duy nhất, Phương án D và E sẽ khiến người dùng khó tìm kiếm, khó hiểu khi chọn vì có quá nhiều thứ để chọn | | 1103 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1105 |  |
| Đáp án nào sau đây không là nguyên tắc cho việc thể hiện các item của menu | Sử dụng cá thuật ngữ quen thuộc và đồng nhất | Sử dụng tên item khác nhau | Sử dụng các cụm từ đồng nhất và chính xác | Để các từ khóa trong các item của menu ở bên phải |  | D |  | 1106 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1107 |  |
| Áp dụng các khuyến cáo khi sắp xếp các mục trong bảng chọn, hãy áp dụng khi thiết kế 1 bảng chọn cho trang web bán điện thoại | | | | | | Gợi ý trả lời: 1. Sắp xép theo thứ tự tự nhiên nếu có(nên nhỏ hơn 7 lựa chọn) vd: Trang chủ, Hãng, Giá, Thời gian ra mắt, Phụ kiện, Khuyến mại, Dịch Vụ 2. nếu có nhiều hơn 7 mục, nên sắp xép theo phân cấp 3. Chú ý thứ tự sắp xếp cần nhất quán | Gợi ý trả lời: 1. Sắp xép theo thứ tự tự nhiên nếu có(nên nhỏ hơn 7 lựa chọn) vd: Trang chủ, Hãng, Giá, Thời gian ra mắt, Phụ kiện, Khuyến mại, Dịch Vụ 2. nếu có nhiều hơn 7 mục, nên sắp xép theo phân cấp 3. Chú ý thứ tự sắp xếp cần nhất quán | | 1108 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Các kênh tương tác nào sau đây thuộc tương tác người máy | A : Tương tác qua âm thanh | B Tương tác qua cử chỉ tay | C : Tương tác qua cảm ứng | D Cả A , B và C | E: Tất cả đều sai | |  | 1110 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1111 |  |
| Kiểu giao tiếp bảng chọn không đảm bảo tính mềm dẻo vì sao ? | Người dùng không thể thêm lựa chọn | Chiếm không gian màn hình | Các lựa chọn không mô tả được chức năng | Phải nhớ câu lệnh và cú pháp | Việc tương tác phải thông qua nhiều bước | | | | 1112 |
| Đâu không phải là khuyến cáo khi xây dựng menu truyến tính | Người dùng có thể quay lại màn hình trước đó | Người dùng có thể kết thúc hoặc bắt đầu chuỗi | Người dùng được giới thiệu nhiều lựa chọn để khớp với những gì người dùng mong đợi | Người dùng có cảm nhận về vị trí của họ đang ở đâu | Người dùng không thể quay lại màn hình trước đó | E |  | 1113 |  |
| Nêu các tiêu chí sắp xếp các mục trong bảng chọn? |  |  |  |  |  | - Sắp xếp theo thứ tự tự nhiên (nếu có):  Nếu số tùy chọn nhỏ hơn hoặc bằng 7: sắp xếp theo thứ tự xuất hiện, tần xuất xuất hiện, mức độ quan trọng  Nếu số tùy chọn lớn hơn 7: nên sắp xếp theo bảng chữ cái, hoặc xây dựng menu phân cấp  Thứ tự sắp xếp các mục trong bảng chọn phải nhất quán  - Với bảng chọn dạng tuyến tính: người dùng phải có khả năng quay lại màn hình trước đó, kết thúc hoặc bắt đầu lại quy trình, và các mục chọn phải trình bày theo ý người dùng, cần thiết kế các nut tắt để truy nhập nhanh vào các mục(phím này chứa ký tự đầu tiên của tên mục, hoặc số thứ tự của mục), người dùng cũng có thể tự định nghĩa bảng chọn theo ý mình, và tự cài đặt các phím tắt riêng | | 1114 |  |
| Điều nào sau đây không phải là nguyên tắc xây dựng các menu tuyến tính | Người dùng có thể trở lại các màn hình trước | Người dùng có thể hủy hoặc khởi động lại chuỗi menu | Các lựa chọn cần được sắp xếp theo thứ tự hợp với nhu cầu của người dùng | Người dùng phải có cảm giác họ đang ở đâu trong chuỗi menu | Tất cả các đáp án trên đều đúng | E |  | 1115 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1116 |  |
| Trong type ahead, người dùng đánh vào ... để biểu diễn các lựa chọn của menu |  |  |  |  |  | các xâu kí tự | | 1117 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1118 |  |
| Để truy cập nhanh vào các mục trong bảng chọn thì ta có thể thiết kế bảng chọn theo tên và số thứ tự? Giải thích cách thiết kế này và tại sao nó lại hiệu quả. | | | | | | Người dùng nhập vào tên hoặc số thứ tự của tên mục để truy cập vào mục tương ứng. | Nó phù hợp với người dùng thường xuyên hơn, khi đó sẽ giảm thời gian thao tác của người dùng, từ đó mang lại trải nghiệm tốt hơn. | | 1119 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1121 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1122 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Đáp án nào sau đây đúng về kiểu tương tác gồm các danh mục các câu hỏi kèm theo câu trả lời (chọn 2 đáp án) | Dành cho người dùng mới hoặc người dùng thường xuyên | Nên đưa ra nhiều ý tưởng và câu hỏi trong cùng   một thời điểm | Bảng câu hỏi thường gặp dạng FAQ là 1 dạng của kiểu tương tác gồm các danh mục các câu hỏi kèm theo câu trả lời | tương tác hỏi đáp dạng ngân hàng là cách gọ khác của kiểu tương tác gồm các danh mục  các câu hỏi kèm theo câu trả lời | Câu hỏi FAQ thường là các câu hỏi trả lời dạng văn bản | A.C | Dựa vào khái niệm của kiểu tương tác gồm các danh mục các câu hỏi kèm theo câu trả lời | | 1124 |
| Khi cung cấp kiểu tương tác câu lệnh cho người dùng cần lưu ý điều gì ? | Không cung cấp quá nhiều lệnh cho người dùng | Tránh sử dụng cấu trúc phân cấp câu lệnh khi có nhiều lệnh, chức năng | Tránh sử dụng các từ khóa gợi nhớ | Câu A,B đúng | Câu B,C đúng | |  | 1125 |  |
| Hệ thống FAQ thuộc kiểu tương tác nào sao đây | A. Kiểu tương tác gồm các danh mục các câu hỏi kèm theo câu trả lời | B. Kiểu tương tác menu | C. Kiểu tương tác dòng lệnh | D. Kiểu tương tác ngôn ngữ tự nhiên | E. Không đáp án nào đúng | | | | 1126 |
| Những ứng dụng/thiết bị nào sau đây thuộc kiểu tương tác ngôn ngữ tự nhiên: | A. Facebook Messenger Bot | B. Amazon Echo | C. Google Glass | D. Samsung Gear | E. Tất cả các phương án trên | | | | 1127 |
| Dòng nào sau đây là nhược điểm của kiểu tương tác ngôn ngữ tự nhiên? | Tốn không gian nhớ màn hình | Thông tin bị che giấu trong các menu con | Sai xót cao | Cấu trúc, cú pháp không rõ ràng | Khó xử lý tình huống lỗi | | | 1128 |  |
| Phát biểu nào sau đây là đúng? | Kiểu tương tác gồm các danh mục các câu hỏi kèm theo câu trả lời thường dành cho người dùng chuyên gia | Tại một thời điểm nên đưa ra nhiều ý tưởng hoặc nhiều câu hỏi | Đặt câu hỏi tường minh, chính xác và câu trả lời phải sát với câu hỏi | Cần cho phép người dùng quan sát những câu trả lời trước đó để tiện theo dõi quá trình giao tiếp với máy tính | Các câu trả lời nên ngắn gọn từ 25-40 ký tự căn lề trái và phân biệt rõ giao tiếp vào ra | C,D,E | Kiểu tương tác gồm các danh mục các câu hỏi kèm theo câu trả lời thường dành cho người dùng mới hoặc người dùng thường xuyên. Tại một thời điểm chỉ nên đưa ra một ý tưởng hoặc một câu hỏi | | 1129 |
| Điều nào sau đây là không đúng khi xây dựng danh mục hỏi đáp cho người dùng | Tại 1 thời điểm, chỉ nên đưa ra 1 ý tưởng hoặc 1 câu hỏi | Nếu người dùng cần tương tác cần cho phép người dùng trả lời ngắn gọn | Nên giữ cách trình bày câu trả lời ngắn gọn từ 25 đến 40 ký tự căn lề trái | Cho phép người dùng quan sát các câu trả lời trước đó để tiện cho quá trình giao tiếp với máy tính | Câu hỏi nên thuộc dạng mở, để người dùng trình bày được tất cả những gì mình mong muốn | E |  | 1130 |  |
| Question-and-answer dialogues chỉ nên bao gồm ... câu hỏi một lúc? | 2-Apr | 4-Jun | 2 | Chỉ 1 |  | D |  | 1131 |  |
| Đâu KHÔNG phải chỉ đẫn cho question-and-answer dialogues | Câu hỏi rõ ràng | Các chữ căn trái | Người dùng trả lời mất nhiều thời gian | Hiện thị cậu hỏi trước đó |  | C |  | 1132 |  |
| Điều nào sau đây là không đúng khi xây dựng danh mục hỏi đáp cho người dùng? | Tại một thời điểm, chỉ nên đưa ra một ý tưởng hoặc một câu hỏi | Nếu người dùng cần tương tác cần cho phép người dùng trả lời ngắn gọn | Nên giữ cách trình bày câu trả lời ngắn gọn, từ 25 đến 40 ký tự căn lề trái | Cho phép người dùng quan sát các câu trả lời trước đó để tiện cho quá trình giao tiếp với máy tính | Câu hỏi dạng mở, để người dùng trình bày được những gì mình mong muốn | | | 1133 |  |
| Có những kiểu tương tác nào ? Mẫu thử đã thiết kế trong bài tập lớn của em có ứng dụng các kiểu tương tác như thế nào ? Đưa ra ít nhất 3 ví dụ minh họa và tự đánh giá mức độ hoàn thiện, chỉ rõ các hạn chế và đề xuất cách khắc phục. | | | | | | | | 1134 |  |
| Vì sao tương tác hỏi đáp dạng ngân hàng lại dành cho chuyên gia? | Cần cấu trúc chính xác và hiểu rõ cấu trúc ngân hàng câu trả lời | Những câu hỏi trong ngân hàng rất phức tạp, cần người dùng chuyên gia một mảng nào đó để sử dụng | Đáp án không có sẵn mà phải tự trả lời | Những câu hỏi này thích hợp với người sử dụng mới | Người dùng mới không bao giờ sử dụng những câu hỏi này | A | Các câu hỏi này cần người dùng hiểu biết cấu trúc và câu trả lời để có thể sử dụng được | | 1135 |
| Ví dụ nào sau đây là tương tác hỏi dạng ngân hàng? | Câu hỏi: Bạn có thường xuyên nghe nhạc khi lái xe không? | Mẫu điền thông tin sinh viên | Câu hỏi: Bạn muốn sử dụng chức năng bật điều hòa trong bao nhiêu thao tác? Câu trả lời ví dụ: 3 thao tác | Ngôn ngữ truy vấn SQL | Người dùng nói vào mic để yêu cầu điện thoại mở chức năng tương ứng | D | Ngôn ngữ truy vấn SQL cần cấu trúc chính xác và hiểu rõ cấu trúc ngân hàng câu trả lời | | 1136 |
| Kiểu truy vấn SQl trong cấu trúc ngân hàng được sử dụng như thế nào? | | | | | | Chúng sử dụng cách diễn đạt dạng ngôn ngữ tự nhiên, nhưng lại yêu cầu cú pháp rõ ràng cũng như cấu trúc ngân hàng câu trả lời | Chúng sử dụng cách diễn đạt dạng ngôn ngữ tự nhiên, nhưng lại yêu cầu cú pháp rõ ràng cũng như cấu trúc ngân hàng câu trả lời | | 1137 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Kiểu tương tác hỏi đáp phù hợp cho người dùng mới là gì? |  |  |  |  |  | Kiểu tương tác hỏi đáp dưới dạng danh mục các câu hỏi kèm câu trả lời dành cho người dùng mới. Ví dụ: bảng các câu hỏi thường gặp hoặc cơ chế hỗ trợ người dùng ra quyết định bằng cách đặt câu hỏi cho người dùng. | | 1139 |  |
| Xây dựng danh mục hỏi đáp như thế nào là phù hợp. Chọn các đáp án đúng. | Rõ ràng, dễ hiểu | Người dùng dễ hình dung mục đích câu hỏi | Đáp ứng đủ nội dung các yêu cầu phần mềm | Đáp ứng đúng nội dung yêu cầu phần mềm | Tất cả đáp án trên đều đúng | E | Vì danh mục hỏi đáp cung cấp cho người dùng câu hỏi và câu trả lời theo mẫu định sẵn do đó cần phải rõ ràng dễ hiểu thân thiện với người dùng để người dùng có thể hình dung tổng quan về sản phẩm | | 1140 |
| Hãy phân tích về các hướng dẫn xây dựng danh mục hỏi đáp phù hợp với người dùng ? | | | | | | Để tương tác hỏi đáp hiệu quả, tại một thời điểm chỉ nên đưa ra một ý tưởng hoặc một câu hỏi và phải đảm bảo câu trả lời sát với câu hỏi. Nếu người dùng cần tương tác phải cho phép người dùng trả lời ngắn gọn. Trong trường hợp này các câu hỏi cho người dùng nên thuộc dạng đóng ( yes no ) để chỉ phải trả lời có hoặc không tức là câu trả lời luôn nằm trong tập hợp có sẵn. Cũng cần cho phép người dùng theo dõi các câu trả lời trước đó để tiện theo dõi quá trình giao tiếp với máy tính. Câu trả lời cần ngắn gọn từ 25 - 40 ký tự, căn lề trái và phân biệt rõ vùng thông tin vào ra. | Giải thích: xem video bài giảng số 5 : Interaction Styles. | | 1141 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Tương tác kiểu điền theo mẫu có những đặc điểm nào trong những đặc điểm sau đây: | Nội dung tương tác có sẵn, người dùng thực hiện theo form có sẵn | Người dùng thực hiện tương tác cần phải nhớ các dòng lệnh cơ bản | Người dùng có thể điền theo form có sẵn hoặc lựa chọn theo form | Người dùng cần phải nhớ dòng lệnh hay các mức phân cấp trong giao diện tương tác | Đòi hỏi phải hiểu cấu trúc và cú pháp để tương tác | A,C | tương tác kiểu điền theo mẫu là kiểu tương tác mà màn hình tương tác có sẵn thông tin yêu cầu người dùng điền nội dung cho từng thông tin đó hoặc có thể lựa chọn nội dung đã được tạo sẵn cho mỗi thông tin được yêu cầu | | 1143 |
| Có bao nhiêu kiểu tương tác? | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | C | Có 7 loại kiểu tương tác: Dòng lệnh, bảng chọn, điền mẫu , hỏi đáp, điều khiển trực tiếp, ngôn ngữ tự nhiên, hiên thực ảo | | 1144 |
| Đâu là ưu điểm của fill-in advantage ? | Khó học | Dễ sử dụng | Mất nhiều thời gian nhưng chính xác. | Cần nhiều sự chỉ dẫn |  | C |  | 1145 |  |
| Fill-in cần điều gì? | Tiêu đề dẽ hiểu | Nền trống | Chỗ điền để trống | Nhãn để ẩn |  | A |  | 1146 |  |
| Ưu điểm của kiểu tương tác fill-in style ? | Dễ học,dễ dùng cho những người không quen | Dễ hình dung toàn bộ các mối quan hệ dữ liệu | Hạn chế được Nhập dữ liệu sai | Nhanh chóng | Cả 4 phương án trên | Đáp án đúng là E | Ưu điểm của kiểu dữ liệu điền mẫu là dễ học , dễ dùng cho mọi người, hạn chế được nhập dữ liệu sai đồng thơi người dùng hiểu được các mối quan hệ dữ liệu nhập vào | | 1147 |
| Ưu điểm lớn nhất của kiểu tương tác fill-in style là gì ? | Dễ dàng cho tất cả mọi người kể cả người chuyên và không chuyên | Tránh sai sót | Hiểu được toàn bộ dữ liệu | Nhanh chóng | B và C đều đúng | A | Đó là bới vì cái cốt yếu chính của các kiểu tương tác đó là mọi ngừoi đều có thể sử dụng được. | | 1148 |
| Đâu không phải là ưu điểm của kiểu giao tiếp điền mẫu? | Dữ liệu nhanh chóng được nhập vào các ô định sẵn | Không cần nhiều giải thích | Giúp NSD dễ hình dung mối quan hệ các dữ liệu do cùng hiển thị trên cùng một màn hình | Phù hợp cho chuyên gia do cách nhập trực tiếp và có nhiều tùy chọn cho các câu lệnh trong từng bối cảnh nhất định | Hạn chế lỗi do có gán nhãn và hạn chế miền giá trị nhập vào | D |  | 1149 |  |
| Đâu không phải là ưu điểm của kiểu giao tiếp điền mẫu (form fill-in) ? | Dữ liệu nhanh chóng được nhập vào các ô định sẵn | Không cần nhiều giải thích | Giúp người dùng dễ hình dung mối quan hệ các dữ liệu do cùng hiển thị trên cùng một màn hình | Phù hợp cho chuyên gia do cách nhập trực tiếp và có nhiều tùy chọn cho các câu lệnh trong từng bối cảnh nhất định | Hạn chế lỗi do có gán nhãn và hạn chế miền giá trị nhập vào | | | 1150 |  |
| Mẫu trong kiểu tương tác điền mẫu cần có yêu cầu gì? | Tiêu đề mẫu điền có thể viết tắt, ngắn gọn | Khoảng cách các ô nhập liệu phải rõ ràng | Có thể viết tắt các từ thông dụng | Nhãn các ô nhập liệu gần gũi người dùng | Các nhóm và xâu cuỗi các ô nhập kiệu phải đầy đủ | B,D | Các yêu cầu trong mẫu điền là: Tiêu 1)đề mẫu điền ý nghĩa, dễ hiểu, 2)Các nhóm và xâu chuỗi các ô nhập liệu phải logic và hiển thị tốt, 3)Nhãn các ô nhập liệu gần gũi người dùng, 4)Các từ viết tắt và các khái niệm phải nhất quán, 5) khoảng các và ranh giới giữa các ô nhập liệu phải rõ ràng | | 1151 |
| Kiểu tương tác dòng lệnh là gì? | | | |  |  | Kiểu tương tác dòng lệnh là cách thức giao tiếp cơ bản giữa người dùng và máy tính. Kiểu này cho phép người dùng trực tiếp đưa yêu cầu cho máy tính bằng cách nhấn vào các phím chức năng hoặc là nhấn tổ hợp phím tắt hoặc gõ các câu lệnh cấu thành từ các phím kí tự đơn lẻ theo cúa phép định sẵn. | Xem slide 9 chương 5 | | 1152 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Lợi ích của kiểu tương tác băng ngôn ngữ tự nhiên là | A Quen thuộc với người sử dụng | B. Người dùng không cần phải học một cú pháp lệnh hoặc phương pháp hoạt đọng của hệ tương tác | C kiểu tương tác này cần người dùng học tri thức mới | D. phương pháp này rất tiện lợi cho người sư dụng | E Phương pháp náy phù hợp với người dùng tri thức | đáp án: A B | ví ở phương pháp này thân thiện với người dùng, người dùng không cần phải học | | 1154 |
| Đâu là bộ nhớ ngắn hạn trong các thành phần sau | Ram | CPU | Monitor | CD | A, B | A | Do a là bộ nhớ truy suất ngẫu nhiên, tốc độ cao, dữ liệu trong ram sẽ mất khi mất điện. | | 1155 |
| Tương tác kiểu ngôn ngữ tự nhiên là gì? | | | | |  | Tương tác kiểu ngôn ngữ tự nhiên là kiểu tương tác cho phép người dùng giao tiếp với máy tính thông qua một chuỗi các lệnh theo cú pháp của ngôn ngữ tự nhiên (ngôn ngữ nói). Nó tương tự như là một người giao tiếp với người khác bằng cú pháp của ngôn ngữ tự nhiên | Xem slide số 35 chương 5 bài học online | | 1156 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Hãy nêu hướng dẫn thiết kế giao diện kiểu điền theo mẫu? |  |  |  |  |  | - Tiêu đề phải có ý nghĩa, chỉ dẫn dễ hiểu  - Các nhóm xâu chuỗi phải logic  - layout hiển thị tốt  - Nhãn phải gần gũi với người sử dụng  - Các từ viết tắt, khái niệm phải nhất quán  - các phím tắt di chuyển giữa các ô nhập liệu phải đúng trình tự logic nhập liệu  - Áp dụng kỹ thuật sửa lỗi nhập liệu, thông báo lỗi  - Đánh dấu ô nhập bắt buộc  - Cung cấp giải thích các giá trị cần nhập  - Có tín hiệu thông báo việc hoàn thành nhập liệu | | 1158 |  |
| Đâu là nhược điểm của tương tác bằng ngôn ngữ tự nhiên? (Chọn 3 đáp án) | Người dùng phải học các cú pháp lệnh và phương pháp hoạt động của hệ thống | Cách thức tương tác còn lạ lẫm với người sử dụng | Hệ thống khó có khả năng phân biệt từ đa nghĩa,không phân biệt đâu là lệnh đâu là câu nói bình thường nếu vô tình trùng nhau | Hệ thống nhận dạng âm thanh, xử lý ngôn ngữ tự nhiên vẫn còn hạn chế | Đôi khi không hấp dẫn và tiện lợi với người dùng bằng các cách tương tác trực tiếp như chạm,trỏ | C,D,E | K/n: Giao diện ngôn ngữ tự nhiên là kiểu tương tác cho phép người dùng nhập vào từ bàn phím hoặc giọng nói các lệnh theo cú pháp của ngôn ngữ tự nhiên  - Kiểu tương tác này rất phù hợp với con người do người dùng không cần học thêm cú pháp lệnh mới hoặc cách thao tác với hệ thống  Lợi ích:   - Quen thuộc với người sử dụng  - Người dùng không cần phải học một cú pháp lệnh hoặc một phương pháp hoạt động của hệ tương tác.  Nhược điểm:  - Nhập nhằng,đa nghĩa  - Các kiểu tương tác trỏ,chọn cũng hấp dẫn người dùng bởi tính quen thuộc và đơn giản của nó. | | 1159 |
| Ưu điểm khi sử dụng cách tương tác bằng ngôn ngữ tự nhiên là ? | Thực tiễn với các công nghệ hiện tại | Người dùng thoải mái đối thoại ra lệnh cho hệ thống như đối tượng con người thực sự | Con người không phải học một cú pháp lệnh hay một phương pháp hoạt động của hệ tương tác | Sử dụng ngôn ngữ tự nhiên luôn luôn thu hút người sử dụng hơn là lựa chọn qua màn hình hiển thị. | Thích hợp với tất cả các thiết bị điện tử hiện tại. | C |  | 1160 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1161 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1162 |  |
| Nêu các vấn đề phát sinh và hướng dẫn thiết kế giải pháp khi sử dụng tương tác kiểu ngôn ngữ tự nhiên? | | | | | | Các vấn đề: Cần xác định đúng các câu lệnh người dùng nhập vào trong khi xử lí ngôn ngữ tự nhiên vẫn tồn tại nhiều vấn đề như nhập nhằng, đa nghĩa, yêu cầu về độ dài, độ chậm và các dữ liệu đầu vào cảu câu lệnh. Trong khi đó các dạng thiết bị như trỏ chọn cũng hấp dẫn người dùng. Giải pháp: Nên sử dụng bộ từ nhỏ và sử dụng một số từ khóa nhất định. | Xem slide số 37 chương 5 bài học online | | 1163 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Nêu lợi ích, vấn đề tồn tại và áp dụng hiệu quả nhất khi nào  của kiểu tương tác bằng ngôn ngữ tự nhiên |  |  |  |  |  | lợi ích: quen thuộc với người dùng, người dùng không phải học cú pháp lệnh hoặc phương pháp hoạt động của hệ thống  vấn đề tồn tại: Cú pháp nhập nhằng, đa nghĩa  áp dụng hiệu quả nhất: bộ từ vựng nhỏ hoặc chỉ phải nhập bộ từ khóa nhất định | | 1165 |  |
| Lợi ích của kiểu tương tác điều khiển trực tiếp là? (2 đáp án) | A. Gia tăng hoạt động với phản hồi nhanh chóng của mọi hoạt động | B. Mọi hành động có cú pháp chính xác | C. Người dùng không cần phải học một cú pháp lệnh hoặc phương pháp hoạt đọng của hệ tương tác | D. Quen thuộc với người sử dụng | E. A và C đúng | Đáp án: A, B | Loại ngay đáp án C, D vì người dùng có thể không quen với hệ thống và cần phải học, do đó loại E luôn, chỉ còn A, B | | 1166 |
| Trong direct manipulatioin thông báo lỗi thì ... xảy ra? | Luôn luôn | Hiếm khi | Thường xuyên | thỉnh thoảng |  | B |  | 1167 |  |
| Câu nào sau đây là đúng khi nói về điều khiển trực tiếp | Người dùng truy cập thông tin bằng cách chọn vị trí truy cập và nhân chuột. | Người dùng truy cập thông tin bằng thao tác dòng lệnh | Người ùng truy cập thông tin bằng đối thoại | A,B,C dều đúng | Không đáp án nào đúng | A | Điềukhiển trực tiếp của người dùng Người dùng truy cập thông tin bằng cách chọn vị trí truy cập và nhân chuột | | 1168 |
| Dạng tương tác điều khiển trực tiếp có những ưu điểm nào? | | | | | | -1. Tạo hứng thú cho người dùng -2. Người dùng mới có thể học được nhanh chóng -3. Người dùng có kinh nghiệm có thể làm nhanh -4. Hiếm khi có thông báo lỗi -5. Người dùng có thể nhận biết ngay hành động có giúp họ đạt mục đích hay không và cách thay đổi hành động. -6. Người dùng cần trải nghiệm ít hơn. | Do người dùng chưa biết trước kết quả hành động thế nào, anh ta sẽ cảm thấy muốn thực hiện hành động đó. Dựa vào feedback của hành động mà người dùng mới sẽ học nhanh hơn, người dùng cũ sẽ nhớ thao tác và làm nhanh hơn. Thông báo lỗi hiếm khi xuất hiện (nếu có lỗi người dùng sẽ biết và không thực hiện như thế nữa). Người dùng không cần trải nghiệm nhiều để học cách sử dụng do feedback từ hệ thống đã giúp anh ta nhớ tốt hơn. | | 1169 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| đồ họa của wimp bao gồm những thành phần nào | Wingười dùngows | Biểu tượng (Icons): | Menu: | Con trỏ (Pointers): | phím lệnh, thanh công cụ | a,b,c,d | 1) Wingười dùngows: như màn hình độc lập, có thể chứa Text hay đồ hoạ. Kích thước có thể thay đổi và điều chỉnh   (2) Biểu tượng (Icons): tranh hay hình ảnh thu nhỏ và đa dạng   (3) Menu: tập các lựa chọn có thể cho người dùng được hiện trên màn hình   (4) Con trỏ (Pointers): Là thành phần quan trọng vì WIMP ng chủ yếu định vị và lựa chọn. Dạng con trỏ có ý nghĩa gắn với hành động. | | 1171 |
| bản chất của wimp chọn câu đúng nhất | wimp là một ngôn ngữ lập trình | wimp là một ngôn ngữ | wimp là một kiểu giao tiếp | WIMP là kiểu giao tiếp trong tương tác giữa con người và máy tính có sự kết hợp của VB và đồ hoạ | wimp chỉ có giao tiếp đồ họa | d | WIMP là kiểu giao tiếp trong tương tác giữa con người và máy tính có sự kết hợp của VB và đồ hoạ | | 1172 |
| Kiểu tương tác WIMP gồm bao nhiêu thành phần chính ? | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | C | Gồm 4 thành phần chính là : Người dùng - Biểu tượng - Menu - Con trỏ. | | 1173 |
| Ưu điểm của kiểu tương tác WIMP ( về chất lượng )là gì ? | Dễ nhớ | Chủ động | Chân thực | Giảm sai sót | Trực quan | A,B,D | Ưu điểm (về chất lượng):  - Tốt, dễ học, ít nhớ.  - Tính chủ động của người dùng cao, giảm sai sót | | 1174 |
| Các đối tượng thuộc kiểu tương tác WIMP là? | Cửa sổ | Biểu tượng | menu | Con trỏ chuột | bàn phím | ABCD | vì bàn phím không thuộc các thành phần tương tác WINP | | 1175 |
| Các thành phần thuộc kiểu tương tác WIMP là? | Write | Check box | Read | Spinner | B,D | E | Ngoài Pointer là thành phần cơ bản chính, 2 thành phần còn lại là check box và spinner cũng là các thành phần thuộc kiểu tương tác WIMP | | 1176 |
| Trong kiểu tương tác WIMP, các đối tượng cửa sổ, biểu tượng, chuột, bảng chọn, con trỏ được gọi là: | Windows | Icon | Gadget | Pointer | Widget | E | Các đối tượng này của WIMP được gọi chung là Widget hay còn gọi là các thành tố điều khiển | | 1177 |
| Yếu tố nào không nằm trong thành phần chính của tương tác WIMP? | Cửa sổ | Biểu tượng | Ngôn ngữ | Menu | Con trỏ | C | Tương tác của WIMP gồm: cửa sổ, biểu tượng, menu, con trỏ | | 1178 |
| Các thông tin sau là mô tả về giao diện truy vấn? | A. Giao diện hỏi và trả lời, chức năng phổ biến rộng rãi, thường sử dụng trong hệ thống thông tin. | B. Giao diện hỏi và trả lời, đòi hỏi sự chuẩn bị công phu của nhà phát triển,phù hợp với người sử dụng mới, không cần đòi hỏi hiểu biết cấu trúc cơ sở dữ liệu | C. Giao diện hỏi và trả lời.Sử dụng ngôn ngữ truy vấn để lấy thông tin từ cơ sở dữ liệu nên đòi hỏi sự hiểu biết về cấu trúc cơ sở dữ liệu và cú pháp ngôn ngữ | D. Giao diện hỏi và trả lời, không cần đòi hỏi sự chuẩn bị của nhà phát triển.phù hợp với người sử dụng mới,chức năng phổ biến rộng rãi. | E. A và B | C | Giao diện truy vấn : giao diện hỏi và trả lời.thường sử dụng trong hệ thống thông tin.phù hợp với người dùng mới nhưng chức năng rất hạn chế.đòi hỏi sự chuẩn bị công phu của nhà phát triên.sử dụng ngon ngữ truy vấn để lấy thông tin từ CSDL nên cần đòi hỏi hiểu biết về cấu trúc cơ sở dữ liệu và cú pháp ngôn ngữ. | | 1179 |
| WIMP là viết tắt của: | Window, Icons, Mouse, Pointer | Window, Interaction, Mouse, Pointer | Windown, Icons, Menu, Pointer | Windown, Interaction, Menu, Pointer | Windown, Interface, Mouse, Pointer | C |  | 1180 |  |
| Ưu điểm của kiểu tương tác trực tiếp là gì? |  |  |  |  |  | - Sinh động, dễ sử dụng.  - Người mới nhanh học được các chức năng cơ bản.  - Người có kinh nghiệm làm việc hiệu quả, nhanh chóng.  - Thông báo lỗi hiếm khi cần đến.  - Người dùng có thể thấy các hành động của họ có đúng mục đích hay không và thay đổi chúng.  - Ít cần kinh nghiệm để sử dụng. | | 1181 |  |
| Trong mô hình giao diện WIMP, thành phần nào trên màn hình hoạt động như một thành phần hiển thị cuối ? | Icons | Menus | Pointers | Windows |  | D |  | 1182 |  |
| Thành phần nào trong mô hình giao diện WIMP thường được hiển thị dưới dạng đường tắt đến các chức năng khác của máy tình ? | Icons | Menus | Pointers | Windows |  | A |  | 1183 |  |
| Với mô hình giao diện WIMP, thành phần nào được hiển thị dưới dạng hệ thống chữ hoặc biểu tượng dùng để chọn đến các ứng dụng tương ứng ? | Icons | Menus | Pointers | Windows |  | B |  | 1184 |  |
| WIMP trong WIMP interface là viết tắt của từ gì? | Windows-Icons-Menus-Pointers | Windows-Interfaces-Menus-Pointers | Windows-Icons-Menus-Paragraph | Windows-Icons-Mapping-Pointers |  | A |  | 1185 |  |
| Pointer trong WIMP interface không bao gồm? | Point and select | Branch | Hot spot | Node |  | B |  | 1186 |  |
| WIMP là viết tắt của: | Windows, Icons, Menus, Pointer | Window, Interaction, Mouse, Pointer | Widget, Icons, Menu, Pointer | Widget, Interaction, Menu, Plugin | Window, Interface, Mouse, Pointer | | | 1187 |  |
| Tính năng nào sau đây không phải là cung cấp thông tin phản hồi cho hành động người dùng? | Khi có cuộc gọi đến, ngắt các âm thanh từ các ứng dụng như media player đang hoạt động … và ưu tiên dành cho âm cuộc gọi | Sau khi nhấn nút, có tiếng kêu phát ra | Sau khi nhấn nút, nút bị mờ đi | Yêu cầu xác nhận lại khi xóa một thứ | Hiển thị thông báo lỗi cho người dùng | | | 1188 |  |
| Con trỏ có tác dụng gì ? | định vị các mục | lựa chọn các mục | bật tắt các mục | giúp cho việc lựa chọn các mục nhanh hơn | A,B,C đúng | E | Mục đích của việc thiết kế giao diện kiểu điều khiển trực tiếp sử dụng con trỏ và nút bấm là để xác định,định vị, lựa chọn và bật tắt các mục trên giao diện | | 1189 |
| "Các dạng con trỏ khác nhau thường được dùng để phân biệt các chế độ". Đưa ra hai ví dụ để làm sáng tỏ cho điều đó. | | | | | | Ví dụ 1: Con trỏ máy tính bình thường là một mũi tên một đầu, nhưng sẽ thay đổi thành mũi tên hai đầu khi thay đổi kích thước một cửa sổ. Ví dụ 2: Một con trỏ đồng hồ cát xuất hiện khi hệ thống đang bận xử lý đọc ghi nhiều file | Cả hai Ví dụ 1, 2 đều là những ví dụ quen thuộc đói với những người sử dụng con trỏ trên hệ điều hành Windows | | 1190 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1192 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1193 |  |
| Đâu không phải là khuyến cáo khi thiết kế giao diện cho các trò chơi trên thiết bị di động: | Loại bỏ các chức năng lưu và tạm dừng | Phải có cấu trúc bảng chọn rõ ràng | Sử dụng các phím điều khiển có sẵn trên thiết bị | Cung cấp một giải pháp tối giản | Phải tạo ra danh sách người chơi có điểm cao nhất | | | 1194 |  |
| Hiện thực ảo là gì? Mẫu thử đã thiết kế trong bài tập lớn của em có ứng dụng hiện thực ảo như thế nào ? Đưa ra ít nhất 3 ví dụ minh họa và tự đánh giá mức độ hoàn thiện. | | | | | | | | 1195 |  |
| Thông tin mô tả khi tiếp cận một giao diện 3 chiều : | A. Khi sử dụng trong hệ thống bình thường đem lại hiệu quả trực quan nhưng sử dụng nhiều có thể gây bối rối. | B. Đây là một thực tại ảo.Dùng trong không gian làm việc 3 chiều để mở rộng không gian ảo, ánh sánh và khối hình tạo độ sâu | C. Giao diện không để tạo sự nổi bật trong hệ thống bình thường, không đem lại hiệu ứng về khoảng cách trong không gian 3 chiều. | D. A và B là đáp án đúng | E. A và C là đáp án đúng. | D | Giao diện 3 chiều : THực tại ảo. Trong hệ thống bình thường : Dùng để làm nổi bật, hiệu qả trực quan, sử dụng nhiều có thể gây bối rối. Trong không gian làm việc 3 chiều : Dùng để mở rộng không gian ảo. Ánh sáng và hình khối tạo độ sâu.Hiệu ứng về khoảng cách. | | 1196 |
| Đưa ra 5 hướng dẫn thiết kế tương tác theo kiểu hiện thực ảo | | | | | | -- 1. Người dùng nên có khả năng lựa chọn nhanh nhất có thể các hành động cần thực hiện bằng cách sử dụng con trỏ hoặc các cử chỉ tay -- 2. Người dùng nên có khả năng kiểm soát các hành động hoàn tác -- 3. Hệ thống cần phản hồi ngày lập tức tới người dùng -- 4. Cú pháp nên đơn giản và sử dụng ít khái niệm nhất có thể để mô tả tương tác -- 5. Người thiết kế nên có những tri thức về nhận thức tâm lý và nhận thức con người để đem lại nhiều cảm xúc như chiều sâu hay chuyển động thực tế | 5 hướng dẫn trong đáp án đều là những hướng dẫn cần thiết để thiết kế tương tác hiện tại ảo, hướng tới tính dễ dùng, ít động não, ít động chân tay và có trải nghiệm thú vị. Ngoài 5 hướng dẫn này, cố thể có những hướng dẫn khác, tùy theo quan điểm của chuyên gia và người thiết kế | | 1197 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Những phần cứng nào sau đây là không cần thiết cho biểu diễn trực quan tương tác hiện thực ảo? | Workstation | position tracking | Surround | simulation | Tất cả phương án trên | D | simulation là phần mềm chứ k phải phần cứng | 1199 |  |
| Thiết bị nào không phải thiết bị đầu ra của biểu diễn trực quan đối với kiểu tương tác hiện thực ảo? | A. Màn hình | B. Hi-Fi | C. Găng tay phản hồi cảm giác | D. Bộ phản hồi xung lực | E. Bộ dò vị trí - position tracking | E | Bộ dò vị trí - position tracking là thiết bị đầu vào | | 1200 |
| Trong các số sau, đâu là số độ theo chiều ngang ta cần hướng đến khi thiết kế góc nhìn cho người dùng? | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | A | 60 độ là góc nhìn tốt nhất cho người dùng | | 1201 |
| Trong quá trình thiết kế một hệ thống thực tế ảo, ... là các hành động dựa trên tương tác cơ bản với các vật thể bình thường.(câm, ném, giữ, ...) | Thể hiện vật lý | Mô phỏng giác quan | tương tác tự nhiên | tương tác trực tiếp |  | C |  | 1202 |  |
| Những ví dụ nào sau đây KHÔNG thuộc phạm vi sử lý âm thanh vào ra trong môi trường thực tế áo | quả bóng đang nảy | vị trí của cảm biến tay | quả tim đang đập | vật thể đang rới |  | B |  | 1203 |  |
| Một môi trường thực tế ảo cần phải có một ... về đối tượng và công cụ để tương tác với các vật thể (ví dụ: công cụ để thay đổi độ rộng của một cửa số màn hình) | cách hiện thị | thông tin | phương hướng | nhận thức |  | A |  | 1204 |  |
| Những độ lệch nào sau đây ảnh hưởng tới độ chính xác của cảm biến? | Phạm vị của tín hiệu | Độ nhạy | Tiếng ồn | Tất cả đều đúng | Tất cả đều sai | D | Vì phạm vi của tín hiệu đầu ra luôn bị giới hạn, tín hiệu đầu ra cuối cùng sẽ đạt đến mức tối thiểu hoặc tối đa khi tài sản đo vượt quá giới hạn. Các quy mô đầy đủ phạm vi xác định giá trị tối đa và tối thiểu của tài sản được đo.   Tiếng ồn là độ lệch ngẫu nhiên của tín hiệu thay đổi theo thời gian  Độ nhạy có thể thực tế khác với giá trị được chỉ định. Đây được gọi là lỗi độ nhạy. Đây là một lỗi trong độ dốc của một chức năng chuyển tuyến tính. | | 1205 |
| Khi di chuyển đầu thì cảm biến vị trí đầu sẽ trả về kết quả là cái nào dưới đây sẽ thay đổi? | A. Hình ảnh | B. Âm thanh | C. Độ rung | D. Xúc giác | E. Tất cả yếu tố trên đều thay đổi | A | Khi đầu di chuyển thì chỉ có hình ảnh thay đổi theo hướng mắt nhìn | | 1206 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1207 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Hiện thực ảo là gì? Kể tên một số ứng dụng chính của Hiện thực ảo |  |  |  |  |  | Hiện thực ảo là một hệ thống giao diện cấp cao giữa Người sử dụng và Máy tính. Hệ thống này mô phỏng các sự vật và hiện tượng theo thời gian thực và tương tác với người sử dụng qua tổng hợp các kênh cảm giác. Một số ứng dụng chính: ứng dụng trong sản xuất, ứng dụng trong ngành rôbốt, ứng dụng trong hiển thị thông tin (thăm dò dầu mỏ, hiển thị thông tin khối, ứng dụng cho ngành du lịch, ứng dụng cho thị trường bất động sản. | | 1209 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1210 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1211 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| thiết bị điều khiển bằng tay được sử dụng trong kỹ thuật nào của kiểu tương tác hiện thực ảo? | lực phản hồi | biểu diễn trực quan | cảm biến vị trí tay | âm thanh vào/ra | cảm biến vị trí đầu | A | Thiết bị điều khiển bằng tay được sử dụng trong kỹ thuật “lực phản hồi” của kiểu tương tác hiện thực ảo | | 1213 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1214 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1216 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1217 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Đâu không phải l cảm biến được xếp vào phần các cảm biến khác | Rung | Độ nghiêng | Vị giác | Hình ảnh | Khứu giác | D | Hình ảnh là thuộc về cảm biến vị trí đầu | | 1219 |
