

1. Tương tác người máy (HCI) là gì?
☐ (A) Sự giao tiếp giữa hai máy tính
☒ (B) Sự giao tiếp giữa con người và máy tính
☐ (C) Sự giao tiếp giữa hai người
☐ (D) Sự giao tiếp giữa máy tính và robot
2. Nguyên tắc quan trọng nhất trong thiết kế giao diện người dùng là gì?
☐ (A) Tính thẩm mỹ
☒ (B) Tính nhất quán
☐ (C) Tính khả dụng
☐ (D) Tính bảo mật
3. Một trong những mục tiêu chính của HCI là gì?
☐ (A) Tăng cường hiệu suất của phần cứng máy tính
☒ (B) Cải thiện trải nghiệm người dùng
☐ (C) Giảm chi phí phát triển phần mềm
☐ (D) Tăng cường tốc độ xử lý của máy tính
4. Khả năng sử dụng (usability) trong HCI đề cập đến điều gì?
☒ (A) Tính dễ dàng trong việc học và sử dụng hệ thống
☐ (B) Tính ổn định của phần mềm
☐ (C) Tính bảo mật của hệ thống
☐ (D) Tính tương thích của phần mềm
5. Thiết kế lấy người làm trung tâm (Human Center Design - HCD) là gì?
☐ (A) Thiết kế dựa trên khả năng của phần cứng
☒ (B) Thiết kế dựa trên xu hướng công nghệ
☐ (C) Thiết kế dựa trên nhu cầu và mong muốn của người dùng
☐ (D) Thiết kế dựa trên lợi ích kinh tế
6. Một trong những phương pháp phổ biến nhất để thu thập phản hồi của người dùng là gì?
☐ (A) Sử dụng các công cụ phân tích tự động
☐ (B) Đo lường tốc độ xử lý của hệ thống
☐ (C) Phân tích log hệ thống
☒ (D) Thực hiện các cuộc khảo sát và phỏng vấn người dùng
7. Nguyên tắc "Nhất quán (consistency)" trong HCI đề cập đến điều gì?
☐ (A) Tính dễ học của hệ thống
☐ (B) Tính khả năng tùy chỉnh của hệ thống
☒ (C) Sự nhất quán trong thiết kế và hoạt động của hệ thống
☐ (D) Tính ổn định của hệ thống
8. Trí nhớ dài hạn (LTM) bao gồm hai loại chính:
☐ (A) Ký ức và trí nhớ ngắn hạn
☒ (B) Ký ức biểu tượng và ký ức tiếng vang
☐ (C) Phân đoạn và ngữ nghĩa
☐ (D) Ngắn hạn và dài hạn

9. Phản hồi (feedback) trong HCI có vai trò gì?
- ☐ (A) Giúp giảm chi phí phát triển phần mềm ☐ (B) Giúp tăng cường tốc độ xử lý của hệ thống
- ☒ (C) Giúp người dùng biết hệ thống đang làm gì ☐ (D) Giúp bảo mật hệ thống
10. Khả năng tiếp cận (accessibility) trong HCI đề cập đến điều gì?
- ☐ (A) Khả năng hệ thống tương thích với nhiều nền tảng ☒ (B) Khả năng người dùng có thể truy cập và sử dụng hệ thống dễ dàng
- ☐ (C) Khả năng hệ thống xử lý dữ liệu nhanh chóng ☐ (D) Khả năng hệ thống bảo mật thông tin
11. Khái niệm "Affordance" trong HCI liên quan đến điều gì?
- ☐ (A) Tính khả dụng của các tính năng hệ thống ☒ (B) Cách mà các yếu tố giao diện gợi ý về cách sử dụng chúng
- ☐ (C) Khả năng tương thích của hệ thống ☐ (D) Tính bảo mật của hệ thống
12. Thiết kế phản hồi (responsive design) trong HCI có nghĩa là gì?
- ☐ (A) Thiết kế giao diện tối ưu cho tốc độ xử lý ☐ (B) Thiết kế giao diện có phản hồi ngay lập tức
- ☒ (C) Thiết kế giao diện có thể điều chỉnh kích thước và hình dạng dựa trên thiết bị người dùng ☐ (D) Thiết kế giao diện dựa trên phản hồi của người dùng
13. Phương pháp "Heuristic Evaluation" trong HCI được sử dụng để làm gì?
- ☐ (A) Đánh giá tốc độ xử lý của hệ thống ☒ (B) Đánh giá tính khả dụng của hệ thống dựa trên các nguyên tắc thiết kế
- ☐ (C) Đánh giá khả năng bảo mật của hệ thống ☐ (D) Đánh giá chi phí phát triển hệ thống
14. Một nguyên tắc quan trọng trong thiết kế giao diện người dùng là gì?
- ☐ (A) Tăng cường bảo mật hệ thống ☒ (B) Giảm thiểu số lần người dùng phải nhấp chuột
- ☐ (C) Tối ưu hóa tốc độ xử lý của hệ thống ☐ (D) Tăng cường độ phức tạp của giao diện
15. Mô hình tinh thần (Mental Model) trong HCI đề cập đến điều gì?
- ☒ (A) Cách người dùng hình dung về cách hệ thống hoạt động ☐ (B) Cách hệ thống xử lý thông tin
- ☐ (C) Cách phản ứng tương tác với phần mềm ☐ (D) Cách bảo mật được thực hiện trong hệ thống

16. Trong HCI, thông tin vào/ra KHÔNG bao gồm

- ☐ (A) Xúc giác
- ☒ (B) Vị giác
- ☐ (C) Thính giác
- ☐ (D) Thị giác

17. Trí nhớ ngắn hạn (STM) có khả năng chứa được:

- ☒ (A) Khoảng 5 ± 2 khối thông tin
- ☐ (B) Khoảng 7 ± 2 khối thông tin
- ☐ (C) Khoảng 9 ± 2 khối thông tin
- ☐ (D) Khoảng 11 ± 2 khối thông tin

18. Thời gian phản ứng của con người đối với kích thích thị giác là khoảng

- ☐ (A) 150ms
- ☒ (B) 200ms
- ☐ (C) 300ms
- ☐ (D) 700ms

19. Thính giác cung cấp thông tin về môi trường như:

- ☐ (A) Độ sáng và màu sắc
- ☒ (B) Khoảng cách và phương hướng
- ☐ (C) Kích thước và độ sâu
- ☐ (D) Nhiệt độ và áp lực

20. Cảm xúc có thể ảnh hưởng đến khả năng con người như thế nào?

- ☐ (A) Chỉ ảnh hưởng đến thị giác
- ☐ (B) Chỉ ảnh hưởng đến thính giác
- ☒ (C) Ảnh hưởng đến khả năng giải quyết vấn đề
- ☐ (D) Không ảnh hưởng gì

21. Lý luận diễn dịch là:

- ☒ (A) Rút ra kết luận cần thiết về mặt logic từ các tiền đề đã cho
- ☐ (B) Suy luận từ các trường hợp đã quan sát để đưa ra kết luận tổng quát
- ☐ (C) Suy luận từ sự kiện đến nguyên nhân
- ☐ (D) Quá trình tìm ra giải pháp cho một nhiệm vụ không quen thuộc

22. Theo lý thuyết James-Lange, cảm xúc là

- ☐ (A) Một phản ứng tâm lý đối với một kích thích
- ☒ (B) Sự giải thích của chúng ta về phản ứng sinh lý đối với một kích thích
- ☐ (C) Kết quả của việc chúng ta đánh giá các phản ứng sinh lý của mình
- ☐ (D) Không có sự liên quan đến kích thích

23. Mô hình Norman về tương tác người máy gồm mấy bước cơ bản:

- ☐ (A) 4
- ☐ (B) 5
- ☐ (C) 6
- ☒ (D) 7

24. Trong khung tương tác của Abowd & Beale, thành phần nào sau đây không phải là một phần của khung?

- ☐ (A) Người dùng
- ☐ (B) Đầu vào
- ☒ (C) Mạng máy tính
- ☐ (D) Đầu ra

25. Trong lý luận quy nạp, kết luận tổng quát từ các trường hợp đã quan sát có thể:

- ☐ (A) Chắc chắn đúng
- ☒ (B) Chỉ có thể chứng minh là sai, không chắc chắn đúng
- ☐ (C) Không bao giờ sai
- ☐ (D) Luôn luôn đúng

26. Thời gian đáp ứng với kích thích phụ thuộc vào:

- ☒ (A) Độ tuổi và thể lực
- ☐ (B) Giới tính và nghề nghiệp
- ☐ (C) Trình độ học vấn và sở thích
- ☐ (D) Thời gian nghỉ ngơi và chế độ ăn uống

27. Trong khung tương tác của Abowd & Beale, mục đích của người dùng được chuyển thành:

- ☐ (A) Trạng thái hệ thống
- ☒ (B) Hành động tại giao diện
- ☐ (C) Màn hình đầu ra
- ☐ (D) Ngôn ngữ hệ thống

28. Một yếu tố của công thái học (ergonomics) là:

- ☐ (A) Bộ nhớ và xử lý
- ☒ (B) Sắp xếp các điều khiển và hiển thị
- ☐ (C) Thời gian phản ứng và vận động
- ☐ (D) Trí nhớ ngắn hạn và dài hạn

29. Một ví dụ về tương tác trực tiếp là:

- ☐ (A) Nhập lệnh bằng bàn phím
- ☒ (B) Sử dụng chuột để kéo thả đối tượng
- ☐ (C) Sử dụng macro trong phần mềm
- ☐ (D) Lập trình bằng ngôn ngữ máy

30. Phương pháp nào sau đây là một ví dụ của tương tác không trực tiếp?

- ☐ (A) Nhập liệu bằng giọng nói
- ☒ (B) Sử dụng giao diện dòng lệnh
- ☐ (C) Kéo thả đối tượng bằng chuột
- ☐ (D) Chạm vào màn hình cảm ứng