| Kĩ thuật tương tác thực tại ảo sử dụng rung có thể giúp ích trong những tương tác nào? | | | | | | Kĩ thuật tương tác thực tại ảo sử dụng rung có thể áp dụng trong rất nhiều tương tác liên quan đến phản hồi tình trạng hệ thống, giống như tương tác nhận diện bằng vân tay, tương tác mở khoá, dùng để báo cho người dùng đã chạm vào sai chỗ,.. | Sử dụng tương tác rung có thể giúp người dùng cảm nhận được hệ thống và đem lại cảm giác rất chân thật, vì vậy rất có tác dụng trong các tương tác yêu cầu người dùng đặt tay hoặc chạm vào một vị trí nhất định nào đó | | 1220 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Yêu cầu nào sau đây không đúng khi thiết kế kiểu tương tác thực tại ảo | A. Người dùng cần lựa chọn các hành động cần thực hiện nhanh nhất thông qua con trỏ hoặc cử chỉ bằng tay | B. Người dùng không phải kiểm soát các hành động hoàn tác | C. Người dùng có thể nhận phản hồi ngay lập tức từ hệ thống | D. Cú pháp điều khiển phải đơn giản và sử dụng ít khái niệm nhất có thể | E. Người thiết kế cần trang bị kiến thức về tâm lý học và nhận thức con người để đem lại cho người dùng trải nghiệm giống với thực tế | B | Người dùng cần có thể kiểm soát các hành động hoàn tác | | 1222 |
| Hãy kể ra các cấu trúc menu khác nhau | | | | |  | Bảng chọn đơn, Bảng chọn mở rộng, Bảng chọn tuyến tính, Bảng chọn dạng mạng nối vòng/Bảng chọn dạng mạng không nối vòng, Bảng chọn dạng cây, Bảng chọn dạng phân cấp, Bảng chọn kiểu sổ xuống, Bảng chọn dạng nổi lên. | Xem slide số 18 chương 5 | | 1223 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1225 |  |
| Giao diện nào sau đây KHÔNG là giao diện con người? | Giao diện iPad | Máy tính PC | Smartphone | Điện thoại Blackberry | Terminal trong Ubuntu | | | 1226 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1227 |  |
| Giao diện con người là ? | A. Là So khớp các hành vi con người với máy | B.là So khớp hành vi con người với ứng dụng có thể đáp ứng của máy | C . Là tương tác người với máy thông qua não bộ | D. là tương tác người với máy thông qua phần cứng phần mềm | E. không phương án nào đúng | | | | 1228 |
| Giao diện nào sau đây khônglà giao diện con người? | Giao diện IPot | Máy tính PC | Điện thoai blackbery | Smartphone | Terminal trong ubuntu | E |  | 1229 |  |
| Giao diện nào sau đây là giao diện con người (human interface)? | Giao diện IPod | Giao diện máy tính cá nhân | Giao diện điện thoại Blackberry | Giao diện terminal trong Ubuntu | Giao diện trang web tìm kiếm Google | | | 1230 |  |
| Giao diện con người là gì? | A. Nghiên cứu sự phù hợp giữa năng lực hành vi của con người với các yếu tố như máy móc, tác vụ, môi trường, quan tâm đến khía cạnh vật lý của tương tác | B. Đáp ứng nhu cầu con người và tính đến các điểm yếu của con người | C. Là nơi diễn ra tương tác giữa con người với máy tính bao gồm cả các thành phần phần cứng và phần mềm | D. Là giao diện người dùng cho phép con người tương tác với máy tính theo cách tự nhiên | E. Không có đáp án nào đúng | | | | 1231 |
| Những Mệnh Đề Nào Sau Đây Là Đúng ? | Kênh đầu ra của giao diện người dùng bao gồm tất cả các giác quan của con người | Giao diên người dùng(User interface) và giao diện con người(human interface) là giống nhau | Trong một giao diện người dùng(user interface), thông tin được trao đổi và tác động qua lại giữa con người và máy tính. |  |  | A |  | 1232 |  |
| Ưu điểm của tương tác sử dụng dòng lệnh là gì? | Dễ học | Dễ sử dụng | Ít lỗi | Linh hoạt trong việc áp dụng nhiều đối tượng | Tất cả các đáp án trên | | | 1233 |  |
| Giao diện nào sau đây không là giao diện con người (human interface)? | Giao diện IPod | Giao diện máy tính cá nhân | Giao diện điện thoại Blackberry | Giao diện terminal trong Ubuntu | Giao diện trang web tìm kiếm Google | | | 1234 |  |
| Điều nào dưới đây là đúng khi nói về giao diện người dùng ? | A . Giao diện người dùng giới hạn chức năng cung cấp cho con người | B. Con người phải có kĩ năng và tri thức cần thiết | C. Người dùng có thể tương tác cùng lúc với nhiều hệ tương tác khác nhau | D . TIệm cận với khả năng và hạn chế của con người | E. Đáp án A , B | |  | 1235 |  |
| Các thành phần đầu vào chính của giao diện người dùng: | A. Keyboard | B. Mouse | C. Screen | D. Micro | E. Printer | |  | 1236 |  |
| Trong các thiết bị ( sự vật) được nêu ra dưới đây,thiết bị(sự vật) nào KHÔNG PHẢI là đầu vào của giao diện người dùng? | Màn hình hiển thị | Bàn phím | Chuột | Ngón tay của 1 người(Chạm vào màn hình cảm ứng) | Giong nói của 1 người | A |  | 1237 |  |
| Mô tả vắn tắt các thành phần chính của giao diện người dùng mà em đã thiết kế mẫu thử trong bài tập lớn. Với mỗi thành phần đã chọn, chỉ ra ít nhất 3 trường hợp phát huy tốt nhất tác dụng so với các thành phần mà em không chọn. | | | | | | | | 1238 |  |
| Theo nguyên tắc giao diện người dùng , người dùng có thể tương tác với hệ thống như thế nào? | người dùng có thể tự tạo thêm chức năng | người dùng bị giới hạn các chức năng hệ thông cung cấp | người dùng phải học các kĩ năng, tri thức cần thiết để giao tiếp với hệ thống | người dùng không cần học theo hệ thống, tự tạo các cách tương tác theo ý mình | tất cả đều sai | |  | 1239 |  |
| Các yếu tố mà khi kế giao diện con người cần tính đến? |  |  |  |  |  | các yếu tố như con người, thiết bị, môi trường, xã hội, cộng đồng. | | 1240 |  |
| Các hoạt động như thế nào thì được gọi là giao diện người dùng? | A. Các phím thực hiện trên thiết bị đầu cuối | B. Điều khiển tivi | C. Bàn phím laptop | D. Màn hình tivi | Tất cả các đáp án | |  | 1241 |  |
| Các hoạt động như thế nào thì được gọi là giao diện người dùng? | A. Các phím thực hiện trên thiết bị đầu cuối | B. Điều khiển tivi | C. Bàn phím laptop | D. Màn hình tivi | Tất cả các đáp án | A,B,C | màn hình tv không có sự tương tác giữa người và máy, con người không thể tác động được mà chỉ nhận thông tin một chiều | | 1241 |
| Trong quy trình thiết kế giao diện người dùng sử dụng mấy pha để thiết kế? | A.3 | B. 5 | C. 5 | D. 7 | E. 8 |  |  | 1242 |  |
| Các hoạt động như thế nào thì được gọi là giao diện người dùng? | A. Các phím thực hiện trên thiết bị đầu cuối | B. Điều khiển tivi | C. Bàn phím laptop | D. Màn hình tivi | Tất cả các đáp án | |  | 1243 |  |
| Giao diện nào sau đây là giao diện người dùng (user interface)? | Giao diện IPod | Giao diện máy tính cá nhân | Giao diện điện thoại Blackberry | Giao diện terminal trong Ubuntu | Giao diện trang web tìm kiếm Google | | | 1244 |  |
| Trình bày về giao diện người dùng dạng văn bản: khái niệm, lịch sử và đặc điểm | | | | | | Giao diện văn bản là giao diện mà hiển thị thông tin ở dạng text (thông tin vào, thông tin ra,...). Lịch sử: Vào 1950: mức độ phần cứng - các bản chuyển mạch Vào 1960: cung cấp lập trình với các ngôn ngữ như: cobol, fortran Vào 1970-1990: cung cấp cho các thiết bị đầu cuối, với kiểu tương tác dòng lệnh Đặc điểm: Bàn phím là công cụ nhập liệu Khi tương tác người dùng cần có tri thức: hệ thống có chức năng gì? Ra lệnh cho hệ thống ở đâu? Nhập vào lệnh gì, theo thứ tự nào? | Xem slide số 15, 16 chương 6 bài học Online | | 1245 |
| Đâu là nguyên tắc khi xây dựng giao diện văn bản? | Thống nhất | Ngẫu hứng | Tuần tự | Bất ngờ | Hồi tưởng | |  | 1246 |  |
| Khi tương tác thông qua giao diện văn bản người dùng phải có đủ tri thức để trả lời câu hỏi nào? | Hệ thống cung cấp các chức năng nào? | Ra lệnh cho hệ thống ở đâu? | Nhập vào những lệnh gì và theo thứ tự gì? | Không có câu nào đúng. | Ba đáp án A, B, C đúng. | | | 1247 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Chỉ ra các thành phần chính của giao diện người dùng? |  |  |  |  |  | - Đầu vào: keyboard, mouse, trackball, one's finger, one's voice  - Đầu ra: các cách thức máy tính truyền tải thông tin đến người sử dụng bằng các phương tiện như:  +) Màn hình hiển thị  +) Tiếng nói  +) Âm thanh | | 1249 |  |
| Đâu là công cụ để tương tác thông qua giao diện văn bản? | A. Loa | B. Biết được các quy t | C. Nguyên tắc mặc định | D. Nguyên tắc hành động ưu tiên | E. Nguyên tắc rõ ràng | | | 1250 |  |
| Giao diện đồ họa không sử dụng dạng tương tác nào ? | biểu tượng | ngôn ngữ tự nhiên | menu | WIMP | tất cả đều đúng | |  | 1251 |  |
| Công cụ chủ yếu để người dùng nhập liệu trong giao diện văn bản là gì? | Bàn phím | Giọng nói | Màn hình cảm ứng | Cả A,B,C | Bàn phím | A |  | 1252 |  |
| Công cụ chủ yếu để người dùng nhập liệu trong giao diện văn bản là gì? | Bàn phím | Giọng nói | Màn hình cảm ứng | Chuột | Cảm biến vân tay | | | 1253 |  |
| Trình bày giao diện đồ họa: khái niệm, đặc điểm | | | | | | Khái niệm: người dùng thực hiện các nhiệm vụ trực quan để nhận kết quả. Thay vì hồi tưởng các tri thức đã biết, người dùng cần nhận dạng cách giao tiếp với máy tính trong khi tương tác. Đặc điểm: Chuột và bàn phím là công cụ chủ yếu để người dùng nhập liệu. Người dùng cần có các tri thức để trả lời các câu hỏi: hệ thống cung cấp chức năng nào? Người dùng ra lệnh ở đâu? Nhấp chuột vào đối tượng nào, theo thứ tự nào? và cần nhập vào nội dung gì? | xem slide số 17, 18 bài học Online chương 6 | | 1254 |
| Đâu là tiền thân của giao diện đồ họa hiện nay | Siêu liên kết | giao diện cửa sổ | icon | Menu | Tất cả đều đúng | |  | 1255 |  |
| Trong giao diện đồ họa không có nguyên tắc nào? | Đều đặn | Dễ nhìn | Dễ dự đoán | Kinh tế | Đơn giản | |  | 1256 |  |
| Đâu là ý tưởng chính của giao diện đồ họa | Người dùng thực hiện các thao tác trực quan để nhận kết quả | Người dùng thực hiện các tập lệnh để nhận kết quả | Người dùng thực hiện các click để nhận kết quả | Tất cả đều đúng | Tấtcả đều sai | |  | 1257 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Chức năng của giao diện dòng lệnh là gì? Công cụ nhập liệu chủ yếu là gì? |  |  |  |  |  | Giao diện người dùng dòng lệnh cung cấp phương tiện để biểu diễn lệnh trực tiếp cho máy tính thông qua các phím chức năng, ký tự đơn, từ viết tắt hay đầy đủ. Bàn phím là công cụ chủ yếu để người dùng nhập liệu. | | 1259 |  |
| Mô tả nào sau đây tương ứng với giao diện đồ họa (GUI) | Là giao diện người dùng mà đầu ra được biểu diễn dưới dạng văn bản | Cho phép người dùng giao tiếp với máy tính thông qua các biểu tượng, biểu trưng trực quan và thiết bị trỏ | Tham chiếu tới giao diện người dùng ẩn | Là giao diện người dùng hiện thị trên những màn hình không phẳng | Tận dụng các quy ước thiết kế hiện có, chỉ thay đổi khi người thiết kế chắc chắn ý tưởng của họ tốt hơn | | | 1260 |  |
| Giao diện trang web google là giao diện nào sau đây: | A: Giao diện con người | B:Giao diện người dùng | C:Giao diện tự nhiên | D:Cả A và B | E:Cả A B C đều dùng | | | 1261 |  |
| Giao diện đồ họa sinh ra nhằm mục đích nào sau đây | giao diện bắt mắt với người dùng | người dùng k cần giao tiếp với máy tính qua câu lệnh | độ tin cậy cao , chính xác do bớt hạn chế tiếp xúc với câu lệnh trực tiếp | A B C đều sai | A B C đều đúng | |  | 1262 |  |
| Trong mô hình khung tương tác, hai bộ phận nào tạo thành giao diện | A.Hệ thống - đầu vào | B.Đầu vào - người sử dụng | C.Người sử dụng - đầu ra | D. Đầu vào - đầu ra | E. Hệ thống - người sử dụng | | | | 1263 |
| Các dòng điện thoại trong những   năm 1980 sử dụng phổ biến   sử dụng loại giao diện nào | Giao diện tự nhiên | Giao diện đồ họa | Giao diện văn bản | Giao diện người   dùng hữu cơ | Giao diện văn bản và giao diện đồ họa | B |  | 1264 |  |
| Giao diện đồ họa là gì? Nêu ưu   điểm và nhược điểm của giao diện   đồ họa |  |  |  |  |  | - Giao diện đồ họa là giao diện mà người dùng thực hiện các nhiệm vụ trực quan để nhận kết quả  - Ưu điểm:  + Hình ảnh trực quan, gần với thực tế nên dễ nhớ  + Người dùng dễ dàng nhận thấy được các chức năng mà hệ thống cung cấp  + Các thao tác do có sự xuất hiện của chuột và bàn phím mà trở nên dễ dàng hơn  - Nhược điểm  + Người dùng phải có đủ tri thức và kinh nghiệm để thực hiện các thao tác | | 1265 |  |
| Các dòng máy tính cá nhân phổ biến trong những năm 1980 sử dụng giao diện loại nào? | Giao diện tự nhiên | Giao diện đồ họa | Giao diện văn bản | Giao diện hữu cơ và giao diện tự nhiên | Giao diện văn bản và giao diện đồ họa | | | 1266 |  |
| Giao diện người dùng tự nhiên là gì? Cho ví dụ? | | | | | | Giao diện người dùng tự nhiên là một loại giao diện cho phép người dùng có thể tương tác với hệ thống như các thao tác thông thường giữa con người với nhau. Ví dụ, các trò chơi điều khiển bằng cử chỉ tay hoặc bằng cử chỉ, trò chơi Xbox Kinect của Microsoft cho phép người dùng điều khiển thông qua thay đổi tư thế | Giải thích: vì giao diện tự nhiên là giao diện cho phép người dùng tương tác với hệ thống như cách mà con người tương tác với nhau. Thiết bị của Microsoft cho phép dùng các cử chỉ tay, cử chỉ thân thể giống cách mà con người điều khiển vật thể trong tự nhiên | | 1267 |
| Phong cách giao diện .... dễ dùng | A.Thực đơn | B. ngôn ngữ tự nhiên | C. WIMP | D. Điền mẫu | E. Không có | |  | 1268 |  |
| Công việc nào không thuộc pha phân tích trong quy trình thiết kế giao diện | A. Phân tích nhiệm vụ | B.Tìm hiểu thị trường | C.Xây dựng mô hình định hướng về mặt kiến trúc | D. Tìm hiểu các đối thủ cạnh tranh | E. Nghiên cứu lựa chọn công nghệ | | | | 1269 |
| Giao diện tự nhiên được thể hiện như thế nào? | Dùng chuột chọn vào ô mình mong muốn | Dùng bàn phím gõ những câu ngôn ngữ tự nhiên cho máy tính hiểu | Nói vào điện thoại thông tin cần tra cứ để tìm kiếm | Vẫy tay để tắt máy | Nhìn vào để mở file | | | 1270 |  |
| Các công cụ chủ yếu để người dùng nhập liệu trong giao diện tự nhiên là gì? | Bàn phím | Micro | Màn hình cảm ứng | Chuột | Cảm biến vân tay | | | 1271 |  |
| Giao diện tự nhiên là gì ? Mẫu thử đã thiết kế trong bài tập lớn của em có ứng dụng giao diện tự nhiên như thế nào ? Đưa ra ít nhất 3 ví dụ minh họa và tự đánh giá mức độ hoàn thiện. | | | | | | | | 1272 |  |
| Icon là gì? | A, Là hình ảnh nhỏ dùng để biểu diễn cửa sổ đóng lại, chúng cũng có thể được dùng để mô tả các diện mạo khác của hệ thống. | B, Là hình ảnh nhỏ dùng để biểu diễn các chương trình trên máy tính. | C, Là hình ảnh nhỏ dùng để biểu diễn thay cho chữ viết mô tả chương trình của hệ thống. | D, Là biểu tượng của cửa sổ, dùng để mô tả khách quan về cửa sổ. | E, Là biểu tượng của chương trình, thay cho mô tả bằng chữ viết của chương trình. | Đáp án: A | Đáp án: A,  Giải thích: Icon thường được dùng  trong các hệ thống máy tính hiện nay,  nó có thể được dùng để biểu diễn cửa sổ đóng lại cũng có thể biểu diễn  các diện mạo khác của hệ thống. | | 1273 |
| Để xây dựng giao diện giữa người dùng và máy tính giống như độc giả và thủ thư trong thư viện thì máy tính cần làm được những việc nào? | Nghe người đọc | Hiểu ý người đọc | Thực hiện theo ý họ muốn | 1 trong 3 điều trên | Ít nhất là cả 3 điều trên | | | 1274 |  |
| điều nào sau đây đúng với tiêu chí vững chắc của tính dùng được: | A. tính quan sát | B. tính đáp ứng | C. cá nhân hóa | D. di trú nhiệm vụ | E. thay thế | |  | 1275 |  |
| Đâu là phát biểu đúng về giao diện người dùng tự nhiên? | A.NUI tập trung vào các hành động, người sử dụng tương tác với các thiết bị hay các nền tảng để có hiệu quả tốt nhất | B.Giao diện người dùng tự nhiên đang là xu hướng mới những năm gần đây | C.Người dùng cần tự lọc thông tin khi thao tác giao diện người dùng tự nhiên | D.Các trò chơi về hoạt động thân thể như WII là tuân theo giao diện người dùng tự nhiên | E.Giao diện tự nhiên tập trung chủ yếu vào thao tác | | | | 1276 |
| Một người dùng thực hiện quay hoặc dịch chuyển các vật thể trên bề mặt thiết bị để chơi nhạc, tương tác này thuộc loại nào? | Giao diện tự nhiên và giao diện hữu cơ | Giao diện hữu cơ | Giao diện tự nhiên | Giao diện đồ họa và giao diện hữu cơ | Giao diện đồ họa và giao diện tự nhiên | C |  | 1277 |  |
| Giao diện người dùng tự nhiên là gì?Nếu một số ví dụ về giao diện người dùng tự nhiên |  |  |  |  |  | -Giao diện người dùng tự nhiên là giao diện được xây dựng để mọi người tương tác theo cách thông dụng nhất theo cách mà mọi người thường tương tác với nhau. Muốn vậy thì giao diện phải làm được 3 việc sau:   + Phải nghe được người dùng  + Hiểu ý người dùng  + Thực hiện theo ý người dùng  -Một số ví dụ về giao diện người dùng:   + Các trò chơi điều khiển bằng cử chỉ tay hoặc cử động thân thể => giao diện người dùng sẽ thay đổi theo các cử chỉ này  + Các thiết bị nhúng hoặc thiết bị thông minh. | | 1278 |  |
| Một người dùng thực hiện quay hoặc dịch chuyển các vật thể trên bề mặt thiết bị để chơi nhạc, tương tác này thuộc loại nào? | Giao diện tự nhiên và giao diện hữu cơ | Giao diện hữu cơ | Giao diện tự nhiên | Giao diện đồ họa và giao diện hữu cơ | Giao diện đồ họa và giao diện tự nhiên | | | 1279 |  |
| Thế nào là giao diện người dùng hữu cơ ? | | | | |  | Với giao diện người dùng hữu cơ, người dùng có thể điều khiển thiết bị bằng các thao tác thay đổi vị trí, hình dạng vật lí của chính thiết bị đó, người dùng không còn bận tâm nhiều đến cách thức giao tiếp với máy tính nữa mà tập trung vào các khía cạnh như cảm xúc, kết nối xã hội, thẩm mĩ, kinh nghiệm liên quan đến các nhiệm vụ được máy tính thực hiện | Slide 30 bài giảng 6: Interactive system’s interface | | 1280 |
| Đâu là ý tưởng chủ yếu của giao diện người dùng hữu cơ | Hoàn thành các tác vụ trực quan để lấy kết quả, như click vào link để mở trang mới. | Tương tác với thiết bị hay nền tảng để nhận được phản hồi, và thích tận hưởng việc trải nghiệm những thao tác "thật". | tác động vào hình dáng vật lý hoặc vị trí của thiết bị để điều khiển chúng | A và C | A B và C |  |  | 1281 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Đáp án nào là đầu vào giao diện người dùng ? | trackball | màn hình | âm thanh | máy in | Tất cả phương án đều sai | A | Chỉ có trackball là đầu vào | 1283 |  |
| Lựa chọn đáp án đúng thể hiện chi tiết các mục tiêu hiển thị dữ liệu trên giao diện . | Cường độ | Kích cỡ | Màu sắc | Âm thanh | Tất cả đáp án trên | E | Vì trong giao diện hiển thị có thể hiện các yếu tố đó, cần thực hiện kết hợp các yếu tố một cách hài hòa | | 1284 |
| Khi thiết kế một giao diện người dùng thì cần những thiết bị chính nào dưới đây? | A. Micro | B. Màn hình cảm ứng | C. Màn hình hiển thị | D. Găng tay phản hồi xúc giác khi cầm nắm | E. Tất cả các thành phần đều phải có | A, B, C | Các thành phần trong giao diện người dùng gồm bàn phim, chuột, ngón tay, giọng nói và đầu ra là màn hình, âm thanh. Việc sử dụng giác quan như xúc giác, khứu giác chưa đc khai thác nhiều | | 1285 |
| Giao diện nào sau đây là giao diện người dùng hữu cơ? | Tai nghe có thể gập lại làm vòng đeo tay | Máy tính có thể tách rời bàn phím để tạo thành một máy tính bảng | Chuột chơi game được thiết kế hình dạng đặc biệt | Máy tính bảng dẻo nhận đầu vào từ các hành động miết, gập | Ô tô có khả năng thay đổi hình dạng thành robot | D |  | 1286 |  |
| Giao diện người dùng hữu cơ được xây dựng từ đâu? |  |  |  |  |  | Giao diện người dùng hữu cơ được xây dựng từ các thiết bị điện tử và vật liệu có khả năng thay đổi hình dạng 1 cách linh hoạt theo các tác động đầu vào ,điều này khiến cho người dùng có cảm giác đây là 1 thực thể sống để giao tiếp. | | 1287 |  |
| Giao diện nào sau đây là giao diện người dùng hữu cơ? | Tai nghe có thể gập lại làm vòng đeo tay | Máy tính có thể tách rời bàn phím để tạo thành một máy tính bảng | Chuột chơi game được thiết kế hình dạng đặc biệt | Máy tính bảng dẻo nhận đầu vào từ các hành động miết, gập | Ô tô có khả năng thay đổi hình dạng thành robot | | | 1288 |  |
| Cô A bị chứng bệnh hay quên, hãy chọn cách sắp xếp các chức năng phù hợp với cô A? | A. Sắp xếp tùy ý theo người thiết kế | B. Phân loại các chức năng rồi sắp xếp theo nhóm chức năng liên quan hoặc gần tương đồng | C. Sắp xếp chức năng theo bảng chữ cái | D. A, C đúng | E. B, C đúng | E | Cô A có trí nhớ kém do đó chúng ta cần tổ chức các chức năng một cách hợp lý để giúp cô có thể nhớ dễ hơn như sắp xếp theo chức năng, sắp xếp theo tuần tự, sắp xếp theo tần số xuất hiện | | 1289 |
| Công thái học có tính đến không gian chiếm chỗ, đặc biệt trong thiết kế áp dụng, nguyên tắc vàng khi thiết kế không gian choán chỗ lấy theo ngưỡng người lớn là bao nhiêu? | 5% | 100% | 95% | A,B đều đúng | B,C đều đúng | C | Khi thiết kế những kích thước liên quan đến vùng với tới: lấy theo ngưỡng người thấp 5%.  Khi thiết kế không gian choán chỗ: lấy theo ngưỡng người lớn 95%. | | 1290 |
| Công thái học nghiên cứu về gì? | các nhu cầu vật chất của người dùng liên quan đến môi trường làm việc trực tiếp của họ | các nhu cầu tinh thần của người dùng liên quan đến môi trường làm việc trực tiếp của họ | các nhu cầu thể chất của người dùng liên quan đến môi trường làm việc trực tiếp của họ | đán án A, B, C là đúng | tất cả các đáp án đều sai | D | Công thái học nghiên cứu các nhu cầu vật chất, tinh thần, và thể chất của người dùng liên quan đến môi trường làm việc trực tiếp của họ từ đó kết hợp các yếu tố này và thiết kế để đảm bảo rằng sản phẩm và môi trường làm việc luôn thoải mái an toàn và hiệu quả cho người dùng | | 1291 |
| Đâu không phải là một thành phần của khung tương tác Abowd và Beale? | Hệ thống | Người dùng | Đầu vào | Môi trường | Đầu ra |  |  | 1292 |  |
| Trình bày khái niệm công thái học trong xây dựng giao diện người dùng | | | | | | Công thái học là khía cạnh vật lý của giao diện, đó là hoạt động nghiên cứu về các yếu tố vật lý trong tương tác, các yếu tố về con người, từ đó đưa ra các tiêu chuẩn, guidelines cho người thiết kế hệ thống. | Dựa theo bài giảng ACU | | 1293 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Công thái học là gì ? Chỉ ra ít nhất 5 ví dụ về việc áp dụng các tiêu chí công thái học để thiết kế mẫu thử trong bài tập lớn. Nêu rõ yếu tố về con người và môi trường đã được xem xét. Tự đánh giá mức độ hoàn thiện. | | | | | | | | 1295 |  |
| Trường hợp nào sau đây áp dụng công thái học vào thiết kế sản phẩm | Vô lăng hình tròn | Bánh xe hình tròn | Xe thể thao có đuôi xe | Ô tô sang có đầu vuông dài | Tất cả đáp án điều đúng | A | Vô lăng hình tròn giúp người dùng thoải mái trong việc xoay tròn. Bánh xe, đuôi xe là theo động lực học chứ con người không tác động vào. Đầu vuông theo tính thẩm mỹ | | 1296 |
| Lợi ích của việc thiết kế công thái học | Sản phẩm đẹp hơn | tăng hiệu suât sản phẩm | Tối ưu hóa điểm mạnh của người dùng | B + C | A + B + C | C | Công thái học chỉ tối ưu hóa điểm mạnh của người dùng để thiết kế ra những sản phẩm có hình thái phù hợp với người dùng | | 1297 |
| Đâu là công thái học trên quan điểm giao diện cho chức năng điều khiển điều hòa bằng giọng nói? | Không gây hại sức khỏe | Thân thiện với người dùng | Phù hợp với mọi đối tượng | Không bị ảnh hưởng bởi môi trường vật lí đến sức khỏe | Cả 4 đáp án | |  | 1298 |  |
| Các điều kiện làm việc không đạt yêu cầu có thể gây căng thẳng cho người dùng hoặc tạo cảm giác bất mãn. Có bao nhiêu yếu tố cần quan tâm ? Hãy trình bày cụ thể các yếu tố | | | | | | 5 yếu tố | Gợi ý Các yếu tố gồm : Vị trí vật lí phải đủ dễ chịu , nhiệt độ không quá cao , ánh sáng : không quá lóa , tiếng ồn: không nên quá cao gây cản trở việc nhận thức , thời gian : không nên sử dụng trong thời gian dài | | 1299 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Đâu là mục tiêu của việc thiết kế giao diện | Đạt được mục tiêu nghiệp vụ hệ thống | Giao diện đẹp bố trí hợp lý | Hiển thị đầy đủ các chức năng của chương trình | A+B | Cả A, B, C | D | Giao diện không nên hiển thị hết tất cả chức năng lên một màn hình | | 1301 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1302 |  |
| Mục tiêu thiết kế giao diện người dùng theo công thái học là ? | Mang lại sự hài lòng cho người sử dụng | Đảm bảo tính an toàn | Đảm bảo sức khỏe cho người sử dụng và năng suất làm việc | Đảm bảo tính thẩm mỹ | Đáp án A,B,C đúng | E | Thiết kế theo công thái học là để mang lại sự hài lòng cho khách hàng, đảm bảo tính an toàn, sức khỏe và năng suất làm việc cho người sử dụng | | 1303 |
| Thiết thế theo công thái học phải thỏa mãn mấy đặc tính của người dùng: | 1 | 2 | 3 | 4 | không đáp án nào đúng | | | 1304 |  |
| Có người cho rằng "giao diện người dùng là một trong số những thành phần quan trọng nhất của bất kỳ hệ thống nào", bạn có đồng ý với ý kiến này không? Vì sao? | | | | | | Đồng ý | Giao diện người dùng cho phép người dùng nghe, nhìn và tiếp xúc với hệ thống. Các thiết kế về chức năng thường trong suốt với người dùng, người dùng tiếp xúc với hệ thống thông qua các thiết bị giao tiếp là màn hình, bàn phím và chuột. Thế nên giao diện người dùng là một trong số những thành phần quan trọng nhất của bất kỳ hệ thống nào | | 1305 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Chỉ ra ví dụ về việc áp dụng tính công thái học trong thiết kế mẫu thử sản phẩm nhóm bạn. Nêu rõ yếu tố về con người và môi trường đã được xem xét. |  |  |  |  |  | - Xem xét đến yếu tố con người: Cô A luôn phải làm việc bận rộn, không rảnh tay  - Xem xét đến yếu tối môi trường: Môi trường của cô A nhiều khói bụi dầu mỡ.  -> Khi có cuộc gọi đến cô A không thuận tiện để mang điện thoại ra xem ai là người gọi điện đến cho cô hay ai là người nhắn tin cho cô.  => Thiết kế khi bật chế độ thông minh, nhạc chuông chuyển thành thông báo có tên người gọi đến (nhắn tin đến): "You have a call(message) from XXX" giúp cô A nhận dạng được người gọi đến, nhắn tin đến, từ đó kết hợp với việc có thể nhận cuộc gọi, nhận tin nhắn bằng giọng nói khiến thao tác của cô A thoải mái dễ chịu hơn mà công việc của cô không bị gián đoạn. | | 1307 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1308 |  |
| khả năng phục hồi ? | có khả năng phục hồi từ lỗi của người dùng | cho phép người dùng khôi phục lại từ chỗ bị lỗi | có khả năng hỏi lại hành động hủy, đã xóa,... | không có đáp án đúng | A B C đều đúng | |  | 1309 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Chọn đáp án đúng trong các câu sau cho nguyên lý khôi phục được của thiết kế giao diện: | Thiết kế giao diện tương tác phục hồi được để khắc phục trong trường hợp gặp lỗi có thể phục hồi lại | Chức năng phục hồi được trong thiết kế giao diện gồm các chức năng undo, xác nhận một hành động hủy | Khôi phục được là một trong nguyên lý thiết kế giao diện | Khôi phục được trong thiết kế giao diện là một phương pháp trong thiết kế giao diện | Cả ba đáp án A,B,C đúng | E | Vì khôi phục trong thiết kế giao diện là một trong các nguyên lý cơ bản của thiết kế giao diện, nó giúp khôi phục lại trạng thái bình thường khi gặp lỗi đồng thời xác nhận lỗi xảy ra | | 1311 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1312 |  |
| Khi thiết kế một hệ thống gồm 10 chức năng thì dùng những cách nào để sắp xếp hiển thị một cách hiệu quả nhất? | Gom nhóm chức năng giống nhau | Chia theo từng trang menu có thể 5 chức năng 1 trang menu | Tổ chức theo chức năng hay dùng | A,B,C sai | A,B,C đúng | E | Khi gom nhóm theo chức năng giúp menu trông đẹp hơn mà vẫn hiển thị hết chức năng.Chia theo từng trang menu đảm bảo nguyên tắc thiết kế.Tổ chức theo chức năng hay dùng giúp người dùng sử dụng nhanh các chức năng hay dùng. | | 1313 |
| Những điểm không cẩn xem xét trong sắp xếp điều khiển và hiển thị | Ngắn gọn | Tính nhất quán | Tính cân bằng | Nhóm thông tin | B + C + D | A | chú ý là "Không cần xem xét" | | 1314 |
| Đâu là cách sắp xếp bố cục tốt nhất trên bảng thông tin trước cửa phòng làm việc? | Thông tin quan trọng viết lớn nhất đặt trên cùng, các thông tin liên quan bên dưới, thông tin khác đặt 2 bên | Thông tin quan trọng đặt đầu tiên, rồi đến thông tin khác | Thông tin quan trọng cùng thông tin khác đặt ngẫu hứng | Thông tin quan trong đặt dưới cùng, các thông tin khác đặt bên trên | Không có bố cục nào thân thiên với con người | | | | 1315 |
| Các điều khiển mang tính chất nguy hiểm như thao tác xóa, phá hủy tài nguyên có nên xử lý giống với các điều khiển khác hay không ? Vì sao ? | | | | | | Không | Vì Các điều khiển mang tính chất nguy hiểm thì phải khó thao tác hơn những điều khiển khác nhằm ngăn chặc các yếu tố bất ngờ có thể xảy ra. | | 1316 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Hệ thống tự động mở âm lượng nhạc bằng giọng nói nếu xử lý giọng nói không tốt sẽ ảnh hưởng đến giác quan nào? | Thính giác | Vị giác | Xúc giác | Khứu giác | Xúc giác | A | Vì nếu xử lý không tốt thì một giọng nói từ một người bên ngoài có thể tăng âm lượng rất lớn => Ảnh hưởng thính giác | 1318 |  |
| Nhân tố nào sau đây trong môi trường vật lý không ảnh hưởng đến chất lượng tương tác về mặt công thái học?? | Ánh sáng | Nhiệt độ | Mức độ ô nhiễm môi trường | Tiếng ồn |  | C |  | 1319 |  |
| Cô A là là người không ưa màu đỏ, hãy chọn cách thiết kế hợp lý với cô ? | A. Bỏ màu đỏ khi thiết kế | B. Thiết kế màu đỏ ở các vùng ít sử dụng | C. Hạn chế sử dụng màu đỏ | D.Tất cả đều đúng | E. Tất cả đều sai | D | cả 3 phương án A, B, C đều có thể dùng để thiết kế với người này vì màu sắc có ảnh hưởng tới tâm lý của con người | | 1320 |
| Các nhận định sau đây nhận định nào là đúng về màu sắc trong tương tác người máy | Sử dụng màu sắc và đồ họa phải đơn giản và hiệu quả. | Sử dụng theo quy ước chung và theo mong muốn của người dùng. | Sử dụng theo mong muốn , cái nhìn thẩm mỹ và sở thích của người thiết kế | Màu sắc có vai trò nhất định trong các mô hình tương tác | màu sắc dẫn đến thay đổi trạng thái của một số thành phần của hệ thống | A,B,D,E | Loại đáp an C vì màu sắc không thể phụ thuộc hoàn toàn vào người thiết kế mà còn phải phù hợp với bối cảnh , người dùng ... | | 1321 |
| Một người muốn lắp đặt một hệ thống trợ giúp trên xe ô tô, với một màn hình hiển thị và các nút bấm hỗ trợ. Hãy chọn những các thể hiện sau cho hệ thống hợp lý với người dùng nhất (chọn 3 đáp án) | Màu màn hình nền sáng, sử dụng màu sắc vừa phải, không quá sặc sỡ | Màu màn hình nền sẫm hoặc tối, sử dụng nhiều màu sắc | Các nút bấm trực tiếp đến hệ thống có màu đỏ, các nút chức năng tiện ích có màu xanh lá | Các nút bấm trực tiếp đến hệ thống có màu xanh lá, các nút chức năng tiện ích có màu đỏ | Các biểu tượng của các chức năng sẽ sáng màu trắng khi hoạt động, đỏ khi cảnh báo có lỗi và không sáng khi không hoạt động | | | | 1322 |
| Phân tích hiển thị màu sắc trong thiết kế giao diện sao cho tão ra môi trường sử dụng an toàn, thoải mái. hiệu quả cho người dùng. | | | | | | Màu sắc ảnh hướng tới khả năng quan sát của người dùng, ví dụ: màu chữ và màu background quá gần giống nhau khiến người dùng quá nhạt hay đôi khi chúng lại quá chói khiến người dùng khó chịu. Đa phần người dùng chỉ tiếp thu dễ dàng một số màu sắc, vì vậy phải chọn màu sắc phù hợp để tạo người dùng dễ dàng quan sát. Màu sắc còn có thể ảnh hưởng tới cảm xúc của người dùng, cần chọn màu sắc phù hợp để truyền tải phù hợp với nội dung của hệ thống, giảm bớt cảm giác khó chịu, tạo sự hứng thú của người dùng với hệ thống. | Vì màu sắc ảnh hưởng tới khả năng quan sát, cảm xúc của người dùng nên cần phân tích trên các khía cạnh đó. | | 1323 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Khi thiết kế giao diện thì những cái nào dưới đây thuộc về yêu cầu thân thiện với người dùng? | A. Ngôn từ đơn giản | B. Thêm các nút quay lại | C. Khẩu lệnh dễ phát âm | D. Âm thanh thông báo bằng thuật ngữ chuyên môn | E. Tất cả các đáp án đều không thân thiện với người dùng | A, C | Thêm nút quay lại thuộc về yêu cầu Phục hồi được và âm thanh bằng thuật ngữ chuyên môn không quen thuộc với người dùng | | 1329 |
| Khi thiết kế hệ thống tiện ích trên xe hạng thấp cần chú ý điều gì về tính thân thiện với người dùng? | Thiết kế giao diện đẹp và hợp lý | Thiết kế theo các icon theo nhóm chức năng hoặc gộp chức năng | Các icon thể hiện đúng với chức năng sử dụng và phải phù hợp với người sử dụng | A,B,C sai | A.B.C đúng | E | khi thiết kế ứng dụng hay hệ thống nào đó cần chú ý đến nhu cầu, tâm lý người sử dụng từ đó thiết kế ứng dụng sao cho phù hợp và thân thiện với người sử dụng nhất. | | 1330 |
| Điểm nào không được xem xét khi thiết kế theo khía cạnh công thái học? | Thân thiện với người dùng | Nhất quán | Phục hồi | Hướng dẫn người dùng | Phù hợp với sự khác biệt của người dùng | C |  | 1331 |  |
| Đặc tính nào không được xem xét khi thiết kế hệ tương tác theo khía cạnh công thái học? | Thân thiện với người dùng | Nhất quán | Phục hồi | Hướng dẫn người dùng | Phù hợp với sự khác biệt của người dùng | | | 1332 |  |
| Có cần đảm bảo tính nhất quán giữa các phiên bản khác nhau của sản phẩm | Điều này là cần thiết | Không cần thiết vì không cùng một phiên bản | Cần hay không cần tùy thuộc vào đối tượng sự dụng | Cần hay không cần tùy thuộc vào nhà thiết kế | Chỉ cần khi có sự yêu cầu của người dùng | A | Nếu không đảm bảo tính nhất quán giữa các phiên bản của sản phẩm sẽ gây khó khăn cho người dùng vì mỗi lần sử dụng một phiên bản của sản phẩm người dùng sẽ lại mất thời gian để học cách dùng | | 1333 |
| Đáp án nào sau đây thể hiện tính nhất quán trong thiết kế giao diện hệ thống tương tác | Các thao tác tương tự cần được tiến hành theo cách thức giống nhau | Các thao tác khác nhau cần được tiến hành theo cách thức giống nhau | Các thao tác khác nhau được tiến hành theo cách thức khác nhau | Không cần áp dụng tính nhất quán cho thiết kế giao diện hệ thống tương tác | Tất cả các đáp án đều sai | A | Khi thiết kế giao diện hệ thống tương tác để đảm bảo tính nhất quán cần đảm bảo các thao tác tương tự cần được tiến hành theo cách thức giống nhau | | 1334 |
| Đâu là các mô tả về Giao diện người dùng ( User Interface) ? | Khái niệm mà user cần biết về hệ thống máy tính | là những cái gì mà con người có thể nhìn, sờ và nghe thấy | tiến trình thiết kế phần mềmghép nối sao cho hệ thống máy tính trở nên hiệu quả | không được dùng tương đương với HCI | | | | | 1335 |
| Tại sao nói giao diện trang web Google là giao diện người dùng ? | Phục vụ cho người dùng với nhiều hơn chức năng của nó có | Cho phép người dùng sử dụng tùy ý trang web | Chỉ cho phép người dùng sử dụng các chức năng mà được trang web cung cấp | Người dùng được tự do thoải mái miễn là trong trang web đó | Do tương tác với người dùng phải tính tới các yếu tố bên ngoài như con người, thiết bị, môi trường | | | | 1336 |
| Nêu 2 ví dụ hệ tương tác được thiết kế một cách nhất quán? | | | | | | Ví dụ 1: trong phần mềm microsoft word các hành động như bôi đen toàn bộ văn bản, copy, paste, cut...đều được bắt đầu bằng phím ctrl và thêm vào một phím nào đó. Ví dụ: ctrl+a(bôi đen), ctrl+c(copy), ctrl+v(paste)...giúp người dùng có thể ghi nhớ và sử dụng dễ dàng. Ví dụ 2: trên tất cả thiết bị máy tính cá nhân, điện thoại cảm ứng của các hãng, bàn phím query vật lý hay ảo đều được thiết kế một cách gần giống nhau (chỉ khác nhau ở một vài phím chức năng) để đảm bảo tính nhất quán, quen thuộc dễ sử dụng cho người dùng. | Tính nhất quán đề cập đến việc thiết kế giao diện các tương tác tương tự nhau và sử dụng các phần tử tương tự nhau để thực hiện các hành động tương tự nhau giúp người dùng quen thuộc, dễ nhớ, sử dụng dễ dàng. | | 1337 |
| Khi thiết kế hướng công thái học cần quan tâm đến các vấn đề nào? |  |  |  |  |  | - Thân thiện với người dùng  - Nhất quán  - Giảm thiểu ngạc nhiên  - Phục hồi được  - Trợ giúp người dùng  - Phù hợp với sự khác biệt của người dùng | | 1338 |  |
| Nếu không quan tâm đến vấn đề giảm thiểu ngạc nhiên khi thiết kế công thái học thì điều gì sẽ xảy ra | A. Người dùng sẽ gặp khó khăn trong việc hiểu các thuật ngữ, các khái niệm không phổ biển và không phù hợp với kinh nghiệm | B. Người dùng sẽ phải tiến hành nhiều cách thức khác nhau cho nhiều thao tác tương tự nhau. Cảm thấy khó khăn khi sử dụng hệ thống | C. Người dùng sẽ cảm thấy ngạc nhiên, bất ngờ trước các hành vi của hệ thống mà đối với họ là bất thường. Họ sẽ mất thời gian định hình, phân tích, suy luận để giải thích hành vi đó | D. Người dùng sẽ không được làm lại khi mắc lỗi. Người dùng sẽ phải thực hiện lại từ đâu gây mất thời gian, phí công sức, tạo cảm giác chán nản | E. Khi xảy ra lỗi người, người dùng sẽ không biết phải làm gì do không được cung cấp các gợi ý, các tiện ích phù hợp để lựa chọn | C | Khái niệm của giảm thiểu ngạc nhiên là "Các hành vi của hệ thống không làm người dùng thấy ngạc nhiên" | | 1339 |
| Đâu là nội dung đúng về việc thiết kế giao diện : | Thẩm mỹ rõ ràng | Tương thích | Dễ cấu hình và nhất quán | A,B,C sai | A,B,C đúng | |  | 1340 |  |
| Tốc độ hiển thị thông tin trên màn hình hệ thống sau khi người dùng thực hiện thao tác như thế nào là hợp lý? | Hiển thị ngay sau khi thao tác | hiển thị một màn hình chờ màu đen (thời gian tùy thuộc vào tốc độ xử lý của hệ thống) sau khi thao tác, sau đó hiển thị thông tin | Hiển thị một màn hình chờ với dòng chữ "đang xử lý", sau đó hiển thị thông tin | Màn hình sẽ treo một khoảng thời gian ngắn sau khi thao tác, sau đó hiển thị thông tin | Cố định một khoảng thời gian hiển thị thông tin sau khi thực hiện thao tác | | | | 1341 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1342 |  |
| Giao diện hệ thống tương tác như thế nào thì sẽ trợ giúp người dùng | Cung cấp các phản hồi có ý nghĩa khi xảy ra lỗi | Cung cấp các tiện ích phù hợp với tình huống mắc lỗi | Giao diện chỉ phản hồi khi thao tác đúng | Cả A và B | Không các đáp án nào đúng | D | Giao diện hệ thống tương tác có trợ giúp cần cung cấp phản hồi có ý nghĩa khi xảy ra lỗi, cung cấp các tiện ích phú hợp với tình huống mắc lỗi | | 1343 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1344 |  |
| Trợ giúp cần cung cấp cho người dùng khi mắc lỗi như thế nào là hợp lý ? | A. Không cần cung cấp trợ giúp | B. Cung cấp các phản hồi có ý nghĩa khi xảy ra lỗi, cung cấp các tiện ích phù hợp với tình huống mắc lỗi. | C. Màn hình treo luôn tại thời điểm mắc lỗi. | D. Đáp án A B C đều sai | E. Đáp án A B C đều đúng | | | 1345 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1346 |  |
| Nội dung nào sau đây không đúng với vấn đề phù hợp với sự khác biệt trong công thái học | Thiết kế phù hợp cho cả nam lẫn nữ | Thiết kế phù hợp cho nhiều lứa tuổi | Thiết kế phù hợp với mức cân nặng đa dạng | Thiết kế chỉ cho người giàu | Thiết kế phù hợp với nhiều vóc dáng | D | Giải thích: vấn đề phù hợp với sự khác biệt để chỉ sự thiết kế công thái học dành cho nhiều đối tượng có sự khác biệt trong các đặc điểm như chiều cao, giới tính, dáng vóc, thu nhập, độ tuổi, .... | | 1347 |
| Khi xét đến các vấn đề cần quan tâm khi thiết kế hướng công thái học, phương án nào sau đây nói về sự phù hợp với sự khác biệt của người dùng? | A. Có các tiện ích tương tác phù hợp với các lớp người dùng khác nhau. | B. Sử dụng các thuật ngữ và khái niệm phù hợp với đại đa số người dùng hệ thống | C. Các hành vi của hệ thống không làm người dùng thấy ngạc nhiên | D. Cung cấp các phản hồi có ý nghĩa khi xảy ra lỗi, cung cấp các tiện ích phù hợp với tình huống xảy ra lỗi | E. Các thao tác tương tự cần được tiến hành theo các cách giống nhau | | | | 1348 |
| giao diện người dùng cần phải được thiêt kế ra sao? | phù hợp với kĩ năng người dùng | phù hợp với kinh nghiệm người dùng | phù hợp với sự trông đợi của người dùng | cả 3 ý kiến A B C | A B C đều sai | |  | 1349 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1350 |  |
| Yêu cầu về công thái học trên quan điểm giao diện gồm các tiêu chí nào? | Thân thiện với người dùng, nhất quán, an toàn | Nhất quán, an toàn, phù hợp với mọi đối tượng | Giảm thiếu ngạc nhiên, hài lòng, nhất quán, thân thiện người dùng | Hài lòng, an toàn, sức khỏe, năng suất làm việc | Không có đáp án đúng | | | 1351 |  |
| Những yếu tố nào dưới đây thuộc công thái học đối với sức khỏe con người? | Nhiệt độ | Độ ẩm | Ánh sáng | Âm thanh | Cả 4 ý trên | |  | 1352 |  |
| Khi thiết kế cây ATM thì chiều cao cây ATM cần thỏa   mãn điều kiện công thái học nào sau đây | Thiết kế theo  ngưỡng người  thấp | Thiết kế theo  ngường người   lớn | Thiết kế theo  ngưỡng trung   bình chiều cao của con người | Thiết kế tính toán đến lứa tuổi phù hợp, và điều chỉnh sao cho phù hợp | A,D đúng | E |  | 1353 |  |
| Khi thiết kế cây ATM thì vị trí đặt bàn phím cần thỏa mãn điều kiện công thái học nào sau đây: | Thiết kế theo ngưỡng chiều cao của trẻ vị thành niên | Thiết kế theo ngưỡng trung bình chiều cao người trưởng thành | Thiết kế theo chiều cao tối thiếu của người trưởng thành | Thiết kế tính toán đến độ tuổi người dùng, và điều chỉnh sao cho phù hợp với năng lực hành vi của các đối tượng người dùng khác nhau | Thiết kế sao cho người ngồi xe lăn có thể với tới | | | 1354 |  |
| Ưu điểm của mô hình tương tác đề xuất bởi Norman? | Xem xét hệ thống đa dạng cả người dùng lẫn người máy | Người dùng dễ hình thành kế hoạch hành động | Kế hoạch hành động được thực hiện bới con người | Người dùng dễ quan sát quá trình thực hiện để quyết định hành động tiếp theo | Tất cả đều đúng | |  | 1355 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1356 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1357 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1358 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1359 |  |
| Trời mưa bóng mây, nhưng bạn có việc gấp cần phải ra siêu thị gần nhà để mua ít đồ, thật không may là chiếc ô của bạn đã bị hỏng, nhưng, người bạn cùng phòng tốt bụng của bạn đã cho bạn mượn chiếc ô sành điệu của cô ấy, bạn vui vẻ cầm ô đi ra khỏi nhà. Với những chiếc ô thông thường, người dùng chỉ cần cầm vào tay cầm để cố định và kéo nhẹ thân ô là đã mở được ô, nhưng có lẽ do chiếc ô này quá sành điệu nên cách mở cũng khác thường, bạn đã không mở được nó. Bạn phải quay trở vào nhờ bạn cùng phòng mở hộ. Chiếc ô sành điệu đó chỉ cần mở với một cái ấn nhẹ vào nút bấm ở tay cầm của ô. Tuy nhiên, do nút bấm cùng màu với tay cầm của ô, mà bạn lại bị cận tận 5 độ, lại thêm do lần đầu tiên dùng hàng hiệu nên bạn đã không thể mở được chiếc ô này. Chỉ ra lỗi vi phạm nguyên tắc thiết kế do Norman đề xuất. | | | | | | Đây là một lỗi vi phạm nguyên tắc thiết kế do Norman đề xuất về tính trực quan. | Tính trực quan nghĩa là người dùng có thấy chức năng mà hệ thống cung cấp hay không. Trong trường hợp này thì không phải tất cả người dùng đều thấy chức năng mở ô mà hệ thống cung cấp do khả năng thị giác của người dùng bị hạn chế, do người dùng chưa qua đào tạo và không có kinh nghiệm sử dụng hệ thống. Gợi ý giải pháp: nên thiết kế nút mở ô khác màu với tay cầm và nổi hẳn lên để người dùng dễ nhận biết, kèm theo đó trên nút nên có thêm biểu tượng nổi của chiếc ô mở. | | 1360 |
| Nêu các nguyên tắc thiết kế do Norman đề xuất. Phân tích nguyên tắc Phản hồi. Đưa ra 1 ví dụ cho tính phản hồi. | | | | | | 6 Nguyên tắc: Trực quan, Phản hồi, Ràng buộc, Ánh xạ, Nhất quán, Thế chỗ. Nguyên tắc phản hồi: Hệ thống trả thông tin để người dùng đánh giá đúng trạng thái hệ thống, từ đó quyết định hành động tiếp theo. Ví dụ các button khi người dùng nhấn vào thì nút bấm sẽ đổi màu trong 1s, từ đó người dùng sẽ biết chắc chắn họ đã nhấn nút thành công. | Từ bài giảng trên ACU. | | 1361 |
| Trình bày các hoạt động cơ bản khi thiết kế hệ tương tác. | | | | | | |  | 1362 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1363 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1364 |  |
| Norman đã đề xuất bao nhiêu nguyên lý thiết kế giao diện? | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | C | Norman đã đề xuất 6 nguyên lý thiết kế giao diện là: tính trực quan, tính phản hồi, tính ràng buộc, tính ánh xạ, tính nhất quán, tính thế chỗ. | | 1365 |
| Tính trực quan trong nguyên lý của Noman nghĩa là gì ? | A.Người dùng có thấy các chức năng hệ thống cung cấp ? | B. Người dùng đã làm đến đâu rồi và tiếp theo phải làm gì ? | C.Người dùng đang làm cái gì ? | D. Làm thế nào để sự dụng hệ thống | E. Cả 4 phương án trên | A | Tính trực quan có nghĩa là Người dùng có thấy các chức năng hệ thống cung cấp. | | 1366 |
| Phân tích việc áp dụng "Tính trực quan" trong 6 nguyên lý thiết kế giao diện của norman, trong bài tập lớn của nhóm. | | | | | | Tuỳ vào việc thiết kế giao diện trong bài tập lớn của từng nhóm để trả lời câu hỏi, nhưng phải nêu rõ được các tình huống áp dụng được tính trựcnguyên lý thết kế giao diện của Norman một cách cụ thể. Ví dụ như sau: - Áp dụng tính trực quan: Giao diện được thiết kế kiểu menu dạng lưới, tất cả các chức năng người dùng có thể tương tác được thông qua tương tác chạm trên màn hình cảm ứng được hiển thị trên 1 trang và được đặt tên kèm với biểu tượng hình ảnh gợi nhớ chức năng. Điều này giúp người dùng dễ dàng hiểu được tường minh các thao tác mình có thể thực hiện với hệ thống. Trong tất cả các chức năng cụ thể, đối với mỗi yêu cầu nhập dữ liệu từ người dùng thì đều được chú thích rõ ràng. Ngoài ra tất cả các chức năng thì đều có lựa chọn trợ giúp (hướng dẫn sử dụng). Trong trường hợp người dùng tương tác bằng ngôn ngữ tự nhiên, hệ thống được thiết kế âm thanh phát ra để tương tác lại với người dùng cùng những yêu cầu để người dùng dễ dàng hiểu được cần làm gì tiếp theo. | Dựa vào định nghĩa "Tính trực quan" trong 6 nguyên lý thiết kế giao diện của Norman. Cụ thể là: Tính trực quan tức là người dùng có thấy các chức năng do hệ thống cung cấp hay không? | | 1367 |
| Như thế nào là một chức năng trực quan | Chức năng người dùng khó có thể tìm thấy | Chức năng người dùng khó có thể biết cách dùng | Chức năng giới hạn tương tác người dùng có thể thực hiện ở một thời điểm | Chức năng giúp người dùng dễ nhận biết cách dùng | Chức năng hạn chế người dùng có những tương tác nguy hiểm tới hệ thống | D | Đáp án A,B,C ngược lại với tính trực quan. E không được đề cập trong tính trực quan | | 1368 |
| Một thiết kế có tính trực quan có những ưu điểm gì? | Người dùng dễ dàng tìm thấy chức năng cần sử dụng | Người dùng dễ dàng xác định được việc cần làm tiếp theo | Người dùng đánh giá đúng được trạng thái hiện tại hệ thống | Người dùng dễ dàng biết cách sử dụng của chức năng đó | Tất cả các đáp án trên | A, B, D | Đáp án A, B và D đều là các ưu điểm của một hệ thống có tính trực quan. Đáp án C là ưu điểm của hệ thống có tính phản hồi. | | 1369 |
| Hiệu ứng nào sau đây thể hiện tính phản hồi của hệ thống? | Có âm thanh khi người dùng thực hiện một thao tác | Xuất hiện hiệu ứng khi người dùng thực hiện một thao tác | Xuất hiện "highlighting" khi người dùng thực hiện một thao tác | Không có hiện tượng gì khi người dùng thực hiện một thao tác | Cả 4 đáp án trên | A,B,C | Đáp án A, B, C đều giúp người dùng nhận biết mình đã thực hiện thao tác đó hay chưa | | 1370 |
| Các nguyên tắc thiết kế nào của Norman tương ứng với nguyên tắc thiết kế hội thoại đảm bảo tính đóng của Shneiderman? | Tính trực quan | Tính phản hồi | Tính ràng buộc | Tính ánh xạ | Tính nhất quán |  |  | 1371 |  |
| Đáp án nào miêu tả đúng tính trực quan trong nguyên tắc thiết kế giao diện của Norman | Người dùng có thấy các chức năng của hệ thống cung cấp hay không | Icon của sản phẩm phải bắt mắt | Giao diện của sản phẩm phải rực rỡ | Các icon trên giao diện phải thể hiện được các chức năng | Giao diện tối giản nhất là giao diện tốt nhât | A |  | 1372 |  |
| Giao diện cảu chiếc điện thoại Iphone 6 |  |  |  |  |  | - Gom nhóm các chức năng mà có chức năng giống nhau ( có thể gom nhóm các trò chơi vào mục trò chơi to)  - Tổ chức phù hợp heo chức năng hay dùng ( button gọi điện ở gần tay người dùng nhât )  - Điều chỉnh được ánh sáng tùy theo môi trường người sử dụng.  - Có điểm yếu là khi sử dụng nhiều thì tay người dùng cầm vào điện thoại rất nóng. | | 1373 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Đáp án nào miêu tả đúng tính trực quan trong nguyên tắc thiết kế giao diện của Norman? | Người dùng có thấy các chức năng của hệ thống cung cấp hay không | Icon của sản phẩm phải bắt mắt | Giao diện của sản phẩm phải rực rỡ | Các icon trên giao diện phải thể hiện được các chức năng | Giao diện tối giản nhất là giao diện tốt nhất | | | 1375 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Tính phản hồi được thể hiện trong ví dụ nào sau đây? | Khi có cuộc gọi đến, ngắt các âm thanh từ các ứng dụng như media player đang hoạt động … và ưu tiên dành cho âm cuộc gọi | Sau khi nhấn nút, có tiếng kêu phát ra | Sau khi nhấn nút, nút bị mờ đi | Yêu cầu xác nhận lại khi xóa một thứ | Hiển thị thông báo lỗi cho người dùng | | | 1378 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Trình bày vắn tắt các nguyên tắc thiết kế của Norman. Qua quá trình thiết kế và đánh giá mẫu thử đã thực hiện trong bài tập lớn, em thấy người thiết kế thường vi phạm các quy tắc nào? Đưa ra ít nhất 3 ví dụ minh họa cùng phương án khắc phục cụ thể? | | | | | | | | 1380 |  |
| Trình bày vắn tắt các nguyên tắc thiết kế của Norman. Qua quá trình thiết kế và đánh giá mẫu thử đã thực hiện trong bài tập lớn, em thấy người thiết kế thường sử dụng các quy tắc nào? Đưa ra ít nhất 3 ví dụ minh họa và tự đánh giá mức độ hoàn thiện. Hiện thực ảo là gì? | | | | | | | | 1381 |  |
| Hãy nêu 1 ví dụ về tính trực quan trong bài tập  lớn của bạn |  |  |  |  |  | Người dùng có thể có nhìn thấy những chức  năng mà hệ thống cung cấp. Ví dụ, danh sách  tên và số điện thoại trong danh bạ, các icon  trên màn hình biểu thị cho các chức năng,  các tab khác nhau trên màn hình.... | | 1382 |  |
| Việc hệ thống trả về thông tin về những gì đã thực hiện cho người dùng biết là áp dụng nguyên tắc nào trong các nguyên tắc thiết kế Norman đề xuất? | Phản hồi | Ràng buộc vật lí | Ràng buộc logic | Tính thế chỗ | Trực quan | A | Dựa trên định nghĩa về tính phản hồi của Norman | | 1383 |
| Những ví dụ nào sau đây là biểu hiện của một hệ thống có tính phản hồi? | Nút "Viết thư" được thiết kế nổi bật hơn trên trang Gmail | Thông báo cảm ơn sau khi người dùng đồng ý nhận thông báo từ một website | Tiếng bíp sau khi máy giặt giặt xong quần áo | Vòng tròn loading sau khi người dùng kích hoạt một chức năng tốn thời gian xử lý | Các biểu tượng dạng nổi trên một ứng dụng điện thoại di động đều là các nút bấm được | B, C, D | Các đáp án B, C, D đều là các ví dụ của một hệ thống có tính phản hồi. A là ví dụ của tính trực quan, còn E là ví dụ của tính nhất quán. | | 1384 |
| Tính phản hồi được thể hiện trong ví dụ nào sau đây? | Khi có cuộc gọi đến, ngắt các âm thanh từ các ứng dụng như media player đang hoạt động … và ưu tiên dành cho âm cuộc gọi | Sau khi nhấn nút, có tiếng kêu phát ra | Sau khi nhấn nút, nút bị mờ đi | Yêu cầu xác nhận lại khi xóa một thứ | Hiển thị thông báo lỗi cho người dùng | | | 1385 |  |
| Hệ thống nên thông báo cho người dùng khi | Đã có kết quản | Người dùng hoàn thành một tác vụ | A và B sai | A và B đúng |  | D |  | 1386 |  |
| Hãy nêu 1 ví dụ áp dụng tính phản hồi trong  bài tập lớn |  |  |  |  |  | Khi chạm vào các phím số trên màn hình  cảm ứng, các phím này chuyển sang màu  xanh. Khi gọi điện thành công, người dùng  nghe được tiếng tút... tút.. hoặc nhạc chờ. | | 1387 |  |
| Các trường hợp nào thể hiện sự ràng buộc logic trong nguyên tắc thiết kế giao diện của Norman? | Cổng HDMI được thiết kế với một đầu to một đầu nhỏ khiến người dùng không thể cắm ngược | Đĩa CD có dán nhãn để người dùng không đưa ngược chiều đĩa vào đầu đọc | Viền đỏ, xanh xung quanh chân cắm của loa tương ứng với màu của dây cắm vào từng vị trí | Ký hiệu X được sử dụng là ký hiệu đánh dấu câu trả lời đúng và sai tùy thuộc vào nền văn hóa | Ký hiệu tam giác viền đỏ là ký hiệu cảnh báo được sử dụng trên toàn thế giới | | | 1388 |  |
| Mô tả nào thể hiện tính ánh xạ (mapping) theo nguyên tắc của Norman? | Xung quanh chân cắm loa có các màu đỏ, xanh, tím tương ứng với chân cắm loa của từng thiết bị | Biểu tượng nhận cuộc gọi trên máy điện thoại có hình ống nghe màu xanh và có mũi tên hướng sang phải; biểu tượng từ chối cuộc gọi có hình ống nghe màu đỏ kèm theo dấu gạch và mũi tên hướng sang trái | Trên thẻ ATM có mũi tên thể hiện đầu vào tương ứng với đầu đọc thẻ của máy ATM | Thanh cuộn của chuột máy tính chỉ có thể miết lên trên hoặc xuống dưới để điều khiển | Đĩa CD có dán nhãn để người dùng không đưa ngược chiều đĩa vào đầu đọc | | | 1389 |  |
| Tính nhất quán bị vi phạm trong ví dụ nào sau đây ? | Nút gọi đổi từ màu xanh sang màu đỏ sau khi nhấn | Khi có cuộc gọi đến, điện thoại ngắt các âm thanh từ các ứng dụng như media player đang hoạt động … và ưu tiên dành cho âm cuộc gọi | Khi có cuộc gọi đến, nút kéo trên thanh cuộn nằm ở vị trí bên trái, nổi và có hình mũi tên hướng sang phải | Biểu tượng hình tin nhắn ở hai màn hình giao diện của cùng ứng dụng lại khác nhau | Người dùng vuốt thanh cuộn lên trên mà màn hình lại di chuyển xuống dưới | | | 1390 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Đâu là mô hình mà kết quả của mỗi giai đoạn là sản phẩm cụ thể | Mô hình thác nước | Mô hình sao | Mô hình thiết kế lặp | Không có đáp án nào đúng | | | | 1392 |  |
| 3 tiêu chí chính của tính dùng được là: | A. Tính dễ học | B. Tính mềm dẻo | C. Tính vững chắc | D. Tính hiệu quả | E. Tính dễ nhớ | |  | 1393 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1394 |  |
| Quy trình thiết kế hệ tương tác gồm những giai đoạn nào ? | A. What wanted | B.Analysis | C. Design-Prototype | D. Implement and deploy | E. bao gồm tất cả các giai đoạn trên | |  | 1395 |  |
| Tình ràng buộc vật lý là gì? cho ví dụ minh họa về nguyên tắc thiết kế có tính ràng buộc vật lý | | | | | | | | | 1396 |
| Thế nào là tính ràng buộc vật lý? | | | |  |  |  |  | 1397 |  |
| Hãy lấy ví dụ về tính ràng buộc vật lý | | | | |  |  |  | 1398 |  |
| Khi nhập ngày sinh trên hệ thống Steam, Steam chỉ cho phép bạn lựa chọn tháng sinh giữa list các tháng Steam cung cấp. Vậy Steam đã áp dụng ràng buộc gì theo nguyên tắc thiết kế của Norman | Vật lí | Logic | Văn hoá | Vật lí và logic | Vật lí và văn hoá | A | Vật lí vì người dùng không thể nhập những gì hệ thống không cung cấp | | 1399 |
| Chứng minh việc áp dụng ràng buộc về văn hoá hợp lý trong thiết kế giao diện, đối với bài tập lớn của nhóm bạn? | | | | | | Tuỳ từng giao diện có thể chứng minh khác nhau bằng cách chỉ ra các trường hợp áp dụng và tính hợp lý. Ví dụ như sau: Trong thiết kế giao diện sản phẩm nhóm em đã đưa vào hợp lý ràng buộc về văn hoá như sau. Trong các màn hình chức năng con, các màn hình điều thống nhất đặt button close ở góc trên bên trái có màu đỏ và biểu tượng là dấu x, button help ở góc trên bên phải màu xanh bà có biểu tượng dấu hỏi chấm. ĐIều là hoàn toàn hợp lý với văn hoá tại việt nam, màu đỏ dấu x đại diện cho sự đóng lại, và màu xanh dấu hỏi chấm là đại diện cho sự giải đáp thắc mắc. Ngoài ra việc đặt button clode bên phía thay trái là hoàn toàn hợp lý với thói quen sử dụng smast phone hiện nay, khi mà các button back, close đại diện cho sự quay lại thì luôn nằm bên tay trái góc trên của màn hình. | Giải thích: Áp dụng các nội dung về ràng buộc vằn hoá. cụ thể là: là các quy ước ngẫu hứng nhưng có thể hữu ích khi sử dụng các công nghệ mới. các quy ước này có thể là các quy ước trên toàn cầu hoặc liên quan đến một nền văn hoá cụ thể. nhìn chung các ràng buộc này có thể áp dụng tương đối linh hoạt. nhưng trong một số trường hợp chúng trở nên mẫu thuẫn hoặt nhập nhằng. | | 1400 |
| So sánh ràng buộc vật lý và ràng buộc logic | | | | | | -Ràng buộc vật lý là sử dụng các đối tượng vật lý để hạn chế sự dịch chuyển của đồ vật -Ràng buộc logic được sử dụng để trợ giúp hoặc lôi kéo sự chú ý của người dùng khi thực hiện các nhiệm vụ | dựa vào định nghĩa của ràng buộc vật lý và logic | | 1401 |
| Đâu là câu trả lời đúng về ràng buộc vật lý | Ràng buộc vật lý là cách dùng các đối tượng vật lý để hạn chế sự dịch chuyển của các đồ vật | Ràng buộc vật lý yêu cầu người dùng phải tác dụng một lực vật lý nhất định nào đó lên đồ vật | Ràng buộc vật lý làm tăng độ bền của đồ vật | Ràng buộc vật lý có thể làm giảm tính dùng được của sản phẩm | Ràng buộc vật lý có thể gây khó khăn cho người dùng có thể trạng không tốt | A | Dựa trên định nghĩa về ràng buộc vật lý trong bài giảng | | 1402 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1403 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1404 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1405 |  |
| Thế nào là ràng buộc logic ? Khác với các loại ràng buộc khác như thế nào? Chỉ ra ít nhất năm ràng buộc các loại đã áp dụng trong bài tập lớn . Vì sao sinh viên áp dụng/ không áp dụng (liên hệ với báo cáo đã thực hiện)? | | | | | | | | 1406 |  |
| Thế nào là ràng buộc vật lý ? Khác với các loại ràng buộc khác như thế nào? Chỉ ra ít nhất năm ràng buộc các loại đã áp dụng trong bài tập lớn. Vì sao sinh viên áp dụng/ không áp dụng (liên hệ với báo cáo đã thực hiện) ? | | | | | | | | 1407 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1408 |  |
| Thế nào là một thiết kế tốt theo quy tình thiết kế hệ tương tác? | Trực quan, ánh xạ tốt, mô hình khái niệm tốt, trải nghiệm thú vị | Trải nghiệm thú vị, ánh xạ tốt, có tính phản hồi người dùng, | Trực quan, mô hình khái niệm tốt, ánh xạ tốt, có tính phản hồi người dùng | Mô hình khái niệm tốt, ánh xạ tốt, có tính phản hồi người dùng, trải nghiệm thú vị | Trực quan, có tính phản hồi người dùng, mô hình khái niệm tốt, trải nghiệm thú vị | | | | 1409 |
| Tính dễ học thể hiện ở các tính chất nào ? | Tính hiệu quả, tính dễ nhớ, tính mềm dẻo, tính khái quát | Tính dự đoán, tính tổng hợp, tính khái quát, tính nhất quán | Tính hiệu quả, tính dự đoán, tính tổng hợp, tính dễ nhớ | Tính dự đoán, tính tổng hợp, tính dễ nhớ, tính mềm dẻo | Tính nhất quán, tính khái quát, tính mềm dẻo, tính hiệu quả | | | | 1410 |
| Nêu ưu nhược điểm của ràng buộc văn hóa. | | | | | |  |  | 1411 |  |
| Kí hiệu bàn tay nắm và ngón cái giơ lên của Facebook được hiểu là nút "Like" là do sự áp dụng ràng buộc nào theo quy tắc thiết kế của Norman | Văn hoá | Logic | Vật lí | Vật lí và văn hoá | Vật lí và logic | A | Văn hoá vì kí hiệu này đã được sử dụng bởi một nhóm người và đã được ngầm hiểu là kí hiệu ám chỉ sự "thích" từ trước | | 1412 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1413 |  |
| Trong các ví dụ sau, ví dụ nào không thể hiện ràng buộc về văn hóa theo các nguyên tắc thiết kế của Norman? | Biểu tượng ông nghe màu xanh để nhận cuộc gọi, ống nghe màu đỏ để kết thúc cuộc gọi | Trong một trình duyệt, "X" ký hiệu nút dùng để thoát khỏi trình duyệt đó | “<” là biểu tượng thoát khỏi chương trình | Hình chiếc loa là biểu tượng gắn trên nút điều chỉnh âm lượng | Không thể điều chỉnh giảm âm lượng khi vạch chỉ mức độ âm lượng bằng 0 | | | 1414 |  |
| Thế nào là ràng buộc văn hóa ? Khác với các loại ràng buộc khác như thế nào? Chỉ ra ít nhất năm ràng buộc các loại đã áp dụng trong bài tập lớn. Vì sao sinh viên áp dụng/ không áp dụng (liên hệ với báo cáo đã thực hiện) ? | | | | | | | | 1415 |  |
|  | A. Ràng Buộc Vật Lý | B. Ràng Buộc Logic | C. cả A và B | D. Ràng Buộc Toán học | | E. Tất cả đều sai | | 1416 |  |
| Những mô tả nào không thể hiện ràng buộc logic theo nguyên tắc của Norman ? | Xung quanh chân cắm loa có các màu đỏ, xanh, tím tương ứng với chân cắm loa của từng thiết bị | Biểu tượng nhận cuộc gọi trên máy điện thoại có hình ống nghe màu xanh và có mũi tên hướng sang phải; biểu tượng từ chối cuộc gọi có hình ống nghe màu đỏ kèm theo dấu gạch và mũi tên hướng sang trái | Trên thẻ ATM có mũi tên thể hiện đầu vào tương ứng với đầu đọc thẻ của máy ATM | Thanh cuộn của chuột máy tính chỉ có thể miết lên trên hoặc xuống dưới để điều khiển | Đĩa CD có dán nhãn để người dùng không đưa ngược chiều đĩa vào đầu đọc | | | 1417 |  |
| Câu nào nói sai về tính thế chỗ? | Tính thế chỗ chỉ thuộc tính đối tượng, cho phép người dùng biết được làm thế nào để sử dụng nó | Cung cấp tính thế chỗ bằng cách thiết kế hiệu ứng thế chỗ tức là chỉ ra đầu mối để biết đối tượng | Tính thế chỗ chỉ tên đối tượng, người dùng phải tìm hiểu nó trước khi sử dụng | A,B đúng | B,C đúng | |  | 1418 |  |
| các mục tiêu của quy trình thiết kế giao diện người dùng | tìm hiểu thiết kế giao diện người dùng | Hiểu được quy trình thiết kế giao diện người dùng | Nắm được chi tiết từng hoạt động trong quy trình thiết kế giao diện người dùng | Với mỗi hoạt động, chúng ta có rất nhiều cách để thực hiện. Do đó, phải có khả năng lựa chọn phương pháp nào là thích hợp nhất cho từng hoàn cảnh cụ thể. | cả 4 đáp án | |  | 1419 |  |
| Thiết kế tương tác cần cung cấp tính thế chỗ như thế nào ? | | | | | | |  | 1420 |  |
| Nêu các cách để thiết kế giao diện tương tác cung tính thế chỗ? | | | | | | -Không tùy tiện ánh xạ hiệu ứng trên giao diện mà cần quy ước để người dùng biết đến -Lựa chọn ánh xạ phù hợp nhất | Vì giao diện là đối tương ảo không có thuộc tính thế chỗ nên phải thiết kế các hiệu ứng thế chỗ | | 1421 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1422 |  |
| Tính thế chỗ là gì ? Dùng để làm gì ? Trong mẫu thử bài tập lớn, tính thế chỗ được áp dụng vào đâu, như thế nào ? Tại sao? | | | | | | | | 1423 |  |
| các mô hình nhận thức được chia thành các nhóm? | mô hình phân cấp cấu trúc mục đích và nhiệm vụ của người dùng | các mô hình văn phạm và ngôn ngữ | Các mô hình vật lý và thiết bị | cả 3 đáp án trên | cả 3 đáp án đều sai | | | 1424 |  |
| Tình bày 7 giai đoạn trong nhận thức của người dùng trong nguyên tắc norman | | | | | | | | | 1425 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1426 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1427 |  |
| Dựa theo 6 nguyên lý thiết kế giao diện do Norman đề xuất, tính ánh xạ tương ứng với câu hỏi nào sau đây? | A. Người dùng có thấy các chức năng do hệ thống cung cấp hay không? | B. Hệ thống hiện đang làm gì? | C. Tại sao người dùng không thể làm việc gì đó? | Người dùng đã làm đên đâu và bước tiếp theo họ phải làm gì? | E. Cái người dùng sắp làm có giống với cái họ đã từng làm hay không? | | | | 1428 |
| Cần gì để có ánh xạ tốt | sự tương đồng của các điều khiền và hành vi của người dùng | sự tương đồng của các điều khiển và ngữ nghĩa chuyển động | Sự dễ hiểu của các hành vi | thông tin chi tiết của các hành vi điều khiển | Tất cả các đáp án | |  | 1429 |  |
| Cần gì để có ánh xạ tốt | sự tương đồng của các điều khiền và hành vi của người dùng | sự tương đồng của các điều khiển và ngữ nghĩa chuyển động | Sự dễ hiểu của các hành vi | thông tin chi tiết của các hành vi điều khiển | Tất cả các đáp án | A,B | sự tương đồng của các điều khiền và hành vi của người dùng và sự tương đồng của các điều khiển và ngữ nghĩa chuyển động là điều kiện cần để có 1 ánh xạ tốt | | 1429 |
| các phương pháp phòng tránh lỗi trong thiết kế? | A.tránh lỗi ngay đầu tiên tức là nếu người sử dụng có lỗi thì hiện lên thông báo lỗi | B.Áp dụng các kĩ thuật giảm lỗi | C.Cho phép dễ dàng thay đổi các hành động | D.Giảm sự ghi nhớ của người sử dụng | E.Hỗ trợ tập trung vào điều khiển | | | | 1430 |
| Cần gì để có ánh xạ tốt | sự tương đồng của các điều khiền và hành vi của người dùng | sự tương đồng của các điều khiển và ngữ nghĩa chuyển động | Sự dễ hiểu của các hành vi | thông tin chi tiết của các hành vi điều khiển | Tất cả các đáp án | |  | 1431 |  |
| chọn phương án đủ đúng và đủ nhất : Nguyên tắc thiết kế của Norman đề xuất bao gồm | A. tính trực quan, tính nhất quán | B. Tính phản hồi, tính nhất quán, tính thế chỗ | C. Tính ánh xạ, tính trực quan, tính nhất quán | D. Tính thế chỗ, Tính rằng buộc, tính nhất quán | E. Tính rằng buộc, tính nhất quán , tính thế chỗ, tính trực quan, tính phản hồi, tính ánh xạ. | | | | 1432 |
| Trình bày hiểu biết của em về tính ánh xạ | | | | |  |  |  | 1433 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1434 |  |
| Tính ánh xạ bị vi phạm trong ví dụ nào sau đây ? | Nút gọi đổi từ màu xanh sang màu đỏ sau khi nhấn | Khi có cuộc gọi đến, điện thoại ngắt các âm thanh từ các ứng dụng như media player đang hoạt động … và ưu tiên dành cho âm cuộc gọi | Khi có cuộc gọi đến, nút kéo trên thanh cuộn nằm ở vị trí bên trái, nổi và có hình mũi tên hướng sang phải | Biểu tượng hình tin nhắn ở giao diện lại khác nhau | Người dùng vuốt thanh cuộn lên trên mà màn hình lại di chuyển xuống dưới | | | 1435 |  |
| Tính ánh xạ là gì ? Dùng để làm gì ? Trong mẫu thử bài tập lớn, tính ánh xạ được áp dụng vào đâu, như thế nào ? Tại sao? | | | | | | | | 1436 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1437 |  |
| Tính nhất quán là sự tương tự của trạng thái vào ra cho các tình huống giống nhau hay các nhiệm vụ đích. Câu này đúng hay sai? | | | | | | Đúng | Vì tính nhất quán thể hiện cho dữ liệu vào dữ liệu ra | | 1438 |
| Tính nhất quán là sự tương tự của trạng thái vào ra cho các tình huống giống nhau hay các nhiệm vụ đích. Câu này đúng hay sai? | | | | | | | | | 1439 |
| Tính nhất quán là sự tương tự của trạng thái vào ra cho các tình huống giống nhau hay các nhiệm vụ đích. Câu này đúng hay sai? | | | | | | Đúng | Vì tính nhất quán thể hiện cho dữ liệu vào dữ liệu ra | | 1439 |
| Tính nhất quán giúp đỡ được gì trong quá trình thiết kế giao diện | Cho phép dễ dàng cá nhân hóa | Nâng cao độ nhạy về mặt điều khiển | trực tiếp và hiệu quả | A,B,C đúng | A,B,C sai | |  | 1440 |  |
| Nhất quán trong là gì? | | |  |  |  |  |  | 1441 |  |
| Tính nhất quán trong là gì ? | | | |  |  | Tính nhất quán trong: Các thao tác phải nhất quán trong phạm vi ứng dụng. | Dựa trên định nghĩa của tính nhất trong quán trong trên bài giảng ACU | | 1442 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1443 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1444 |  |
| Hãy phân biệt nhất quán trong và nhất quán ngoài | | | | | |  |  | 1445 |  |
| Tính nhất quán ngoài là gì ? | | | |  |  | Tính nhất quán ngoài: Cần thiết kế các thao tác tương tự nhau cho các giao diện và ứng dụng khác nhau | Dựa trên định nghĩa của tính nhất quán ngoài trên bài giảng ACU | | 1446 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1447 |  |
| nhất quán là gì? | A. Nhất quán là sụ đồng bộ về mặt dữ liệu | B. nhất quán là sự thống nhất | C. nhất quán là dữ liêu theo 1 kiểu | D. cả A và B | E. Cả B và C | |  | 1448 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1449 |  |
| Nêu sự khác biệt trong cách sử dụng của người dùng | | | | | | |  | 1450 |  |
| Sử dụng phím tắt trong chức năng in nghiêng chữ trong Microsoft Word là dành cho nhóm người dùng nào: | Người dùng mới | Người dùng biết sử dụng nhưng không sử dụng thường xuyên | Người dùng chuyên gia | Người không biết sử dụng | Người lập trình | C | Sử dụng phím tắt sẽ là chức năng dành cho người dùng chuyên gia, do nó khó thao tác hơn và tiết kiệm thời gian hơn | | 1451 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Trình bày vắn tắt các nguyên tắc thiết kế của Shneiderman. Qua quá trình thiết kế và đánh giá mẫu thử đã thực hiện trong bài tập lớn, em thấy người thiết kế thường sử dụng các quy tắc nào? Đưa ra ít nhất 3 ví dụ minh họa và tự đánh giá mức độ hoàn thiện. Giao diện tự nhiên là gì ? | | | | | | | | 1453 |  |
| Các Dạng tương tác hỗ trợ trợ người dùng tương tác với máy tính là | A. giao tiếp bằng dòng lệnh | B. Giao tiếp bằng Menu | C. Giao tiếp bằng ngôn ngữ tự nhiên | D. Giao tiếp bằng hỏi đáp truy vấn | E. tất cả các loại trên | | | 1454 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1455 |  |
| A là một sản phẩm hỗ trợ quản lý source code trên máy tính. Để hỗ trợ được tất cả các lớp người dùng thì A cần cung cấp các cách truy cập nào vào chức năng này? | Truy cập qua giao diện menu cho người dùng ít sử dụng phần mềm. | A hỗ trợ truy cập qua phím tắt cho người dùng hay sử dụng phần mềm. | A chỉ cần hỗ trợ truy cập qua thanh menu. | A hiển thị hướng dẫn ở lần đầu mở ứng dụng hướng dẫn truy cập bằng phím tắt. | A cung cấp linh động cho người dùng có thể chọn 1 phím tắt cho chức năng tìm kiếm. | A, B | Đối với những người dùng ít sử dụng phần mềm thì truy cập qua menu là một cơ chế hữu dụng dễ dàng tìm hiểu và làm quen. Còn đối với lớp người dùng chuyên nghiệp thì việc sử dụng phím tắt giúp giảm thiểu tối đa thời gian thao tác với phần mềm để có được kết quả mong muốn. | | 1456 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1458 |  |