31. Quy trình phát triển giao diện người dùng theo mô hình HCD (Human-Centric Design) bao gồm bước nào sau đây?
- ☐ (A) Thiết kế giao diện dựa trên ý kiến của chuyên gia ☒ (B) Đánh giá giao diện bằng cách thu thập phản hồi từ người dùng
- ☐ (C) Phát triển giao diện mà không cần ý kiến từ người dùng ☐ (D) Thiết kế giao diện dựa trên yêu cầu kỹ thuật
32. Phương pháp " Nói lớn khi suy nghĩ (Think-Aloud Protocol)" trong HCI là:
- ☐ (A) Người dùng mô tả cảm nhận của họ về giao diện ☐ (B) Người dùng suy nghĩ và giải quyết vấn đề một cách âm thầm
- ☒ (C) Người dùng nói ra suy nghĩ của họ khi tương tác với hệ thống ☐ (D) Người dùng viết ra những suy nghĩ của họ về giao diện
33. Trong lý thuyết về khả năng nhận thức, "Sự chú ý (Attention)" đề cập đến:
- ☐ (A) Khả năng ghi nhớ thông tin ☐ (B) Khả năng phân tích thông tin
- ☐ (C) Khả năng suy luận từ thông tin đã biết ☒ (D) Khả năng tập trung vào thông tin quan trọng
34. Giao diện công nghiệp truyền thống thường bao gồm:
- ☐ (A) Màn hình và bàn phím ☒ (B) Mặt số và nút xoay
- ☐ (C) Giao diện cảm ứng ☐ (D) Điều khiển bằng giọng nói
35. Một ưu điểm của giao diện kính (glass interface) là:
- ☒ (A) Không làm mất bối cảnh ☐ (B) Cố định ở vị trí vật lý
- ☐ (C) Chi phí tốt hơn ☐ (D) Ít linh hoạt hơn
36. Trong công thái học (ergonomics), yếu tố nào sau đây là quan trọng nhất?
- ☐ (A) Tính thẩm mỹ của giao diện ☐ (B) Khả năng phản hồi nhanh
- ☒ (C) Sự thoải mái và hiệu quả khi sử dụng ☐ (D) Tính phức tạp của hệ thống
37. Một vấn đề phổ biến trong giao diện công nghiệp là:
- ☐ (A) Giao diện phức tạp ☒ (B) Phản hồi chậm
- ☐ (C) Phản hồi nhanh ☐ (D) Giao diện đơn giản

38. Giao diện dòng lệnh thường được sử dụng cho:

- ☒ (A) Người dùng có kinh nghiệm
- ☐ (B) Thao tác trực tiếp
- ☐ (C) Tương tác đồ họa
- ☐ (D) Người dùng mới bắt đầu

39. WIMP là viết tắt của:

- ☒ (A) Windows, Icons, Menus, and Pointer
- ☐ (B) Windows, Information, Menus, and Programs
- ☐ (C) Web, Icons, Menus, and Pointer
- ☐ (D) Windows, Icons, Methods, and Programs

40. Trong hệ thống WIMP, yếu tố nào sau đây KHÔNG có?

- ☐ (A) Cửa sổ
- ☐ (B) Biểu tượng
- ☒ (C) Điều khiển bằng giọng nói
- ☐ (D) Con trỏ

41. Bối cảnh xã hội và tổ chức có thể ảnh hưởng đến:

- ☐ (A) Tốc độ xử lý của hệ thống
- ☒ (B) Cách người dùng tương tác với hệ thống
- ☐ (C) Tính thẩm mỹ của giao diện
- ☐ (D) Khả năng của hệ thống

42. Trong thiết kế giao diện, sự cân bằng giữa công thái học và vật lý có thể đạt được bằng cách:

- ☒ (A) Giảm bớt các chức năng
- ☐ (B) Tăng độ phức tạp của hệ thống
- ☐ (C) Loại bỏ hoàn toàn công thái học
- ☐ (D) Tăng kích thước của điều khiển

43. Người dùng sẽ sử dụng một hệ thống HCI nếu:

- ☐ (A) Hệ thống có giao diện đẹp
- ☒ (B) Giá trị vượt quá chi phí
- ☐ (C) Hệ thống phức tạp
- ☐ (D) Hệ thống đắt tiền

44. Sự thất vọng và thiếu động lực trong sử dụng hệ thống thường xuất phát từ:

- ☐ (A) Giao diện đẹp mắt
- ☒ (B) Hệ thống không hoàn thiện
- ☐ (C) Tốc độ xử lý nhanh
- ☐ (D) Tính năng phong phú

45. Thiết kế tương tác là gì theo Rogers và Preece (2019)?

- ☐ (A) Thiết kế các sản phẩm tương tác để hỗ trợ cách mọi người giao tiếp và tương tác trong cuộc sống hàng ngày và công việc của họ.
- ☐ (B) Thiết kế không gian để giao tiếp và tương tác của con người.
- ☐ (C) Thiết kế phần mềm để người dùng dễ dàng sử dụng.
- ☐ (D) Thiết kế giao diện người dùng cho các ứng dụng di động.

46. Thiết kế tương tác cần quan tâm đến những yếu tố nào?

- ☐ (A) Người dùng là ai.
- ☐ (B) Những hoạt động nào đang được thực hiện.
- ☐ (C) Nơi diễn ra sự tương tác.
- ☒ (D) Tất cả các yếu tố trên.

47. Nguyên tắc thiết kế lấy con người làm trung tâm bao gồm những gì?

- ☐ (A) Tập trung sớm vào người dùng và nhiệm vụ.
- ☐ (B) Đo lường thực nghiệm.
- ☐ (C) Thiết kế lặp lại.
- ☒ (D) Tất cả các nguyên tắc trên.

48. Loại thiết kế nào KHÔNG được nhấn mạnh trong thiết kế tương tác?

- ☐ (A) Thiết kế giao diện người dùng.
- ☒ (B) Thiết kế lặp lại.
- ☐ (C) Thiết kế phần mềm.
- ☐ (D) Thiết kế trải nghiệm (UX).

49. Mô hình trải nghiệm người dùng của Hassenzahl (2010) bao gồm những khía cạnh nào?

- ☒ (A) Thực dụng và hưởng thụ
- ☐ (B) Thực tế và cảm xúc
- ☐ (C) Sáng tạo và thích thú
- ☐ (D) An toàn và tiện ích

50. Nguyên tắc nào sau đây KHÔNG là một phần của thiết kế tương tác?

- ☐ (A) Phản hồi (Feedback)
- ☒ (B) An toàn (Safety)
- ☐ (C) Hiển thị (Visibility)
- ☐ (D) Tính nhất quán (Consistency)

51. Tính nhất quán bên trong và bên ngoài khác nhau như thế nào?

- ☐ (A) Tính nhất quán bên trong đề cập đến việc thiết kế các hoạt động để hoạt động giống nhau trong một ứng dụng.
- ☐ (B) Tính nhất quán bên ngoài đề cập đến việc thiết kế các hoạt động, giao diện, v.v. giống nhau trên các ứng dụng và thiết bị.
- ☐ (C) Tính nhất quán bên ngoài dễ đạt được hơn tính nhất quán bên trong.
- ☐ (D) A và B đúng.

52. Mô hình kim cương kép (Double Diamond) trong thiết kế tương tác đề cập đến điều gì?

- ☐ (A) Quá trình khám phá và xác định các vấn đề thiết kế, sau đó phát triển và phân phối các giải pháp.
- ☐ (B) Một phương pháp để đánh giá trải nghiệm người dùng.
- ☐ (C) Một kỹ thuật để tạo ra các nguyên mẫu thiết kế.
- ☐ (D) Một cách tiếp cận để tích hợp thiết kế tương tác với phát triển phần mềm linh hoạt.

53. Quy trình thiết kế tương tác KHÔNG bao gồm những hoạt động nào?

- ☐ (A) Thiết kế các lựa chọn thay thế.
- ☐ (B) Nguyên mẫu và đánh giá.
- ☒ (C) Nhất quán bên trong và bên ngoài
- ☐ (D) Khám phá yêu cầu.

54. Nguyên tắc thiết kế nào giúp hạn chế các hành động có thể được thực hiện?

- ☐ (A) Phản hồi (Feedback)
- ☐ (B) Hiện thị (Visibility)
- ☐ (C) Tính nhất quán (Consistency)
- ☒ (D) Ràng buộc (Constraints)

55. Nguyên tắc thiết kế nào giúp đảm bảo người dùng dễ dàng hiểu cách sử dụng sản phẩm?

- ☒ (A) Chi trả (Affordance)
- ☐ (B) Nhất quán (Consistency)
- ☐ (C) Hiện thị (Visibility)
- ☐ (D) Phản hồi (Feedback)

56. Nguyên tắc thiết kế nào giúp đảm bảo các hoạt động và yếu tố trong giao diện giống nhau cho các nhiệm vụ tương tự?

- ☒ (A) Nhất quán (Consistency)
- ☐ (B) Hiện thị (Visibility)
- ☐ (C) Phản hồi (Feedback)
- ☐ (D) Ràng buộc (Constraints)

57. Nguyên tắc "học và cải tiến liên tục" trong thiết kế tương tác có nghĩa là gì?

- ☐ (A) Thiết kế ban đầu phải hoàn hảo và không cần thay đổi.
- ☐ (B) Người dùng phải liên tục học cách sử dụng hệ thống
- ☐ (C) Chỉ cần cải tiến khi hệ thống gặp lỗi.
- ☒ (D) Quy trình thiết kế phải liên tục được kiểm tra và cải tiến dựa trên phản hồi của người dùng.

58. Trong thiết kế tương tác, trạng thái "dòng chảy (flow)" liên quan đến điều gì?

- ☐ (A) Cách người dùng di chuyển qua các bước của một quy trình.
- ☒ (B) Cảm giác hứng thú và hoàn toàn chìm đắm trong hoạt động.
- ☐ (C) Cách giao diện được sắp xếp.
- ☐ (D) Tính năng của sản phẩm.