| Nguyên tắc thiết kế lấy người dùng làm trung tâm bao gồm ? | A : Tương thích với người dùng và thiết kế nhất quán rõ ràng | B: Dễ cấu hình, nhất quán , trực tiếp và hiệu quả | E : Tất cả đều sai | C : Thân thiện , Đơn giản | D: A B C D | |  | 1459 |  |
| Trong những tiêu chí sau đây , tiêu chí nào được sử dụng trong thiết kế hệ tương tác ? | A :Tính dễ học | B : Tính mềm dẻo | C Tính vững chắc | D : Không có đáp án nào đúng | E : A, B, C | |  | 1460 |  |
| Nguyên tắc thiết kế nào sau đây nêu lên việc người dùng không được có cảm giác quá lạ lẫm, bất ngờ với những hành vi của hệ thống | Thân thiện người dùng | Thống nhất | Tối thiểu tính bất ngờ | Đa dạng người dùng |  | C |  | 1461 |  |
| Trong thiết kế giao diện, điều nào sau đây là sai? | Tiêu đề nên căn dòng trái hoặc giữa | Các item nên căn dòng trái hoặc giữa | Các hướng dẫn nên giống nhau trên mỗi menu | Vị trí của các thông báo lỗi nên đồng nhất |  | B |  | 1462 |  |
| Trình bày vắn tắt 8 quy tắc vàng của Shneiderman. Qua quá trình thiết kế và đánh giá mẫu thử đã thực hiện trong bài tập lớn, em thấy người thiết kế thường vi phạm các quy tắc nào? Đưa ra ít nhất 3 ví dụ minh họa cùng phương án khắc phục cụ thể? | | | | | | | | 1463 |  |
| bố trí về các font chữ, màu chữ, cỡ chữ ở các giao diện phải như thế nào | cùng màu chữ | cùng font chữ | cũng cỡ chữ | cả 3 đáp án trên đúng | cả 3 đáp án sai | |  | 1464 |  |
| Nguyên tắc hướng tới sự nhất quán là gì ? | | | | |  |  |  | 1465 |  |
| A là một sản phẩm hỗ trợ tìm đường trên smastphone chuyên dùng cho các lái xe đường dài. Đâu là một sự lựa chọn đúng đắn trong thiết kế giao diện. | A nên cung cấp tất cả các giao diện là kiểu font chữ to | A chỉ cần cung cấp font chữ to cho các màn hình hướng dẫn lái xe. | A nên cung cấp màu sắc tối cho màn hình dẫn đường. | A cần cung cấp tất cả các màn hinh một màu nền tối. | A nên cung cấp một màu nền sặc sỡ. | A, D | Theo tính nhất quán. font chữ và màu nền của sản phẩm nên đồng nhất với nhau. | | 1466 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1468 |  |
| Quy Trình thiết kế hệ tương tác bao gồm? | A. Xác định yêu cầu  và phân tích | B. Thiết Kế | C. Tạo Mẫu Thử | D. Thực hiện và triển khai | E. Tất cả đáp án trên | | | 1469 |  |
| Cho phép người dùng thường xuyên tạo tác vụ tắt để tăng tốc tương tác bằng cách nào? | Chữ viết tắt | Phím tắt | Lệnh ẩn | Thực thi lệnh macro | Tất cả các phương án trên | E |  | 1470 |  |
| Nguyên lý nào sau đây không phải một trong tám nguyên tắc vàng của Shneiderman? | Cho phép người dùng thường xuyên tạo tác vụ tắt | Giảm bớt tải bộ nhớ ngắn | Bộ xử lý lỗi đơn giản | Cơ động nhưng không tối giản | Đảm bảo tính thống nhất | D |  | 1471 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1472 |  |
| Những lưu ý khi cung câp thông tin phản hồi cho các hành động của người dùng là gì ? | | | | | | | | | 1473 |
| Khi thiết kế 1 form sign up, để ngăn chặn lỗi người dùng nhập liệu, chúng ta có thể làm gì? Chọn phương án đúng nhất | A: thêm hướng dẫn tại mỗi trường nhập liệu | B: Thêm các ví dụ tại các trường nhập liệu | C: thực hiện việc check nhập liệu ngay khi người dùng nhập xong(nhập đúng là icon dấu tích, nhập sai icon dấu gạch chéo) | D: Cả A,B,C | E: không có cách nào | D | người dùng khi tạo tài khoản mới thường mù mờ về những thứ mình cần ghi như thế nào mới là hợp lệ. Ví dụ như mail phải có @+abc gì đó thì mới hợp lệ vì vậy cần có những hướng dẫn và ví dụ tại các trường nhập liệu, sau đó tiến hành check luôn, tránh tình trạng người dùng phải nhập lại nhiều lần. | | 1474 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1476 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1477 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1478 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Thông tin phản hồi khi thực hiện xong để người dùng biết hoạt động đó đã hoàn thành thuộc nguyên tắc thiết kế nào của Norman's | Visibility | Feedback | Constraints | Mapping | Consistency | |  | 1480 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1481 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1482 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1484 |  |
| trình bày các giai đoạn tương tác của mô hình tương tác đề xuất bởi norman | | | | | | | | | 1485 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1486 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Đâu là khái niệm về mô hình keystroke ? | Keystroke là mô hình con của của GOMS, liên quan đến mặt cú pháp, từ tựng.Những thành phần của nó là các hành động ở mức vật lý mà người dùng phải thực hiện | Là thao tác cơ bản của người dùng như ấn phím ,rê chuột,suy nghĩ.v.v nhằm thay đổi trạng thái . | Là công cụ cho phép phân tích định lượng để tiên đoán hiệu năng với người dùng trong một cú pháp cụ thể | Mô hình này nhằm mục đích biểu diễn người dùng khi họ tương tác với giao diện | Tất cả các ý trên đều sai | | | 1488 |  |
| Trình bay về vai trò của nhân trắc học trong tương tác người máy | | | | | | | | 1489 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1490 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| FRAMEWORK CÓ MẤY THÀNH PHẦN? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |  |  | 1492 |  |
| An toàn trong quá trình tương tác được thể hiện qua nguyên tắc thiết kế nào ? | | | | | | | | | 1493 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1494 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Dễ dàng khắc phục lỗi là 1 trong 8 quy tắc vàng của Shneiderman đúng hay sai ? | | | | | | Đúng | 8 quy tắc vàng đó là: - Đảm bảo tính thống nhất - Cho phép người dùng sử dụng các phím tắt - Cung cấp phản hồi - Chia nhỏ hành động để thấy được quả ngắn hạn - Dễ dàng khắc phục lỗi - Cho phép đảo ngược hành động - Con người làm chủ - Giảm tải bộ nhớ ngắn hạn | | 1496 |
| Nêu ví dụ về việc áp dụng quy tắc "Cho phép hủy bỏ các hành động đã thực hiện trong hệ tương tác" | Trong tính năng tương tác điều khiển độ nghiêng của ghế trong xe oto, khi đã chọn ghế nghiêng 1 góc 60 độ, người dùng có thể hủy hành động này và thay thế bằng tùy chọn ghế nghiêng 30 độ | Trong tính năng tương tác điều khiển độ nghiêng của ghế trong xe oto, khi đã chọn ghế nghiêng 1 góc 60 độ, người dùng có thể hủy hành động này và thay thế bằng tùy chọn ghế nghiêng 30 độ | Trong tính năng tương tác điều khiển độ nghiêng của ghế trong xe oto, khi đã chọn ghế nghiêng 1 góc 60 độ, người dùng có thể hủy hành động này và thay thế bằng tùy chọn ghế nghiêng 30 độ | Trong tính năng tương tác điều khiển độ nghiêng của ghế trong xe oto, khi đã chọn ghế nghiêng 1 góc 60 độ, người dùng có thể hủy hành động này và thay thế bằng tùy chọn ghế nghiêng 30 độ | Trong tính năng tương tác điều khiển độ nghiêng của ghế trong xe oto, khi đã chọn ghế nghiêng 1 góc 60 độ, người dùng có thể hủy hành động này và thay thế bằng tùy chọn ghế nghiêng 30 độ | | | | 1497 |
| Dễ dàng khắc phục lỗi là 1 trong 8 quy tắc vàng của Shneiderman đúng hay sai ? | | | | | | | | | 1498 |
| Dễ dàng khắc phục lỗi là 1 trong 8 quy tắc vàng của Shneiderman đúng hay sai ? | | | | | | Đúng | 8 quy tắc vàng đó là: - Đảm bảo tính thống nhất - Cho phép người dùng sử dụng các phím tắt - Cung cấp phản hồi - Chia nhỏ hành động để thấy được quả ngắn hạn - Dễ dàng khắc phục lỗi - Cho phép đảo ngược hành động - Con người làm chủ - Giảm tải bộ nhớ ngắn hạn | | 1498 |
| Quy tắc "Cho phép hủy bỏ các hoạt động đã thực hiện" là quy tắc thứ mấy trong 8 quy tắc vàng của Shneuderman | Quy tắc 3 | Quy tắc 6 | Quy tắc này không phải thuộc bộ 8 quy tắc của Shneuderman | Quy tắc 2 | Quy tắc 1 | |  | 1499 |  |
| Nguyên tắc thứ 6 trong 8 nguyên tắc thiết kế giao diện là gì? | A. Thiết kế hội thoại đảm bảo tính đóng | B. Cung cấp phương thức xử lí lỗi đơn giản | C. Cho phép hủy bỏ các hoạt động đã thực hiện | D. Hỗ trợ người dùng kiểm soát hệ thống | E. Cho phép người dùng chỉnh sửa giao diện | | | | 1500 |
| Hãy lựa chọn những đơn vị hành động có thể được cho phép hủy bỏ theo nguyên tắc thiết kế của Shneiderman: | Bấm nút thoát chương trình trước khi sử dụng xong | Nhập sai đuôi email | Nhập sai họ tên và bấm nút xác nhận | Tất cả các đáp án trên | Không hành động nào | D | Nguyên tắc cho phép hủy bỏ các hành động đã thực hiện của Shneiderman giúp người dùng đỡ cảm thấy bất an, lo lắng vì họ biết lỗi sai có thể được hủy bỏ. Nhờ đó người dùng cảm thấy thoải mái trong việc tìm hiểu các chức năng mới. Một đơn vị hành động được hủy bỏ có thể là một hành động đơn lẻ, việc nhập một dữ liệu hay một nhóm các hành động khác nhau. | | 1501 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Thiết kế nào sau đây tuân thủ nguyên tắc "Cho phép hủy bỏ các hành động đã thực hiện"? | Ứng dụng gửi email cho phép hủy email trước khi gửi nhưng không cho phép hủy sau khi đã gửi mail | Sau khi mở 1 trang web mới, trình duyệt cho quay về trang cũ | Game sau khi chết có thể chơi lại | Ứng dụng chụp ảnh sau khi chụp cho phép xóa ảnh đã chụp | Trong khi đang copy một file ta có thể hủy bỏ quá trình copy này. | | | 1503 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1504 |  |
| Nêu quy trình thiết kế với người dùng có kinh nghiệm muốn tự phụ trách hệ thống của mình? | - Đặc tả yêu cầu: người dùng là ai? Mục đích của họ là gì? nhiệm vụ nào họ muốn hoàn thành? - Phân tích nhiệm vụ: - đặc trưng hóa các bước mà người dùng cần thực hiện. Xây dựng kịch bản đối với việc sử dụng hiện tại. Đưa quyết định hỗ trợ đối tượng người dùng và loại nhiệm vụ. - Thiết kế dựa trên các phân tích này - Đánh giá: thử nghiệm giao diện, đánh giá trước cài đặt | | | | | | | | 1505 |
| Tính năng nào sau đây được coi là tuân theo quy tắc Người dùng có kinh nghiệm muốn tự mình phụ trách hệ thống của Shneiderman: | Ngăn người dùng đóng cửa số cập nhật trước khi việc cập nhật hoàn tất | Thông báo cho người dùng session của họ đã time out | Tự động dừng việc nhận cập nhật một chương trình trên iTunes vì người dùng đã lâu không theo dõi | Cho phép người dùng hủy lệnh copy một folder trong khi đang thực hiện | Tất cả các tính năng trên | D | Nguyên tắc Người dùng kinh nghiệm muốn tự mình phụ trách hệ thống của Shneiderman nói rằng, hãy để người dùng cảm thấy mình có thể làm chủ mọi sự kiện diễn ra trong hệ thống. Để người dùng là người bắt đầu một hành động chứ không phải là người phản ứng lại hành động của hệ thống. | | 1506 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Tại sao nên để người dùng chủ động thực hiện thao tác thay vì thụ động chờ hệ thống cho phép? | | | | | | Vì người dùng chủ động thực hiện thao tác sẽ đỡ tốn tài nguyên hơn là thụ động chờ hệ thống. Việc chủ động thực hiện cũng tránh gặp lỗi không đáng có xảy ra. | Người dùng trực tiếp tương tác với hệ thống mà không chờ hệ thống sẽ giảm thiểu tài nguyên bộ nhớ và các rủi ro không mong muốn. | | 1508 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1509 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1510 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Phương pháp giúp người dùng dự đoán trạng thái của hệ thống là gì? Nó giúp như thế nào trong việc tránh phát sinh lỗi? | | | | | | Nhằm giúp người dùng có thể đoán được trạng thái của hệ thống, người phát triển đưa ra các thông tin, message cho người dùng như trạng thái có kết nối internet, trạng thái có lỗi, nhập sai thông tin.. Hoặc có thể tắt màn hình khóa, màn hình hiệu ứng màu. Các phương pháp đó giúp người dùng có thể tự khắc phục nếu như có lỗi xảy ra, giúp hệ thống hoạt động hay đưa ra các bước phòng tránh lần sau nếu gặp tương tự. | Đây là nguyên tắc thiết kế cơ bản trong quá trình thiết kế, giúp người dùng đoán được trạng thái sử dụng của hệ thống nhằm đưa ra cách khắc phục nếu có lỗi hoặc tránh lỗi gặp phải .Nếu không có phương pháp trên thì người dùng sẽ ko hiểu hệ thống hoạt động ra sao, từ đó nếu có lỗi sẽ làm hỏng hệ thống. | | 1512 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1513 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1514 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Ứng dụng X cần phải được thiết kế sao cho đầy đủ 10 chức năng vậy ứng dụng cần phải thiết kế như thế nào để hệ thống đảm bảo được nhớ thông tin thay người dùng? | | | | | | Theo nguyên tắc Shneiderman giảm tải bộ nhớ ngắn hạn thì cần thiết kế menu đơn giảnnhư vậy thiết kế theo nhiều trang menu theo các nhóm chức năng: phân bổ theo nhóm chức năng hoặc chia theo 5 chức năng 1 nhóm | Theo Nguyên tắc Shneiderman thì bộ nhớ ngắn hạn của con người chỉ có thể lưu trữ tối đa 5 -9 thông tin cùng lúc. | | 1516 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1517 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1518 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Ứng dụng X cần phải được thiết kế sao cho đầy đủ 10 chức năng vậy ứng dụng cần phải thiết kế như thế nào để giao diện thiết kế đơn giản và hỗ trợ được người dùng theo năng lực của bộ nhớ? | | | | | | Để ứng dụng X cần được thiết kế theo nguyên tắc Shneiderman thì cần thiết kế giao diện đơn giản theo menu từng trang hoặc thiết kế gom nhóm. Cần phải thêm chú thích ví dụ chức năng có tên là gì… | Vì theo nguyên tắc Shneuderman để đảm tính đảm bảo nguyên tắc giảm thiểu bộ nhớ làm việc cần thiết kế màn hình phải được giữ nguyên, hiển thị nhiều trang, tần số chuyển động của cửa sổ. | | 1520 |
| Đâu là mục tiêu cơ bản trong thiết kế giao diện người dùng? | A.Dựa trên tính quen thuộc người dùng | B.Tính nhất quán | C.khả năng phục hồi lỗi | D.Cung cấp các trợ giúp khi cần thiết | E. tất cả các mục tiêu trên | | | | 1521 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1522 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Tại sao phải ngăn chặn lỗi? | | | |  |  | Ngăn chặn lỗi dùng để tránh những lỗi gây ra trong quá trình người dùng sử dụng. Thông báo nếu người dùng gặp phải lỗi như: nhập thông tin, xử lý thông tin hay thông tin đầu ra. | Ngăn chặn lỗi giúp tránh lỗi trong quá trình sử dụng, ngăn ngừa lỗi | | 1524 |
| Ngăn chặn lỗi thuộc nguyên tắc thiết kế nào sau đây: | Khả năng phục hồi | Khả năng thay thế | khả năng dự đoán | Sự quen thuộc của người sử dụng | Thống nhất | |  | 1525 |  |
| Trong các nguyên tắc thiết kế giao diện có nguyên tắc Ngăn chặn lỗi. Ngăn chặn lỗi là gì? Nêu 1 ví dụ. | | | | | | Ngăn chặn lỗi: hệ thống yêu cầu người dùng tập trung vào các hành động không thể làm lại. Ví dụ với hành động xóa vĩnh viễn tập tin trên windows (shift + del) thì người dùng có thể không thể lấy lại được tập tin đó nữa. Vì vậy windows sẽ hiển thị hộp thoại xác nhận để chắc chắn người dùng không thao tác sai. | Dựa trên bài giảng ở ACU - chương Các nguyên tắc thiết kế và quy trình | | 1526 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| nêu các hành động cơ bản xác định nhu cầu của người dùng | | | | | | - Sắp xếp phiếu đánh giá: nhóm chuyên gia người dùng thử không có kinh nghiệm thiết kế được được hướng dẫn tạo ra 1 cây phân loại  - Cùng tham gia thiết kế với nhóm thiết kế   - Tạo bảng câu hỏi để lấy ý kiến người sử dụng  - Sử dụng các buổi phỏng vẫn người sử dụng để thu thập thông tin từ phía người sử dụng | đủ 4 hành động sắp xếp phiếu đánh giá, tham gia cùng thiết kế, lập bảng câu hỏi và phỏng vấn | | 1528 |
| Khi thiết kế hệ thống đảm bảo tính dùng được cần quan tâm đến những tiêu chí nào? | | | | | | 3 tiêu chí chính: - Tính dễ học - Tính mềm dẻo - Tính vững chắc | - Tính dễ học: cho phép người dùng mới thiếu kinh nghiệm có thể sử dụng và sử dụng đạt hiệu quả tối đa. Trong đó thể hiện ở các tính chất: dự đoán (dựa vào tri thức đã biết), tổng hợp (hình thành mô hình về hành vi), khái quát và nhất quát - Tính mềm dẻo: đối thoại chủ động gồm đối thoại ưu tiên hệ thống và ưu tiên người dùng, đa luồng, di trú nhiệm vụ là chuyển điều khiển nhiệm vụ giữ người dùng và hệ thống, thay thế, cá nhân hóa. - Tính vững chắc: tính quan sát, khôi phục, tính đáp ứng và tương hợp nhiệm vụ | | 1529 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1530 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| nêu tác dụng của việc thiết kế ở mức khái niệm của bước thiết kế trong quy trình thiết kế hệ tương tác? | | | | | | thiết kế ở mức khái niệm phép hình dung sản phẩm có thể làm gì, đóng vai trò gì và trông như thế nào | thiết kế ở mức khái niệm phép hình dung sản phẩm có thể làm gì, đóng vai trò gì và trông như thế nào | | 1532 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1533 |  |
| Đâu không phải là mục đích của thiết kế ở mức khái niệm? | Cho phép hình dung sản phẩm có thể làm gì | Cho phép hình dung sản phẩm tốn kém những chi phí nào | Cho phép hình dung sản phẩm đóng vai trò gì | Cho phép hình dung sản phẩm trông như thế nào | A,C |  |  | 1534 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Phân loại thiết kế vật lý | | |  |  |  | Thiết kế kiến trúc (architectural design): Mô tả ở mức độ cao: hệ thống sẽ cung cấp các dịch vụ yêu cầu như thế nào Chia hệ thống thành các thành phần chính và mô tả mối liên hệ giữa các thành phần đó. Cần đáp ứng cả 2 loại yêu cầu: chức năng và phi chức năng  Thiết kế chi tiết (Detailed design): Tinh chỉnh các thành phần kiến trúc và các mối quan hệ để xác lập các mô-đun nhằm cài đặt một cách riêng biệt Việc tinh chỉnh được quản trị bởi các thành phần phi chức năng | Thiết kế vật lý hay thiết kế logic được chia thành 2 loại là thiết kế kiến trúc và thiết kế chi tiết | | 1536 |
| Thiết kế vật lý là thiết kế những gì | | | |  |  | Thiết kế vật lý là thiết kế âm thanh, màu sắc, hình ảnh, biểu tượng, đưa các tương tác thành các chuỗi logic, thiết kế các tương tác ở trong sản phẩm. Thiết kế vật lý cũng cần phải làm rõ và trình bày sự phân bổ các chức năng và kiến thức giữa con người và các thiết bị | Dựa trên khái niệm của thiết kế ở mức vật lý | | 1537 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1538 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Vì sao cần xây dựng nhiều phiên bản tương tác vật lý khác nhau | | | | | | Cần xây dựng nhiều phiên bản tương tác vật lý khác nhau để xem phiên bản nào đáp ứng tốt nhất yêu cầu của hệ thống. Các phiên bản tương tác vật lý cần chú trọng đến các yếu tố màu sắc, âm thanh, hình ảnh, biểu tượng. | Vì mục tiêu là xây dựng ra sản phẩm phù hợp với người dùng nhất vì vậy càng có nhiều phiên bản sẽ càng gần hơn với việc đưa ra sản phẩm phù hợp nhất với người dùng | | 1540 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1541 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1542 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Đánh giá có vai trò như thế nào trong quá trình xây dựng giao diện | | | | | | Giúp người dùng cũng như người sử dụng có thể đưa ra được những ý kiến về mặt kỹ thuật cũng như trình bày về mặt giao diện: cách thiết kế icon, màn hình, hiển thị chức năng, Từ đó đưa ra những nhận xét và kết quả đạt được cho những lần xây dựng mẫu thử kế tiếp. Giúp xác định một mẫu thử tốt đến mức nào khi dùng thực tế | là một giai đoạn đoạn bắt buộc trong quá trình xây dựng giao diện cũng như mẫu thử, đưa ra những kinh nhiệm để xây dựng hệ thống hoàn chỉnh. Đánh giá giúp kiểm tra tính dùng được của sản phẩm. Để biết là tốt hay không cần thử với người dùng thực tế | | 1544 |
| Tình huống : Một khách sạn hiện đại đã cài đặt một robot làm bánh sandwich để cung cấp bánh sandwich vào phòng tại bất kì giờ nào Khách sạn cũng có hệ thống phân phối tự động sẽ đưa bánh hoàn thành đến một phòng.Bạn đã nhận được yêu cầu lập trình giao diện Agent phần mềm mà khách hang có thể gọi điện để đặt bánh sandwich Câu hỏi :viết một đoạn kịch bản ngắn mô tả cách mà khách hang đặt bánh sandwich bằng giao diện ứng dụng của bạn , đánh giá lại tính dùng được của hệ thống mình tạo ra | | | | | | A vào khách sạn muộn và đói , anh ấy muốn đặt phòng vì vậy cố ấy mở guestbook và có thể đặt sandwich từ menu bất kì , mỗi sản phẩm trong menu đều có mã số riêng , cô gọi điện để đặt bánh Cô gõ 23 vào bàn phím điện thoại để đặt sandwich , sau đó cô ấy xác nhận mình chỉ cần 1 chiếc cô ấy nhấn 1 để xác nhận số lượng và được phản hồi là sẽ nhận được bánh trong 10 phút | A vào khách sạn muộn và đói , anh ấy muốn đặt phòng vì vậy cố ấy mở guestbook và có thể đặt sandwich từ menu bất kì , mỗi sản phẩm trong menu đều có mã số riêng , cô gọi điện để đặt bánh Cô gõ 23 vào bàn phím điện thoại để đặt sandwich , sau đó cô ấy xác nhận mình chỉ cần 1 chiếc cô ấy nhấn 1 để xác nhận số lượng và được phản hồi là sẽ nhận được bánh trong 10 phút | | 1545 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1546 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1548 |  |
| Tính chất nào sau đây không phải là tính dùng được (Usability goals) \*chọn 2 đáp án: | A. Effectiveness | B. Utility | C. Mapping | D. Safety | E. Affordance | |  | 1549 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Mô hình nào cho phép hiểu và lập tài liệu đặc tả yêu cầu người dùng | USTA | OSTA | Mô hình đa cách nhìn | Cả A,B,C | Không có mô hình nào | A | Theo định nghĩa | | 1551 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1552 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1554 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1555 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1555 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Cần chú ý điều gì khi thiết kế giao diện phù hợp với kinh nhiệm người dùng? | Hoàn cảnh và bối cảnh sử dụng | Lĩnh vực ứng dụng | Thuật ngữ và các khái niệm mà người sử dụng có thể hiểu được. | A,B ,C sai | A,B,C đúng | E | cần đảm bảo yếu tố hoàn cảnh, bối cảnh, lĩnh vực ứng dụng cũng như thuật ngữ và khái niệm người dùng có thể hiểu được thì hệ thống mới có thể sử dụng được nếu không thì sẽ không sử dụng được, nó phụ thuộc vào kinh nhiệm cũng như khả năng hiểu biết của người dùng | | 1557 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1558 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1558 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1560 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1561 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1561 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1563 |  |
| Có bao nhiêu giai đoạn trong chu trình kĩ nghệ dùng được: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |  |  | 1564 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1564 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1566 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1567 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1567 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1569 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1570 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1570 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Cài đặt mẫu thử cho người dùng có ý nghĩa gì? | Lấy phản hồi từ người dùng | Kiểm tra lỗi | Kiểm nhiệm tính dùng được của ứng dụng | A,B,C đúng | A,B,C sai | D | Cài đặt mẫu thử có tác dụng thu thập những ý kiến của người dùng, tính dùng được, cũng như kiểm tra lỗi trong quá trình thiết kế từ đó rút kinh nhiệm trong những lần thiết kế mẫu thử kế tiếp. | | 1572 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1573 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1573 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Các đặc tính chính của quy trình thiết kế hệ tương tác là: | A:Chú trọng vào người dùng sớm hơn trong quá trình thiết kế và đánh giá sản phẩm | B:Xác định lập tài liệu và nhất trí về các mục tiêu về tính dùng được cũng như kinh nghiệm của người dùng | C:Chắc chắn sẽ phải thực hiện nhiều lần | D: Đáp án đúng là A và B | E Cả A B C đều đúng | | | 1575 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1575 |  |
| đầu ra của pha phân tích yêu cầu người dùng là: | Danh sách người sử dụng có liên quan và các bên liên quan khác | mục tiêu thiết kế | mục tiêu thiết kế | Bằng chứng chấp nhận các yêu cầu của bên liên quan, thừa nhận các yêu cầu pháp lý hoặc luật pháp và quản lý thay đổi yêu cầu | cả 4 đáp án trên | |  | 1576 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1576 |  |
| Sắp xếp các bước khi thiết kế | A.Triển khai | B. Yêu Cầu | C. Triển khai | D. Tạo mẫu thử | E.Đóng gói | |  | 1577 |  |
| Sắp xếp các bước khi thiết kế | Triển khai | | Yêu cầu |  | Tạo mẫu thử | Phân tích | | 1577 |  |
| Yêu cầu người dùng được hình dung theo 3 mức cao dần là: | Mức chức năng->Mức sử dụng->Mức hài lòng | Mức sử dụng->Mức chức năng->Mức hài lòng | Mức hài lòng->Mức sử dụng->mức chức năng | Mức chức năng->Mức hài lòng->Mức sử dụng | Mức hài lòng->Mức chức năng->Mức sử dụng | A |  | 1578 |  |
| Quy trình thiết kế tương tác gồm bao nhiêu bước ? | 2 | 5 | 7 | 8 | 14 |  |  | 1579 |  |
| Yêu cầu người dùng được hình dung theo 3 mức cao dần là: | Chức năng >> Sử dụng >> Hài lòng | Sử dụng >> Chức năng >> Hài lòng | Hài lòng >> Sử dụng >> Chức năng | Chức năng >> Hài lòng >> Sử dụng | Hài lòng >> Chức năng >> Sử dụng | | | 1580 |  |
|  | Phỏng vấn | Quan sát | Phân tích tài liệu | A và B | Cả 3 |  |  | 1581 |  |
|  | Phỏng vấn | Quan sát | Phân tích tài liệu | A và B | Cả 3 | E |  | 1581 |  |
| Những kỹ thuật nào sau đây dùng để thu thập yêu cầu người dùng? | Phỏng vấn | Bảng câu hỏi | Nghiên cức các tài liệu | Quan sát thực tế | Tất cả các đáp án trên | | | 1582 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1582 |  |
| Khái niệm về mức độ hài lòng trong yêu cầu người dùng: | Các chức năng phải dễ sử dụng. | Hệ thống phải đầy đủ chức năng. | Các chức năng phải mang lại sự hài lòng cho người dùng khi sử dụng. | Giao diện hệ thống phải đẹp và bắt mắt. | Hệ thống phải hoạt động ổn định và ít lỗi. | | | | 1583 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1583 |  |
| What is not hierarchy of user requirements? Cái nào sau đây không thuộc cấu trúc mức yêu cầu người dùng? | Usability (dễ sử dụng) | Effective (hiệu quả) | Pleasure (chức năng) |  |  | B |  | 1584 |  |
| Để phát triển 1 hệ thống dùng được và dùng được, người thiết kế phải có kĩ năng gì? |  |  |  |  |  | Người thiết kế phải hiểu người dùng muốn gì trong ngữ cảnh nào, biểu diễn các yêu cầu của người dùng dưới dạng các yêu cầu cụ thể và tập trung vào các yêu cầu đó  trong suốt quá trình phát triển | | 1585 |  |
| Tại sao phải thiết lập yêu cầu người dùng ? | Yêu cầu được sinh ra từ việc hiểu người dùng cần gì | Những loại lỗi nào xảy ra trong kiểm tra công việc ? | Làm thế nào để thể hiện hành động rõ ràng hơn? | Không phải các đáp án trên |  | C |  | 1586 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1587 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1587 |  |
| điều nào sau đây không đúng với đặc tả dữ liệu trong đặc tả yêu cầu người dùng | A. là biểu diễn luồng dữ liệu, ngữ nghĩa, cấu trúc chính của dữ liệu đáp ứng yêu cầu người dùng | B. chỉ tập trung vào cấu trúc dữ liệu | C.được liệt kê nhờ các kỹ thuật: quan sát, phân tích tài liệu, phỏng vấn | D.gồm đặc tả các ràng buộc mà chức năng khi thực hiện phải tính đến | E.cần phải hiểu và định nghĩa một cách chính xác các phần tử dữ liệu | | | | 1588 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1588 |  |
| Có mấy bước phân tích yêu cầu người dùng? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |  |  | 1589 |  |
| Có mấy bước phân tích yêu cầu người dùng? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | B | Có 2 bước phân tích yêu cầu người dùng: 1. Thu thập yêu cầu người dùng 2. Thiết lập yêu cầu | | 1589 |
| Phân tích yêu cầu người dùng là quá trình xác định nhu cầu của ai đối với hệ thống mà ta cần phát triển? | A. Khách hàng | B. Nhà phát triển | C. Chuyên gia |  |  | A |  | 1590 |  |
| Qúa trình xác định các yêu cầu của khách đối với hệ thống mà ta đang phát triển trả lời câu hỏi gì ? |  |  |  |  |  | Trả lời 3 câu hỏi chính : Người dùng là ai ? Mục đích của họ là gì ? Nhiệm vụ nào họ muốn hoàn thành ? | | 1591 |  |
| Lập trình viên hưởng lợi gì khi phân tích đánh giá nhóm người dùng tiềm năng? | Cung cấp dấu hiệu tương tác rõ ràng hơn | Nâng cao hiệu ứng đồ họa | Sáng tạo cách chơi hấp dẫn hơn | Cả A và B đúng | Cả B và C đúng | D |  | 1592 |  |
| Yêu cầu chức năng là: | Chỉ ra hệ tương tác có thể làm gì | Lấy thông tin từ người dùng | Thu thập thông tin dưới góc độ người phát triển | Liệt kê các chức năng cần có trong hệ tương tác | Đáp án khác | |  | 1593 |  |
| Yêu cầu chức năng là: | Chỉ ra hệ tương tác có thể làm gì | Lấy thông tin từ người dùng | Thu thập thông tin dưới góc độ người phát triển | Liệt kê các chức năng cần có trong hệ tương tác | Đáp án khác | A | Theo bài giảng ASEANCU | | 1593 |
| Phân tích yêu cầu người dùng gồm các bước nào ? | Thu thập yêu cầu người dùng | Tìm hiểu người dùng là ai | Thiết lập yêu cầu của người dùng | Cả A và B | Cả A và C | |  | 1594 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1594 |  |
| Mục đích của yêu cầu chức năng là gì: | Ràng buộc về hiệu năng | àng buộc về quá trình phát triển hệ thống | Mô tả xem hệ thống phải làm gì | Hướng dẫn cho việc lựa chọn giải pháp | Cả A và B | |  | 1595 |  |
| Mục đích của yêu cầu chức năng là gì: | Ràng buộc về hiệu năng | àng buộc về quá trình phát triển hệ thống | Mô tả xem hệ thống phải làm gì | Hướng dẫn cho việc lựa chọn giải pháp | Cả A và B | C | Yêu cầu chức năng mô tả xem hệ thống phải làm gì, nghĩa là hệ thống phải có khảnăng thực hiện những công việc gì. Ví dụ: "Hệ thống cần lưu trữ tất cả chi tiết về đơn đặt hàng của khách hàng." | | 1595 |
| Có thể thu thập yêu cầu chức năng qua phương thức nào ? | Đặt câu hỏi, phỏng vấn | Quan sát | Nghiên cứu tài liệu | Hội thảo | Tất cả phương án trên | E | Vì có thể thu thập yêu cầu chức năng qua : Đặt câu hỏi, Phỏng vấn, Quan sát, Hội thảo, Nghiên cứu tài liệu | | 1596 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Trình bày các tiêu chí cần chỉ rõ của tài liệu đặc tả yêu cầu người dùng |  |  |  |  |  | Gồm: Những người dùng của hệ thống, mục tiêu thiết kế, các điều kiện chấp nhận hệ thống và chấp nhận yêu cầu của người dùng, cách quản lý các thay đổi yêu cầu người dùng. | | 1598 |  |
| Những gì ảnh hưởng đến việc lựa chọn các phương pháp thu thập yêu cầu người dùng ? | Loại thông tin muốn thu thập | Nguồn thông tin cần thu thập | Địa điểm và khả năng tiếp cận các bên liên quan | Quy trình, nguyên tắc và chuẩn thu thập thông tin | Nhóm tập trung |  |  | 1599 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1600 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1600 |  |
| Yêu cầu về dữ liệu bao gồm: | Kiểu, mức độ thay đổi, kích thước/số lượng, tính bền vững, độ chính xác và giá trị lượng dữ liệu cần thiết. | Tri thức, hành vi, công thái học | Mức độ người dùng hỗ trợ thực hiện nhiệm vụ,mức độ thay đổi | Kích thước/số lượng, tính bền vững và giá trị lượng giữ liệu cần thiết |  | A |  | 1601 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1602 |  |
| Thiết kế hệ thống tiện ích xe ô tô hạng thấp chú ý điều gì về yêu cầu môi trường? | Môi trường sử dụng: thời tiết, độ ẩm, đường xá | Khi xe đang chạy | Khi xe dừng đỗ | A,B,C đúng | A,B,C sai | D | để thiết kế hệ thống cần chú ý về môi trường sử dụng, môi trường tác động bên ngoài. | | 1603 |
| Yêu cầu về môi trường bao gồm: | Yêu cầu về bối cảnh sử dụng,xã hội,các công nghệ liên quan | Yêu cầu về bối cảnh sử dụng,xã hội, mức độ người dùng hỗ trợ thực hiện nhiệm vụ và các công nghệ liên quan | Yêu cầu về bối cảnh sử dụng,xã hội, mức độ người dùng hỗ trợ thực hiện nhiệm vụ | Mức độ người dùng hỗ trợ thực hiện nhiệm vụ và các công nghệ liên quan | Yêu cầu về bối cảnh sử dụng, mức độ người dùng hỗ trợ thực hiện nhiệm vụ và các công nghệ liên quan | B |  | 1604 |  |
| Đặc tả dữ liệu trong thu thập yêu  cầu người được lệt kê nhờ các kỹ  thuật nào? |  |  |  |  |  | Đặc tả dữ liệu được liệt kê nhờ 3=ba kỹ thuật sau: - Quan sát - Phân tích tài liệu - Phỏng vấn | | 1605 |  |
| Các kỹ thuật được sử dụng phổ biến trong thu thập yêu cầu người dùng | A. Đặt câu hỏi | B. Quan sát | C. Phỏng vấn | D. Hội thảo | E. Tất cả các phương án | Đáp án E | Việc thu thập yêu cầu người dùng có thể sử dụng nhiều phương pháp, thậm chí có thể kết hợp tất cả các phương pháp tùy thuộc vào ngân sách và thời gian của dự án | | 1606 |
| Đặc tính của người dùng tiềm năng gồm những yếu tố nào sau đây ? | Tri thức, hành vi, năng lực, năng suất, sự tập trung | Tri thức, hành vi, bộ nhớ, cảm xúc, năng lực, năng suất | Tri thức, hành vi, năng lực, năng suất, công thái học | Tri thức, hành vi, công thái học, kinh nghiệm |  | A |  | 1607 |  |
| Khi thiết kế hệ thống tiện ích xe ô tô hạng thấp áp dụng nguyên tắc nào để đáp ứng được tính dùng được? | Tính dễ học | Tính mềm dẻo | Tính vững chắc | A,B,C sai | A,B,C đúng | E | Tính dễ học: dễ dàng sử dụng bất kỳ người dùng nào Tính mềm dẻo : Sử dụng nhiều chức năng cùng một lúc Tính vững chắc: Dễ dàng khôi phục được nếu có lỗi | | 1608 |
| Đặc tả tính dùng được được sử dụng trong quá trình nào? | Trong giao tiếp giữa người dùng và xã hội | Trong giao tiếp giữa người dùng và nhà phát triển | Trong giao tiếp giữa người dùng và máy tính | Trong giao tiếp giữa người phát triển và máy tính | Trong giao tiếp giữa người phát triển và xã hội | C | Trong việc xây dựng một hệ thống thông tin ta mới chỉ quan tâm đến hai loại đặc tả: - Đặc tả chức năng - Đặc tả dữ liệu Trong giao tiếp người dùng - máy tính, cần đặc tả thêm tính dùng được | | 1609 |
| đâu là thuộc tính của tính dùng được? | Tính tổng quát | Tính dễ học | Tính hữu ích | sự hài lòng | tất cả phương án trên | B, D | Dựa vào các đặc tính của tính dùng được | | 1610 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1611 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Nêu đặc tính của người dùng tiềm năng |  |  |  |  |  | Tri thức,hành vi, sự tập trung, năng lực, năng suất | | 1613 |  |
| Các câu hỏi nào sau đây thuộc kĩ thuật đặt câu hỏi | A. Bạn có biết lái xe ô tô con không? Trả lời Có hoặc Không | B. Nếu biết lái xe ô tô, Khi lái bạn thuận sử dụng vô lăng bên nào hơn? A.Bên phải B.Bên trái C.Bên nào cũng thuận | C. Bạn nghiên cứu tài liệu gì thế? | D. Tôi có xây dựng sẵn một mẫu thử giao diện. Bạn xem sắp xếp bố cục như này đã vừa ý bạn chưa? | E. Cảm xúc của các bạn khi tham gia buổi tập huấn thế nào ? | A, B | Kĩ thuật đặt câu hỏi là kĩ thuật đưa ra các câu hỏi đóng. Tức là các câu hỏi có sẵn các câu trả lời, người dùng chỉ được phép chọn đáp án trong các câu trả lời có sẵn. Ở đây chỉ có đáp án A,B thỏa mãn điều đó | | 1614 |
| Khi áp dụng kỹ thuật đặt câu hỏi Minh đã đưa cho người dùng câu hỏi: "Bạn có thích nghe loại nhạc nào?". Chọn các đáp án đánh giá đúng câu hỏi này: | Minh đã áp dụng đúng kỹ thuật đặt câu hỏi do đã đặt được câu hỏi với người dùng | Minh đã áp dụng đúng kỹ thuật vì đây không phải là một câu hỏi đóng | Câu hỏi Minh đặt là một câu hỏi mở | Minh áp dụng sai kỹ thuật vì đây là kỹ thuật phỏng vấn | A, B, C, D đều sai | C, D | Đặt câu hỏi: là kỹ thuật định nghĩa một loạt câu hỏi để tìm ra thông tin cụ thể từng người dùng. Các câu hỏi thường là các câu hỏi đóng nghĩa là có tập các câu trả lời biết trước (yes/no hay cho người dùng chọn một số đáp án). Câu hỏi của Minh là câu hỏi mở nên không phải là kỹ thuật đặt câu hỏi mà là kỹ thuật phỏng vấn | | 1615 |
| Nhận định nào SAI về kỹ thuật đặt câu hỏi | câu hỏi nên thiết kế ở dạng đóng | không nên sử dụng kỹ thuật đặt câu hỏi phối hợp với các kỹ thuật khác | Đặt câu hỏi để tìm ra thông tin người dùng | B và C |  | B |  | 1616 |  |
| Làm thế nào để lựa chọn một phương pháp thu thập? Trong bài tập lớn, em lựa chọn các phương pháp thu thập nào ? Chỉ ra ít nhất 3 ví dụ cụ thể. Tự đánh giá mức độ hoàn thiện và nêu lý do. | | | | | | | | 1617 |  |
| Ưu điểm của việc phỏng vấn với câu hỏi đóng. | Tiết kiệm thời gian phỏng vấn | Người được phỏng vấn dễ dàng trả lời | Chủ động trong cuộc phỏng vấn | Có thể phát sinh ý tưởng mới. | Có ích cho người phỏng vấn không được chuẩn bị trước | A,C | Ưu điểm:  • Tiết kiệm thời gian phỏng vấn • Dễ dàng so sánh các cuộc phỏng vấn • Đề cập đến một phạm vi rộng một cách nhanh chóng • Chủ động trong cuộc phỏng vấn • Đạt được dữ liệu thích hợp | | 1618 |
| Quy trình nào dưới đây được sử dụng trong buổi phỏng vấn khi người phỏng vấn đã có danh mục các mục cần duyệt qua,các câu hỏi và các thông tin cần biết đã xác định? | Phỏng vấn có cấu trúc | Phỏng vấn không cấu trúc | Phỏng vấn bán cấu trúc | Không nên sử dụng phỏng vấn trong trường hợp này | A,B,C | A |  | 1619 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1620 |  |
| Khách hàng cung cấp bản mô tả về yêu cầu lắp đặt hệ điều hành PhantomOS trong nhà nhằm đáp ứng nhu cầu bảo an, cảnh báo trống trộm, bảo an, cảnh báo khi có cháy , cảnh bảo khi có rò rỉ gas, khóa cửa thông mình, khóa cửa bằng vân tay, camera quan sat trong nhà và ngoài nhà,hệ thống chuông báo khi có tác động , vậy đầu vào là gì: | A. Các tính năng hdh PhantomOS cần có trên phương diện khách hàng cung cấp và mong muốn bằng thuật ngữ của họ : các loại cảnh bảo mà người dùng cần, các loại khóa người dùng cần sử dụng. | B. Hình ảnh ngồi nhà, bản thiết kế nhà, tài liệu về ngôi nhà và môi trường xung qanh | C. Giao diện phác thảo hệ điều hành PhantomOS | D. B và C là đáp án đúng | E. Tất cả đáp án trên. | A | Đầu vào IPO : khách hàng cung cấp mô tả về yêu cầu của họ, cái mà họ mong muốn hệ thống cung cấp bằng thuật ngữ của họ | | 1621 |
| Khách hàng cung cấp bản mô tả về yêu cầu lắp đặt hệ điều hành PhantomOS trong nhà nhằm đáp ứng nhu cầu bảo an, cảnh báo trống trộm, báo khi có người vào nhà,bảo an, cảnh báo khi có cháy , cảnh bảo khi có rò rỉ gas, khóa cửa thông mình, khóa cửa bằng vân tay, camera quan sat trong nhà và ngoài nhà,hệ thống chuông báo khi có tác động,cảm biến thời tiết trong nhà và ngoài trời, giao diện kết nối với điện thoại khi để theo dõi ...phần xử lí ta cần xử lí những gì? | A. Xử lí các yêu cầu người dùng | B. Xử lí giao diện và lắp đặt hệ điều hành phamtomOS | C. Xử lí và biểu diễn demo hệ điều hành phantomOS | D. Xác định chức năng không cần thiết : thông báo khi có người vào nhà .Chức năng nhập nhằng như : cảnh báo khi có cháy và khi rò gì khí gas có thể gộp chung vào cảnh báo nguy hiểm, khóa cửa bằng vân tay và bằng mắt gộp chung : khóa cửa thông minh. | E. Tất cả đáp án trên | D | Xử lí : bản mô tả do khách hàng cung cấp còn chung chung cần phải xác định : Những cái không cần thiết,Những cái không thể thực hiện được, Những cái còn thiếu, nhập nhằng hay mâu thuẫn | | 1622 |
| Quy trình phỏng vấn có những loại nào? | Cấu trúc | Không cấu trúc | Bán cấu trúc | Cả A,B,C |  | D |  | 1623 |  |
| Có bao nhiêu dạng câu hỏi sử dụng để thu thập yêu cầu? Hãy nêu ví dụ một số dạng câu hỏi tương ứng (mỗi loại đặt 2 câu) để có thể thu thập được yêu cầu cho bài tập lớn của bạn |  |  |  |  |  | Gợi ý: Có 2 dạng câu hỏi chính trong phương pháp đặt câu hỏi là: +câu hỏi đóng. +câu hỏi mở. Ví dụ: Câu hỏi đóng: 1.Bạn có muốn xem lại kết quả tìm kiếm về thông tin liên lạc trước đó mà máy đã thông báo § A: Có § B: Không 2. Bạn muốn hệ thống thông báo thông báo thông tin liên lạc nào đầu tiên khi có yêu cầu:  § A: Cuộc gọi nhỡ § B: Cuộc gọi vừa nhận § C: Thông tin đầu tiên trong lịch sử Câu hỏi mở: 1.Bạn muốn hệ thống phản hồi như thế nào? 2. Thời gian mà bạn có thể chấp nhận để nhận được cuộc gọi thành công? | | 1624 |  |
| Có những loại quy trình phỏng vấn nào? | Có cấu trúc | Không cấu trúc | Bán cấu trúc | Đặt câu hỏi | Nhóm tập trung |  |  | 1625 |  |
| Có bao nhiêu dạng câu hỏi sử dụng để thu thập yêu cầu? Hãy nêu ví dụ một số dạng câu hỏi tương ứng (mỗi loại đặt 2 câu) để có thể thu thập được yêu cầu cho bài tập lớn của bạn. Chỉ ra quy tắc thiết lập yêu cầu trên cơ sở các kết quả thu được. | | | | | | | | 1626 |  |
| Trình bày vắn tắt hiểu biết của em về phương pháp phỏng vấn: khái niệm, quy trình, phân loại. Hãy nêu ví dụ một kế hoạch phỏng vấn để có thể thu thập được yêu cầu cho bài tập lớn của bạn. Chỉ ra quy tắc thiết lập yêu cầu trên cơ sở các kết quả thu được. | | | | | | | | 1627 |  |
| Tình huống : Một khách sạn hiện đại đã cài đặt một robot làm bánh sandwich để cung cấp bánh sandwich vào phòng tại bất kì giờ nào Khách sạn cũng có hệ thống phân phối tự động sẽ đưa bánh hoàn thành đến một phòng.Bạn đã nhận được yêu cầu lập trình giao diện Agent phần mềm mà khách hang có thể gọi điện để đặt bánh sandwich Câu hỏi : các bước nào sau đây là cần thiết và không thể thiếu trong quá trình đặt bánh sandwich của khách hang | Chọn Sandwich (tìm trong guestbook , trong menu , hoặc trong tờ quảng cáo) | Gặp trực tiếp người sản xuất bánh và đưa ra yêu cầu theo sở thích | Nhận bánh | Xác nhận lựa chọn | chuyển đổi giữa lựa chọn của mình để hệ thống hiểu sản phẩm mình cần | A,C,D,E | Loại đáp án B , vì hệ thống đã được xây dựng tự động để người dùng có thể đặt bánh từ xa , nên việc đến gặp trực tiếp là rất phi nghĩa | | 1628 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1629 |  |
| Quy trình phỏng vấn gồm mấy loại ? | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | B | Quy trình phỏng vấn gồm 3 loại: Có cấu trúc, Không có cấu trúc và Bán cấu trúc | | 1630 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Phương pháp phỏng vấn là gì? Quy trình phỏng vấn có bao nhiêu loại? Có các kiểu phỏng vấn nào? |  |  |  |  |  | Gợi ý trả lời: - Phỏng vấn là hỏi ai đó với tập các câu hỏi mở, sử dụng đạo cụ là mẫu kịch bản sử dụng hoặc mẫu thử. - 3 loại phỏng vấn: + Có cấu trúc: tập câu có sẵn + Không cấu trúc: ko có tâp có sẵn + Bán cấu trúc: chỉ ra chủ để, thuận theo câu trả lời người dùng để đặt câu tiêp theo - 2 kiểu phỏng vấn: + Phỏng vấn trực tiếp + Tạo diễn đàn | | 1632 |  |
| Tình huống : Một khách sạn hiện đại đã cài đặt một robot làm bánh sandwich để cung cấp bánh sandwich vào phòng tại bất kì giờ nào Khách sạn cũng có hệ thống phân phối tự động sẽ đưa bánh hoàn thành đến một phòng.Bạn đã nhận được yêu cầu lập trình giao diện Agent phần mềm mà khách hang có thể gọi điện để đặt bánh sandwich Câu hỏi để lấy ý kiến người dùng theo kiểu tập chung các trường hợp nào dưới đây là hợp lý cho việc thu thập về thói quen và sở thích về việc ăn sandwich | Tìm nhóm đối tượng có thói quen và sở thích ăn uống từ 4-12 người | Hỏi ý kiến của họ về việc ăn sandwich | Chia từng khía cạnh nhỏ của vấn đề ra rồi cho từng nhóm trả lời | hỏi kinh nghiệm của người dùng và xem họ có những góp ý gì không? | E, Tất cả các đáp án trên | E | Dựa trên định nghĩa về việc thu thập ý kiến bằng hội thảo và nhóm tập chung và mực độ phù hợp với bối cảnh trong tình huống | | 1633 |
| Kỹ thuật thu thập thông tin bằng nhóm tập trung sử dụng quy trình phỏng vấn nào? | Cấu trúc | Bán cấu trúc | Không cấu trúc | A,B đúng | Cả 3 phương án trên. | B |  | 1634 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1635 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1636 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1637 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Kỹ thuật nhóm tập trung và hội thảo thiết lập nhóm khoảng bao nhiêu người là hợp lý ? |  |  |  |  |  | Khoảng từ 4 đến 12 người | | 1639 |  |
| Minh đang chuẩn bị áp dụng kỹ thuật quan sát tự nhiên. Đáp án nào sau đây là việc Minh nên làm? | Minh nên đến tiếp xúc và hỏi người mọi người điều mà họ mong muốn ở chức năng mà Minh đang thiết kế | Ngồi nhà đọc tài liệu trên Internet | Dành thời gian quan sát các thói quen, hành động, công việc mà các bên liên quan thực hiện nhiệm vụ và không can thiệp | Ngồi quan sát các bên liên quan thực hiện nhiệm vụ và có thể trao đổi, can thiệp khi họ đang trong quá trình thực hiện | Các đáp án trên đều sai | C | Quan sát: cần dành thời gian để quan sát các bên liên quan thực hiện các nhiệm vụ hàng ngày. Chỉ quan sát các công việc đang diễn ra chứ không can thiệp. Việc quan sát này làm rõ nhiệm vụ của các bên liên quan. Người quan sát không thể tác động hay tạo ra môi trường làm việc cho các bên liên quan | | 1640 |
| Trong các đáp án sau, đâu là kỹ thuật quan sát tự nhiên | Dành thời gian quán sát | Chỉ quan sát, không can thiệp | Dành thời gian quan sát và tác động vào môi trường làm việc | Cả A và B | Không có câu nào là kỹ thuật quan sát tự nhiên | D | Kỹ thuật quan sát tự nhiên là dành thời gian để quan sát các bên thực hiện nhiệm vụ, chỉ quan sát không can thiệp vào. Việc quan sát làm rõ nhiệm vụ các bên liên quan. Người quan sát không tác động hay tạo ra môi trường làm việc mới cho bên liên quan | | 1641 |
| Những nhược điểm có thể gặp phải khi sử dụng kỹ thuật quan sát tự nhiên là gì | Tốn thời gian | Người dùng có thể cố tình hành động dựa trên mong muốn của người quan sát | Những người quan sát khác nhau đưa ra các kết quả khác nhau | Cả A,B,C | Không có nhược điểm | D | Tuy quan sát tự nhiên sẽ cho những kết quả chân thực, cần phải để ý tới yếu tố con người. Người được quan sát khi biết mình đang được theo dõi có thể thay đổi hành vi. Bên cạnh đó, những người quan sát khác nhau có thể đưa ra những kết luận khác nhau. Cuối cùng, do không kiểm soát được người cần quan sát nên quá trình quan sát có thể kéo dài, tốn nhiều thời gian. | | 1642 |
| Các kỹ thuật sử dụng để mô hình hóa yêu cầu người dùng | Phỏng vấn | Quan sát tự nhiên | GOMS | Phân tích tài liệu | A,B,và D | E |  | 1643 |  |
| Đâu là các kỹ thuật sử dụng để mô hình hóa yêu cầu người dùng? | Phỏng vấn | Quan sát tự nhiên | GOMS | Phân tích tài liệu | USTA |  |  | 1644 |  |
| Đâu là các mô hình yêu cầu người dùng? | Phỏng vấn | Quan sát tự nhiên | OSTA | Phân tích tài liệu | USTA |  |  | 1645 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1646 |  |
| Điều này sau đây là nhận xét đúng về ưu điểm của phương pháp nghiên cứu tài liệu? (Chọn 4) | Thủ tục và quy tắc được mô tả rõ ràng trong tài liệu | Cung cấp cái nhìn tổng quan về những gì một hệ thống phải có | Tài liệu luôn được đảm bảo và luôn được cập nhật thường xuyên | Là nguồn dữ liệu tốt về các quy định và nhiệm vụ của người dùng cần thực hiện | Là nguồn dữ liệu tốt về quy trình và các bước xây dựng một hệ thống | A,B,D,E | - Với phương pháp thu thập tài liệu,các thủ tục và quy tắc được viết rõ ràng trong hướng dẫn, đây là một tài liệu tốt về những bước tham gia vào một hoạt động cũng như quy định của người dùng cần thực hiện  - Các tài liệu có thể đã lỗi thời do từ những sản phẩm lâu đời,có thể từ những nguồn không đảm bảo hoặc bị trùng lặp,dị bản. | | 1647 |
| Trong cụm từ viết tắt SMART, M là viết tắt của mục tiêu gì ? | A. Cụ thể | B. Đo lường được | C. Khả thi | D. Thực tế | E. Ràng buộc | B. Đo lường được | M là viết tắt của Measurement | | 1648 |
| Điều nào sau đây là đúng với phương pháp nghiên cứu tài liệu? | Thủ tục và quy tắc được viết rõ ràng trong hướng dẫn | Là nguồn dữ liệu tốt về các bước tham gia vào một hoạt động | Là nguồn dữ liệu tốt về các quy định về nhiệm vụ mà người dùng cần thực hiện | Cả A,B,C |  | D |  | 1649 |  |
| Dân tộc học có phải là 1 hình thức quan sát tự nhiên không? Vì sao? |  |  |  |  |  | - Dân tộc học có là 1 hình thức quan sát tự nhiên. Vì dân tộc học là nghiên cứu mô tả địa điểm, con người trong môi trường tự nhiên của họ. | | 1650 |  |
| Điều nào sau đây là sai với phương pháp nghiên cứu tài liệu (studying documentation) ? | Thủ tục và quy tắc được viết rõ ràng trong hướng dẫn | Là nguồn dữ liệu tốt về các bước tham gia vào một hoạt động | Là nguồn dữ liệu tốt về các quy định về nhiệm vụ mà người dùng cần thực hiện | Cần làm rõ nguồn tài liệu, loại tài liệu cần thu thập | Không cần làm rõ phạm vi thu thập | | | 1651 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1652 |  |
| Kỹ thuạt thu thập dữ liệu bằng cách quan sát có những điểm mạnh nào sau đây | A. Có thể tiếp cận nhiều người mà lại tốn ít công sức | B. Tăng sự liên kết giữa người dùng và nhà phát triển phần mềm | C. Tìm hiểu được đặc thù, thực trạng công việc diễn ra cụ thể ra sao | D. Ít tốn thời gian | E. Không có phương án nào cả | Đáp án C | Việc thu thập thông tin bằng quan sát có thể giúp thu thập được những thông tin mà các biện pháp khác không thể có được. Đặc biệt như các vấn đề phát sinh trong công việc và ngữ cảnh cụ thể | | 1653 |
| Giữa kỹ thuật đặt câu hỏi và kỹ thuật phỏng vấn có điểm gì giống và khác nhau? | Khác với kỹ thuật đặt câu hỏi có các câu hỏi đóng, kỹ thuật phỏng vấn có các câu hỏi mở. | Kỹ thuật phỏng vấn và đặt câu hỏi có câu trả lời có thể tùy biến không nằm trong tập các câu trả lời có sẵn. | Tập các câu hỏi và trả lời trong kỹ thuật đặt câu hỏi nhiều hơn trong kỹ thuật phỏng vấn. | Giống nhau đều là kỹ thuật dựa vào việc ra các câu hỏi và ghi nhận câu trả lời. | Kỹ thuật phỏng vấn có số lượng câu hỏi nhiều hơn kỹ thuật đặt câu hỏi. | A,D | Dựa vào đặc điểm kỹ thuật đặt câu hỏi và ký thuật phỏng vấn | | 1654 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Phương pháp nghiên cứu tài lieu giúp ta thu thập được những gì ? |  |  |  |  |  | Hiểu được các bước tham gia vào một hoạt động cũng như các quy định về nhiệm vụ của người dùng cần thực hiện | | 1656 |  |
| Công ty điện thoại A muốn phát triển một sản phẩm điện thoại hướng tới cộng đồng người dùng có thu nhập tầm trung, có hiểu biết về công nghệ và quan tâm chủ yếu đến cấu hình điện thoại. Cộng đồng người dùng này hầu hết tham gia vào một forum có sẵn và công ty A muốn tiếp xúc nhiều hơn với họ. Phương pháp nào sau đây phù hợp để thu thập yêu cầu trong trường hợp trên ? | A. Phỏng vấn | B. Bảng câu hỏi | C. Hội thảo và nhóm tập trung | D. Quan sát tự nhiên | E. Nghiên cứu tài liệu | C. Hội thảo và nhóm tập trung | Đối tượng khách hàng ở đây là một cộng đồng không quá lớn và đều tham gia một forum. Phương pháp hội thảo sẽ tạo điều kiện để nhà phát triển tiếp xúc nhiều hơn với khách hàng và xây dựng sản phẩm dựa trên nhiều quan điểm khác nhau | | 1657 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1658 |  |
| Trong các đáp án dưới đây lựa chọn đáp án đúng nhất về các mô hình người dùng : | A.Mô hình Socio-Technial | B.Soft Systems Methdology (SSM) | C.Mô hình thác nước | D.Mô hình Mentall | E. Cả A,B và C | E | Có 4 mô hình là Socio-Technical, Mental,Multi-view, SMM | | 1659 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Làm thế nào để lựa chọn một phương pháp thu thập? |  |  |  |  |  | Cần phải xác định được: - Các yếu tố ảnh hưởng đến việc lựa chọn - Đâu là vấn đề phát sinh cần quan tâm khi thực hiện lựa chọn đó | | 1661 |  |
| Công ty của bạn là một công ty công nghệ cao, chuyên cung cấp những công nghệ ảo diệu cho người dùng. Bạn có một khách hàng không biết gì về công nghệ, cách nào sau đây KHÔNG NÊN áp dụng để thu thập yêu cầu người dùng? | A. Hội thảo và nhóm tập trung | B. Quan sát tự nhiên | C. Phỏng vấn | D. Bảng hỏi | E. Nghiên cứu tài liệu | C. Phỏng vấn | Vì khách hàng là một người không hiểu biết về công nghệ thế nên phỏng vấn sẽ khiến chúng ta mất rất nhiều thời gian để giải thích, hơn nữa kết quả còn chưa chắc được như ý muốn. Thay vào đó làm bảng hỏi để định hướng trước khách hàng sẽ khả thi hơn. | | 1662 |
| Trong một hệ thống Đặt lịch Cài win tai nhà, điều gì quan trọng nhất với yêu cầu người dùng | A. Đặt lịch đơn giản, thanh toán nhanh gọn | B. Giao diện đẹp | C. Trải nghiệm ứng dụng tốt | D. Thiết kế hiệu ứng bắt mắt | E. Tất cả | Đáp án A | Vì khách hàng cần đặt lịch cài win nên ứng dụng cần phục vụ được yêu cầu đặt lịch là trên hết | | 1663 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1664 |  |
| Các nhiệm vụ chính của mô hình OSTA là xác định: (Chọn 4 đáp án) | Yêu cầu công việc | Yêu cầu của mọi người có quyền lợi và nghĩa vụ liên quan đến hệ thống cần phát triển | Hệ thống thực thi công viêc | Mức độ thỏa mãn về hiệu năng, chức năng | Tính dùng được, tính chấp nhận được | A,C,D,E | Xác định yêu cầu của mọi người có quyền lợi và nghĩa vụ liên quan đến hệ thống cần phát triển là nhiệm vụ của mô hình USTM, còn lại là của OSTA | | 1665 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1666 |  |
|  | phim ảnh | game | đồ họa | tranh ảnh | âm nhạc | |  | 1667 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1667 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Làm thế nào để lựa chọn một phương pháp thu thập? |  |  |  |  |  | Cần phải xác định được: - Các yếu tố ảnh hưởng đến việc lựa chọn - Đâu là vấn đề phát sinh cần quan tâm khi thực hiện lựa chọn đó | | 1669 |  |
| Các mô hình người dùng nào sau đây thuộc nhóm các mô hình kỹ thuật xã hội? | USTM/CUSTOM | SSM | OSTA | Đa cách nhìn | Mô hình nhận thức | | | 1670 |  |
| Để mô hình hóa yêu cầu người dùng, có thể sử dụng các mô hình nào? Chỉ ra ít nhất 3 ví dụ về cách thức vận dụng cụ thể trong bài tập lớn và lý do lựa chọn mô hình. Tự đánh giá mức độ hoàn thiện và nêu lý do. | | | | | | | | 1671 |  |
| Các đặc điểm của mô tả kỹ thuật xã hội (OSTA). Chọn 3 đáp án: | Các mô hình kĩ thuật xã hội liên quan đến các khía cạnh kĩ thuật, xã hội tổ chức và con người của thiết kế | Là mô hình hình thức được phát triển trên các thuật ngữ của một ngôn ngữ | Nó chỉ ra rằng, kỹ thuật không chỉ phát triển cách biệt mà nó phải là một phần của môi trường tổ chức rộng hơn | Mục tiêu của mô hình này là: xem xét đồng thời các vấn đề về kỹ thuật và xã hội | Mục tiêu: hiểu được hành vi của người dùng và phân tích các khó khăn về nhận thức của tương tác | A,C và D | Các đặc điểm của mô tả kỹ thuật xã hội (OSTA):1.Các mô hình kĩ thuật xã hội liên quan đến các khía cạnh kĩ thuật, xã hội tổ chức và con người của thiết kế 2.Nó chỉ ra rằng, kỹ thuật không chỉ phát triển cách biệt mà nó phải là một phần của môi trường tổ chức rộng hơn 3.Mục tiêu của mô hình này là: xem xét đồng thời các vấn đề về kỹ thuật và xã hội | | 1672 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1673 |  |
| Các bước của mô hình OSTA giúp người thiết kế thiết lập được những gì | Yêu cầu nghiệp vụ của hệ thống (Work Requirements) | Hệ thống thực hiện công việc (Work Performing System) | Ngữ cảnh tổ chức (Organizational Context) | Các tiêu chuẩn trong tương lai (Future Criteria) | Các bên liên quan (Stakeholders) | A,B,D | 4 chức năng đầu của OSTA giúp xác định yêu cầu nghiệp vụ của hệ thống. Bước phân tích hệ thống xã hội và phân tích hệ thống kĩ thuật giúp xác định hệ thống thực hiện công việc. Các bước còn lại giúp xác định các tiêu chí trong tương lai. Còn ngữ cảnh tổ chức và các bên liên quan là thuộc về USTM | | 1674 |
| Mô hình OSTA có bao nhiêu bước | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | C. 8 | Mô hình OSTA bao gồm 8 bước:  1) Xác định nhiệm vụ chính dựa trên mục tiêu  2) Xác định đầu vào của hệ thống  3) Mô tả môi trường bên ngoài mà hệ thống đưa vào bao gồm khía cạnh vật lý, kinh tế, chính trị  4) Mô tả những quá trình chuyển trong hệ thống dưới dạng hành động được thực hiện trên hoặc với đối tượng  5) Phân tích hệ thống xã hội  6) Mô tả hệ thống kỹ thuật dưới dạng cấu hình của nó và sự kết hợp với hệ thống khác  7) Thiết lập các tiêu chuẩn đánh giá về sự hài lòng  8) Chỉ ra hệ thống kỹ thuật mới | | 1675 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1676 |  |
| Mô hình kỹ thuật xã hội (OSTA) gồm mấy bước thực hiện? | A. 6 | B.7 | C. 8 | D.9 | E. 10 |  |  | 1677 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1677 |  |
| Bước nào sau đây không phải là một trong tám bước thực hiện theo OSTA | Xác đinh và mô tả các cặp nhiệm vụ -đối tượng | Đặc tả yêu cầu về mức độ hiệu năng thỏa mãn | Phân tích hệ thống xã hội: vai trò, đặc tính, chất lượng | Liệt kê các nhiệm vụ chính | Đặc tả yêu cầu về chức năng, tính dùng được, tính chấp nhận được cho hệ thống kỹ thuật mới. | A |  | 1678 |  |
| Bước nào sau đây không phải là một trong tám bước thực hiện theo OSTA? | Xác định và mô tả các cặp nhiệm vụ -đối tượng | Đặc tả yêu cầu về mức độ hiệu năng thỏa mãn | Phân tích hệ thống xã hội: vai trò, đặc tính, chất lượng | Liệt kê các nhiệm vụ chính | Đặc tả yêu cầu về chức năng, tính dùng được, tính chấp nhận được cho hệ thống kỹ thuật mới. | | | 1679 |  |
| Quy trình mô hình hoá yêu cầu người dùng theo OSTA gồm bao nhiêu bước ? | 2 | 5 | 7 | 8 | 14 |  |  | 1680 |  |
| Bước nào sau đây là một trong tám bước thực hiện theo OSTA? | Xác định và mô tả các cặp nhiệm vụ -đối tượng | Xác định đầu vào của các nhiệm vụ (bên ngoài hệ thống) | Xác định các nhu cầu của các bên liên quan. | Củng cố và kiểm tra các yêu cầu. | Xác định và mô tả các nhóm làm việc, kể cả các nhóm chính thức và không chính thức | | | 1681 |  |
| Mô hình nào sau đây không được sử dụng để mô hình hóa yêu cầu người dùng? | OSTA | SSM | Mô hình dự đoán | Mô hình đa cách nhìn | HTA |  |  | 1682 |  |
| Nêu 8 giai đoạn mô hình hóa người dùng theo OSTA. Lấy ví dụ minh họa cụ thể trong bài tập lớn em đã thực hiện về sản phẩm đầu ra của ít nhất 3 giai đoạn theo mô hình trên. | | | | | | | | 1683 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1684 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1684 |  |
| Trình bày khung tươngtác Abowd và Beale | – Hệ thống (Core) | – Người dùng (Task) | Đầu vào | Đầu ra | Tất cả các ý trên | |  | 1685 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1685 |  |
| Mô hình OSTA tồn tại những vấn đề chính nào? | Cần có 1 chuyên gia để hướng dẫn quá trình thiết kế và hỗ trợ người dùng. | Mức độ tích hợp với các quy trình và phương thức phát triển với các hệ thống khác nhau là khác nhau. | Đôi khi chi phí bỏ ra không tương xứng với những gì nhận được. | Chi phí bỏ ra ít nhưng kết quả luôn cao. | Chỉ có thể sử dụng nếu phù hợp với xu thế điều hành của tổ chức. | A,B,C,E | Dựa trên các vấn đề chính trong mô hình OSTA | | 1686 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Nêu 8 giai đoạn mô hình người dùng trong thiết kế OSTA |  |  |  |  |  | - Xác định nhiệm vụ chính mà công nghệ phải hỗ trợ cho mục tiêu của của người sự dụng  - Xác định đầu vào của hệ thống. Những đầu vào này có thể ở những dạng khác nhau – hạn chế thiết kế  - Mô tả môi trường bên ngoài mà hệ thống sẽ được đưa vào, bao gồm các khía cạnh vật lý, kinh tế và chính trị  - Mô tả những quá trình chuyển trong hệ thống dưới dạng các hành động được thực hiện trên hoặc với các đối tượng  -Phân tích hệ thống xã hội, xét đến các nhóm làm việc hiện có và các mối quan hệ trong và ngoài đơn vị  -Mô tả hệ thống kỹ thuật dưới dạng cấu hình của nó và sự kết hợp với các hệ thống khác  -Thiết lập các tiểu chuẩn đánh giá sự hài lòng về hệ thống, chỉ ra các yêu cầu về xã hội và kỹ thuật của hệ thống  -Chỉ ra hệ thống kỹ thuật mới | | 1688 |  |
| Mô hình kỹ thuật xã hội (OSTA) gồm bao nhiêu nhiệm vụ chính? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |  |  | 1689 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1689 |  |
| Mô hình USTM được biến đổi thành CUSTOM khi nào ? | Áp dụng cho những tổ chức nhỏ hơn | Áp dụng cho tổ chức lớn hơn | Phân tích dữ liệu | Tùy chỉnh cho người dùng tự thiết kế | Thiết kế giao diện | | | 1690 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1690 |  |
| Mô hình USTM chia người liên quan thành mấy nhóm ? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |  |  | 1691 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1691 |  |
| Đáp án nào sau đây là mô hình kỹ thuật xã hội? | Mô hình USTM/CUSTOM | Mô hình ETHICS | Mô hình OSTA | Mô hình GOMS |  | A |  | 1692 |  |
| Bước nào sau đây là một trong sáu bước thực hiện theo USTM? | Định nghĩa mô hình khái niệm | Củng cố và kiểm tra các yêu cầu | Định nghĩa mô hình khái niệm | Xác định các thay đổi hữu ích cho toàn bộ hệ thống | Ghi nhận các vấn đề và bắt đầu phân tích | | | 1693 |  |
| Mô tả vắn tắt mô hình USTM/CUSTOM. Phân loại các nhóm chủ thể trong bài tập lớn đã thực hiện theo mô hình này. Với mỗi nhóm chủ thể, đưa ra ít nhất một yêu cầu về tính dùng được đặc trưng của nhóm đó. | | | | | | | | 1694 |  |
| Directors thuộc nhóm nào trong stakeholders: | Người dùng hệ thống | Người không trực tiếp sử dụng hệ thống | Người thiết kế, phát triển và bảo trì hệ thống | Không thuộc 3 loại trên nhưng ảnh hưởng bởi sự thành công hay thất bại của hệ thống | Không ý nào đúng | | | 1695 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1695 |  |
| Quá trình đặc tả yêu cầu diễn ra ở thời kì nào của vòng đời? | Vòng đầu | Vòng thứ hai | Vòng thứ 3 | Không cần thiết | |  |  | 1696 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1696 |  |
| Sắp xếp các giai đoạn sau théo đúng thứ tự mô hình USTM theo mô hình custom cho các tổ chức nhỏ 1 Xác định và mô tả các bên liên quan 2 Xác định và mô tả các cặp nhiệm vụ , đối tượng 3 Xác định các nhu cầu của các bên liên quan 4 Mô tả ngữ cảnh tổ chức bao gồm  5 Củng cố và kiểm tra các yêu cầu 6 Xác định và mô tả các nhóm làm việc | 4-6-1-2-3-5 | 5-3-2-1-4-6 | 4-1-6-2-3-5 | 1-4-6-2-3-5 | 6-2-3-5-4-1 | |  | 1697 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1697 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1698 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1698 |  |
| bước 1 (mô tả ngữ cảnh tổ chức và các bên liên quan) trong USTM bao gồm: | các mục tiêu chính, các đặc tính vật lý chính, nền tàng kinh tế chính trị | các đặc tính cá nhân, vai trò trong tổ chức, nghề nghiệp | các nhiệm vụ cần thực hiện và các đối tượng cần thức hiện | Nhu cầu của các bên liên quan | cả 4 đáp án đều sai | | | 1699 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1699 |  |
| USTM được biến đổi thành CUSTOM được chia làm mấy giai đoạn? | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |  |  | 1700 |  |
| USTM được biến đổi thành CUSTOM được chia làm mấy giai đoạn? | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | Đáp án: C | | 1700 |  |
| Mô hình đa cách nhìn có bao nhiêu cách tiếp cận trong một giai đoạn | 1-2-5-3-4 | 1-4-5-2-3 | 3-2-1-4-5 | 3-2-1-5-4 | 3-2-4-1-5 | |  | 1701 |  |
| Sắp xếp các giai đoạn sau theo đúng thứ tự của mô hình USTM: 1, Miêu tả bối cảnh tổ chức  2, Nhận dạng và mô tả các cặp đối tượng - nhiệm vụ  3, Nhận dạng nhu cầu của những chủ thể  4,Nhận dạng và mô tả các chủ thể bao gồm các vấn đề cá nhân và vai trò trong tổ chức  5,Nhận dạng và mô tả các nhóm làm việc | 1-2-5-3-4 | 1-4-5-2-3 | 3-2-1-4-5 | 3-2-1-5-4 | 3-2-4-1-5 | B |  | 1701 |  |
| Đâu không phải bước biến đổi USTM thành CUSTOM | Miêu tả bối cảnh tổ chức | Nhận dạng và mô tả các chủ thể | Nhận dạng và mô tả các nhóm làm việc | Nhận dạng và mô tả các cặp đối tượng - nhiệm vụ | tìm hiểu các mục đích của chủ thể | E | Các bước biến đổi USTM thành CUSTOM: Miêu tả bối cảnh tổ chức -> Nhận dạng và mô tả các chủ thể -> Nhận dạng và mô tả các nhóm làm việc -> Nhận dạng và mô tả các cặp đối tượng - nhiệm vụ -> Nhận dạng nhu cầu của những chủ thể -> Củng cố và kiểm tra các yêu cầu của chủ thể. | | 1702 |
| Một sân bay quốc tế đang xem xét việc xây dựng một hệ thống bán vé mới liên  kết các đại lý bán vé để bán vé trực tiếp đến khách hàng. Hãy phân loại các nhóm chủ thể trong  hệ thống bán vé này theo mô hình USTM/CUSTOM. |  |  |  |  |  | - Nhóm thứ nhất: nhân viên đại lý bán vé, nhân viên bán vé trong tài khoản để quyết định xem có thực hiện được giao dịch rút tiền hay không. -Tính dùng được:  +Giao diện thân thiện, dễ sử dụng : có nhiều nhất 6 chức năng lựa chọn số tiền rút, ít những thao táo phụ.  +Thời gian để load không vượt quá 2s. +Hiệu quả hoạt động trên 96% +Hệ thống hoạt động 24/24h +Tính an toàn ,bảo mật của hệ thống đảm bảo: không bị ăn cắp mật khẩu, tài khoản. | | 1703 |  |
| Bước nào sau đây là một trong sáu bước thực hiện theo USTM? | Xác định và mô tả các nhóm làm việc, kể cả các nhóm chính thức và không chính thức | Liệt kê các nhiệm vụ chính | Thiết lập môi trường bên ngoài | Phân tích hệ thống xã hội | Phân tích hệ thống kỹ thuật | | | 1704 |  |
| Bước nào sau đây là một trong sáu bước thực hiện theo USTM ? | Mô tả ngữ cảnh tổ chức | Ghi nhận các vấn đề và bắt đầu phân tích | Tạo lập định nghĩa gốc từ quan điểm của một bên liên quan bất kỳ | Định nghĩa mô hình khái niệm | Xác định các thay đổi hữu ích cho toàn bộ hệ thống | | | 1705 |  |
| Bước nào sau đây là một trong sáu bước thực hiện theo USTM ? | Xác định các nhu cầu của các bên liên quan | Phân tích hệ thống xã hội | Phân tích hệ thống kỹ thuật | Đặc tả yêu cầu về mức độ hiệu năng thỏa mãn | Đặc tả yêu cầu về chức năng, tính dùng được, tính chấp nhận được cho hệ thống kỹ thuật mới | | | 1706 |  |
| Bước nào sau đây là một trong sáu bước thực hiện theo USTM ? | Xác định đầu vào của các nhiệm vụ (bên ngoài hệ thống) | Xác định và mô tả các cặp nhiệm vụ - đối tượng | Liệt kê các nhiệm vụ chính | Thiết lập môi trường bên ngoài | Mô tả quá trình biến đối từ đầu vào thành đầu ra | | | 1707 |  |
| Bước nào sau đây là một trong sáu bước thực hiện theo USTM ? | Ghi nhận các vấn đề và bắt đầu phân tích | Định nghĩa mô hình khái niệm | Xác định các thay đổi hữu ích cho toàn bộ hệ thống | Liệt kê các nhiệm vụ chính | Xác định và mô tả các bên liên quan | | | 1708 |  |
| Nhóm người nào sau đây không có trong mô hình USTM? | Nhóm những người sử dụng hệ thống | Nhóm những người không trực tiếp sử dụng hệ thống nhưng họ lại nhận thông tin đầu ra từ hệ thống hoặc cung cấp thông tin đầu vào cho hệ thống (ví dụ, người nhận báo cáo được tạo ra bởi hệ thống) | Nhóm những người không trực tiếp sử dụng hệ thống nhưng họ lại nhận thông tin đầu vào từ hệ thống hoặc cung cấp thông tin đầu ra cho hệ thống | Nhóm những người không nằm trong các nhóm trên nhưng họ chịu ảnh hưởng bởi sự thành công hay thất bại của hệ thống | Nhóm những người tham gia thiết kế, phát triển và bảo trì hệ thống | C |  | 1709 |  |
| Sắp xếp các giai đoạn sau theo đúng thứ tự của mô hình SSM 1. Xác định các thay đổi khả quan đủ 2 điều khiển: có thể và khả thi 2. Xây dựng các mô hình khái niệm của hệ thống được đặt tên trong định nghĩa gốc 3. Cải thiện vấn đề 4. Nhập vào tình hình được xem là có vấn đề 5. So sánh các mô hình với tình huống thực tế 6. Miêu tả tình trạng của vấn đề 7. Xây dựng định nghĩa gốc của các hệ thống có liên quan hoạt động có mục đích | 1-3-5-7-2-4-6 | 3-4-2-5-7-6-1 | 7-2-4-6-5-3-1 | 4-6-7-2-5-1-3 | 5-2-3-4-1-7-6 | |  | 1710 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1710 |  |
| Trong mô hình SSM, CATWOE là viết tắt của 6 thành phần. Em hãy cho biết đó là những thành phần nào? | | | | | | | | | 1711 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1711 |  |
| Trình bày các hiểu biết của bản thân về mô hình SSM đã được học | | | | | | | | 1712 |  |