59. Trạng thái "tâm lý người dùng" có ảnh hưởng gì đến thiết kế tương tác?
- ☐ (A) Ảnh hưởng đến giai đoạn thử nghiệm ☒ (B) Ảnh hưởng đến cách người dùng phản ứng với giao diện và hiệu suất của họ.
- ☐ (C) Không có ảnh hưởng đáng kể. ☐ (D) Ảnh hưởng đến thiết kế đồ họa.
60. Thiết kế tương tác yêu cầu phải đánh giá những gì từ người dùng?
- ☐ (A) Các hoạt động xã hội của họ. ☒ (B) Các mục tiêu và nhu cầu của họ khi sử dụng sản phẩm
- ☐ (C) Thói quen hàng ngày của họ. ☐ (D) Trình độ học vấn của họ.
61. "Phân cấp thông tin" (information hierarchy) trong thiết kế giao diện là gì?
- ☐ (A) Sắp xếp thông tin theo thứ tự ngẫu nhiên. ☒ (B) Sắp xếp thông tin dựa trên mức độ quan trọng và tần suất sử dụng.
- ☐ (C) Sắp xếp thông tin theo thứ tự alphabet. ☐ (D) Sắp xếp thông tin dựa trên sở thích cá nhân của nhà thiết kế.
62. Khi nào nên sử dụng nguyên mẫu (prototype) trong quy trình thiết kế tương tác?
- ☐ (A) Khi có đủ kinh phí ☐ (B) Sau khi sản phẩm hoàn chỉnh
- ☐ (C) Khi gặp vấn đề khi sử dụng ☒ (D) Ngay từ đầu để thu thập phản hồi sớm
63. Tại sao phân tích nhiệm vụ (task analysis) lại quan trọng trong thiết kế tương tác?
- ☐ (A) Đảm bảo rằng sản phẩm có giao diện đẹp mắt ☒ (B) Giúp xác định các bước cần thiết để hoàn thành một nhiệm vụ
- ☐ (C) Tăng doanh số bán hàng ☐ (D) Giảm chi phí phát triển
64. Khái niệm "tải nhận thức (cognitive load)" trong thiết kế tương tác là gì?
- ☐ (A) Khả năng chịu tải (load) của hệ thống xử lý dữ liệu ☒ (B) Mức độ khó khăn mà người dùng gặp phải khi xử lý thông tin
- ☐ (C) Chi phí để phát triển sản phẩm ☐ (D) Thời gian hoàn thành nhiệm vụ
65. "Ngữ cảnh sử dụng" (context of use) trong thiết kế tương tác liên quan đến điều gì?
- ☐ (A) Các ngữ cảnh của giao diện đồ họa ☒ (B) Môi trường và tình huống mà người dùng sử dụng sản phẩm.
- ☐ (C) Các ngữ cảnh của chi phí sử dụng ☐ (D) Các tính năng của sản phẩm.

66. Làm sao để xác định "người dùng mục tiêu" (target users) trong thiết kế tương tác?
- ☐ (A) Dựa trên những người không sử dụng sản phẩm. ☐ (B) Dựa trên quan điểm người sử dụng của nhà sản xuất
- ☒ (C) Dựa trên những người sẽ sử dụng sản phẩm. ☐ (D) Dựa trên sở thích cá nhân của người sử dụng
67. Làm thế nào để đo lường hiệu quả của một thiết kế tương tác?
- ☐ (A) Bằng cách kiểm tra tính năng của sản phẩm ☒ (B) Bằng cách thu thập phản hồi từ người dùng và phân tích dữ liệu sử dụng
- ☐ (C) Bằng cách tăng doanh số bán hàng do phát triển HCI ☐ (D) Bằng cách giảm chi phí phát triển HCI
68. Khái niệm "người dùng giả định" (personas) trong thiết kế tương tác là gì?
- ☐ (A) Mô hình giả định về các nhóm người không sử dụng toàn bộ tính năng thiết kế ☐ (B) Mô hình giả định về các nhóm người dùng quan tâm đến tính năng thiết kế
- ☒ (C) Mô hình giả định về các nhóm người dùng điển hình để hướng dẫn thiết kế ☐ (D) Mô hình giả định về các nhóm người dùng quan tâm đến chi phí thiết kế
69. Làm thế nào để giảm "tải nhận thức" (cognitive load) trong thiết kế tương tác?
- ☐ (A) Bằng cách thiết kế giao diện đơn giản, dễ hiểu và quy trình làm việc khá phức tạp ☐ (B) Bằng cách thiết kế giao diện phức tạp nhưng dễ học và có thể tối ưu hóa quy trình làm việc.
- ☒ (C) Bằng cách thiết kế giao diện đơn giản, dễ hiểu, và tối ưu hóa quy trình làm việc. ☐ (D) Bằng cách thiết kế giao diện đơn giản, cần thời gian học sử dụng dài, nhưng có thể tối ưu hóa quy trình làm việc.
70. Nhận thức là gì?
- ☒ (A) Suy nghĩ, ghi nhớ, học tập, mơ mộng, ra quyết định, nhìn, đọc, nói, viết... ☐ (B) Ghi nhớ, học tập, ra quyết định, đọc, nói, viết...
- ☐ (C) Suy nghĩ, ghi nhớ, học tập, đọc, nói, viết... ☐ (D) Suy nghĩ, ghi nhớ, học tập, ra quyết định,...
71. Hai loại nhận thức phổ biến là gì?
- ☐ (A) Nhận thức trực quan và nhận thức thính giác ☒ (B) Nhận thức trải nghiệm và phản ánh
- ☐ (C) Nhận thức nhanh và nhận thức chậm ☐ (D) Nhận thức có ý thức và nhận thức không ý thức

72. Theo Kahneman, tư duy nhanh thường liên quan đến:

- ☐ (A) Giải quyết các vấn đề đòi hỏi sự suy nghĩ cẩn thận
- ☒ (B) Đưa ra quyết định dựa trên trực giác
- ☐ (C) Phân tích dữ liệu phức tạp
- ☐ (D) Cân nhắc kỹ lưỡng các lựa chọn trước khi hành động

73. Khả năng tập trung của con người như thế nào?

- ☐ (A) Có thể duy trì sự tập trung trong thời gian dài mà không cần nghỉ ngơi
- ☐ (B) Không bị ảnh hưởng bởi các yếu tố bên ngoài
- ☐ (C) Có thể tập trung vào vô số tác nhân kích thích cùng một lúc
- ☒ (D) Bị giới hạn bởi số lượng thông tin có thể xử lý cùng một lúc

74. Khi thiết kế giao diện, nên làm gì để thu hút sự chú ý của người dùng?

- ☐ (A) Sử dụng nhiều màu sắc sặc sỡ và nhấp nháy
- ☐ (B) Cung cấp nhiều thông tin chi tiết trên màn hình
- ☒ (C) Sử dụng cấu trúc rõ ràng và phân cấp thông tin hợp lý
- ☐ (D) Sử dụng âm thanh lớn gây chú ý

75. Theo Weller, mọi người mất bao nhiêu thời gian để xác định vị trí các mục thông tin được nhóm lại theo nhóm?

- ☒ (A) Ít thời gian hơn so với các mục thông tin được sắp xếp ngẫu nhiên
- ☐ (B) Nhiều thời gian hơn so với các mục thông tin được sắp xếp ngẫu nhiên
- ☐ (C) Cùng thời gian so với các mục thông tin được sắp xếp ngẫu nhiên
- ☐ (D) Tất cả các câu trên đều SAI

76. Khi nào việc thiết kế giao diện nên dựa trên nhận thức (recognition) hơn là gọi nhớ (recall)?

- ☐ (A) Khi người dùng cần nhập thông tin
- ☐ (B) Khi người dùng cần thực hiện các thao tác phức tạp
- ☐ (C) Khi người dùng cần học hỏi thông tin mới
- ☒ (D) Khi người dùng cần tìm kiếm thông tin

77. Khi nào việc thiết kế giao diện nên giới hạn số lượng tùy chọn?

- ☐ (A) Luôn luôn nên giới hạn số lượng tùy chọn
- ☒ (B) Khi người dùng cần ghi nhớ các tùy chọn
- ☐ (C) Khi người dùng cần thực hiện các thao tác nhanh chóng
- ☐ (D) Tùy theo số lượng tùy chọn

78. Con người có thể KHÔNG gặp khó khăn trong việc ghi nhớ thông tin?

- ☐ (A) Khi thông tin quá dài và phức tạp
- ☒ (B) Khi thông tin liên kết với kiến thức hiện có
- ☐ (C) Khi thông tin được mã hóa trong một ngữ cảnh khác
- ☐ (D) Khi thông tin không được liên kết với kiến thức hiện có

79. Theo Norman, hai loại sai lầm phổ biến mà người dùng mắc phải khi sử dụng công nghệ là gì?
- ☐ (A) Sai lầm do thiếu hiểu biết và sai lầm do thực hiện sai thao tác
- ☒ (B) Sai lầm do thiếu thông tin và sai lầm do quá tải thông tin
- ☒ (C) Sai lầm do thiếu kinh nghiệm và sai lầm do thiết kế kém
- ☐ (D) Sai lầm do chủ quan và sai lầm do khách quan
80. Loại học tập nào liên quan đến việc tích lũy các kỹ năng và kiến thức liên quan đến trí nhớ?
- ☐ (A) Học tập ngẫu nhiên
- ☒ (B) Học tập có chủ đích
- ☐ (C) Học tập theo nhóm
- ☐ (D) Học tập bằng cách quan sát
81. Khi nào việc thiết kế giao diện nên khuyến khích khám phá?
- ☒ (A) Khi người dùng cần học hỏi thông tin mới
- ☐ (B) Khi người dùng cần thực hiện các thao tác phức tạp
- ☐ (C) Khi người dùng cần ghi nhớ nhiều thông tin
- ☐ (D) Khi người dùng cần đưa ra quyết định nhanh chóng
82. Hệ thống ngôn ngữ tự nhiên KHÔNG cho phép người dùng thực hiện điều gì?
- ☐ (A) Tương tác bằng giọng nói với máy tính
- ☐ (B) Nhập câu hỏi và nhận câu trả lời bằng văn bản
- ☐ (C) Dịch văn bản từ ngôn ngữ này sang ngôn ngữ khác
- ☒ (D) Sử dụng giọng nói ra lệnh thực hiện các thao tác phức tạp
83. Mô hình nào được sử dụng để giải thích cách con người thực hiện các hành động phức tạp, chẳng hạn như lập kế hoạch và giải quyết vấn đề?
- ☒ (A) Mô hình trí tuệ
- ☐ (B) Mô hình nhận thức
- ☐ (C) Mô hình hành vi
- ☐ (D) Mô hình xử lý thông tin
84. Khi nào việc thiết kế giao diện nên sử dụng các biểu tượng thay vì văn bản?
- ☐ (A) Khi người dùng cần học ngôn ngữ mới
- ☐ (B) Khi người dùng cần ghi nhớ nhiều thông tin
- ☐ (C) Khi người dùng cần thực hiện các thao tác nhanh chóng
- ☒ (D) Khi người dùng đến từ các nền văn hóa khác nhau

85. Khi nào việc thiết kế giao diện nên sử dụng các chức năng đơn giản và dễ nhớ?

- ☐ (A) Khi người dùng cần học hỏi thông tin mới ☐ (B) Khi người dùng cần thực hiện các thao tác phức tạp
- ☒ (C) Khi người dùng cần ra quyết định nhanh ☐ (D) Khi người dùng cần ghi nhớ nhiều thông tin