| Trình bày các hiểu biết của bản thân về mô hình SSM đã được học | | | | | | Đó là:-Tổ chức như là một hệ thống mà kỹ thuật và con người là các thành phần.  -Mô hình do Checkland và Scholes đề xuất năm 1991 và Eason phát triển năm 1992  \*Các bước chính của mô hình SSM:-Giai đoạn thứ nhất của mô hình SSM là nhận biết bài toán và khởi tạo bước phân tích.  -Bước tiếp theo, ta chuyển từ thế giới thực sang hệ thống bằng cách cố gắng khởi tạo một định nghĩa gốc cho hệ thống  -SSM là một cách tiếp cận mềm dẻo, hỗ trợ việc xem xét một cách chi tiết ngữ cảnh của quá trình thiết kế.Tuy nhiên nó cần có thực tế để sử dụng hiệu quả.Nó không chỉ đơn giản là cung cấp câu trả lời đúng hay sai;việc sử dụng có kết quả nếu như nó trợ giúp các nhà thiết kế hệ thống nhiều hơn. | | | 1712 |
| Giải thích những định nghĩa gốc được mô tả dưới dạng  CATWOE ở giai đoạn 2 trong các giai đoạn của mô hình SSM | | | | | | | | | 1713 |
| Giải thích những định nghĩa gốc được mô tả dưới dạng  CATWOE ở giai đoạn 2 trong các giai đoạn của mô hình SSM | | | | | | CATWOE: Clients, Actors,  Transformations, Weltanschauung, Owner,  Environment  Clients (khách hàng) – là những người nhận đầu ra hay lợi nhuận từ hệ thống.  Actors (người thực hiện) – là những người thực hiện những hoạt động trong hệ thống.  Transformations (những biến đổi) – là những thay đổi bị ảnh hưởng bởi hệ thống.  Weltanschauung (quang cảnh thế giới) – tiếng Đức–một hệ thống được cảm nhận như thế nào trong một định nghĩa gốc nhất định  Owner (người chủ) – chủ sở hũu của hệ thống  Environment (môi trường) – thế giới mà  trong đó hệ thống hoạt động và bị ảnh  hưởng | | | 1713 |
| Áp dụng mô hình SSM cho hệ thống đặt chỗ máy bay | | | | | | |  | 1714 |  |
| Áp dụng mô hình SSM cho hệ thống đặt chỗ máy bay | | | | | | Clients –Khách hàng của hãng  Actors – nhân viên đại lý  Transformations –Từ ý định và yêu cầu của khách hàng chuyển thành việc bán những chỗ trên một chuyến bay và lợi nhuận cho hãng  Weltanschauung – Lợi nhuận có thể được tối ưu bằng các hình thức bán hàng hiệu quả  Owner: Người quản lý hàng không  Environment: Các quy định về quyền hàng không dân dụng và các pháp  chế quốc gia về hợp đồng. Các chính sách về đại lý địa phương trên toàn thế giới | | | 1714 |
| Các bước chính cảu mô hình SSM | | | |  |  |  |  | 1715 |  |
| Các bước chính cảu mô hình SSM | | | |  |  | Giai đoạn thứ nhất của mô hình SSM là nhận biết bài toán và khởi tạo bước phân tích.  -Bước tiếp theo, ta chuyển từ thế giới thực sang hệ thống bằng cách cố gắng khởi tạo một định nghĩa gốc cho hệ thống | | | 1715 |
| Những đáp án nào đúng khi nói về mô hình SSM? | Tập trung vào việc xác định các yêu cầu của con người và hệ thống | Tập trung vào việc hiểu hiện trạng của tổ chức | Gồm 2 giai đoạn: Giai đoạn 1: nhận biết, phân tích vấn đề rồi mô tả chi tiết bài toán tạo nên bức tranh phong phú về hệ thống Giai đoạn 2: chuyển từ thế giới thực sang hệ thống bằng cách khởi tạo định nghĩa gốc cho hệ thống | Cho phép nhận biết sự khác biệt giữa thế giới thực và hệ thống | Quan điểm của các bên liên quan về cùng một hệ thống là không giống nhau | B, D, E |  | 1716 |  |
| Bước nào sau đây là một trong sáu bước thực hiện theo SSM ? | Ghi nhận các vấn đề và bắt đầu phân tích | Phân tích hệ thống xã hội | Phân tích hệ thống kỹ thuật | Đặc tả yêu cầu về mức độ hiệu năng thỏa mãn | Đặc tả yêu cầu về chức năng, tính dùng được, tính chấp nhận được cho hệ thống kỹ thuật mới | | | 1717 |  |
| Bước nào sau đây không phải là một trong sáu bước thực hiện theo SSM? | Xác định các thay đổi hữu ích cho toàn bộ hệ thống | Mô tả ngữ cảnh tổ chức | Ghi nhận các vấn đề và bắt đầu phân tích | Tạo lập định nghĩa gốc từ quan điểm của một bên liên quan bất kỳ | Định nghĩa mô hình khái niệm | | | 1718 |  |
| Các kỹ thuật đánh giá hình thành là: | Cognitive walkthrough | Pencil and paper mock-ups | Cooperative evaluation | Scenario-based evaluation | Logging and trachking | | | 1719 |  |
| Những đáp án nào SAI khi nói về mô hình SSM? | Tập trung vào việc xác định các yêu cầu của con người và hệ thống | Tập trung vào việc hiểu hiện trạng của tổ chức | Gồm 2 giai đoạn. Giai đoạn 1: nhận biết, phân tích vấn đề rồi mô tả chi tiết bài toán. Giai đoạn 2: khởi tạo định nghĩa gốc cho hệ thống | Cho phép nhận biết sự khác biệt giữa thế giới thực và hệ thống | Quan điểm của các bên liên quan về cùng một hệ thống là không giống nhau | | | 1720 |  |
| Mô hình SSM là gì? Mục đích của bước định nghĩa mô hình khái niệm trong mô hình SSM là gì? Lấy ví dụ minh họa cụ thể trong bài tập lớn em đã thực hiện về sản phẩm đầu ra của bước này . | | | | | | | | 1721 |  |
| Các yêu cầu Phi chức năng? | | | |  |  |  |  | 1722 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1722 |  |
| Trình bày các giai đoạn của Mô hình thiết kế SSM. Đưa ra ví dụ cho giai đoạn 2 của mô hình thiết kế SSM? | | | | | | | | | 1723 |
| Trình bày các giai đoạn của Mô hình thiết kế SSM. Đưa ra ví dụ cho giai đoạn 2 của mô hình thiết kế SSM? | | | | | | Các giai đoạn của mô hình thiết kế SSM  - Giai đoạn 1: xác định vấn đề và khởi động việc phân tích -> một mô tả chi tiết về trạng thái vấn đề  - Giai đoạn 2: Chuyển từ thế giới thực sang thế giới hệ thống, tạo ra những định nghĩa gốc cho hệ thống. Những định nghĩa này tồn tại dưới dang CATWOE  +C (Clients): những người nhận đầu ra của hệ thống  +A (Actors): những người thực hiện các hoạt động trong hệ thống  +T (Transformations): những biến đổi xảy ra trong hệ thống. Đây là một trong những định nghĩa gốc quan trọng vì nó dẫn đến những hành động được tạo ra trong các bước tiếp theo. Để xác định được những biến đổi, cần xác định đầu vào và đầu ra của hệ thống  +W (Weltanschauung): một hệ thống được cảm nhận như thế nào trong một định nghĩa gốc nhất định  +O (Owner): chủ nhân của hệ thống  +E (Environment): môi trường mà hệ thống hoạt động và bị ảnh hường  - Giai đoạn 3: tạo ra mô hình khái niệm (conceptual model), định nghĩa hệ thống phải làm gì để thỏa mãn các định nghĩa gốc.  - Giai đoạn 4: Quay lại với các mô tả thế giới thực và so sánh hệ thống thực với mô hình khái niệm. tìm ra những sự không nhất quán -> chỉ ra sự thay đổi và những vấn đề tiềm ẩn  - Giai đoạn 5: Tạo ra những thay đổi cần thiết cho hệ thống | Ví dụ giai đoạn 2 của mô hình SSM  Hệ thống đặt chỗ hàng không  - Clients: Khách hàng  - Actors: Đại lý  - Transformations: từ ý định và yêu cầu của khách hàng chuyển thành bán chỗ trên một chuyến bay và lợi nhuận cho hãng  - Weltanschauung: Lợi nhuận có thể tối ưu bằng các hình thức bán hàng hiệu quả  - Owner: Người quản lý hãng hàng không  - Environment: Các quy định về quyền hàng không dân dụng và các pháp chế quốc gia về hợp đồng. Các chính sách về đại lý địa phương trên toàn thế giới | | 1723 |
| ví dụ 1 hệ thống như sau: người dùng đỗ xe và thực hiện mở cốp xe bằng cách đá chân vào một vị trí dưới gầm xe. Theo mô hình OSTA, trong xác định các bước để hiểu yêu cầu nghiệp hệ thống, phương án nào là kết quả của bước xác định đầu vào: | đỗ xe | đá chân tiếp xúc với vị trí cảm ứng | thấy cốp mở | di chuyển lại gần cốp xe | ra khỏi xe | B | vì đầu vào của hệ thống mở cốp xe này là việc đá chân, hệ thống chuyển đổi thành đầu ra là mở cốp xe. Đỗ xe là bối cảnh sử dụng hệ thống còn các hành động khác chỉ là hoạt động bình thương của người dùng | | 1724 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Mô hình SSM là gì?Mục đích của bước định nghĩa mô hình khái niệm trong mô hình SSM là gì? |  |  |  |  |  | Mô hình SSM được xây dựng để hiểu hiện trạng của tổ chức, coi công nghệ, con người là các thành phần của tổ chức, cho phép nhận biết sự khác biệt giữa thế giới thực và hệ thống. Mục đích của bước định nghĩa mô hình khái niệm trong mô hình SSM là: Đưa ra được các nhiệm vụ mà hệ thống cần thực hiện (hệ thống phải làm gì?), các hành động và biến đổi trạng thái của hệ thống kiểu phân cấp, sau đó cần tinh chỉnh mô hình cho điến khi hoàn chỉnh và đúng. | | 1726 |  |
| Mô hình đa cách nhìn có mấy giai đoạn? Sản phẩm của mỗi giai đoạn? | | | | | | Mô hình đa cách nhìn có 5 giai đoạn: 1. Phân tích hoạt động người dùng, sản phẩm của giai đoạn này là mô hình các nhiệm vụ chính PTM 2. Phân tích thông tin, sản phẩm của giai đoạn này là mô hình chức năng FM và mô hình thực thể (khái niệm) EM 3. Phân tích và thiết kế các khía cạnh xã hội, kĩ thuật. Sản phẩm của giai đoạn này là các vai trò RS, các nhiệm vụ của người dùng PT, yêu cầu các nhiệm vụ của máy tính CTR 4. Thiết kế tương tác người máy, sản phẩm của giai đoạn này là các yêu cầu kĩ thuật 5. Thiết kế các khía cạnh kĩ thuật | Dựa theo biểu đồ mô hình đa cách nhìn | | 1727 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1728 |  |
| Đáp án nào sau đây là đúng khi nói về mô hình đa cách nhìn ? | Mô hình này giúp đội thiết kế hiểu và ghi lại yêu cầu người dùng | Mô hình một số khía cạnh hiểu biết, tri thức, ý định và cách xử lý của người sử dụng | Là một cách tiếp cận tổ hợp nhiều cách tiếp cận trong một giai đoạn, có phương pháp kiểm tra | Cách thức làm việc với người dùng trong quá trình thiết kế : thiết kế thành viên và thiết kế xã hội xã hội | Tất cả những đáp án trên | C |  | 1729 |  |
| Phát biểu nào sau đây là ĐÚNG khi nói về mô hình đa cách nhìn (multiview model)? | Mô hình này giúp đội thiết kế hiểu và ghi lại yêu cầu người dùng | Mô hình một số khía cạnh hiểu biết, tri thức, ý định và cách xử lý của người dùng | Là một cách tiếp cận tổ hợp nhiều cách tiếp cận trong một giai đoạn, có phương pháp kiểm tra | Mô tả cách thức làm việc với người dùng trong quá trình thiết kế | Là mô hình kỹ thuật xã hội nổi bật nhất để thiết kế hệ thống | | | 1730 |  |
| Mô hình đa cách nhìn có mấy giai đoạn? | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | D | mô hình đa cách nhìn có 5 giai đoạn là: phân tích hoạt động người dùng, phân tích thông tin, phân tích và thiết kế khía cạnh xã hội, thiết kế tương tác người máy, thiết kế các khía cạnh kỹ thuật | | 1731 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1732 |  |
| Mô hình đa cách nhìn có bao nhiêu cách tiếp cận trong một giai đoạn | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |  |  | 1733 |  |
| Mô hình đa cách nhìn có bao nhiêu cách tiếp cận trong một giai đoạn | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | C |  | 1733 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Mô hình nhận thức nhằm mục đích gì?Phân loại theo cách thức mô tả các đặc trưng về khả năng và hiệu năng người dùng? | | | | | | Mục Đích: Mô hình nhận thức nhằm mục đích biểu diễn người dùng khi họ tương tác với giao diện. Phân loại theo cách thức mô tả các đặc trưng về khả năng và hiệu năng của người dùng : có 2 loại mô hình: -Mô hình khả năng:dự đoán một dãy kết quả các hành vi hợp lệ có thể được thực hiện bởi người dùng. -Mô hình hiệu năng: không chỉ miêu tả những kết quả hành vi cần thiết mà còn thực sự miêu tả những gì người sử dụng cần phải biết và cách họ áp dụng kiến thức dó vào việc thực thi các nhiệm vụ thực sự. | Mục Đích: Mô hình nhận thức nhằm mục đích biểu diễn người dùng khi họ tương tác với giao diện. Phân loại theo cách thức mô tả các đặc trưng về khả năng và hiệu năng của người dùng : có 2 loại mô hình: -Mô hình khả năng:dự đoán một dãy kết quả các hành vi hợp lệ có thể được thực hiện bởi người dùng. -Mô hình hiệu năng: không chỉ miêu tả những kết quả hành vi cần thiết mà còn thực sự miêu tả những gì người sử dụng cần phải biết và cách họ áp dụng kiến thức dó vào việc thực thi các nhiệm vụ thực sự. | | 1735 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1736 |  |
| Lấy 1 ví dụ đơn giản về biểu diễn nhận thức bằng mô hình nhận thức ? Nêu một số đặc tính của mô hình nhận thức? | | | | | | - Ví dụ đơn giản về biểu diễn nhận thức bằng mô hình nhận thức: một đứa trẻ chưa biết về chiếc ô tô nếu nó được xem một hình vẽ ô tô trong một cuốn sách hoặc một bức tranh vẽ về chiếc ô tô thì lúc gặp chiếc ô tô nó có thể nhận ra ô tô tuỳ thuộc vào chất lượng hình vẽ  - Một số đặc tính của mô hình nhận thức là: không đầy đủ, tiến bộ dần dần, có thể có lỗi hay có yếu tố không chắc chắn, cung cấp biểu diễn đơn giản cho các hiện tượng phức tạp, có thể biểu diễn dưới dạng các tập luật như các luật điều kiện (if-else) | - Mô hình nhận thức: là một trong 3 cách biểu diễn các tình huống thực tế hoặc tưởng tượng trong ký ức của con người . Nó đại diện cho những gì được cho là đúng. Do vậy các ví dụ lấy phải thể hiển được cách điều trong khái niệm - Một số đặc tính của mô hình nhận thức là: không đầy đủ, tiến bộ dần dần, có thể có lỗi hay có yếu tố không chắc chắn, cung cấp biểu diễn đơn giản cho các hiện tượng phức tạp, có thể biểu diễn dưới dạng các tập luật như các luật điều kiện (if-else) | | 1737 |
| Phân loại mô hình nhận thức theo khả năng hiểu biết của người sử dụng bao gồm | Mô hình phân cấp cấu trúc và mục đích và nhiệm vụ của người sử dụng | Mô hình văn phạm và ngôn ngữ | Mô hình vật lý và thiết bị | A,B,C đúng |  | D |  | 1738 |  |
| Phát biểu nào sau đây là SAI khi nói về mô hình nhận thức (mental model)? | Một mô hình nhận thức cho phép người dùng mô phỏng hoạt động của hệ thống | Mô hình nhận thức không phải lúc nào cũng đúng | Trong lĩnh vực tương tác người máy, người dùng tạo ra mô hình nhận thức trong khi tương tác với một hệ thống máy tính | Mô hình nhận thức là một trong 3 cách biểu diễn các tình huống thực tế hoặc tưởng tượng trong ký ức con người | Mô hình nhận thức đại diện cho những gì được cho là sai, không đại diện cho những gì được cho là đúng | | | 1739 |  |
| Trình bày hiểu biết của em về mô hình nhận thức. Lấy ví dụ minh họa cụ thể trong bài tập lớn em đã thực hiện về sản phẩm đầu ra theo mô hình trên. | | | | | | | | 1740 |  |
| Qúa trình xác định các yêu cầu của khách đối với hệ thống mà ta đang phát triển trả lời câu hỏi gì ? | | | | | | Trả lời 3 câu hỏi chính : Người dùng là ai ? Mục đích của họ là gì ? Nhiệm vụ nào họ muốn hoàn thành ? | Trả lời 3 câu hỏi chính : Người dùng là ai ? Mục đích của họ là gì ? Nhiệm vụ nào họ muốn hoàn thành ? | 1741 |  |
| Loại mô hình nào theo cách thức mô tả các đặc trưng về khả năng và hiệu  năng của người dùng? | Mô hình GOMS | Mô hình hiệu năng | Mô hình Keystroke | B,C | A,C | B | Chỉ có 2 loại mô hình theo cách thức mô tả các đặc trưng về khả năng và hiệu  năng của người dùng là mô hình hiệu năng và mô hình khả năng. | | 1742 |
| Mô hìình nhận thức có bao nhiêu đặc điểm? | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |  |  | 1743 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1743 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Sử dụng biểu đồ luồng dữ liệu (DFD) để đặc tả chức năng hệ thống bán vé ? | | | | | | - Yêu cầu sử dụng đúng cú pháp của biểu đồ luồng dữ liệu (DFD) - Có một số chức năng chính: nhập thông tin, kiểm tra giờ tàu chạy, đặt chỗ, phát hành vé | - Đặc tả chức năng : là đặc tả cái mà hệ thống như con người hay máy tính phải làm - Công cụ: sơ đồ luồng dữ liệu (DFD), máy trạng thái hữu hạn, ngôn ngữ tự nhiên có cấu trúc | | 1745 |
| các đặc điểm của mô hình nhận thức? | | | | |  |  |  | 1746 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1746 |  |
| Tại sao việc đặc tả này lại rất quan trọng? | | | | |  |  |  | 1747 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1747 |  |
| Đặc tả chức năng là gì? Các công cụ hỗ trợ đặc tả chức năng? | | | | | | |  | 1748 |  |
| Đặc tả chức năng là gì? Các công cụ hỗ trợ đặc tả chức năng? | | | | | | Là đặc tả cái mà hệ thống phải làm. Hệ thống ở đây có thể là con người, máy tính. . | - Việc quyết định hành động nào sẽ được thực hiện bởi con người hay bởi máy tính sẽ được thực hiện ở pha phân tích nhiệm vụ  - Đặc tả chức năng bao gồm đặc tả các ràng buộc mà chức năng khi thực hiện phải tính đến  - Việc đặc tả thường được chia thành nhiều module có phân cấp để dễ điểu khiển và cho phép xử lý riêng biệt: đi từ mức trừu tượng đến mức cụ thể  - Quan trọng: thu thập các yêu cầu không thể thực hiện được và chỉ đặc tả các yêu cầu này một lần | | 1748 |
| Một mạng xã hội giúp mọi người chia sẻ ảnh thì những đặc tả nào là đặc tả chức năng ? | Người dùng có thể like ảnh của nhau | Ảnh đăng lên phải có định dạng .jpg, .png | Có thể chia sẻ ảnh của bất kỳ ai trên trang cá nhân của mình | Tên người dùng không thể có những ký tự như : ?, %,&,@ | Người dùng có thể xóa tài khoản của mình bất kỳ lúc nào | A, C, E | Vì đặc tả chức năng là đặc tả những gì mà hệ thống có thể làm được | | 1749 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1750 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Trình bày hiểu biết về mô hình nhận thức |  |  |  |  |  | Mô hình một số khía cạnh hiểu biết, tri thức, ý định và cách xử lý của người sử dụng. Ø Các kĩ thuật khác nhau thì có cách biểu diễn khác nhau Ø Có 2 cách phân loại các mô hình nói trên. Phân loại theo cách miêu tả các đặc điểm về khả năng và hiệu quả thực hiện của người sử dụng: ü Mô hình khả năng: Là các mô hình dự báo các kết quả hợp lệ của hành vi nhưng thường không quan tâm đến xem liệu rằng chúng thực sự có thể thực hiện bởi người sử dụng hay không. ü Mô hình hiệu quả thực hiện: Ngược lại với mô hình khả năng, các mô hình hiệu quả thực hiện không chỉ miêu tả những kết quả hành vi cần thiết mà còn thực sự miêu tả những gì người sử dụng cần phải biết và cách họ áp dụng kiến thức đó vào việc thực thi các nhiệm vụ thực sự. Phân loại theo khả năng hiểu biết về người sử dụng -Mô hình phân cấp cấu trúc mục đích và nhiệm vụ của người sử dụng -Các mô hình văn phạm và ngôn ngữ -Các mô hình vật lý và thiết bị | | 1752 |  |
| Phương pháp đặt câu hỏi (question-asking protocol) dùng để làm gì ? | Đánh giá về mặt ghi nhớ và mức độ chính xác của người dùng | Hiểu mô hình nhận thức của người dùng về hệ thống và các nhiệm vụ, họ gặp khó khăn ở đâu khi tìm hiểu và sử dụng hệ thống | Đánh giá về mặt cảm xúc, những phản hồi của người dùng | Kiểm thử tính dùng được của các sản phẩm hỗ trợ người dùng làm việc trong môi trường cộng tác | Lấy phản hồi từ người dùng về một chức năng quan trọng hoặc lấy báo cáo định kỳ từ người dùng | | | 1753 |  |
| Các công cụ dùng để đặc tả chức năng là: | Sơ đồ luồng dữ liệu | Máy với trạng thái hữu hạn | Ngôn ngữ tự nhiên có cấu trúc | BNF | TAG |  |  | 1754 |  |
| Đặc tả dữ liệu là gì? | | |  |  |  |  |  | 1755 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1755 |  |
| Tại sao cần bổ sung các ràng buộc liên quan đến các công cụ đặc tả dữ liệu | | | | | | | | | 1756 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1756 |  |
| Trình bày khái niệm tương tác người máy , phân biệt tính hữu dụng và tính tiện dụng? | | | | | | | | | 1757 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1757 |  |
| Đặc tả dữ liệu có mấy kĩ thuật chính | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | C |  | 1758 |  |
| Đặc tả chức năng là gì ? Nêu những công cụ hỗ trợ đặc tả chức năng |  |  |  |  |  | Là đặc tả cái mà hệ thống (con người, máy tính, …) phải làm - Việc quyết định hành động nào sẽ được thực hiện bởi con người hay bởi máy tính sẽ được thực hiện ở pha phân tích nhiệm vụ - Đặc tả chức năng bao gồm đặc tả các ràng buộc mà chức năng khi thực hiện phải tính đến - Việc đặc tả thường được chia thành nhiều module có phân cấp để dễ điểu khiển và cho phép xử lý riêng biệt: đi từ mức trừu tượng đến mức cụ thể - Quan trọng: thu thập các yêu cầu không thể thực hiện được và chỉ đặc tả các yêu cầu này một lần Công cụ: - Đặc tả dữ liệu Sơ đồ luồng dữ liệu (Data Flow Diagram - DFD) - Máy với trạng thái hữu hạn - Ngôn ngữ tự nhiên có cấu trúc | | 1759 |  |
| Mô hình nào cho phép đặc tả yêu cầu người dùng ? | PIE | ATN (Augmented Transition Networks) | CSP (Communicating Sequential Process) | ERD (Entity Relationship Diagrams) | HTA (Hierarchy Task Analysis) | | | 1760 |  |
| Trình bày nội dung của mô hinh hóa người dùng? | | | | | |  |  | 1761 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1761 |  |
| Đặc tả tính dùng được như thế nào? | | | | |  |  |  | 1762 |  |
| Đặc tả tính dùng được như thế nào? | | | | |  | Trong giao tiếp người dùng \_ máy tính cần đặc tả thêm tính dùng được, việc đặc tả tính dùng được được tiến hành đồng thời với đặc tả chức năng và đặc tả dữ liệu với cùng một kĩ thuật.Hoạt động đặc tả tính dùng được có liên quan đến đánh giá quy trình thiết kế.Việc đặc tả tính dùng được thường được thể hiện qua 2 mô hình mô hình tương tác (các ràng buộc yêu cầu tương tác khi thực hiện một chức năng) và mô hình thông tin(các ràng buộc yêu cầu về thu thập và hiển thị dữ liệu liên quan đến các dữ liệu của chương trình). Để đặc tả tính dùng được chính xác, ta nên chiếu theo các tiêu chí tính dùng được mô tả trong chuẩn ISO 9241 | Bài giảng trên ACU | | 1762 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1763 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Khái niệm, bản chất và các kỹ thuật sử dụng để đặc tả dữ liệu ? |  |  |  |  |  | - Đặc tả dữ liệu là biểu diễn luồng dữ liệu, ngữ nghĩa, cấu trúc chính của dữ liệu đáp ứng yêu cầu người dùng. - Bản chất : là đặc tả chỉ tập trung vào dữ liệu.  Các kỹ thuật sử dụng trong đặc tả dữ liệu :   + Kỹ thuật quan sát  + Kỹ thuật phân tích tài liệu  + Kỹ thuật phỏng vấn . | | 1765 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1766 |  |
| Một mục đích có thể được thực hiện bởi các công cụ nào sau đây? | A. Phương pháp | B. Công cụ | C. Kỹ thuật | D. Thể chất | E. Tri thức người dùng | Đáp án (A,B,C) | Giải thích: Tri thức, thể chất của người dùng không phải là công cụ, để hoàn thành mục tiêu | | 1767 |
| phân tích nhiệm vụ tập trung vào mấy hành động | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | C đúng | – Người dùng (actions)  – Đối tượng mà người dùng tác động vào (objects)  – Hiểu biết mà người dùng cần có (knowledge) | | 1768 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1769 |  |
| Các yếu tố phân tích nghiệp vụ thường tập trung vào | Cách thức người dùng thực hiện công việc để đạt được mục đich của mình. | Đối tượng mà người dùng tác động vào | Những tri thức mà người dùng cần có để đạt được mục đích mong muốn | A,B,C sai | A,B đúng | A,B,C đúng | | 1770 |  |
| Định nghĩa của phân tích công việc là gì? | Phân tích công việc là sự hiểu biết các công việc cần thiết để chạy hệ thống | Phân tích công việc là nghiên cứu về cách mọi người thực hiện nhiệm vụ với hệ thống hiện | Phân tích công việc là sự hiểu biết làm thế nào hệ thống các công trình |  |  | B |  | 1771 |  |
| Có bao nhiêu cách để tiếp cận phân tích công việc và có những cách nào? | Hai cách: phương pháp dựa trên kiến thức và phân chia công việc | Ba cách: Phân chia công việc , phương pháp dựa trên kiến thức và kỹ thuật Entity-mối quan hệ dựa trên | Chỉ có phân chia công việc |  |  | B |  | 1772 |  |
| Cách tiếp cận nào dưới đây không được sử dụng trong việc phân tích các công việc (Task Analysis) trong một hệ thống? | Phân giải công việc | Các kĩ thuật dựa trên vai trò | Các kĩ thuật dựa trên tri thức | Các kĩ thuật dựa trên thực thể-quan hệ |  | B |  | 1773 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1774 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1775 |  |
| Đâu không phải là thành phần của  bản đặc tả nhiệm vụ? | Thời gian thực  hiện các nhiệm  vụ | Tần suất thực  hiện các nhiệm  vụ | Cách thức xâu  chuỗi các nhiệm  vụ | Phân rã nhiệm vụ | Điều kiện, công cụ,  kỹ năng đào tạo | D |  | 1776 |  |
| Đầu ra của bước phân tích nhiệm vụ là gì ? Mô tả vắn tắt đầu ra của bước phân tích nhiệm vụ mà nhóm em đã thực hiện trong bài tập lớn. Tự đánh giá mức độ hoàn thiện và nêu lý do. | | | | | | | | 1777 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1778 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1779 |  |
| Kết quả cần đạt của quá trình phân tích nhiệm vụ là: Cần hiểu được các chức năng nghiệp vụ của hệ tương tác. Muốn vậy cần đảm bảo bao nhiêu yếu tố? | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | E |  | 1780 |  |
| Kết quả cần đạt của quá trình phân tích nhiệm vụ là cần hiểu được các chức năng nghiệp vụ của hệ tương tác. Muốn vậy cần đảm bảo bao nhiêu yếu tố? | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |  |  | 1781 |  |
| Trường hợp nào sau đây cần viết hướng dẫn sử dụng và tài liệu hệ thống: | Thiết kế ứng dụng trên điện thoại | Thiết kế hệ thống mở cốp xe từ xa cho ô tô | Thiết kế hệ thống điều chỉnh ghế ngồi cho ô tô | Thiết kế hệ thống giải trí trên ô tô | Tất cả các trường hợp trên | E | Các trường hợp thiết kế như trên luôn cần có viết hướng dẫn sử dụng và tài liệu hệ thống để cho những người dùng thiếu kinh nghiệm có thể biết cách sử dụng dễ dàng hơn. | | 1782 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1783 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1783 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1784 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1786 |  |
| Khi thu thập thông tin người dùng để thiết kế giao diện , người phát triển cần lưu ý những gì | A : Khai thác và ghi nhận quan điểm cá nhân của từng người | B : Đối tượng tham gia bao gồm cả người dùng thường xuyên và người mới bắt đầu | C : Đưa người dùng tham gia dùng thử phiên bản thử nghiệm | D : A B C | E : Không đáp án nào đúng | | | | 1787 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1787 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1788 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Điều gì không nên được đưa vào khi thiết kế chi tiết giao diện hệ thống lắp đặt thêm cho xe ô tô: | Menu khuyên dùng | Danh sách hành động gợi ý các đối tượng giao diện | . Tần suất làm nhiệm vụ sẽ chỉ ra những lựa chọn mặc định | Những hành động tương tác được thiết kế một cách chi tiết, tỉ mỉ | Những chu trình nhiệm vụ có sẵn sẽ chỉ ra những thiết kế về đối thoại | D | D là đáp án vì không nên thiết kế giao diện quá chi tiết, lúc đó sẽ khiến hệ thống mất tính linh hoạt. | | 1790 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1791 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1791 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1792 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Trong một nhóm làm việc, để hoàn thành nhanh nhiệm vụ thì nên sử dụng phương pháp nào? | Dựa vào tri thức | Dựa vào mô hình quan hệ thực thể | Phân tích tổng quát | Phân rã nhiệm vụ | Không có phương pháp nào phù hợp | D | Phương pháp phân rã nhiệm vụ sẽchia nhiệm vụ thành các nhiệm vụ con, thích hợp để làm việc nhóm hơn. | | 1794 |
| kế hoạch xác định các nhiệm vụ con gồm mấy thành phần | 1 | 2 | 3 | 4 | 10 | e | Cách mà các nhiệm vụ con được kết hợp   • Trình tự các nhiệm vụ được thực hiện   • Các nhiệm vụ có điều kiện hoặc các nhiệm vụ tùy chọn  • Các cách tối ưu trong thực hiện các nhiệm vụ   • Hoạt động lặp của các nhiệm vụ.  Một số lưu ý khi viết mô tả phân tích nhiệm vụ theo phân cấp:   • Một HTA bắt đầu với một mục tiêu (Goal)   • Mục tiêu luôn được đánh số thứ tự 0   • Số thứ tự một nhiệm vụ con được bắt đầu với số thứ tự của nhiệm vụ cha cộng với số thứ tự của nhiệm vụ con   • Mỗi một nhiệm vụ nếu có thể được phân rã các nhiệm vụ con luôn phải có một kết hoạch đi kèm   • Số thứ tự của kế hoạch luôn trùng với số thứ tự của nhiệm vụ đi kèm | | 1795 |
| Biểu diễn phân tích công việc "Hút bụi":  0. Mục đích: Hút bụi trong nhà  1. Lấy máy hút bụi  2. Lắp các phụ tùng của máy  3. Thực hiện hút bụi: 3.1. Hút bụi ngoài hành lang, 3.2. Hút bụi trong phòng khách, 3.3. Hút bụi trong phòng ngủ  4. Đổ túi chứa bụi  5. Tháo các phụ tùng và cất máy  Các nhiệm vụ nào cần có kế hoạch thực hiện? | 0, 3 | 1,2 | 3, 4 | 0,1 | 4,5 | A | Plan 0 (Kế hoạch 0):  - Thể hiện cách thực hiện các nhiệm vụ đến 5 của đích 0.  - Thực hiện các công việc 2,3,5 theo trình tự.  - Khi túi chứa bụi đầy thì thực hiện công việc 4.  Plan 3 (Kế hoạch 3):  - Thể hiện cách thực hiện các nhiệm vụ từ 3.1 đến 3.3.  - Thực hiện các nhiệm vụ 3.1, 3.2, 3.3 theo thứ tự bất kỳ, phụ thuộc vào nhu cầu. | | 1796 |
| Số mức phân rã đối với một hệ thống lớn nào sau đây là hợp lý: | 3 | 5 | 8 | 10 | 2 | B | Việc phân rã chức năng không nên quá 6 mức đối với một hệ thống lớn và không quá 3 mức đối với hệ thống nhỏ | | 1797 |
| Phân tích nhiệm vụ "In văn bản Microsoft Word 2016" (HAT) | Chọn In, Tệp, chọn số bản sao, chọn máy in, thiết đặt, bấm In | Chọn In, Tệp, chọn máy in, thiết đặt, bấm In | Chọn Tệp, In, chọn số bản sao, chọn máy in, bấm In | Chọn Tệp, In, chọn số bản sao, chọn máy in, thiết đặt, bấm In | Chọn Tệp, In, chọn máy in, thiết đặt, bấm In | A, B |  | 1798 |  |
| Quy trình người dùng nhận một cuộc gọi đến có hai cách:  - Cách 1 : Sử dụng màn hình giao diện thông qua tương tác chạm vào nút bấm trên màn hình cảm ứng  - Cách 2: Sử dụng tương tác kiểu mệnh lệnh.  Cách phân tích nhiệm vụ trên thuộc mô hình nào? | HAT | GOMS | BNF | TAG | BNF + TAG | B |  | 1799 |  |
| Đâu là cách tiếp cận phân tích nhiệm vụ? | Phân rã nhiệm vụ | Dựa vào nhận thức | Dựa vào mô hình quan hệ thực thể | Phân tích tổng quát | Tất cả các phương án trên đều đúng | E |  | 1800 |  |
| Ý nào dưới đây là sai khi nói về "chia sẻ thời gian" (Time-sharing) trong quá trình lên kế hoạch cho HTA? | Các thành phần trong hệ thống liên quan đến thời gian, có thể trở thành vô nghĩa nếu không có thời gian. | Các thành phần có quan hệ chặt chẽ với yếu tố thời gian | Các thành phần thời gian thực | Các thành phần tồn tại trước một khoảng thời gian nào đó |  | D |  | 1801 |  |
| Trong quá trình lên kế hoạch cho HTA, kĩ thuật nào trong các kĩ thuật dưới đây được sử dụng? | Các công việc cố định và có tuần tự | Discretionary (Các công việc được phần chia và đánh giá một cách độc lập) | Mixture (Các công việc mà cả người dùng và hệ thống đều có trách nhiệm phải thực hiện) | Tất cả các ý trên đều đúng |  | D |  | 1802 |  |
| Ý nào dưới đây là sai khi nói về "Discretionary" trong quá trình lên kế hoạch cho HTA? | Các thành phần có mối quan hệ chặt chẽ với nhau | Các thành phần không có quan hệ về mặt thời gian | Các thành phần phụ thuộc vào cả người dùng và hệ thống | Các thành phần tách rời, không có quan hệ với nhau |  | D |  | 1803 |  |
| Kế hoạch cho việc pha trà: "Đun sôi nước" và cùng thời điểm đó, nếu ấm còn trà thì "làm trống ấm trà" sau đó "pha trà" và "rót trà". Những cái nào dưới đây được dùng trong HTA của kế hoạch trên ? | chuỗi cố định, vòng lặp , cộng việc không bắt buộc | chuỗi cố định, chia sẻ thời gian, discretionary | chuỗi cố định, chia sẻ thời gian, công việc không bắt buộc | chuối cố định. Công việc không bắt buộc, disretionary |  | C |  | 1804 |  |
| Phân rã nhiệm vụ cần tập trung vào những vấn đề nào ? Mô tả vắn tắt cách thức phân rã nhiệm vụ nhóm em đã thực hiện trong bài tập lớn. Đưa ra ít nhất 1 ví dụ minh họa cụ thể. | | | | | | | | 1805 |  |
| 2 mô hình của GOMS là gì | A. KLM | B. KLN | C. CMN | D. CNM | E. KCM | Đáp án(A, C) | Giải thích: 2 mô hình GOMS là KLM và CMN | | 1806 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1807 |  |
| Đâu là kĩ thuật phân tích nhiệm vụ được sử dụng ở dưới đây ?  -Ảnh  + Hoạt hình  + Ảnh chụp  + Chân dung  Gia đình  Người nổi tiếng   + Đồ họa | Phân tích công việc | Phương pháp dưa trên thực thể và mối quan hệ | Phương pháp dưa trên kiến thức |  |  | C |  | 1808 |  |
| Phương pháp nào được sử dụng trong kĩ thuật dựa trên tri thức trong quá trình phần tích các công việc trong một hệ thống? | Phân loại | Sao lưu | Phản nghĩa | Nghiên cứu về ve và tích |  | A |  | 1809 |  |
| Trong mô hình thực thể liên kết, các tập thực thể được biểu diễn bằng hình gì? | Hình tròn | Hình chữ nhật | Hình Oval | Hình thoi | Hình tam giác | B | - Các hình chữ nhật biểu diễn các tập thực thể. - Các hình Oval biểu diễn các thuộc tính, chúng được nối đến với các tập thực thể bởi các cạnh không định hướng. Có thể gạch chân đối với thuộc tính khoá của tập thực thể. - Các hình thoi biểu diễn các liên kết. Chúng được nối đến các tập thực thể bởi các cạnh có thể định hướng hoặc không định hướng | | 1810 |
| Những yếu tố nào sau đây cần có trong mô hình quan hệ thực thể: | Con người | Một nhóm người | Mối quan hệ | Hành động | Tất cả các đáp án trên | E | E đúng vì mô hình quan hệ thực thể tập trung vào mối quan hệ giữa thực thể ,hành động và người dùng trong quá trình thực hiện. | | 1811 |
| Đặc tả dữ liệu được liên kết nhờ kỹ thuật nào? | A. Quan Sát | B. Phân tích tài liệu | C. Phỏng vấn | D. Tất cả đều đúng | ` |  |  | 1812 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1812 |  |
| Trình bày hiểu biếtcủa anh/chị về mô hình ngôn ngữ Backus–Naur Form | BNF = Backus Naus Form: luật đểmô tả văn phạm đối thoại | Chỉ liên quan đến cú pháp, bỏ quangữ nghĩa của ngôn ngữ. | Có thể vẽ nhiều đoạn thẳng(polyline) nối giữa 2 điểm: chọn mộtđiểm bằng cách nhấn chuột trong vùngvẽ và chỉ ra điểm cuối cùng bằng cáchnhấn kép | Cú pháp:vẽ đường ::= <chọn đường><chọnđiểm><chọn điểm cuối> | Tất cả các ý trên | |  | 1813 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1813 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1815 |  |
| Những nguyên tắc nào là sai với mô hình ngôn ngữ BNF( chọn 2 đáp án): | . Kí hiệu “được định nghĩa” được viết là::= | . Ký hiệu kết thúc viết bằng chữ in hoa | . Ký hiệu kết thúc viết bằng chữ thường | . Ký hiệu không kết thúc viết bằng chữ thường | . Ký hiệu không kết thúc viết bằng chữ in hoa | C, E | 2 nguyên tắc C,E là sai bởi vì nó đi ngược lại với 2 nguyên tắc đúng là B, D. | | 1816 |
| Trong mô hình ngôn ngữ BNF , cú pháp nào sau đây là đúng khi mô tả chức năng vẽ đường của một ứng dụng đồ họa | vẽ đường ::= <chọn đường><chọn điểm><chọn điểm cuối> | vẽ đường ::= <chọn điểm><chọn đường><chọn điểm cuối> | vẽ đường ::= <chọn đường><chọn điểm><chọn điểm cuối> | vẽ đường ::= <chọn điểm><chọn điểm cuối> <chọn đường> | vẽ đường == <chọn đường><chọn điểm><chọn điểm cuối> | | | | 1817 |
| Đâu là cách tiếp cận đúng phân tích nhiệm vụ? | A.Khi muốn làm một robot lau nhà, ta thiết kế luôn giao diện điều khiển các chức năng của con robot. | B.Khi thiết kế một robot lau nhà, ta cần phân tích nhiệm vụ của orbot là : lau nhà, đi tiến , đi lui | C.Khi thiết kế một robot lau nhà, ta cần hiểu được người sử dụng cần những chức năng gì ở robot lau nhà | D. Khi làm một robot lau nhà,ta cần phân tích xem chức năng, hoạt động của robot lau nhà | E.Khi thực hiện làm một con robot lau nhà, ta thực hiện luôn việc | Đáp án B,C,D | Vì khi phân tích nhiệm vu ta cần nắm rõ cái đính cần thực hiện nên ta phải hoàn thành việc phân tích từng chức năng, từng hành động của hệ thống mà mình muốn thực hiện | | 1817 |
| Đâu là cách tiếp cận đúng phân tích nhiệm vụ? | A.Khi muốn làm một robot lau nhà, ta thiết kế luôn giao diện điều khiển các chức năng của con robot. | B.Khi thiết kế một robot lau nhà, ta cần phân tích nhiệm vụ của orbot là : lau nhà, đi tiến , đi lui | C.Khi thiết kế một robot lau nhà, ta cần hiểu được người sử dụng cần những chức năng gì ở robot lau nhà | D. Khi làm một robot lau nhà,ta cần phân tích xem chức năng, hoạt động của robot lau nhà | E.Khi thực hiện làm một con robot lau nhà, ta thực hiện luôn việc | | | | 1818 |
| Đâu là cách tiếp cận đúng phân tích nhiệm vụ? | A.Khi muốn làm một robot lau nhà, ta thiết kế luôn giao diện điều khiển các chức năng của con robot. | B.Khi thiết kế một robot lau nhà, ta cần phân tích nhiệm vụ của orbot là : lau nhà, đi tiến , đi lui | C.Khi thiết kế một robot lau nhà, ta cần hiểu được người sử dụng cần những chức năng gì ở robot lau nhà | D. Khi làm một robot lau nhà,ta cần phân tích xem chức năng, hoạt động của robot lau nhà | E.Khi thực hiện làm một con robot lau nhà, ta thực hiện luôn việc | Đáp án B,C,D | Vì khi phân tích nhiệm vu ta cần nắm rõ cái đính cần thực hiện nên ta phải hoàn thành việc phân tích từng chức năng, từng hành động của hệ thống mà mình muốn thực hiện | | 1818 |
| Đâu là ưu điểm của giao diện WINP | Dễ lập trình | Ít kiến thức logic | Cần màn hinh đồ họa thấp | Dễ học, dễ nhớ | Nhanh với ND có kinh nghiệm | | | | 1819 |
| Đâu là ưu điểm của giao diện WINP | Đâu là ưu điểm của giao diện WINP | Đâu là ưu điểm của giao diện WINP | Đâu là ưu điểm của giao diện WINP | Đâu là ưu điểm của giao diện WINP | Đâu là ưu điểm của giao diện WINP | Đâu là ưu điểm của giao diện WINP | Đâu là ưu điểm của giao diện WINP | 1819 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Khái niệm nào sau đây không phải về GOMS | Mục đích mà người dùng muốn thực hiện | Thao tác cơ bản cơ bản của người dùng nhằm thay đổi trạng thái tâm lý của người dùng hoặc môi trường . | Mô tả cách thức để đạt mục đích | Quy tắc lựa chọn các phương thức | Dễ dàng sử dụng với mọi đối tượng người dùng | | | | 1821 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1821 |  |
| Kĩ năng nào sau đây không phải là 1 trong 7 kĩ năng nhận thức thông thường của người dùng được chia thành các dãy các thao tác nhận thức và vận động cơ bản? | A. K - (A keystroke) Nhấn phím | B. B - (A Button Click) Nhấp chuột | C. L - (Launch Program) Chạy chương trình | D. R - (response time of system) Thời gian đáp ứng của hệ thống | E. D - (Drawing) Vẽ | | | 1822 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1822 |  |
| GOMS mô tả các hành vi người dùng thông qua mấy khái niệm chính ? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |  |  | 1823 |  |
| GOMS mô tả các hành vi người dùng thông qua mấy khái niệm chính ? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | D | 1. Goals 2. Operators 3.Methods 4. Selection Rules | | 1823 |
| GOMS là cụm từ viết tắt của từ nào? | Goal Operator Methods Selection | Good Operator Methods Selection | Go Operator Methods Selection | Goal Option Methods Selection | Goal Option Methods Success | A |  | 1824 |  |
| GOMS là cụm từ viết tắt của từ nào? | Goals Operators Methods Selections | Goal Operation Methods Selection | Go Operator Methods Selection | Goal Option Methods Selection | Goal Option Methods Subtraction | | | 1825 |  |
| GOMS là gì ? Sử dụng GOMS để mô tả ít nhất 3 nhiệm vụ chính đã được thiết kế mẫu thử trong bài tập lớn. | | | | | | | | 1826 |  |
| Các kĩ năng nhận thức thông thường của người dùng được chia thành mấy dãy các thao tác nhận thức và vận động cơ bản? | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |  |  | 1827 |  |
| Các kĩ năng nhận thức thông thường của người dùng được chia thành mấy dãy các thao tác nhận thức và vận động cơ bản? | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | D | Có 7 dãy: K, B, M, P, H, D, R | | 1827 |
| Đặc điểm của mô hình KLM? ( chọn 2 đáp án) | Dễ sử dụng | Yêu cầu kiến thức chuyên môn | Phức tạp | Chi phí cao | Đơn giản | |  | 1828 |  |
| Đặc điểm của mô hình KLM? ( chọn 2 đáp án) | Dễ sử dụng | Yêu cầu kiến thức chuyên môn | Phức tạp | Chi phí cao | Đơn giản | A, E | Mô hình KLM dễ sử dụng và đơn giản, không đòi hỏi chuyên môn cao | | 1828 |
| Câu nào sau đây là đúng khi nói về mô hình KLM: | Theo KLM, để thực hiện các mục tiêu con và lựa chọn phương thức, cần có mô hình mô tả tình huống nhiệm vụ theo cách có thể lập trình được | KLM được phát triển dựa trên thuật ngữ của các ngôn ngữ | KLM là các luật dùng để mô tả văn phạm đối thoại | Mục đích của KLM là mô tả cái mà người dùng phải thực hiện thành các nhiệm vụ con và thứ tự của các nhiệm vụ con | Mục đích của KLM là để dự đoán thời gian người dùng thực hiện một công việc | E |  | 1829 |  |
| Sử dụng mô hình KLM (GOMS ) để dự đoán thời gian người dùng thực hiện một nhiệm vụ chính đã được thiết kế mẫu thử trong bài tập lớn trong các trường hợp sau: thực hiện thành công không mắc lỗi; thực hiện thành công với 1 thao tác mắc lỗi; thực hiện nhiều lần không thành công. | | | | | | | | 1830 |  |
| Đáp án nào là KHÔNG đúng với mô hình CMN-GOMS? | Là một mô hình chi tiết mở rộng của mô hình chung GOMS | mô hình này có thể giúp dự đoán hành vi người dùng | không phải là một mô hình thiết kế hệ tương tác | có thể dự đoán thời gian thực hiện nmột nhiệm vụ | CMN GOMS có thể được trình bày dưới dạng một chương trình | C | C sai vì A đúng : CMN GOMS là một mô hình chi tiết mở rộng của mô hình chung GOM | | 1831 |
| Các thành phần của mô hình khung tương tác bao gồm: | Hệ thống, Đầu ra | Người dùng, Hệ thống | Đầu vào, Đầu ra | Đầu vào, Người dùng, Đầu ra | Người dùng, Đầu vào, Hệ thống, Đầu ra | | | | 1832 |
| Các thành phần của mô hình khung tương tác bao gồm: | Hệ thống, Đầu ra | Người dùng, Hệ thống | Đầu vào, Đầu ra | Đầu vào, Người dùng, Đầu ra | Người dùng, Đầu vào, Hệ thống, Đầu ra | E | Mô hình khung tương tác gồm 4 thành phần, mỗi thành phần sử dụng ngôn ngữ riêng: Người dùng( Task), Đầu vào(Input),Hệ thống ( Core), Đầu ra( Output). | | 1832 |
| Cho ví dụ sau:  GOAL: Chọn 1 từ trong word  SELECT: GOAL: Chọn bằng cách nháy lên từ đó  . Chuẩn bị tinh thần.  . Di chuyển con trỏ về vị trí từ đó.  . Nháy đúp chuột.  GOAL: Chọn bằng cách dùng chuột kéo qua từ đó  . Chuẩn bị tinh thần.  . Di chuyển con trỏ về vị trí bắt đầu từ đó.  . Nháy chuột.  . Di chuyển con trỏ về cuối từ đó.    Cho biết thời gian thực hiện lần lượt của 2 cách trên, biết B = 0.2, M = 1.35, P = 1.1 | 2.65 và 3.75 | 2.85 và 3.95 | 2.65 và 3.95 | 2.85 và 3.75 | 2.75 và 3.85 | |  | 1833 |  |
| Cho ví dụ sau:  GOAL: Chọn 1 từ trong word  SELECT: GOAL: Chọn bằng cách nháy lên từ đó  . Chuẩn bị tinh thần.  . Di chuyển con trỏ về vị trí từ đó.  . Nháy đúp chuột.  GOAL: Chọn bằng cách dùng chuột kéo qua từ đó  . Chuẩn bị tinh thần.  . Di chuyển con trỏ về vị trí bắt đầu từ đó.  . Nháy chuột.  . Di chuyển con trỏ về cuối từ đó.    Cho biết thời gian thực hiện lần lượt của 2 cách trên, biết B = 0.2, M = 1.35, P = 1.1 | 2.65 và 3.75 | 2.85 và 3.95 | 2.65 và 3.95 | 2.85 và 3.75 | 2.75 và 3.85 | D | Cách 1: 1.35 + 0.2 + 0.2 + 1.1 = 2.85  Cách 2: 1.35 + 1.1 + 0.2 + 1.1 = 3.75 | | 1833 |
| Nhóm xây dựng X để thêm tính năng mở cốp xe từ xa (khoảng cách 20m) cho ô tô. Phân tích nhiệm vụ cho vật X nào dưới đây là sai. | Mục tiêu: Mở được cốp xe khi ở bên ngoài xe. | Thao tác: Di chuyển trong bãi đỗ xe đến khi cách xe ít hơn 20m | Thao tác: Nhấn nút mở cốp xe trên chìa khóa | Quy tắc lựa chọn: Nếu bạn cách xe nhỏ hơn 20m thì bạn dùng khóa mở cốp xe | Mục tiêu: xây dựng hệ thống X cho phép mở cốp xe từ xa (khoảng cách nhỏ hơn 20m) | B, E | Mục tiêu là mục đích mà người dùng muốn thực hiện nên câu E sai. Di chuyển đến gần xe trong bán kính 20m không phải là thao tác mà là Selection rule. | | 1834 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | BNF = Backus Naus Form: luật để mô tả văn phạm đối thoại; tên ::= <biểu thức>; dấu ::= hiểu là “được định nghĩa”; Chỉ liên quan đến cú pháp, bỏ qua ngữ nghĩa của ngôn ngữ.Ký hiệu kết thúc viết bằng chữ in hoa. Ký hiệu không kết thúc viết bằng chữ thường.BNF được sử dụng khá rộng rãi để đặc tả cú pháp của các ngôn ngữ lập trình .Chỉ biểu diễn hành động ND mà không đề cập đến cảm nhận của ND vè sự đáp ứng của hệ thống | | | | | | 1836 |
|  |  |  | BNF = Backus Naus Form: luật để mô tả văn phạm đối thoại; tên ::= <biểu thức>; dấu ::= hiểu là “được định nghĩa”; Chỉ liên quan đến cú pháp, bỏ qua ngữ nghĩa của ngôn ngữ.Ký hiệu kết thúc viết bằng chữ in hoa. Ký hiệu không kết thúc viết bằng chữ thường.BNF được sử dụng khá rộng rãi để đặc tả cú pháp của các ngôn ngữ lập trình .Chỉ biểu diễn hành động ND mà không đề cập đến cảm nhận của ND vè sự đáp ứng của hệ thống | | | | | | 1836 |
| Em hãy trình bày về mô hình GOMS? | | | | |  |  |  | 1837 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1837 |  |
| Đâu là cú pháp chính xác của ký pháp BNF: | Ký hiệu kết thúc viết bằng chữ in hoa, ký hiệu không kết thúc viết băng chữ thường. | Ký hiệu đầu viết bằng chữ in hoa, các ký hiệu còn lại viết bằng chữ thường. | Tất cả các ký hiệu viết bằng chữ in hoa. | Tất cả các ký hiệu viết bằng chữ thường. | Ký hiệu kết thúc là một chữ số. | | | | 1838 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1838 |  |
| Luật để mô tả văn phạm đối thoại BNF có dạng nào | tên ::= <biểu thức>; | tên := <biểu thức>; | tên =<biểu thức>; | tên := biểu thức; | tên==<biểu thức> | A |  | 1839 |  |
| Luật để mô tả văn phạm đối thoại BNF có dạng nào? | tên ::= <biểu thức>; | tên := <biểu thức>; | tên = <biểu thức>; | tên := biểu thức; | tên == <biểu thức> | | | 1840 |  |
| BNF là gì ? Sử dụng BNF để mô tả ít nhất 3 nhiệm vụ chính đã được thiết kế mẫu thử trong bài tập lớn. | | | | | | | | 1841 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1842 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1842 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1843 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1843 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1844 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1844 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1845 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1845 |  |
| TAG là cụm từ viết tắt của | Task Activity Grammar | Task Action Grammar | Test Activity Grammar | Test Action Grade | Task Activity Grade | B |  | 1846 |  |
| TAG là cụm từ viết tắt của từ nào? | Technical Advisory Group | Task-Action Grammar | Teacher Advisor Grammar | Test-Action Grade | Technique Architecture Graphisme | | | 1847 |  |
| Để hiểu các khó khăn về hành vi hay nhận thức của người dùng khi phân tích ngôn ngữ trao đổi giữa người dùng và hệ thống, cần sử dụng mô hình nào? | HTA | KLM | TAG | BNF | PIE |  |  | 1848 |  |
| TAG là gì ? Sử dụng TAG để mô tả ít nhất 3 nhiệm vụ chính đã được thiết kế mẫu thử trong bài tập lớn. | | | | | | | | 1849 |  |
| Nêu những mục đích của việc phân tích nhiệm vụ phân lớp? | | | | | | - Mô tả cái mà người dùng phải thực hiện thành các nhiệm vụ con và thứ tự của các nhiệm vụ con - Biểu diễn dưới dạng sơ đồ hay văn bản các mức thao tác và các kế hoạch - Các mức thao tác không theo thứ tự; kế hoạch chỉ ra thứ tự | - Mô tả cái mà người dùng phải thực hiện thành các nhiệm vụ con và thứ tự của các nhiệm vụ con - Biểu diễn dưới dạng sơ đồ hay văn bản các mức thao tác và các kế hoạch - Các mức thao tác không theo thứ tự; kế hoạch chỉ ra thứ tự | | 1850 |
| Nhược điểm của BNF là gì? | | | |  |  | Có thể sử dụng cùng 1 cú pháp cho nhiều ngữ nghĩa khác nhau, khó kiểm soát được tính nhất quán  Không mô tả được sự nhận biết của người dùng | | | 1851 |
| Văn phạm nhiệm vụ hành động TAG có đảm bảo được tính nhất quán hay không, vì sao? | | | | | | Có, vì 1 cú pháp chỉ có một ngữ nghĩa duy nhất | | | 1852 |
| BNF là gì? Hãy cho biết tại sao chỉ dùng để biểu diễn hành đồng mà không đề cập đến cảm nhận người dùng? | | | | | | Đáp án: Là luật để mô tả văn phạm đối thoại, do đó nó chỉ đặc tả được hành đồng người dùng từng bước như thế nào chứ không thể đề cập được đến cảm nhận của người dùng. | Giải thích: Là luật để mô tả văn phạm đối thoại, do đó nó chỉ đặc tả được hành đồng người dùng từng bước như thế nào chứ không thể đề cập được đến cảm nhận của người dùng. | | 1853 |
| Biểu diễn cú pháp BNF của thao tác copy trong UNIX? | | | | | | Đáp án: cp ::= "cp" + filename + filename/"cp" + filename + directory | Giải thích: Biểu diễn cú pháp BNF ( tên ::= <biểu thức>, dấu ::= hiểu là được định nghĩa) | | 1854 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1855 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1855 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1856 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1856 |  |
| Trình bày hiểu biết của bạn về quá trình phân tích nhiệm vụ phân cấp HTA | | | | | Phân tích nhiệm vụ phân cấp liên quan đến việc xác định các mục tiêu mà người sử dụng mong muốn đạt được, phân rã các mục tiêu thành các nhiệm vụ, phân rã các nhiệm vụ thành các nhiệm vụ con và quá trình phân rã được lặp lại với các nhiệm vụ con cho đến khi kết quả phân rã là các hành động. Mỗi một nhiệm vụ nếu bao gồm nhiều nhiệm vụ con luôn có một kế hoạch đi kèm. Kết hoạch này xác định cách mà các nhiệm vụ con được thực hiện, thông thường nó liên quan đến việc mô tả các khía cạnh sau:  1. Cách mà các nhiệm vụ con được kết hợp  2. Trình tự các nhiệm vụ được thực hiện  3. Các nhiệm vụ có điều kiện hoặc các nhiệm vụ tùy chọn  4. Các cách tối ưu trong thực hiện các nhiệm vụ  5. Hoạt động lặp của các nhiệm vụ. | | | | 1857 |
| Trình bày hiểu biết của bạn về quá trình phân tích nhiệm vụ phân cấp HTA | | | | | Phân tích nhiệm vụ phân cấp liên quan đến việc xác định các mục tiêu mà người sử dụng mong muốn đạt được, phân rã các mục tiêu thành các nhiệm vụ, phân rã các nhiệm vụ thành các nhiệm vụ con và quá trình phân rã được lặp lại với các nhiệm vụ con cho đến khi kết quả phân rã là các hành động. Mỗi một nhiệm vụ nếu bao gồm nhiều nhiệm vụ con luôn có một kế hoạch đi kèm. Kết hoạch này xác định cách mà các nhiệm vụ con được thực hiện, thông thường nó liên quan đến việc mô tả các khía cạnh sau:  1. Cách mà các nhiệm vụ con được kết hợp  2. Trình tự các nhiệm vụ được thực hiện  3. Các nhiệm vụ có điều kiện hoặc các nhiệm vụ tùy chọn  4. Các cách tối ưu trong thực hiện các nhiệm vụ  5. Hoạt động lặp của các nhiệm vụ. | | | | 1857 |
| HTA để làm gì? | |  |  |  |  |  |  | 1858 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1858 |  |
| Mục đích của HTA là gì? | | |  |  |  |  |  | 1859 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1859 |  |
| Biểu diễn quá trình phân tích nhiệm vụ phân cấp HTA bằng lưu đồ như thế nào? | | | | | | | | | 1860 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1860 |  |
| Đâu là một mô hình phân rã nhiệm vụ | HTA | OSTA | USTA | Mô hình sao | Mô hình thác nước | A |  | 1861 |  |
| Mô hình nào cho phép phân tích nhiệm vụ người dùng ? | PIE | CSP (Communicating Sequential Process) | ERD (Entity Relationship Diagrams) | OSTA (Open System Task Analysis) | HTA (Hierarchy Task Analysis) | | | 1862 |  |
| Đâu là một mô hình phân rã nhiệm vụ ? | HTA | OSTA | USTA | Mô hình sao | Mô hình thác nước | | | 1863 |  |
| Đâu là các mục tiêu của mô hình HTA? | Mô tả các hành động người dùng cần thực hiện | Đặt các hành động này trong cấu trúc phân cấp nhiệm vụ / nhiệm vụ con | Mô tả thứ tự thực hiện các nhiệm vụ con | Đặc tả hội thoại người dùng / máy tính | Đo hiệu năng thực hiện của máy tính | | | 1864 |  |
| Đâu là các mô hình hình thức được phát triển dựa trên các thuật ngữ của một ngôn ngữ? | HTA | KLM | TAG | BNF | CMN GOMS |  |  | 1865 |  |
| Đâu không phải là nguyên tắc heuristic để tinh chỉnh HTA: | Dựa vào cặp hành động | Tái cấu trúc | Cân bằng | Khái quát hóa | Cấu trúc menu rõ ràng | | | 1866 |  |
| Để dự đoán thời gian thực hiện của người dùng, cần sử dụng mô hình nào? | HTA | KLM | TAG | BNF | PIE |  |  | 1867 |  |
| Đâu là các nguyên tắc heuristics để tinh chỉnh HTA: | Dựa vào cặp hành động | Tái cấu trúc | Cân bằng | Khái quát hóa | Chia để trị |  |  | 1868 |  |
| Đâu không phải là nguyên tắc heuristic để tinh chỉnh HTA: | Dựa vào cặp hành động | Tái cấu trúc | Cân bằng | Khái quát hóa | Chia để trị |  |  | 1869 |  |
| Những gì không là mục tiêu của HTA? | Mô tả các hành động người dùng cần thực hiện | Đặt các hành động này trong cấu trúc phân cấp nhiệm vụ / nhiệm vụ con | Mô tả thứ tự thực hiện các nhiệm vụ con | Đặc tả hội thoại người dùng / máy tính | Đo hiệu năng thực hiện của máy tính | | | 1870 |  |
| HTA là gì ? Sử dụng HTA để mô tả ít nhất 3 nhiệm vụ chính đã được thiết kế mẫu thử trong bài tập lớn. | | | | | | | | 1871 |  |
| Mức 0 trong mô tả phân cấp là gì | A. Mục đích chính | B. Nhiệm vụ | C. Hành động | D. Phân cấp nhiệm vụ | E. Phân rã nhiệm vụ thành hành đồng | Đáp án: A | Giải thích: Mức 0 phải là phải xác định mục đích chính | | 1872 |
| Đâu không phải là các bước của mức 1 | A. Lấy danh sách các nhiệm vụ | B. Phân rã nhiệm vụ ở mức cao thành các hành động | C. Phân rã các nhiệm vụ ở mức thấp thành hành động | D. Nhóm các nhiệm vụ thành mức cao hơn | E. Lấy danh sách các nhiệm vụ mức cao | Đáp án: C,E) | Giải thích: Ở mức 1 làm 3 bước sau: Lấy danh sách các nhiệm vụ, nhóm các nhiệm vụ ở mức cao hơn, phân rã các nhiệm vụ ở mức thấp thành các hành động | | 1873 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1874 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1874 |  |
| Thế nào là mô tả phân cấp? Định nghĩa các mức trong đó. Chọn 1 nhiệm vụ trong bài tập lớn của nhóm mình và thực hiện mô tả phân cấp | | | | | | | | | 1875 |
| Thế nào là mô tả phân cấp? Định nghĩa các mức trong đó. Chọn 1 nhiệm vụ trong bài tập lớn của nhóm mình và thực hiện mô tả phân cấp | | | | | | Mô tả phân cấp: Lấy danh sách các nhiệm vụ, nhóm các nhiệm vụ thành các nhiệm vụ ở mức cao hơn, cuối cùng phân rã các nhiệm vụ đang ở mức thấp nhất thành các hành động.  Mức 0: mục đích chính.  Mức 1 trở đi: Nhiệm vụ hoặc hành động.  Mức 1.n .. n.n: Các nhiệm vụ hoặc hành động con của mức 1... n | 0.Hiển thị bản đồ nơi hiện tại  1. Kích hoạt GPS  2. Xác định vị trí   2.1 Xác định đường 1 chiều  2.2 Xác định điểm ùn tắc  3. Hiển thị bản đồ  4. Thông báo kết quả | | 1875 |
| Với mục đích là hút bụi, có 5 nhiệm vụ sau, hãy sắp xếp sao cho hợp lý:1. Làm sạch túi rác; 2. Lắp các phụ tùng ; 3. Cất máy; 4. Lấy máy hút bui; 5. Làm sạch phòng. | 1 - 3 - 5 - 4 - 2 | 4 - 2 - 5 - 1 - 3 | 4 -2 -5 -3 -1 | 3 -5 - 2 - 4 -1 | 1 - 2 - 3 - 4 - 5 | |  | 1876 |  |
| Với mục đích là hút bụi, có 5 nhiệm vụ sau, hãy sắp xếp sao cho hợp lý:1. Làm sạch túi rác; 2. Lắp các phụ tùng ; 3. Cất máy; 4. Lấy máy hút bui; 5. Làm sạch phòng. | 1 - 3 - 5 - 4 - 2 | 4 - 2 - 5 - 1 - 3 | 4 -2 -5 -3 -1 | 3 -5 - 2 - 4 -1 | 1 - 2 - 3 - 4 - 5 | B | 4. Lấy máy hút bui -> 2. Lắp các phụ tùng -> 5. Làm sạch phòng -> 1. Làm sạch túi rác -> 3. Cất máy. | | 1876 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Lưu đồ phân cấp có mấy loại nút? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | C |  | 1878 |  |
| Câu hỏi: Vẽ lưu đồ phần cấp thực hiện phân tích nhiệm vụ “Hút bụi trong nhà” | | | | | | 0. Hút bụi trong nhà 1.Lấy máy hút bụi 2. Lắp các phụ tùng cần thiết 3. Thực hiện hút bụi 3.1 Hút bụi ở sảnh 3.2 Hút bụi các phòng 3.3 Hút bụi cầu thang 4. Tháo bỏ rác trong hộp rác và lắp lại 5. Tháo các phụ tùng và cât máy Description: Kế hoạch: 0 Quy trình : 1-2-3-5  Khi thùng đựng rác đầy thực hiện 4 Kế hoạch : 3 Quy trình: 3.1-3.2-3.3 | 0. Hút bụi trong nhà 1.Lấy máy hút bụi 2. Lắp các phụ tùng cần thiết 3. Thực hiện hút bụi 3.1 Hút bụi ở sảnh 3.2 Hút bụi các phòng 3.3 Hút bụi cầu thang 4. Tháo bỏ rác trong hộp rác và lắp lại 5. Tháo các phụ tùng và cât máy Description: Kế hoạch: 0 Quy trình : 1-2-3-5  Khi thùng đựng rác đầy thực hiện 4 Kế hoạch : 3 Quy trình: 3.1-3.2-3.3 | | 1879 |
| Nút lá trong lưu đồ phân cấp biểu diễn điểu gì? | Nhiệm vụ được phân cấp | Hành động | Mục đích | Cả 3 | Không cụ thể | B |  | 1880 |  |
| Chỉ ra vai của các thành phần sau trong lưu đồ phân cấp : Cấp của cây , các nút trong , các nút lá . | | | | | | | | | 1881 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1881 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1882 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1882 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1883 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Đâu là đặc trưng của bộ nhớ dài hạn? | | | | |  | khả năng hạn chế, cấu trúc tuyến tính, độ hư hỏng nhanh, | khả năng hạn chế, cấu trúc tuyến tính, độ hư hỏng nhanh, | | 1885 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1886 |  |
| Keystrock-KLM: Số thao tác mô tả việc thực hiện một nhiệm vụ cơ bản trong KLM là bao nhiêu? | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | D | - K - Keystroking: Gõ phím hay nhấn chuột. - P - Pointing: Di chuyển con trỏ chuột tới một điểm trên màn hình. - H - Homing: Thay đổi công cụ. - D - Drawing: Hành động vẽ . - M - Mental activity: Hành động suy nghĩ . - R - Respongười dùng Time: Thời gian đáp ứng của hệ thống. | | 1887 |
| Có mấy loại kế hoạch phổ biến, hãy kể tên và lấy ví dụ dựa trên 1 nhiệm vụ của bài tập lớn của nhóm mình | | | | | | | | | 1888 |
| Có mấy loại kế hoạch phổ biến, hãy kể tên và lấy ví dụ dựa trên 1 nhiệm vụ của bài tập lớn của nhóm mình | | | | | | Có 7 loại: Tuần tự, Lựa chọn, Đợi sự kiện, Lặp, Song song, Bất kỳ và Hỗn hợp. | 0.Đỗ xe tự động  1.Xác định vị trí cần đỗ  2.Kiểm tra xung quanh vị trí đó có vật cản, xe khác.  2.1 Không cho đỗ  2.2 Thông báo cho người dùng   3.Thực hiện đỗ xe.  4.Thông báo khi đang đỗ xe.  5.Thông báo khi kết thúc đỗ xe.  Plan 0:  1 - 2 – 3 - 4  Sau 3 phút: 5  Plan 2:  Khi không đủ khoảng trống: 2.1 – 2.2 | | 1888 |
| Dựa vào kế hoạch tuần tự , trình bày 1 ví dụ dựa theo các tính năng được xây dưng trong bài tập lớn của nhóm mình | | | | | | | | | 1889 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1889 |  |
| Đâu là đặc trưng của bộ nhớ dài hạn? | Khả năng hạn chế | Cấu trúc tuyến tính | Truy nhập nhanh | Độ hư hỏng nhanh | Thông tin không được biểu diễn qua frame, ngữ nghĩa | B |  | 1890 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1892 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1893 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1894 |  |
| Hãy nêu vai trò của luật kết thúc trong HTA? Nêu 1 ví dụ về việc áp dụng luật kết thúc trong phân tích nhiệm vụ của người dùng máy tính. | | | | | | | | | 1895 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1895 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1896 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1896 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1898 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1899 |  |
| Tình huống : bạn đã thiết kế một trang web như trong hình http://www.upsieutoc.com/image/cwHd6w chạy trên nền trình duyệt máy tính khách hàng yêu cầu bạn tinh chỉnh xử lý sao cho nó cũng chạy mượt và đẹp trên nền ứng dụng mobile Câu hỏi : Bạn đánh giá thiết kế mới của bạn như thế nào? Đưa ra một phác thảo đầy đủ về một nghiên cứu về khả năng sử dụng. Cụ thể về những gì bạn đo lường, theo những điều kiện nào, và bạn sẽ quyết định có sự khác biệt nào về khả năng sử dụng, thực hiện với trang kích thước đầy đủ, có ý nghĩa? | | | | | | dựa trên các nguyên lý của tính dùng được + những mô tả và yêu cầu ban đầu của hệ thống , xem xét môi trường phát triển trên mobile để tinh chỉnh lại về kích thước vị trí tương đôi của các thành phần của trang web sao cho phù hợp tiện dụng nhất | dựa trên các nguyên lý của tính dùng được + những mô tả và yêu cầu ban đầu của hệ thống , xem xét môi trường phát triển trên mobile để tinh chỉnh lại về kích thước vị trí tương đôi của các thành phần của trang web sao cho phù hợp tiện dụng nhất | | 1900 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1901 |  |
| Cần làm gì để tinh chỉnh mẫu phân tích tác vụ theo hệ thống? | | | | | | Để tinh chỉnh cần: - Cần có mô tả ban đầu. Dựa trên mô tả ban đầu, xác định cách thức để kiểm thử hoặc cải thiện năng lực của sơ đồ phân cấp nhiệm vụ. - Nguyên tắc: ở đây chúng ta có thể áp dụng các cách tiếp cận sau • Dựa vào cặp hành động • cấu trúc lại • cân bằng • khái quát hóa | Để tinh chỉnh cần: - Cần có mô tả ban đầu. Dựa trên mô tả ban đầu, xác định cách thức để kiểm thử hoặc cải thiện năng lực của sơ đồ phân cấp nhiệm vụ. - Nguyên tắc: ở đây chúng ta có thể áp dụng các cách tiếp cận sau • Dựa vào cặp hành động • cấu trúc lại • cân bằng • khái quát hóa | | 1902 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1903 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1903 |  |
| Nêu các cách tiếp cận để tinh chỉnh miêu tả | | | | | | Có 5 cách tiếp cận: dùng heusristics, dựa vào cặp hành động, cấu trúc lại, cân bằng, khái quát hóa | Có 5 cách tiếp cận: dùng heusristics, dựa vào cặp hành động, cấu trúc lại, cân bằng, khái quát hóa | | 1904 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1906 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Phân tích nhiệm vụ mô tả hành vi người dùng ở các mức độ nào sau đây? | Mục tiêu | Nhiệm vụ | Hành động | Điều hành | | A,B,C | Tất cả đều hướng đến việc lấy người dùng làm trung tâm | | 1908 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Trong các đáp án sau đáp án nào chỉ bao gồm phương pháp thiết kế lấy người dùng là trung tâm. Chọn phương án đúng nhất: | A: nhóm tập trung, kiểm thử tính dùng được, tạo mẫu thử, cùng tham gia thiết kế, đặt câu hỏi, quan sát tự nhiên | B: học tài liệu, kiểm thử tính dùng được, tạo mẫu thử, cùng tham gia thiết kế, đặt câu hỏi, phỏng vấn | C: nhóm tập trung, kiểm thử tính dùng được, tạo mẫu thử, cùng tham gia thiết kế, phỏng vấn, quan sát tự nhiên | D: kiểm thử tính dùng được, tạo mẫu thử, cùng tham gia thiết kế,, quan sát tự nhiên, học tài liệu, đặt câu hỏi | E: nhóm tập trung, kiểm thử tính dùng được, tạo mẫu thử, cùng tham gia thiết kế, đặt câu hỏi, phỏng vấn | E | các phương pháp lấy người dùng làm trung tâm là nhóm tập trung, kiểm thử tính dùng được, tạo mẫu thử, cùng tham gia thiết kế, phỏng vấn, đặt câu hỏi | | 1910 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Thế nào là thiết kế có khả năng sử dụng phổ thông? | Thiết kế có tính dùng được. | Thiết kế các sản phẩm và môi trường được xây dựng với sự linh hoạt cho phép tất cả mọi người, bất kể tuổi tác và khả năng, đều có thể sử dụng. | Thiết kế giao diện người dùng đẹp mắt, thu hút ngời dùng. | Thiết kế các sản phẩm và môi trường với cấu trúc theo đúng các nguyên tắc thiết kế và có chức năng đa dạng. |  | B |  | 1912 |  |
| Thiết kế lấy người dùng làm trung tâm, nếu coi như kết quả thực hiện một quy trình thì cho phép xác định những yếu tố nào? | Năng lực hành vi | Nhu cầu của người dùng | Hoàn cảnh thực hiện tương tác | Mục tiêu công việc cụ thể | Tất cả các đáp án trên. | E | Cả 4 đáp án ABCD là các yếu tố có thể được xác định qua việc coi thiết kế lấy người dùng làm trung tâm là một quy trình | | 1913 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Thiết kế lấy người dùng làm trung tâm, nếu coi như một quy trình thì đâu là yêu cầu đòi hỏi người thiết kế quy trình đó. | Phân tích, lường trước nhu cầu của người dùng. | Hướng dẫn người dùng chọn mẫu thử có sẵn | Kiểm tra tính đúng đắn của các giả định thông qua các khách hàng thực tế. | Tự lựa chọn công nghệ thiết kế dựa trên yêu cầu của người dùng. | Tìm hiểu xu hướng thiết kế của thị trường hiện tại. | A,C | A,C là các yêu cầu trong quy trình phát triển UCD | | 1915 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ISO 13407 mô tả về các quy trình thiết kế hệ tương tác lấy người dùng làm trung tâm. Nguyên tắc nào sau đây không phải là nguyên tắc chính của chuẩn này? | Cần sự tham gia tích cực của người dùng | Cần phân định chức năng hợp lý giữa người dùng và hệ thống | Có các giải pháp thiết kế lặp | Có đội ngũ thiết kế am hiểu về nhiều lĩnh vực. | Cần thời gian phát triển sản phẩm ngắn hạn. | E | 4 đáp án A, B, C, D là 4 nguyên tắc chính của chuẩn ISO 13407. | | 1917 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1919 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Đâu không phải là một trong 7 nguyên tắc thiết kế phổ thông? | Che giấu và vượt qua các lỗi. | Tính linh hoạt trong sử dụng | Thao tác vật lý ít. | Cân bằng trong sử dụng. |  | A |  | 1921 |  |
| Cần mẫu thử trong những trường hợp nào? | Cần lấy được phản hồi từ người dùng sớm nhất và tốn ít chi phí nhất có thể. | Cần thử nghiệm nhiều giải pháp khác nhau cho cùng một vấn đề nhằm lựa chọn cái phù hợp nhất. | Càn thay đổi các thiết kế hoặc loại bỏ các thiết kế chưa thực sự hài lòng với các ý tưởng thiết kế, khi cần phát huy tính sáng tạo. | Khi cần đưa ra sản phẩm cuối cùng. | Khi cần thu về giá trị lợi nhuận của sản phẩm sớm nhất. | A, B, C | 3 đáp án A, B, C là các trường hợp cần tạo ra các mẫu thử. | | 1922 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Trong những phát biểu sau, phát biểu nào chính xác | Nếu xét trên hình dáng hay diện mạo sản phẩm, ta được mẫu thử giao diện | Mẫu thử độ tin cậy cao là điển hình của mẫu thử giao diện | Mẫu thử độ tin cậy thấp không xét đến tương tác giữa người dùng và hệ thống | Mẫu thử độ tin cậy thấp luôn cung cấp đầy đủ các chức năng | Mẫu thử độ tin cậy cao là mẫu thử về tương tác và giao diện rất giống sản phẩm cuối cùng | A,C,E | 3 đáp án đều là các đặc điểm của mẫu thử độ tin cậy thấp và cao | | 1924 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1925 |  |
| Điều nào sau đây là thuận lợi của mẫu thử có độ tin cậy thấp (Mẫu thử Lo-Fi) | Chi phí thấp | Có tính tương tác đầy đủ | Mô phỏng hầu hết các chức năng của sản phẩm cuối cùng | Định nghĩa rõ ràng lược đồ định hướng của sản phẩm | Có thể tái sử dụng | A | 3 đáp án B, C, D là thuận lợi của mẫu thử Hi-fi | | 1926 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1927 |  |
| Đâu là định nghĩa đầy đủ nhất của nguyên tác Thông tin nhận thức | Thiết kế mang lại đủ thông tin để có thể sử dụng sản phẩm một cách tốt nhất trong mọi tình huống | Thiết kế có thông báo khi lỗi | Thiết kế có thông báo quá trình đang xử lý | Thiết kế chạy đúng trong mọi tình huống | Thiết kế cung cấp tất cả các thông tin có thẻ | A | Một thiết kế đảm bảo nguyên tắc Thông tin nhận thức phải trả lời được câu hỏi: Thiết kế của bạn có cung cấp đủ thông tin cho người dùng để có thể sử dụng sản phẩm một cách tôt nhất hay không, điều đó có đúng trong mọi trường hợp không | | 1928 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1929 |  |
| Phương án nào là một trong những hướng dẫn tính năng chịu lỗi của hệ thống | Bố trí các yếu tố để giảm thiểu lỗi | Cung cấp các cảnh báo về nguy cơ và lỗi | Cung cấp các tính năng an toàn cho những hành động dễ xảy ra lỗi | Ngăn cản hành động vô thức trong những nhiệm vụ cần cảnh giác | Không có đáp án nào đúng | A,B,C,D | 4 đáp án A, B, C, D giúp cảnh báo, ngăn ngừa, giảm thiểu các lỗi có thể xảy ra của hệ thống | | 1930 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1931 |  |
| Đâu là định nghĩa của nguyên tắc Error Tolerances | Thiết kế không có lỗi | Thiết kế phải giảm thiểu tối đa rủi ro và hậu quả xấu do những hành động tình cờ, không lường trước được | Thiết kế phải có ít lỗi nhất có thể | Phải thông báo lỗi cho người dùng | Dù có lỗi nhưng sản phẩm vẫn phải tiếp tục chạy được chứ không bị crash | B | Trong trường hợp thiết kế sản phẩm mà bất kỳ ai cũng có thể sử dụng được thì dù nó được sử dụng như thế nào cũng sẽ tồn tại những lỗi rất nhỏ và hệ quả xấu. Khi đó điểm quan trọng cần lưu ý là người dùng có thể mắc lỗi giống những người khác nhưng họ không nên bị làm phiền quá mức vì những lỗi đó | | 1932 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1933 |  |
| Đâu là ví dụ cho nguyên tắc giảm thiểu thao tác vật lý? | Tìm công tắc chậm hơn vì phải đọc các nhãn. | Nút của thang máy cho người mù: giúp hiểu chỉ dẫn bằng chạm tay. | Đầu tư ban đầu lớn làm cho hệ thống tàu điện an toàn và hợp lý | Vòi nước tự động |  | D |  | 1934 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1935 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1936 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1937 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1938 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1939 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1940 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1941 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1942 |  |