86. Các yếu tố nào sau đây KHÔNG ảnh hưởng đến cách con người ghi nhớ thông tin?

- ☐ (A) Cấu trúc và tổ chức của thông tin ☐ (B) Mức độ chú ý của người dùng khi tiếp nhận thông tin
- ☒ (C) Phân loại và lưu trữ thông tin, và truy xuất ☐ (D) Mức độ liên quan của thông tin với kiến thức hiện có của người dùng

87. Khi nào việc thiết kế giao diện nên sử dụng các chức năng đa phương tiện, chẳng hạn như video và âm thanh?

- ☐ (A) Khi người dùng cần học ngôn ngữ mới ☐ (B) Khi người dùng cần ghi nhớ nhiều thông tin
- ☐ (C) Khi người dùng cần thực hiện các thao tác nhanh chóng ☐ (D) Khi người dùng cần xử lý thông tin phức tạp

88. Khi nào việc thiết kế giao diện nên sử dụng các hướng dẫn dựa trên ngữ cảnh?

- ☐ (A) Khi người dùng cần học ngôn ngữ mới ☒ (B) Khi người dùng cần thực hiện các nhiệm vụ phức tạp
- ☐ (C) Khi người dùng cần thực hiện các thao tác nhanh chóng ☐ (D) Khi người dùng cần ghi nhớ nhiều thông tin

89. Các yếu tố nào sau đây KHÔNG ảnh hưởng đến khả năng tập trung của con người?

- ☐ (A) Mức độ căng thẳng và lo lắng ☐ (B) Chất lượng giấc ngủ
- ☐ (C) Mức độ kích thích của môi trường xung quanh ☒ (D) Áp lực và ảnh hưởng của người khác

90. Khi nào việc thiết kế giao diện nên sử dụng các chức năng trợ giúp thông minh?

- ☐ (A) Khi người dùng cần thực hiện các thao tác nhanh chóng ☐ (B) Khi người dùng cần ghi nhớ nhiều thông tin
- ☒ (C) Khi người dùng cần thực hiện các nhiệm vụ phức tạp và nhiều bước ☐ (D) Khi người dùng cần học ngôn ngữ mới

91. Các yếu tố nào sau đây KHÔNG ảnh hưởng đến khả năng học tập của con người?
- (A) Mức độ động lực và hứng thú của người học (B) Phương pháp giảng dạy và chất lượng tài liệu học tập
- (C) Khả năng tập trung và ghi nhớ thông tin của người học (D) Áp lực và ảnh hưởng của gia đình và xã hội
92. Tương tác xã hội là gì?
- (A) Quá trình giao tiếp giữa các hệ thống máy tính (B) Quá trình giao tiếp và kết nối giữa con người
- (C) Quá trình giao tiếp giữa con người và động vật (D) Quá trình giao tiếp giữa các hệ thống AI
93. Ý nghĩa của sự hiện diện xã hội là gì?
- (A) Cảm giác bị ngắt kết nối với xã hội (B) Cảm giác cô lập khi sử dụng công nghệ
- (C) Cảm giác có mặt thực tế của người khác trong môi trường ảo (D) Cảm giác bị kiểm soát bởi công nghệ
94. Quy tắc nào sau đây thuộc về quy tắc hội thoại?
- (A) Người đang nói tiếp tục nói cho đến khi người khác ngắt lời (B) Người đang nói chọn người phát biểu tiếp theo
- (C) Người khác quyết định khi nào bắt đầu nói (D) Người phát biểu tiếp theo tự quyết định khi nào ngừng nói
95. Một quy tắc xã hội mới trong thời COVID-19 là gì?
- (A) Sử dụng biểu tượng cảm xúc khi giao tiếp trực tiếp (B) Tự tắt tiếng khi không nói chuyện trong hội nghị truyền hình
- (C) Chào hỏi nhau bằng cách bắt tay (D) Ngồi gần nhau trong phòng họp
96. Hiện diện từ xa (telepresence) là gì?
- (A) Sử dụng mạng xã hội để kết nối (B) Sử dụng điện thoại di động để gọi điện
- (C) Sử dụng camera độ phân giải cao với tính năng theo dõi mắt và micrô định hướng để họp trực tuyến (D) Sử dụng email để giao tiếp
97. Các công cụ cộng tác trực tuyến bao gồm:
- (A) Xem phim trực tuyến (B) Chia sẻ lịch và xử lý văn bản
- (C) Gửi email và nhắn tin văn bản (D) Chơi game trực tuyến

98. Nhận thức tình huống là gì?

- ☒ A Nhận thức được những gì đang xảy ra xung quanh để hiểu thông tin và hành động của bạn
- ☐ B Nhận thức được người khác đang nói chuyện với ai để hiểu thông tin và hành động của bạn
- ☐ C Nhận thức được các quy tắc hội thoại để hiểu thông tin và hành động và hành động của người khác
- ☐ D Nhận thức được trạng thái cảm xúc của người khác để hiểu thông tin và hành động của bạn

99. Giao tiếp có thể chia sẻ được thiết kế để

- ☐ A Hỗ trợ chia sẻ văn bản và tăng cường nhận thức hiện có
- ☒ B Hỗ trợ các hình thức phối hợp và cơ chế nhận thức hiện có
- ☐ C Hỗ trợ chia sẻ trò chơi trực tuyến và phối hợp tác nhiều người chơi
- ☐ D Hỗ trợ chia sẻ trò chơi trực tuyến và tăng cường nhận thức hiện có

100. Mục tiêu của AI cảm xúc (Emotion AI) là:

- ☐ A Dự đoán hành vi của người dùng và tạo ra các trò chơi trực tuyến
- ☒ B Dự đoán cảm xúc của người dùng và các khía cạnh trong hành vi của họ
- ☐ C Dự đoán cảm xúc của người dùng và phát triển các hệ thống AI mới
- ☐ D Dự đoán cảm xúc và hành vi người dùng để tạo ra các ứng dụng AI

101. Một yếu tố làm cho giao diện biểu cảm trở nên hấp dẫn là:

- ☒ A Sử dụng màu sắc, biểu tượng, âm thanh và yếu tố đồ họa
- ☐ B Sử dụng nhiều văn bản kết hợp đồ họa
- ☐ C Sử dụng hình ảnh động kết hợp âm thanh
- ☐ D Sử dụng văn bản đơn giản kết hợp màu sắc, đồ họa

102. Mục đích của việc sử dụng dữ liệu về cảm xúc trong quảng cáo là:

- ☐ A Điều chỉnh nội dung để phát triển các quảng cáo mới phù hợp với người dùng
- ☒ B Điều chỉnh nội dung để phù hợp với trạng thái cảm xúc của người dùng
- ☐ C Điều chỉnh cảm xúc và nội dung mới phù hợp với người dùng
- ☐ D Điều chỉnh cảm xúc để phát triển các nội dung mới phù hợp với người dùng

103. Thuyết nhân hóa trong HCI liên quan đến:

- ☐ A Phát triển các hệ thống AI mới vào những đồ vật vô tri
- ☐ B Tạo ra các trò chơi trực tuyến có những phẩm chất giống con người
- ☐ C Sử dụng mạng xã hội để kết nối những đồ vật vô tri
- ☒ D Gắn những phẩm chất giống con người vào những đồ vật vô tri

104. Cơ chế xã hội nào KHÔNG thường được sử dụng trong các cuộc hội thoại?

- ☐ A Giao tiếp bằng lời nói
- ☒ B Duy trì các mối quan hệ xã hội
- ☐ C Quy tắc luân phiên phát biểu
- ☐ D Biểu cảm khuôn mặt

105. Hiện diện xã hội đề cập đến điều gì?

- ☐ (A) Khả năng giao tiếp hiệu quả trong nhóm
- ☒ (B) Cảm giác kết nối với người khác qua phương tiện kỹ thuật số
- ☐ (C) Cảm giác có người cùng hiện diện ở cùng một không gian vật lý
- ☐ (D) Sự hiện diện của một người trong một cuộc họp video

106. Điện toán cảm xúc KHÔNG liên quan đến việc gì?

- ☐ (A) Sử dụng cảm biến sinh học
- ☐ (B) Thiết kế hệ thống phản hồi cảm xúc
- ☒ (C) Giao tiếp phi ngôn ngữ
- ☐ (D) Đo lường cảm xúc qua nét mặt

107. Biểu cảm khuôn mặt nào thường KHÔNG đo được bằng AI?

- ☐ (A) Nhúm mày
- ☒ (B) Thù hận
- ☐ (C) Mỉm cười
- ☐ (D) Nhếch môi trên

108. Một hệ thống máy tính tương tác có thể làm gì để thay đổi hành vi của người dùng?

- ☐ (A) Hiển thị quảng cáo cá nhân hóa
- ☐ (B) Gửi tin nhắn nhắc nhở
- ☐ (C) Cung cấp đề xuất chỉ bằng một cú nhấp chuột
- ☒ (D) Tất cả các ý trên

109. Ví dụ nào sau đây về phản hồi cảm xúc là đúng?

- ☐ (A) Tâm trạng của người dùng được cải thiện khi sử dụng giao diện
- ☐ (B) Giao diện điều chỉnh theo cảm xúc của người dùng
- ☐ (C) Người dùng cảm thấy thoải mái khi tương tác với giao diện
- ☒ (D) Tất cả các ý trên

110. Trong giao diện WIMP, "I" đại diện cho từ gì?

- ☐ (A) Interaction (Tương tác)
- ☒ (B) Icon (Biểu tượng)
- ☐ (C) Interface (Giao diện)
- ☐ (D) Input (Đầu vào)

111. Ưu điểm chính của biểu tượng (Icon) trong giao diện là gì?

- ☒ (A) Dễ học và dễ nhớ hơn các lệnh
- ☐ (B) Tính nhất quán
- ☐ (C) Tính bảo mật cao
- ☐ (D) Khả năng mở rộng

112. Một trong những hạn chế của màn hình gắn trên đầu (HMD) trong thực tế ảo là gì?
- ☐ (A) Giá thành cao ☒ (B) Gây say tàu xe và mất phương hướng
☐ (C) Thiếu độ chính xác ☐ (D) Không thể tùy chỉnh
113. Breadcrumbs trong thiết kế website có vai trò gì?
- ☐ (A) Hiển thị thông tin người dùng ☐ (B) Tạo trải nghiệm thẩm mỹ
☒ (C) Giúp người dùng điều hướng và không mất đầu ☐ (D) Cải thiện tốc độ tải trang
114. Giao diện nào thường sử dụng phản hồi rung để mô phỏng cảm giác chạm?
- ☐ (A) Đồ họa ☒ (B) Xúc giác
☐ (C) Thực tế tăng cường (AR) ☐ (D) Robot và máy bay không người lái
115. Trong giao diện đa phương thức, sự kết hợp phổ biến nhất là gì?
- ☐ (A) Giọng nói và thị giác ☐ (B) Xúc giác và thị giác
☐ (C) Giọng nói và xúc giác ☒ (D) Thị giác và âm thanh
116. Giao diện dòng lệnh (command line) có ưu điểm gì?
- ☐ (A) Dễ học ☒ (B) Hiệu quả và chính xác
☐ (C) Đồ họa đẹp ☐ (D) Dễ dàng sử dụng cho người mới
117. Menu dạng "Mega" là gì?
- ☐ (A) Tất cả các tùy chọn hiển thị bằng bố cục thả xuống 2D ☒ (B) Hiển thị nhiều tùy chọn trên cùng một màn hình
☐ (C) Hiển thị các tùy chọn liên quan khi nhấn phím lệnh ☐ (D) Cung cấp quyền truy cập vào các lệnh thường dùng
118. Trong thiết kế đa phương tiện, việc kết hợp nhiều phương tiện có ưu điểm gì?
- ☐ (A) Đảm bảo tính nhất quán ☐ (B) Dễ dàng hơn cho người mới học
☒ (C) Tạo điều kiện truy cập nhanh vào nhiều cách thể hiện thông tin ☐ (D) Chi phí thấp
119. Một trong những lĩnh vực ứng dụng của thực tế ảo (VR) là gì?
- ☐ (A) Xử lý văn bản ☒ (B) Chữa trị nỗi sợ hãi độ cao
☐ (C) Quản lý tài chính ☐ (D) Xem phim trực tuyến

120. Giao diện thiết bị gia dụng thường có đặc điểm gì?

- ☐ (A) Tính thẩm mỹ cao
- ☒ (B) Thời gian sử dụng ngắn và yêu cầu học tập tối thiểu
- ☐ (C) Yêu cầu bảo trì thường xuyên
- ☐ (D) Đòi hỏi kiến thức kỹ thuật cao

121. Giao diện giọng nói thường được sử dụng cho mục đích gì?

- ☐ (A) Xử lý văn bản
- ☒ (B) Hỏi thông tin cụ thể hoặc thực hiện giao dịch
- ☐ (C) Thiết kế đồ họa
- ☐ (D) Quản lý dữ liệu

122. Thiết bị dựa vào bút thường được sử dụng để làm gì?

- ☐ (A) Chơi game
- ☐ (B) Gõ văn bản
- ☒ (C) Vẽ, chú thích tài liệu và chọn đối tượng
- ☐ (D) Thực hiện giao dịch

123. Một trong những lợi ích của giao diện thực tế tăng cường (AR) là gì?

- ☐ (A) Tăng cường trải nghiệm ảo và cung cấp thông tin bổ sung
- ☒ (B) Tăng cường trải nghiệm thực tế và không cần cung cấp thông tin bổ sung
- ☐ (C) Tăng cường trải nghiệm thực tế và cung cấp thông tin bổ sung
- ☐ (D) Tăng cường trải nghiệm bổ sung và cung cấp thông tin ảo

124. Giao diện không chạm (touchless) sử dụng kỹ thuật nào để nhận biết cử chỉ?

- ☐ (A) Công nghệ màn hình cảm ứng và công nghệ siêu âm
- ☐ (B) Công nghệ nhận dạng camera và cảm biến nhiệt
- ☐ (C) Công nghệ màn hình cảm ứng và thị giác máy tính
- ☒ (D) Công nghệ nhận dạng camera và thị giác máy tính

125. Đây là đặc điểm không phải của giao diện thông minh (smart interface)?

- ☐ (A) Nhận biết bối cảnh
- ☐ (B) Tương tác xây dựng con người
- ☐ (C) Kết nối với internet và các thiết bị khác
- ☒ (D) Hoạt động độc lập với sự can thiệp của con người

126. Khi thiết kế giao diện não-máy tính (BCI), vấn đề đạo đức nào sau đây cần được xem xét kỹ lưỡng nhất?

- ☐ (A) Khả năng gây hại cho não bộ
- ☒ (B) Quyền riêng tư của suy nghĩ cá nhân
- ☐ (C) Sự phụ thuộc vào công nghệ
- ☐ (D) Chi phí phát triển và triển khai

127. Đây là ưu điểm chính của giao diện hữu hình (tangible interface) so với các loại giao diện khác?
- ☐ (A) Dễ dàng sao chép và phân phối ☐ (B) Khả năng xử lý dữ liệu phức tạp
- ☒ (C) Cho phép nhiều người cùng khám phá và thao tác đồng thời ☐ (D) Tiết kiệm năng lượng hơn
128. Trong thiết kế giao diện hologram, yếu tố nào sau đây là quan trọng nhất để tạo ra trải nghiệm tự nhiên và không gây cảm giác kỳ quái?
- ☐ (A) Độ phân giải của hình ảnh ☐ (B) Tốc độ khung hình
- ☐ (C) Kích thước của ảnh ba chiều ☒ (D) Cách thể hiện và tương tác của người được chiếu
129. Khi thiết kế giao diện âm thanh, yếu tố nào sau đây là quan trọng nhất để cải thiện trải nghiệm người dùng?
- ☐ (A) Chất lượng âm thanh ☐ (B) Khả năng nhận diện giọng nói
- ☒ (C) Mô hình hóa trò chuyện của con người, bao gồm cả khả năng ngắt lời ☐ (D) Đa dạng giọng đọc
130. Khi so sánh hiệu quả của các loại giao diện khác nhau, yếu tố nào sau đây là quan trọng nhất cần xem xét?
- ☐ (A) Chi phí phát triển ☐ (B) Độ phức tạp của công nghệ
- ☒ (C) Sự phù hợp với nhiệm vụ, người dùng và bối cảnh sử dụng ☐ (D) Mức độ sáng tạo của giao diện
131. Mục tiêu chính của việc thu thập dữ liệu trong tương tác người máy là gì?
- ☐ (A) Tạo ra lợi nhuận ☒ (B) Lập kế hoạch và thực hiện thu thập dữ liệu thành công
- ☐ (C) Tăng số lượng người dùng ☐ (D) Tối ưu hóa phản ứng
132. Tam giác hóa (triangulation) trong thu thập dữ liệu nghĩa là gì?
- ☐ (A) Sử dụng 3 phương pháp thu thập dữ liệu ☐ (B) Thu thập dữ liệu từ 3 người dùng
- ☒ (C) Nghiên cứu hiện tượng từ nhiều góc độ ☐ (D) Phân tích dữ liệu bằng 3 phương pháp
133. Loại phỏng vấn nào cung cấp sự cân bằng giữa sự phong phú và khả năng nhân rộng?
- ☐ (A) Phỏng vấn không cấu trúc ☐ (B) Phỏng vấn có cấu trúc
- ☒ (C) Phỏng vấn bán cấu trúc ☐ (D) Nhóm tập trung

134. Trong thiết kế bảng câu hỏi, điều gì có thể ảnh hưởng đến tác động của một câu hỏi?
- ☐ (A) Màu sắc của bảng câu hỏi ☒ (B) Thứ tự câu hỏi
- ☐ (C) Phong chữ sử dụng ☐ (D) Độ dài của bảng câu hỏi
135. Quan sát trực tiếp trong môi trường tự nhiên bao gồm những loại nào?
- ☒ (A) Cấu trúc khung và mức độ tham gia ☐ (B) Kỹ thuật nghĩ lớn tiếng (Think Aloud Protocol)
- ☐ (C) Nhật ký tương tác ☐ (D) Phân tích trang web
136. Dân tộc học là gì?
- ☐ (A) Một triết lý phỏng vấn người tham gia phương pháp phỏng vấn ☒ (B) Một triết lý với tập hợp các kỹ thuật bao gồm quan sát và phỏng vấn người tham gia
- ☐ (C) Một triết lý với tập hợp các kỹ thuật bao gồm phỏng vấn người tham gia và công cụ phân tích ☐ (D) Một triết lý với tập hợp bảng câu hỏi và phỏng vấn người tham gia
137. Thách thức chính trong việc thiết kế giao diện có thể chia sẻ (shareable interface)?
- ☐ (A) Kích thước màn hình ☐ (B) Độ phân giải hiển thị
- ☒ (C) Kết nối giữa các thiết bị, ứng dụng và thời gian để tạo sự tương tác liền mạch ☐ (D) Tốc độ xử lý dữ liệu
138. Phân tích định lượng cơ bản bao gồm những gì?
- ☐ (A) Mã hóa và phân loại ☒ (B) Trung bình, trung vị, mode và tỷ lệ phần trăm
- ☐ (C) Phân tích diễn ngôn ☐ (D) Lý thuyết có căn cứ
139. Phương pháp nào được sử dụng để phân tích ngữ nghĩa của một cuộc trò chuyện một cách chi tiết?
- ☐ (A) Phân tích nội dung ☐ (B) Phân tích tương tác
- ☒ (C) Phân tích cuộc hội thoại ☐ (D) Lý thuyết có căn cứ
140. Lý thuyết có căn cứ bao gồm bao nhiêu cấp độ mã hóa?
- ☐ (A) 2 ☒ (B) 3
- ☐ (C) 4 ☐ (D) 5

141. Phương pháp nào được sử dụng để suy ra điều mà một nhóm người đang cảm thấy hoặc nói?
- ☐ (A) Phân tích diễn ngôn ☐ (B) Phân tích nội dung
☒ (C) Phân tích tình cảm ☐ (D) Phân tích mạng xã hội
142. Câu thần chú của Ben Shneiderman về trực quan hóa dữ liệu là gì?
- ☐ (A) "Đầu tiên là chi tiết, sau đó là tổng quan" ☒ (B) "Đầu tiên là tổng quan, thu phóng và lọc, sau đó là chi tiết theo yêu cầu"
☐ (C) "Luôn bắt đầu với dữ liệu thô" ☐ (D) "Trực quan hóa là chìa khóa cho mọi phân tích"
143. Mục tiêu chính của các công cụ trực quan hóa dữ liệu là gì?
- ☐ (A) Tạo ra đồ họa đẹp mắt ☐ (B) Thay thế phân tích thống kê
☒ (C) Tăng cường nhận thức của con người ☐ (D) Tăng tốc độ xử lý dữ liệu
144. Kỹ thuật nào được sử dụng để phân tích "bạn biết ai" ở cấp độ cá nhân?
- ☒ (A) Phân tích mạng xã hội ☐ (B) Phân tích tình cảm
☐ (C) Phân tích diễn ngôn ☐ (D) Phân tích nội dung
145. Trong phân tích định tính, mã hóa quy nạp nghĩa là gì?
- ☐ (A) Áp dụng các mã được xác định trước ☒ (B) Phát triển mã từ dữ liệu
☐ (C) Sử dụng phần mềm để mã hóa ☐ (D) Mã hóa dựa trên lý thuyết
146. Phương pháp nào tập trung vào ý nghĩa của điều được nói và cách các từ truyền đạt ý nghĩa?
- ☐ (A) Phân tích cuộc hội thoại ☐ (B) Phân tích nội dung
☒ (C) Phân tích diễn ngôn ☐ (D) Phân tích tương tác
147. Dữ liệu lớn có thể bao gồm những loại dữ liệu nào?
- ☐ (A) Chỉ số liệu ☐ (B) Chỉ hình ảnh
☐ (C) Chỉ văn bản ☒ (D) Số liệu, hình ảnh, văn bản, video và nhiều loại khác
148. Một trong những thách thức chính của việc sử dụng dữ liệu lớn trong thiết kế tương tác là gì?
- ☐ (A) Thiếu dữ liệu ☐ (B) Khó khăn thu thập dữ liệu
☒ (C) Vấn đề về quyền riêng tư và đạo đức ☐ (D) Tốc độ xử lý chậm

149. Kỹ thuật nào được sử dụng trong eXplainable AI (XAI) để hiển thị các khu vực quan trọng trong hình ảnh đầu vào?
- (A) Heat map (B) Saliency map
(C) Scatter plot (D) Clustering
150. Nguyên tắc nào KHÔNG phải là một trong các nguyên tắc về đạo đức dữ liệu được đề cập?
- (A) Công bằng (B) Trách nhiệm giải trình
(C) Tính minh bạch (D) Tốc độ xử lý
151. Phương pháp nào được sử dụng để điều tra và hiểu sự tương tác giữa con người với nhau và với đồ vật?
- (A) Phân tích nội dung (B) Phân tích diễn ngôn
(C) Phân tích tương tác (D) Phân tích mạng xã hội
152. Trong bối cảnh phân tích dữ liệu định tính, sự kết hợp giữa phương pháp quy nạp và diễn dịch có ý nghĩa gì?
- (A) Tăng tốc độ phân tích (B) Giảm thiểu sai sót
(C) Cân bằng giữa phát triển lý thuyết từ dữ liệu và áp dụng khung lý thuyết sẵn có (D) Tăng tính khách quan của nghiên cứu
153. Làm thế nào để tam giác hóa (triangulation) có thể giải quyết các hạn chế của từng phương pháp thu thập dữ liệu riêng lẻ?
- (A) Bằng cách tăng kích thước mẫu (B) Bằng cách xác nhận kết quả từ nhiều nguồn và phương pháp khác nhau
(C) Bằng cách loại bỏ dữ liệu không nhất quán (D) Bằng cách tập trung vào phương pháp hiệu quả nhất
154. Trong bối cảnh của dữ liệu lớn và AI, "khả năng giải thích" (explainability) đề cập đến điều gì?
- (A) Khả năng AI tự giải thích các quyết định của nó (B) Khả năng chuyên gia giải thích cách AI hoạt động
(C) Khả năng người không chuyên có thể hiểu được lời giải thích về quyết định của AI (D) Khả năng AI đưa ra dự đoán chính xác
155. Làm thế nào mà việc kết hợp phân tích tình cảm và phân tích mạng xã hội có thể cung cấp thông tin sâu sắc hơn về động lực xã hội?
- (A) Bằng cách chỉ tập trung vào các cảm xúc tích cực (B) Bằng cách xác định cách cảm xúc lan truyền qua các mạng xã hội
(C) Bằng cách loại bỏ nhu cầu phân tích định tính (D) Bằng cách thay thế nhu cầu thu thập dữ liệu trực tiếp

156. Trong thiết kế có đạo đức của hệ thống AI, "công bằng quy trình" (procedural fairness) khác với "công bằng kết quả" (outcome fairness) như thế nào?
- ☒ A Công bằng quy trình tập trung vào đầu vào, trong khi công bằng kết quả tập trung vào đầu ra
- ☐ B Công bằng quy trình đảm bảo quy trình ra quyết định công bằng, trong khi công bằng kết quả đảm bảo kết quả bình đẳng
- ☐ C Công bằng quy trình áp dụng cho AI, trong khi công bằng kết quả áp dụng cho con người
- ☐ D Công bằng quy trình là về tính minh bạch, trong khi công bằng kết quả là về tính chính xác
157. Làm thế nào mà phương pháp "nghiên cứu thí điểm" (pilot study) có thể cải thiện tính hiệu lực của một nghiên cứu tương tác người-máy lớn hơn?
- ☐ A Bằng cách tăng kích thước mẫu
- ☐ B Bằng cách loại bỏ nhu cầu thu thập dữ liệu chính
- ☒ C Bằng cách xác định và giải quyết các vấn đề tiềm ẩn trong thiết kế nghiên cứu
- ☐ D Bằng cách thay thế nghiên cứu chính
158. Trong bối cảnh của phân tích tương tác, "turn-taking" đề cập đến khía cạnh nào của tương tác?
- ☐ A Thời gian mỗi người dùng để hoàn thành một nhiệm vụ
- ☒ B Cách người tham gia luân phiên nói trong cuộc trò chuyện
- ☐ C Số lần một người dùng quay lại một ứng dụng
- ☐ D Tần suất người dùng thay đổi cài đặt của họ
159. Yêu cầu trong thiết kế tương tác người máy là gì?
- ☐ A Một kế hoạch marketing
- ☐ B Một danh sách công nghệ cần sử dụng
- ☒ C Một tuyên bố về sản phẩm dự kiến
- ☐ D Một bản vẽ kỹ thuật chi tiết
160. Câu chuyện người dùng thường có định dạng nào?
- ☐ A Nếu <điều kiện>, thì <hành động>
- ☒ B Với tư cách là <vai trò>, tôi muốn <hành vi> sao cho <lợi ích>
- ☐ C Khi <sự kiện>, hệ thống sẽ <phản hồi>
- ☐ D <Tên người dùng> muốn <mục tiêu> bằng cách <phương pháp>
161. Yêu cầu chức năng đề cập đến điều gì?
- ☐ A Môi trường hoạt động của hệ thống
- ☐ B Dữ liệu cần được lưu trữ như thế nào
- ☐ C Đặc điểm của người dùng
- ☒ D Hệ thống nên làm gì

162. Phương pháp nào sau đây KHÔNG phải là một phương pháp thu thập dữ liệu cho yêu cầu?

- ☐ (A) Phỏng vấn
- ☐ (B) Quan sát
- ☒ (C) Thử nghiệm A/B
- ☐ (D) Nghiên cứu tài liệu

163. Cá tính (personas) trong thiết kế tương tác người máy là gì?

- ☐ (A) Nhân vật hư cấu trong kịch bản sử dụng
- ☐ (B) Mô tả đặc tính của sản phẩm
- ☒ (C) Tập hợp các đặc điểm người dùng dựa trên nghiên cứu
- ☐ (D) Danh sách các yêu cầu chức năng

164. Kịch bản (scenario) trong thiết kế tương tác người máy là gì?

- ☐ (A) Một bản vẽ kỹ thuật chi tiết
- ☒ (B) Một câu chuyện tường thuật về cách sử dụng sản phẩm
- ☐ (C) Một danh sách các tính năng của sản phẩm
- ☐ (D) Một bảng so sánh với sản phẩm cạnh tranh

165. Use Case tập trung vào điều gì?

- ☒ (A) Yêu cầu chức năng và sự tương tác cần thực hiện
- ☐ (B) Các yếu tố thẩm mỹ của giao diện
- ☐ (C) Đặc điểm cá nhân của người dùng
- ☐ (D) Chiến lược marketing cho sản phẩm

166. Phương pháp nào sau đây KHÔNG phải là một phương pháp thăm dò các bên liên quan?

- ☐ (A) Thăm dò bằng thiết kế
- ☐ (B) Thăm dò bằng văn hóa
- ☐ (C) Thăm dò bằng công nghệ
- ☒ (D) Thăm dò bằng phỏng vấn trực tiếp

167. Trong phỏng vấn theo bối cảnh, nguyên tắc nào KHÔNG phải là một trong bốn nguyên tắc chính?

- ☐ (A) Bối cảnh
- ☐ (B) Quan hệ đối tác
- ☐ (C) Diễn giải
- ☒ (D) Cạnh tranh

168. Quy tắc nào sau đây KHÔNG phải là một trong bốn quy tắc động não của Alex Osborn?

- ☐ (A) Số lượng hơn chất lượng
- ☒ (B) Những lời chỉ trích nên được giữ lại
- ☐ (C) Khuyến khích tư duy đột phá
- ☐ (D) Chỉ chấp nhận ý tưởng khả thi

169. Mục đích chính của việc sử dụng cá tính (personas) là gì?

- ☐ (A) Xác định ngân sách cho dự án
- ☐ (B) Tạo ra một danh sách đầy đủ các yêu cầu
- ☒ (C) Giúp nhà thiết kế đưa ra quyết định thiết kế
- ☐ (D) Lập kế hoạch marketing

170. Trong thiết kế tương tác người máy, "khái niệm niềm vui cuộc sống" đề cập đến điều gì?

- ☐ (A) Mức độ hài lòng của khách hàng
- ☐ (B) Tính năng giải trí của sản phẩm
- ☒ (C) Cách sản phẩm làm cho cuộc sống phong phú hơn
- ☐ (D) Số lượng tính năng của sản phẩm

171. Phương pháp nào sau đây thường được sử dụng để nắm bắt yêu cầu cho người dùng chuyên gia?

- ☐ (A) Nhắc nhở và hạn chế
- ☐ (B) Phím tắt
- ☐ (C) Đường dẫn menu rõ ràng
- ☒ (D) Tính linh hoạt và quyền truy cập/sức mạnh

172. Trong thiết kế tương tác người máy, "niềm vui của các khái niệm sử dụng" đề cập đến điều gì?

- ☐ (A) Mô tả tác dụng của việc sử dụng sản phẩm
- ☒ (B) Mức độ giải trí khi sử dụng sản phẩm
- ☐ (C) Số lượng tính năng của sản phẩm
- ☐ (D) Độ phức tạp của giao diện người dùng

173. Trong Use Case, "trường hợp thay thế" đề cập đến điều gì?

- ☐ (A) Phiên bản thay thế của sản phẩm
- ☐ (B) Người dùng thay thế
- ☒ (C) Các tình huống khác với luồng chính của tương tác
- ☐ (D) Công nghệ thay thế

174. Mục đích chính của việc sử dụng kịch bản (scenarios) là gì?

- ☐ (A) Xác định ngân sách cho dự án
- ☒ (B) Khám phá hành vi hiện có và tiềm năng của sản phẩm mới
- ☐ (C) Lập kế hoạch kịch bản tiếp thị
- ☐ (D) Tạo ra một danh sách đầy đủ các yêu cầu kỹ thuật

175. Trong thiết kế tương tác người máy, "yêu cầu dữ liệu" đề cập đến điều gì?

- ☐ (A) Cách dữ liệu được hiển thị trên giao diện
- ☐ (B) Cách dữ liệu được truyền qua mạng
- ☐ (C) Tốc độ xử lý dữ liệu của hệ thống
- ☒ (D) Loại dữ liệu cần được lưu trữ và đặc điểm của nó

176. Phương pháp nào sau đây thường được sử dụng để nắm bắt yêu cầu cho người dùng mới?

- ☐ (A) Tính linh hoạt và quyền truy cập/sức mạnh
- ☐ (B) Phím tắt
- ☒ (C) Nhắc nhở và hạn chế
- ☐ (D) Đường dẫn menu phức tạp

177. Trong thiết kế tương tác người máy, "yêu cầu môi trường" đề cập đến điều gì?

- ☐ (A) Điều kiện ánh sáng khi sử dụng sản phẩm ☒ (B) Yêu cầu về phần cứng của hệ thống
☐ (C) Yêu cầu về không gian lưu trữ ☐ (D) Bối cảnh sử dụng của sản phẩm

178. Mục đích chính của việc sử dụng Use Case là gì?

- ☐ (A) Xác định các trường hợp sử dụng của dự án ☐ (B) Xác định các trường hợp người dùng cho dự án
☒ (C) Nắm bắt chi tiết về sự tương tác giữa người dùng và sản phẩm ☐ (D) Tạo ra một danh sách đầy đủ các yêu cầu về giao diện

179. Nguyên mẫu trong thiết kế tương tác là gì?

- ☐ (A) Một bản vẽ kỹ thuật chi tiết cho phép các bên liên quan sử dụng nó ☐ (B) Một tài liệu mô tả yêu cầu cho phép các bên liên quan tương tác với nó
☒ (C) Một bản trình bày thiết kế cho phép các bên liên quan tương tác với nó ☐ (D) Một sản phẩm hoàn chỉnh cho phép các bên liên quan sử dụng nó

180. Tại sao việc tạo nguyên mẫu lại quan trọng trong thiết kế tương tác?

- ☐ (A) Để tránh sự tham gia quá nhiều của các bên liên quan ☐ (B) Để rút ngắn thời gian phát triển
☒ (C) Để đánh giá và nhận phản hồi từ các bên liên quan ☐ (D) Để giảm chi phí phát triển

181. Nguyên mẫu có độ chính xác thấp thường được tạo bằng cách sử dụng:

- ☐ (A) Phần mềm phức tạp ☒ (B) Giấy hoặc bìa cứng
☐ (C) Mã nguồn hoàn chỉnh ☐ (D) Thiết bị điện tử cao cấp

182. Bảng phân cảnh (storyboard) trong thiết kế tương tác là gì?

- ☐ (A) Một bản vẽ kỹ thuật mô tả chi tiết thiết kế ☒ (B) Một loạt các bản phác thảo cho thấy cách thực hiện một nhiệm vụ
☐ (C) Một phân cảnh danh sách các yêu cầu chi tiết thiết kế ☐ (D) Một bản thiết kế phân cảnh chi tiết của sản phẩm cuối cùng

183. Phương pháp "Phù thủy xứ Oz" trong tạo nguyên mẫu là gì?

- ☐ (A) Sử dụng ma thuật để tạo nguyên mẫu tương tác với máy tính ☒ (B) Người tham gia tương tác với máy tính, nhưng thực tế con người đang phản hồi
☐ (C) Sử dụng công nghệ thực tế ảo để tạo nguyên mẫu tương tác với máy tính ☐ (D) Tạo nguyên mẫu hoàn toàn tự động để người tham gia tương tác với máy tính

184. Thỏa hiệp "ngang" trong tạo nguyên mẫu có nghĩa là gì?

- ☐ (A) Chỉ tập trung vào hiệu suất hệ thống
- ☐ (B) Tập trung vào một chức năng duy nhất
- ☒ (C) Có nhiều chức năng nhưng ít chi tiết
- ☐ (D) Chỉ tập trung vào giao diện người dùng

185. AgileUX là gì?

- ☐ (A) Một phần mềm thiết kế giao diện người dùng áp dụng phương pháp Agile
- ☒ (B) Một phương pháp tích hợp kỹ thuật từ thiết kế tương tác và phương pháp Agile
- ☐ (C) Một công cụ quản lý dự án của phương pháp Agile
- ☐ (D) Một ngôn ngữ lập trình cho giao diện người dùng của phương pháp Agile

186. LeanUX tập trung vào:

- ☐ (A) Kéo dài thời gian phát triển UX sản phẩm
- ☐ (B) Tạo ra nhiều tài liệu UX càng nhiều càng tốt
- ☒ (C) Phát triển sản phẩm nhanh chóng để nhận phản hồi thực tế từ người dùng
- ☐ (D) Giảm chi phí phát triển UX để phát triển sản phẩm nhanh chóng

187. Mẫu thiết kế (design pattern) trong thiết kế tương tác là gì?

- ☒ (A) Một giải pháp cho một vấn đề trong một bối cảnh cụ thể
- ☐ (B) Một bản vẽ kỹ thuật chi tiết
- ☐ (C) Một danh sách các yêu cầu phần mềm
- ☐ (D) Một bản mô tả chi tiết về sản phẩm cuối cùng

188. Ngôn ngữ thiết kế là gì?

- ☐ (A) Một ngôn ngữ lập trình thiết kế
- ☒ (B) Một bộ sưu tập có cấu trúc của các mẫu và thành phần thiết kế
- ☐ (C) Một phương pháp giao tiếp giữa nhà thiết kế và lập trình viên
- ☐ (D) Một công cụ quản lý ngôn ngữ thiết kế

189. Mục đích chính của việc tạo nguyên mẫu có độ chính xác cao là gì?

- ☐ (A) Để tiết kiệm chi phí phát triển hệ thống cuối cùng
- ☐ (B) Để tránh phản hồi từ người dùng trong quá trình phát triển
- ☒ (C) Để có một sản phẩm trông giống hệ thống cuối cùng hơn
- ☐ (D) Để thay thế hoàn toàn quá trình phát triển

190. Trong LeanUX, "sản phẩm khả thi tối thiểu" (MVP) là gì?

- ☐ (A) Sản phẩm cuối cùng hoàn chỉnh
- ☒ (B) Một phiên bản đơn giản nhất của sản phẩm để kiểm tra giả thuyết
- ☐ (C) Một tài liệu thiết kế sản phẩm chi tiết hoàn chỉnh
- ☐ (D) Một nguyên mẫu có độ chính xác cao

191. Mục đích chính của việc sử dụng mẫu thiết kế là gì?

- ☐ (A) Để tăng độ phức tạp của thiết kế
- ☐ (B) Để giảm sự sáng tạo của thiết kế
- ☒ (C) Để nắm bắt và tái sử dụng kinh nghiệm thiết kế
- ☐ (D) Để giảm chi phí phát triển của thiết kế

192. Chống mẫu (anti-pattern) trong thiết kế tương tác là gì?

- ☐ (A) Một mẫu thiết kế tốt
- ☐ (B) Một giải pháp phổ biến cho vấn đề thiết kế
- ☒ (C) Một ví dụ về thiết kế xấu cần tránh
- ☐ (D) Một công cụ thiết kế mới

193. Tài liệu trong AgileUX nên được xử lý như thế nào?

- ☐ (A) Loại bỏ hoàn toàn tài liệu
- ☐ (B) Chỉ tạo tài liệu vào cuối dự án
- ☐ (C) Tạo càng nhiều tài liệu càng tốt
- ☒ (D) Sử dụng tài liệu ở mức tối thiểu cần thiết

194. Mục đích của việc sử dụng công cụ thiết kế tương tác là gì?

- ☐ (A) Để thay thế hoàn toàn vai trò của nhà thiết kế
- ☐ (B) Để tăng chi phí dự án
- ☒ (C) Để hỗ trợ và tăng tốc quá trình thiết kế
- ☐ (D) Để giảm sự tham gia của người dùng

195. Trong thiết kế tương tác, "nợ UX" đề cập đến:

- ☐ (A) Số lượng tính năng của sản phẩm chưa được phát triển
- ☒ (B) Những thỏa hiệp có lợi ngắn hạn nhưng gây vấn đề dài hạn
- ☐ (C) Thời gian phát triển sản phẩm kéo dài hơn dự định
- ☐ (D) Chi phí tài chính của dự án chưa được chi trả

196. Mục đích của việc sử dụng bảng tâm trạng (mood board) trong thiết kế tương tác là gì?

- ☒ (A) Để ghi lại cảm giác mong muốn cho sản phẩm
- ☐ (B) Để lập kế hoạch ngân sách dự án
- ☐ (C) Để quản lý thời gian phát triển
- ☐ (D) Để xác định các yêu cầu kỹ thuật

197. Trong thiết kế tương tác, khái niệm "thỏa hiệp dọc" trong tạo nguyên mẫu đề cập đến:

- ☐ (A) Tập trung vào ít chức năng nhưng với nhiều chi tiết
- ☐ (B) Bỏ qua cả chức năng và chi tiết để tăng tốc độ phát triển
- ☒ (C) Tập trung vào nhiều chức năng với ít chi tiết
- ☐ (D) Cân bằng giữa chức năng và chi tiết

198. Trong LeanUX, quá trình "xây dựng-đo lường-học hỏi" liên quan đến:

- ☐ (A) Tập trung vào việc tối ưu hóa quy trình nội bộ
- ☒ (B) Tạo ra sản phẩm hoàn chỉnh trước khi thu thập phản hồi
- ☒ (C) Tạo giả thuyết, kiểm tra nhanh và điều chỉnh dựa trên kết quả
- ☐ (D) Trì hoãn phản hồi của người dùng đến giai đoạn cuối của quá trình phát triển

199. Khi áp dụng nguyên tắc "thiết kế cho mọi người" trong thiết kế tương tác, điều quan trọng nhất cần xem xét là:

- ☐ (A) Tối đa hóa số lượng các tính năng
- ☐ (B) Tạo ra một giao diện phức tạp để đáp ứng mọi nhu cầu
- ☒ (C) Đảm bảo khả năng tiếp cận và sử dụng cho nhiều đối tượng người dùng khác nhau
- ☐ (D) Tập trung vào nhóm người dùng chính

200. Trong bối cảnh của "thiết kế có sự tham gia", khái niệm "các bên liên quan là đối tác thiết kế" có nghĩa là:

- ☐ (A) Các bên liên quan đóng góp tài chính cho dự án
- ☒ (B) Các bên liên quan tham gia tích cực vào quá trình thiết kế và đưa ra quyết định
- ☐ (C) Các bên liên quan đánh giá sản phẩm cuối cùng
- ☐ (D) Các bên liên quan cung cấp yêu cầu ban đầu

201. Khi áp dụng "thiết kế dựa vào cộng đồng" trong một dự án lớn, thách thức chính là:

- ☐ (A) Giảm số lượng tính năng sản phẩm
- ☒ (B) Tích hợp đóng góp từ một số lượng lớn và đa dạng các bên liên quan
- ☐ (C) Tăng tốc độ phát triển
- ☐ (D) Giảm chi phí phát triển

202. Trong thiết kế tương tác, "mô hình khái niệm" đóng vai trò gì?

- ☐ (A) Một bản thiết kế chi tiết của giao diện người dùng và những khái niệm cần để hiểu sản phẩm
- ☒ (B) Một bản phác thảo về những gì người dùng có thể làm và những khái niệm cần để hiểu sản phẩm
- ☐ (C) Một danh sách đầy đủ các yêu cầu kỹ thuật về giao diện người dùng và tính năng cần thiết
- ☐ (D) Một bản thiết kế chi tiết và danh sách đầy đủ các yêu cầu kỹ thuật của giao diện người dùng

203. Khi sử dụng phương pháp "đồng thiết kế" trong một dự án, điều gì được coi là quan trọng nhất?
- ☐ (A) Tăng tốc độ phát triển ☐ (B) Giảm chi phí dự án
- ☒ (C) Nhấn mạnh sự sáng tạo và học hỏi lẫn nhau giữa các bên liên quan ☐ (D) Giảm số lượng cuộc họp dự án
204. Trong bối cảnh của AgileUX, "lần lặp 0" thường được sử dụng để:
- ☐ (A) Hoàn thành tất cả các tài liệu dự án ☐ (B) Phát triển sản phẩm cuối cùng
- ☐ (C) Kiểm tra sản phẩm với người dùng cuối ☒ (D) Thực hiện một số nghiên cứu người dùng ban đầu và xây dựng tầm nhìn sản phẩm
205. Mục đích chính của việc đánh giá trong thiết kế tương tác người-máy là gì?
- ☐ (A) Để đánh giá doanh thu của sản phẩm có được tính đến trong thiết kế hay không ☐ (B) Để so sánh với các sản phẩm của đối thủ cạnh tranh
- ☐ (C) Để tìm ra lỗi phần mềm có được tính đến trong thiết kế hay không ☒ (D) Để kiểm tra xem tất cả các khía cạnh của trải nghiệm người dùng có được tính đến trong thiết kế hay không
206. Điều KHÔNG phải là một trong ba loại cài đặt đánh giá được đề cập trong tài liệu?
- ☐ (A) Các cài đặt được kiểm soát có liên quan trực tiếp đến người dùng ☐ (B) Cài đặt tự nhiên liên quan đến người dùng
- ☒ (C) Bất kỳ cài đặt nào không liên quan trực tiếp đến người dùng ☐ (D) Cài đặt trong phòng thí nghiệm ảo
207. Phòng thí nghiệm sống (Living Lab) là gì?
- ☐ (A) Một phòng thí nghiệm để thử nghiệm các sản phẩm sống cuộc sống hàng ngày ☐ (B) Một phòng thí nghiệm chỉ dành cho nghiên cứu y tế sử dụng các động vật sống trong cuộc sống hàng ngày
- ☒ (C) Một môi trường nơi việc sử dụng công nghệ của con người trong cuộc sống hàng ngày có thể được đánh giá ☐ (D) Một môi trường nơi việc sử dụng các động vật sống trong cuộc sống hàng ngày có thể được đánh giá
208. Đánh giá heuristic được phát triển bởi ai?
- ☐ (A) Steve Jobs ☐ (B) Mark Zuckerberg
- ☒ (C) Jacob Nielsen ☐ (D) Bill Gates

209. Phương pháp nào sau đây KHÔNG phải là một phương pháp đánh giá

- ☐ (A) Đánh giá khả năng sử dụng
- ☐ (B) Đánh giá heuristic
- ☐ (C) Phân tích trang web
- ☒ (D) Phỏng vấn nhóm tập trung

210. Luật Fitts liên quan đến điều gì?

- ☐ (A) Tốc độ xử lý của máy tính
- ☒ (B) Thời gian để chỉ một vật thể bằng thiết bị
- ☐ (C) Độ phức tạp của mã nguồn
- ☐ (D) Tốc độ kết nối internet

211. Thử nghiệm A/B là gì?

- ☐ (A) Một phương pháp phân tích hai nguyên mẫu thiết kế
- ☒ (B) Một kỹ thuật thử nghiệm lập trình hai nguyên mẫu thiết kế
- ☒ (C) Một loại thí nghiệm quy mô lớn so sánh hai phiên bản của một thiết kế
- ☐ (D) Một loại thí nghiệm so sánh hai nhóm sản phẩm thiết kế

212. Đây là một trong những ưu điểm của đánh giá heuristic?

- ☒ (A) Ít vấn đề đạo đức cần xem xét vì người dùng không tham gia trực tiếp
- ☐ (B) Luôn xác định được tất cả các vấn đề quan trọng
- ☐ (C) Không tốn kém để tìm chuyên gia đánh giá
- ☐ (D) Luôn cho kết quả chính xác 100%

213. Đánh giá bằng hướng dẫn nhận thức (cognitive walkthrough) tập trung vào yếu tố nào?

- ☐ (A) Độ chính xác của hệ thống
- ☐ (B) Tính thẩm mỹ của giao diện
- ☒ (C) Sự dễ dàng học tập
- ☐ (D) Tốc độ sử dụng

214. Phân tích trang web chủ yếu được sử dụng để làm gì?

- ☐ (A) Tăng tốc độ tải trang trên website để cải thiện thiết kế
- ☒ (B) Cải thiện SEO của người dùng
- ☒ (C) Phân tích hoạt động của người dùng trên website để cải thiện thiết kế
- ☐ (D) Sửa lỗi bảo mật trên website để cải thiện thiết kế

215. Đánh giá từ xa trở nên đặc biệt quan trọng trong bối cảnh nào?

- ☐ (A) Sự phát triển của công nghệ 5G
- ☐ (B) Sự ra đời của trí tuệ nhân tạo
- ☐ (C) Sự phổ biến của điện toán đám mây
- ☒ (D) Đại dịch Covid-19

216. Trong đánh giá heuristic, Nielsen gợi ý rằng bao nhiêu người đánh giá có thể xác định được 75-80% vấn đề về khả năng sử dụng?
- ☐ (A) 3 người ☐ (B) 10 người
☒ (C) 5 người ☐ (D) 15 người
217. Đầu KHÔNG phải là một trong bốn khái niệm chính (POUR) của WCAG?
- ☐ (A) Perceivable (Có thể nhận biết được) ☐ (B) Operable (Có thể hoạt động)
☐ (C) Understandable (Có thể hiểu được) ☒ (D) Transferable (Có thể chuyển giao)
218. Phương pháp nào sau đây thường liên quan đến việc thu thập dữ liệu về cách người dùng tương tác với một trang web?
- ☐ (A) Đánh giá heuristic ☐ (B) Cognitive walkthrough
☒ (C) Phân tích trang web ☐ (D) Pluralistic walkthrough
219. Định luật Fitts đặc biệt hữu ích trong việc đánh giá loại hệ thống nào?
- ☐ (A) Hệ thống xử lý ngôn ngữ tự nhiên của một đối tượng là quan trọng ☐ (B) Hệ thống quản lý cơ sở dữ liệu của một đối tượng là quan trọng
☒ (C) Hệ thống mà thời gian xác định vị trí của một đối tượng là quan trọng ☐ (D) Hệ thống mạng máy tính của một đối tượng là quan trọng
220. Đánh giá bằng hướng dẫn đa dạng (Pluralistic walkthrough) khác với hướng dẫn nhận thức (cognitive walkthrough) ở điểm nào?
- ☐ (A) Nó chỉ tập trung vào giao diện người dùng ☒ (B) Nó được thực hiện bởi một đội ngũ được quản lý cẩn thận
☐ (C) Nó chỉ áp dụng cho phần mềm máy tính ☐ (D) Nó không bao giờ yêu cầu thảo luận nhóm để bàn
221. Mô hình dự đoán có ưu điểm gì so với thử nghiệm với người dùng?
- ☐ (A) Luôn nhanh hơn ☐ (B) Có thể áp dụng cho mọi loại hệ thống
☐ (C) Luôn chính xác hơn ☒ (D) Ít tốn kém hơn

222. Đây là một trong những thách thức đạo đức tiềm ẩn của thử nghiệm A/B?

- ☐ A Nó luôn yêu cầu sự tham gia của người dùng như là một phần của cuộc thử nghiệm
- ☒ B Nó có thể tạo ra tình huống khó xử nếu người dùng không biết họ là một phần của cuộc thử nghiệm
- ☐ C Nó chỉ có thể được thực hiện bởi các công ty lớn
- ☐ D Nó luôn vi phạm quyền riêng tư của người dùng