| Đâu là các loại tương tác truy vấn được sử dụng ? | Dòng lệnh | Trỏ và kích | Ngôn ngữ tự nhiên | WAMP | Hỏi, trả lời và hội thoại truy vấn | A, B, C, E | Các loại tương tác truy vấn thường được sử dụng là: - Dòng lệnh - Menu - Ngôn ngữ tự nhiên - Hỏi, trả lời và hội thoại truy vấn  - Điền form và bảng tính - WIMP - Trỏ và kích - Giao diện 3 chiều | | 1943 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1944 |  |
| Model nào sau đây là IR model | ingwersen's cognitive | Belkin's episodes | stratified model | Cả 3 model trên |  | D |  | 1945 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1946 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1947 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1948 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1949 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1950 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1951 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1952 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1953 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1954 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1955 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1956 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1957 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1958 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1959 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1960 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1961 |  |
| Phương pháp đánh giá nào thuộc nhóm đánh giá theo kinh nghiệm người đánh giá | quan sát người dùng | hỏi người dùng | kiểm thử khả năng người dùng | hỏi ý kiến chuyên gia | mô hình hóa hiệu năng thực hiện của người dùng | D, E | dựa vào phân loại theo bài giảng | | 1962 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1963 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1964 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1965 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1966 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1967 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1968 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1969 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1970 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1971 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1972 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1973 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1974 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1975 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1976 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1977 |  |
| Trong các kỹ thuật đánh giá, kỹ thuật nào sau đây không được sử dụng trong mô thức kiểm thử tính dùng được? | Quan sát người dùng | Hỏi ý kiến người dùng | Hỏi ý lkiến chuyên gia | Kiểm thử hiệu năng thực hiện nhiệm vụ của người dùng | Mô hình hóa hiệu năng thực hiện nhiệm vụ của người dùng | C | Trong mô thức kiểm thử tính dùng được, người đánh giá quan sát người dùng, ghi lại hiệu năng người dùng, hiệu năng được quan sát và ghi lại, giải thích, trưng cầu ý kiến người dùng thông qua phỏng vấn, đặt câu hỏi. Dễ thấy các kỹ thuật A,B,D,E đầu được sử dụng trong mô thức này. Riêng C không được sử dụng và không có liên quan trong mô thức này/ | | 1978 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1979 |  |
| Đánh giá kiểm tra tính dùng được của hệ thống có thể khiến người dùng đạt được mong muốn theo những tiêu chí nào sau đây: | Tính hiệu quả | Tính sáng tạo | Tính phổ dụng | Sự an toàn | Sự hài lòng của người dùng | A, D, E | Đánh giá kiểm tra tính dùng được của hệ thống có thể khiến người dùng đạt được mong muốn theo những tiêu chí: tính hiệu quả, tính kinh tế, năng suất, sự an toàn, sự hài lòng của người dùng | | 1980 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1981 |  |
| Tính dùng được bao gồm những gì? | Dễ học | Có khả năng sử dụng | Dễ nhớ | Nhiều tính năng | Mang lại sự thoải mái | A,B,C,E | Tính dùng được bao gồm: dể học, có khả năng sử dụng, dễ nhớ, ít lỗi, mang lại sự thoải mái | | 1982 |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1983 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1984 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1985 |  |
| Thuật toán KNN dc sử dụng để làm gì | rút gọn dữ liệu | biến đổi dữ liệu | khai phá dữ liệu | làm sạch dữ liệu |  | C |  | 1986 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1987 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1988 |  |
| Cat a cone dùng để phân loại văn bản đúng hay sai | Đúng | Sai |  |  |  | Đúng |  | 1989 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1990 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1991 |  |
| Điều nào sau đây là lợi thế của clustering | vượt qua tính đa nghĩa | văn bản có thể dc nhóm bằng nhiều cách | Nhiều thông tin để trình diện hơn |  |  | A |  | 1992 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1993 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1994 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1995 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1996 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1997 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1998 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 1999 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2000 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2001 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2002 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2003 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2004 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2005 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2007 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2009 |  |
| Gather/Scatter làm gì | nhóm các văn bản thành từng "themes" | Thêm label vào các văn bản | Sắp xếp các văn bản |  |  | A |  | 2011 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2012 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2014 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2016 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2018 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2020 |  |
| Thuật toán nào dưới đây ko dùng để phân loại | Scatter/gather | Cat-a-cone | K nearest neighbor | Machine learning |  | A |  | 2022 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2023 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2025 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2027 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2029 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2031 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2033 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2035 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2037 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2039 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2041 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2043 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2045 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2047 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2049 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2051 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2053 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2055 |  |
| Những Mệnh Đề Nào Sau Đây Là Đúng ? | Một thông báo lỗi nên thể hiện tính tiêu cực. | Một thiết kế giao diện phải lấy người thiết kế làm trung tâm | Mô hình thiết kế hình sao(star-lifre cycle design model) giúp cho việc quản lý thời gian và tìm các bước dễ hơn. | Trong bước phát triển dựa trên tương tác người dùng, bước thiết kế ứng dụng và phát triển ứng dụng là khác nhau. |  | D |  | 2057 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2058 |  |
| Đâu là tính chất của thiết kế tương tác (interaction design) | Sự trung lặp luôn trách được | Tập trung vào người dùng từ những bước đầu | Chỉ cần chỉ ra những thông tin về tính dùng được | Tất cả đều đúng |  | B |  | 2060 |  |
| 4 hoạt động cơ bản của thiết kế tương tác là chỉ ra những yêu cầu chi tiết, xây dựng (lại) các phiên bản tương tác (interactive version), thiết kế (lại) các phiên bản thay thế và ... |  |  |  |  |  | Kiểm thử | | 2061 |  |
| Đâu không phải là một phương thức tương tác | Thao tác trực tiếp | Ngôn ngữ tự nhiên | Suy nghĩ | Ngôn ngữ mệnh lệnh |  | C |  | 2062 |  |
| Đâu không phải là một cách tiếp cận mang hướng User Centered Design (lấy người dùng là trung tâm) | Thiết kế hợp tác | Thiết kế có người dùng tham gia | Thiết kế theo ngữ cảnh | Mẫu thử nhanh | Thiết kế tập trung | E | Các mẫu thiết kế còn lại đều lấy người dùng làm trọng tâm trong quá trình thiết kế, | | 2063 |
| Một giao diện cần… | Logic | Nhất quán | Giúp người dùng hồi phục khi có lỗi | Tất cả đều đúng |  | D |  | 2065 |  |
| Đâu là điểm chính trong thiết kế giao diện | Màu sắc nên được sử dụng một cách đơn giản và nhất quán | Hệ thống cần cung cấp chức năng trợ giúp on-line | Giao diện người dùng nên được đánh giá dựa trên tính dùng được. | Tất cả đều đúng |  | D |  | 2066 |  |
| Phương pháp nào sau đây không phải là phương pháp trong thiết kế hợp tác | Phương pháp trí tuệ nhóm (Brainstorming) | Xây dựng kịch bản người dùng (User Stories) | Phương pháp xây dựng bảng tình tiết (Storyboarding) | Hội thảo (Workshops) | Xây dựng phác thảo (Pencil and paper exercises) | B | Các phương pháp thiết kế hợp tác: Phương pháp trí tuệ nhóm (Brainstorming), Phương pháp xây dựng bảng tình tiết (Storyboarding), Hội thảo (Workshops), Xây dựng phác thảo (Pencil and paper exercises) | | 2067 |
| Đâu là cách tiếp cận khi thiết kế trọng tâm người dùng (UCD) | Sự dụng bản thử nhanh | Thiết kế nội dung | Thiết kế hợp tác | Tất cả đều đúng |  | D |  | 2069 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2070 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2072 |  |
| Đâu không phải là nguyên tắc của thiết kế trực giác | Sự dụng các biểu tượng quen thuộc cho những tính năng quen thuộc | Tăng tính nhất quán ở vị trí các tính năng | Sự dụng phép ẩn dụ để biến những chức năng mới trở nên quen thuộc | Sự dụng nhiều chữ để hướng dẫn người dùng dễ hơn |  | D |  | 2074 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2075 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2077 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2079 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2081 |  |
| Câu nào sau đây nói sai về người dùng | Người dùng là những người giao tiếp trực tiếp với sản phẩm | Người dùng luôn biết họ cần gì | Người dùng nhận được đầu ra của sản phẩm | Người dùng rất đa dạng |  | B |  | 2083 |  |
| Làm thể nào để chọn những thiết kế thay thế khi thiết kế một ứng dụng? | Kiểm thử cùng người dùng | Đánh giá tính khả thi về mặt kỹ thuật | đánh giá ngưỡng chất lượng (Quality thresholds) | Tất cả đều đúng |  | D |  | 2084 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2085 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2087 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2089 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2091 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2093 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2095 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2097 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2099 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2101 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2103 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2105 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2107 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2109 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2111 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2113 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2115 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Cá tính (persona??) người dùng là gì? | Một mổ tả về một người dùng mang tính nguyên mẫu, giả thuyết, tưởng tượng | Một mô tả và tiều sử và học vấn của người dùng | Một mô tả về nghề nghiệp của người dùng | Tất cả đều sai |  | A |  | 2117 |  |
| "Sử dụng Sublimetext để soạn thảo text" thuộc giai đoạn nào ? | Nhận thức | Mục đích | Thực hiện | Đánh giá | Tất cả đều sai | C | Giai đoạn thực hiện là giai đoạn người dùng hình thành các ý định, xác định mục tiêu trên giao diện và thực hiện hành động | | 2118 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2120 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2122 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2124 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2126 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2128 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2130 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Usability measures là gì? | Xác định các mục tiêu của cộng đồng người dùng và chức năng tương ứng với giao diện | Xác định các mục tiêu của cộng đồng người dùng và chức năng hệ thống | Xác định chức năng tướng ứng với giao diện | Xác định chức năng hệ thống |  | A |  | 2132 |  |
| Trong Usability measures, Ai đánh giá? | Người dùng và nhà phát triển | Người thiết kế và người phát triển | Người thiết kế và người dùng | Người thiết kế, người dùng và nhà phát triển |  | C |  | 2133 |  |
| Trong Usability measures, đánh giá như thế nào? | Mockups và mẫu thiết kế | Mockups và bản thử hoàn thiện nhất | bản thử hoàn thiện nhất và mẫu thiết kế | bản thử hoàn thiện nhất và mẫu thiết kế và mockups |  | B |  | 2134 |  |
| Có bao nhiêu yếu tố con người trung tâm để đánh giá cộng đồng? | 4 | 5 | 6 | 3 |  | B |  | 2135 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2136 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2138 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Management concerns là gì | Hiểu chức năng của người dùng và người phát triển sản phẩm | Thiết kế với người dùng | Thiết kệ độc lập | 1 và 2 |  | D |  | 2140 |  |
| Bạn không phải làm gì khi thiết kế với người dùng trong management concerns? | UCD | mẫu kiểm thử | Tạo mockups | Đánh giá giao diện người dùng |  | C |  | 2141 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2142 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Đâu là ví dụ về tính hiệu quả | Hệ thống cần gạt tự động hoạt động chính xác | Hệ thống gạt nước tự động có thể bặt tắt được | cần gạt nước tự động có thể được kích hoạt bằng giọng nói | Hệ thống cần gạt nước tự động có thể dễ dàng sửa chữa | Hệ thống cần gạt nước có thê hoạt động chỉ chạy được khi trời mưa to | A | Tính hiệu quả là độ đo về tính chính xác và khả năng đặt được mục đích một cách đầy đủ | | 2144 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Đâu là ví dụ về tính hiệu suất | Chức năng hiển thị quãng đường chạy được khi người dùng nhấn nút trên đồng hồ thông minh | Chức năng nhắc nhở đứng dậy khi người dùng ngồi lâu | Chức năng tự động thông báo về các mục tiêu vận động của người dùng trong ngày | Chức năng theo dõi bước chạy thông minh | Chức năng thông báo thông minh khi nhịp tim người dùng khi chạy quá cao | A | Tính hiệu suất thể hiện khi chức năng đạt yêu cầu, thoả mãn nhu cầu của người dùng, vì thế đáp án A là đáp án chính xác nhất để nói về tính hiệu suất | | 2146 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Đâu là ví dụ về tính thỏa mãn | Hệ thống tìm đường bằng giọng nói | Hệ thống tìm đường phải nhập bằng tay | Hệ thống tự động điều chỉnh đèn có thể bật tắt được | Khổng thể tắt được hệ thống cảnh báo chống trộm | Hệ thống mở nắp bình xăng mà không cần xuống xe | A, C | Tính thỏa mãn nói về tính tiện nghi và tính chấp nhận được | | 2148 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2150 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2152 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Người ta thiết kế cổng VGA theo dạng hình thang, bạn nghĩ lý do tại sao người ta lại làm vậy? | Để phân biệt với cổng USB | Để ngăn không cho người dùng cắm ngược chiều | Để dễ dàng sắp xếp số chân tiếp xúc có trong cổng kết nối | Do thiết kế của mạch điện bên trong đầu đực | Do ngẫu nhiên mà người ta thiết kế như thế | B | Nguyên tắc 5: dễ dàng khắc phục lỗi | | 2154 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Bạn A làm 1 ứng dụng chạy bằng giao diện console, để list ra danh sách các mặt hàng, bạn A cung cấp 1 option là --list hoặc -l, khi người dùng chạy lệnh có option --list và không có mặt hàng nào thỏa mãn, màn hình không hiện lên thông báo gì. Trong trường hợp này, bạn A đã vi phạm bao nhiêu nguyên tắc thiết kế giao diện? | 1 | 2 | 3 | 4 | Không có nguyên tắc nào bị vi phạm | A | Vi phạm 1 nguyên tắc: Cung cấp phản hồi | | 2156 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2158 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Thiết kế thí nghiệm là gì |  |  |  |  |  | Thiết kế thí nghiệm là bản thiết kế nhằm mục đích miêu tả hoặc giải thích sự thay đổi thông tin theo các điều kiện được giả thiết để phản ánh sự biến thiên đó | Thiết kế thí nghiệm là bản thiết kế nhằm mục đích miêu tả hoặc giải thích sự thay đổi thông tin theo các điều kiện được giả thiết để phản ánh sự biến thiên đó | | 2160 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Nêu 8 nguyên tắc vàng trong thiết kế giao diện? |  |  |  |  |  | 1. Đảm bảo tính thống nhất; 2. Cho phép người dùng sử dụng các phím tắt; 3. Cung cấp phản hồi; 4. Chia nhỏ hành động để thấy được kết quả ngắn hạn; 5. Dễ dàng khắc phục lỗi; 6. Cho phép đảo ngược hành động; 7. Con người làm chủ; 8. Giảm tải bộ nhớ ngắn hạn | 1. Đảm bảo tính thống nhất; 2. Cho phép người dùng sử dụng các phím tắt; 3. Cung cấp phản hồi; 4. Chia nhỏ hành động để thấy được kết quả ngắn hạn; 5. Dễ dàng khắc phục lỗi; 6. Cho phép đảo ngược hành động; 7. Con người làm chủ; 8. Giảm tải bộ nhớ ngắn hạn | | 2162 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Thế nào là tính nhất quán? Lợi ích khi có tính nhất quán là gì? Điều gì sẽ xảy ra nếu không có tính nhất quán? |  |  |  |  |  | Nhất quán có nghĩa là thiết kế giao diện để có các hành động giống nhau và sử dụng các yếu tố giống nhau để thực hiện các nhiệm vụ giống nhau. Lợi ích chính của tính nhất quán là làm cho người dùng dễ học và dễ dùng. Nếu không có tính nhất quán, người dùng sẽ gặp nhiều khó khăn trong việc học và có nhiều khả năng tạo ra lỗi hơn. | Nhất quán có nghĩa là thiết kế giao diện để có các hành động giống nhau và sử dụng các yếu tố giống nhau để thực hiện các nhiệm vụ giống nhau. Lợi ích chính của tính nhất quán là làm cho người dùng dễ học và dễ dùng. Nếu không có tính nhất quán, người dùng sẽ gặp nhiều khó khăn trong việc học và có nhiều khả năng tạo ra lỗi hơn. | | 2164 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2166 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Những gì ảnh hưởng đến việc lựa chọn các phương pháp thu thập yêu cầu người dùng ? | Loại thông tin muốn thu thập | Nguồn thông tin cần thu thập | Địa điểm và khả năng tiếp cận các bên liên quan | Quy trình, nguyên tắc và chuẩn thu thập thông tin | Nhóm tập trung |  |  | 2168 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2169 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Tính toán phổ biến là gì |  |  |  |  |  | Tính toán phổ biến là phương pháp tăng cường tính toán bằng cách sử dụng những thiết bị (dịch vụ) đang hoạt động có sẵn trong môi trường vật lý, nhưng việc sử dụng đó là vô hình đối với người dùng | Tính toán phổ biến là phương pháp tăng cường tính toán bằng cách sử dụng những thiết bị (dịch vụ) đang hoạt động có sẵn trong môi trường vật lý, nhưng việc sử dụng đó là vô hình đối với người dùng | | 2171 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| tất cả những ý dưới đây đều là 1 dạng của "phổ biến", ngoại trừ | hiện hữu ở mọi nơi | gặp phải trong mọi trường hợp | máy tính trở thành 1 lực lượng hữu ích và vô hình. Nó giúp người dùng đạt mục đích của mình mà ko bị mất phương hướng | phải hiện hữu trên máy tính |  | D |  | 2173 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2174 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| điều nào dưới đây là 1 ứng dụng của thực tế ảo? | trực quan khoa học | Mô phỏng | Trò chơi | Tất cả những ý trên |  | D |  | 2176 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2177 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2179 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| điều nào dưới đây không phải là 1 thử thách đối với "giao diện phổ quát"? | tương tác với những cảm biến vô hình | gián đoạn và tách rời | tương tác trong thiết lập công cộng | Chỉ một số ít thiết bị hỗ trợ |  | D |  | 2181 |  |
| điều này dưới đây KHÔNG là 1 vấn đề trong tương tác với hệ thống cảm biến ? | giải quyết một trong rất nhiều các thiết bị cảm biến | Nhận thấy hệ thống đã sẵn sàng hay không | Làm thế nào hệ thống tương tác, giao tiếp với người sử dụng | Nhận thấy hệ thống đã làm đúng hay không |  | C |  | 2182 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2183 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Điều nào dưới đây là 1 thách thức của giao diện trong thực tế? | hiệu năng hệ thống | Sự di chuyển | Sức khỏe và an toàn | Tất cả những ý trên |  | D |  | 2185 |  |
| Lợi ích của tính toán trên các thiết bị đeo được mang lại cho người dùng là gì? |  |  |  |  |  | 2 điều: thao tác truyền gửi dữ liệu dễ dàng, hợp với các nền tảng context-aware (nhận dữ liệu từ môi trường chứ không chỉ từ nhập liệu người dùng) | Khi người dùng di chuyển thì họ cũng cần một công cụ để cung cấp các tiện ích. Tính toán trên các thiết bị đeo được giải quyết được vấn đề này. | | 2186 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Điều nào dưới đây là hổn hợp thực tế liên tục ? | Thực tế ảo; tính ảo gia cố; Tính thực gia cố; thực tại vật lý | tính ảo gia cố; Tính thực gia cố; thực tại vật lý | Thực tế ảo; tính ảo gia cố; Tính thực gia cố | Thực tế ảo; Tính thực gia cố; thực tại vật lý |  | A |  | 2188 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2189 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Là một trong những kĩ thuật sử dụng cho Nhận biết ngữ cảnh và máy tính đeo | thiết kế lấy người dùng làm trung tâm | Làm cho máy tính đeo được | thiết kế nhanh | đánh giá nhanh |  | A |  | 2191 |  |
| Với những ngữ cảnh khác thì như thế nào? | Sử dụng những lập trình kì cựu, đưa cho anh ta những yêu cầu cụ thể để lập trình và thu về kết quả | Sử dụng những chuyên gia cho tất cả các loại thiết bị, gửi cho những chuyên gia lập trình, để họ làm việc cùng nhau | Sử dụng những chuyên gia cho tất cả các loại thiết bị, gửi cho những chuyên gia lập trình, để họ làm việc cùng nhau | Tất cả các ý trên |  | C |  | 2192 |  |
| Tại sao cần phát triển thiết bị có thể đeo (wearable)? |  |  |  |  |  | Ngày nay, khi nhu cầu của con người ngày càng cao, một thiết bị có thể giúp con người tiếp nhận, xử lý thông tin trong khi di chuyển đã ra đời. Đó chính là các thiết bị có thể đeo. Thiết bị này có thể tiếp nhận, xử lý các thông tin đơn giản. Ngoài ra, thiết bị này có thể hợp tác đồng bộ hoặc không đồng bộ với nền tảng ngữ cảnh nhận thức | Để đáp ứng nhu cầu của con người hiện nay, thiết bị đeo được phát triển để giúp con người tiếp nhận, xử lý các thông tin đơn giản như: thông báo tin nhắn, mail,... hoặc đo nhịp tim, đếm bước chân, ... | | 2193 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2195 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2197 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Nguyên tắc nào dành cho thiết bị đeo tay? | Kiểm tra và bảo trì, sản xuất công nghiệp, định hướng hợp tác, định vị, chuẩn toán giọng nói thời gian thực và phiên dịch | Thiết kế trọng tâm người dùng | Phát triển bản thử nhanh, kiểm thử | Kết hợp thiết bị đeo tay với môi trường người dùng, hoà hợp với những điều có sẵn và giảm thiểu những thứ khiến phân tán. |  | D |  | 2199 |  |
| Nêu các nguyên tác thiết kế của Shneiderman |  |  |  |  |  | 1. Nhận biết sự khác biệt của người dùng. 2. Tuân theo tám quy tắc vàng:  a. Hướng tới sự nhất quán. b. Cung cấp phím tắt cho người dùng. c. Cung cấp thông tin phản hồi cho tất cả các hoạt động của người dùng. d. Thiết kế hội thoại đảm bảo tính đóng. e. Cung cấp phương thức xử lý lỗi đơn giản. f. Cho phép hủy các hành động đã thực hiện. g. Hỗ trợ người dùng kiểm soát hệ thống. h. Giảm tải bộ nhớ làm việc. 3. Ngăn chặn lỗi ngay khi có thể. | Chỉ cần nêu ra 8 quy tắc, không cần giải thích sâu thêm. | | 2200 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Nêu cách nhận biết sự khác biệt của người dùng. |  |  |  |  |  | Được tiến hành trên 2 khía cạnh: nhận dạng cách sử dụng và nhận dạng các nhiệm vụ cần hỗ trợ người dùng. Để nhận dạng cách sử dụng, cần xác định kiểu đối tượng thường xuyên xử dụng hệ thống, phân loại các kịch bản sử dụng hệ thống dựa trên các đối tượng đó. Để nhận dạng nhiệm vụ, cần xác định nhu cầu, mục đích của người dùng và cách người dùng muốn đạt được mục đích, từ đó xác định tập các hành động người dùng muốn thực hiện. | Chỉ cần nêu 2 khía cạnh và cách thực hiện 2 khía cạnh đó. | | 2202 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2204 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2206 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2208 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Làm thế nào để từ trừu tượng đi đến sự cụ thể? | sử dụng kiến thức chuyên biệt cho mọi thiết bị, gửi cho những lập trình viên lão luyện, cho họ làm việc với nhau | sử dụng 1 lập trình viên lão luyện, đưa cho anh ta đặc điểm kỹ thuật , đi lập trình, sử dụng kết quả cuối cùng | Sử dụng chuyên gia lĩnh vực để mô tả bối cảnh, gửi đến chuyên gia thiết bị để thiết kếm màn hình tối ưu phụ thuộc bối cảnh cho thiết bị cụ thể, rồi lập trình chương trình đó | Chỉ khả thi cho số nhỏ các thiết bị, bán với số lượng lớn. tức là trò chơi trên di động |  | B |  | 2210 |  |
| Với những thiết bị khác thì như thế nào? | Sử dụng những lập trình kì cựu, đưa cho anh ta những yêu cầu cụ thể để lập trình và thu về kết quả | Sử dụng những chuyên gia cho tất cả các loại thiết bị, gửi cho những chuyên gia lập trình, để họ làm việc cùng nhau | Sử dụng những chuyên gia để biểu diễn ngữ cảnh, thiết kế màn hình phù hợp, gửi cho người lập trình | Chỉ có thể tồn tài với số lượng thiết bị nhỏ mà lượng cầu lớn ví dụ game di động |  | B |  | 2211 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2212 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Điều nào dưới đây là kĩ thuật đầu ra? | Bàn phím, quay vòng | trực quan: HMD | Âm thanh | Điều khiển trực tiếp |  | B,C |  | 2214 |  |
| Đâu cả cơ chế đầu vào? | Hình ảnh: HMD | Audio | Keys: Bàn phím, Cử chỉ tay | Tất cả các ý trên |  | C |  | 2215 |  |
| Đâu là 1 phương pháp tương tác? | Hình ảnh: HMD | Audio | Keys: Bàn phím, Cử chỉ tay | Menu, kiểm soát trực tiếp, điền vào ô nhập và ngôn ngữ tự nhiên |  | D |  | 2216 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2217 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2219 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2221 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Đâu là điểm yếu của việc kiểm thử thiết bị đeo? | Cần nhiều thời gian | Lượng người dùng đa dạng => tốn nhiều thời gian hơn | Hệ thống cần phải xây dựng mà tích hợp xong mới đánh giá được | Tất cả đều đúng |  | D |  | 2223 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2224 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Đâu là công việc phức tạp khi đánh gia thiết bị đeo? | Tính toán, dịch, những chức năng địa lý | Đầu vào và hiểu đầu ra | Đọc, nghe, nhận biết vật thể, dấu hiệu và tìm những tác vụ phù hợp | Xử lí nhanh, chịu lực |  | A |  | 2226 |  |
| Đâu ra những công việc có thể kiểm soát khi kiểm thử thiết bị đeo? | Tính toán, dịch, những chức năng địa lý | Đầu vào và hiểu đầu ra | Ấn nút, xử lí, sử dụng các công cụ | Xử lí nhanh, chịu lực |  | C |  | 2227 |  |
| Điều nào dưới đây là những ứng dụng của bối cảnh nhận thức? | Kiểm tra và bảo trì; sản xuất; Định hướng để hợp tác ; cảm biến vị trí; Nhận dạng giọng nói thời gian thực và dịch thuật | thiết kế lấy Người sử dụng làm trung tâm; Tạo mẫu nhanh; thẩm định tại lĩnh vực | Hợp nhất các máy tính đeo được với không gian làm việc của người dùng | Trộn lẫn hoàn hảo với môi trường hiện tại của người dùng. Đảm bảo càng ít phân tâm càng tốt |  | A |  | 2228 |  |
| những kỹ thuật được sử dụng trong bối cảnh nhận thức và thiết bị đeo đc? | Kiểm tra và bảo trì; sản xuất; Định hướng để hợp tác ; cảm biến vị trí; Nhận dạng giọng nói thời gian thực và dịch thuật | thiết kế lấy Người sử dụng làm trung tâm; Tạo mẫu nhanh; thẩm định tại lĩnh vực | Hợp nhất các máy tính đeo được với không gian làm việc của người dùng | Trộn lẫn hoàn hảo với môi trường hiện tại của người dùng. Đảm bảo càng ít phân tâm càng tốt |  | B |  | 2229 |  |
| Điều nào dưới đây là hành động đơn giản? | đi bộ, chạy, đi xe | đọc, nghe, lần theo dấu hiệu | Nhiệm vụ Kết hợp, Xác định đối tượng | Tất cả các ý trên |  | A |  | 2230 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2231 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2233 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2235 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2237 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2239 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Tại sao cần tạo ra nhiều phiên bản thiết kế khác nhau? | Để xem phiên bản nào đáp ứng tốt nhất nhu cầu hệ thống | Để biết người dùng mục tiêu là ai | Để biết được sản phẩm hỗ trợ người dùng kiểu gì | Đảm có được bản thiết kế đẹp nhất | Để đem đến nhiều trải nghiệm cho người dùng | A | Qua hành động này ta hình dùng được sản phẩm có thể làm gì, đóng vai trò gì và trông như thế nào từ âm thanh, màu sắc, hình ảnh,... | | 2241 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2243 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Đâu là ví dụ cho việc áp dụng nguyên tắc đơn giản | Nếu có 2 giải pháp đều đúng, chọn giải pháp phức tạp hơn | Nếu có 2 giải pháp đều đúng, chọn giải pháp đơn giản hơn | Các thực thể trong game là duy nhất và không bị nhầm lẫn với các thực thể khác | Cố gắng cung cấp duy nhất một chế đọ chơi | Cung cấp nhiều chế độ chơi nếu chúng thực sự khác nhau và có giá trị | B, C, E | Nguyên tắc này hướng chúng ta đến việc thiết kế một cách đơn giản nhất để sử dụng, tránh bị nhầm lẫn | | 2245 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2247 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2249 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2251 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Dâu là ví dụ cho vệc sử dụng nguyên tắc điều khiển tự nhiên | Thiết kế game không cần sử dụng nhiều đồng thời nhiều nút | Sử dụng phím W cho hành động đi xuống và S cho hành động đi lên | Sử dụng phím mũi tên trái cho hành động sang trái và mũi tên phải cho hành động sang phả | Nút 5 được sử dụng làm nút di chuyển sang phải | Nút 7 sử dụng để lùi | A, C | Nguyên tắc khuyên nên thiết kế sao cho việc sử dụng, thao tác thuận với tự nhiên nhất | | 2253 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2255 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2257 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2259 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2260 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2261 |  |
| điều nào dưới đây là 1 trong những lợi thế của hệ thống di động trước hệ thống cố định | Kết nối internet nhanh hơn và đáng tin cậy hơn | Khả năng di chuyển, di động | Độ phân giải màn hình | Xử lí sự kiện nhanh hơn |  | B |  | 2262 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2263 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2264 |  |
| Với hệ màn hình cố định thì như thế nào | Lớn | Nhỏ | Nén | Mở rộng |  | A |  | 2265 |  |
| Hệ thống bộ nhớ cố định thì như thế nào? | Bộ nhớ làm việc lớn (GBs) | Bộ nhớ làm việc tầm trung | Bộ nhớ làm việc nhỏ (MBs) |  |  | A |  | 2266 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2267 |  |
| tất cả những ý dưới đây đều là 1 phần của nguyên tắc thiết kế cho thiết bị di động, ngoại trừ? | ngữ cảnh người dùng | Thu nhỏ hóa | Xử lý sự gia tăng thiết bị | Giả lập và mô phỏng |  | B |  | 2268 |  |
| Đâu là nguyên tắc thiết kế giao diện di động? | Di động hoá chứ không thu nhỏ hoá | Ngữ cảnh người dùng | Kiểm soát sự phát triển của thiết bị | Tất cả các ý trên |  | D |  | 2269 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2270 |  |
| Điều nào dưới đây KHÔNG là 1 loại ứng dụng của thiết bị di động? | Trò chơi | Dịch vụ tin nhắn | Truy cập wifi | Thực tế ảo |  | D |  | 2271 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2272 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2273 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2274 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2275 |  |
| Điều nào dưới đây được gọi là tính khả dụng trong giao diện? | Giao diện đẹp với rất nhiều tính năng | rất nhiều cách để tương tác với giao diện | cung cấp chức năng điều hướng, tìm kiếm | Dùng nhiều kích cỡ chữ |  | C |  | 2276 |  |
| Điều gì sau đây được coi là tồi tệ trong thiết kế tính khả dụng của 1 trò chơi di động ? | cung cấp nhiều kích cỡ phông chữ, màu sắc trong mỗi màn hình cho giao diện ấn tượng hơn | Cung cấp 1 hệ thống thực đơn có cấu trúc rõ ràng | cung cấp chức năng lưu và tiếp tục | cung cấp màn hình giúp đỡ |  | A |  | 2277 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |