Câu 1. Nguyên mẫu trong thiết kế là gì?

* A. Sản phẩm cuối cùng
* B. Mô hình thu nhỏ để kiểm thử ý tưởng ✅
* C. Bản vẽ kỹ thuật chi tiết
* D. Mã phần mềm hoàn chỉnh

Câu 2. Ví dụ nào sau đây KHÔNG phải là nguyên mẫu trong thiết kế tương tác?

* A. Bản phác thảo màn hình
* B. Video mô phỏng
* C. Cục gỗ tượng trưng thiết bị
* D. Hệ thống thương mại đã hoàn thiện ✅

Câu 3. Trong các lĩnh vực khác (xe, kiến trúc…), nguyên mẫu thường là:

* A. Sản phẩm cuối
* B. Mô hình quy mô nhỏ ✅
* C. Phần mềm
* D. Câu chuyện minh họa

Câu 4. Trong thiết kế tương tác, nguyên mẫu có thể là:

* A. PowerPoint
* B. Bảng phân cảnh
* C. Mô hình bìa cứng
* D. Tất cả các đáp án trên ✅

Câu 5. Tạo mẫu giúp:

* A. Tiết kiệm chi phí thiết kế ✅
* B. Hoàn thành sản phẩm ngay
* C. Tránh phản hồi người dùng
* D. Không cần kiểm thử

Câu 6. Đặc điểm chính của nguyên mẫu độ trung thực thấp:

* A. Sử dụng vật liệu gần giống sản phẩm thật
* B. Nhanh, rẻ, dễ thay đổi ✅
* C. Hoàn chỉnh và bền
* D. Không cần người dùng tham gia

Câu 7. Ví dụ nào là nguyên mẫu độ trung thực thấp?

* A. Bảng phân cảnh ✅
* B. Ứng dụng hoàn chỉnh
* C. Hệ thống tích hợp phần cứng
* D. Thiết bị điện tử thật

Câu 8. Phác thảo quan trọng trong tạo mẫu vì:

* A. Giúp hình dung ý tưởng nhanh ✅
* B. Chỉ để trang trí
* C. Thay thế sản phẩm cuối
* D. Không liên quan đến thiết kế

Câu 9. Nguyên mẫu dựa trên thẻ thường dùng trong:

* A. Phát triển website ✅
* B. Phát triển chip
* C. Lập trình game
* D. Quản lý dữ liệu

Câu 10. “Wizard-of-Oz” là kỹ thuật:

* A. Người dùng tương tác trực tiếp với hệ thống thật
* B. Nhà phát triển giả lập phản hồi của hệ thống ✅
* C. Hoàn toàn tự động
* D. Chỉ dùng cho nghiên cứu tâm lý

Câu 11. Nguyên mẫu độ trung thực cao dùng:

* A. Giấy và bìa cứng
* B. Vật liệu giống sản phẩm cuối ✅
* C. Chỉ PowerPoint
* D. Mô hình Lego

Câu 12. Nguy hiểm của nguyên mẫu độ trung thực cao:

* A. Người dùng nghĩ đó là sản phẩm hoàn chỉnh ✅
* B. Không giống sản phẩm cuối
* C. Không thể kiểm thử
* D. Không gây hiểu nhầm

Câu 13. Một lợi ích của nguyên mẫu độ trung thực cao là:

* A. Trông giống hệ thống thật ✅
* B. Dễ thay đổi nhanh
* C. Không tốn công
* D. Không cần lập trình

Câu 14. Nguyên mẫu độ trung thực cao thường phát triển bằng:

* A. Thẻ giấy
* B. Kết hợp phần cứng & phần mềm hiện có ✅
* C. Bảng phân cảnh
* D. Ghi chú Post-it

Câu 15. Loại nguyên mẫu nào nguy cơ tốn kém hơn?

* A. Độ trung thực thấp
* B. Độ trung thực cao ✅
* C. Wizard-of-Oz
* D. Card-based

Câu 16. Mọi nguyên mẫu đều liên quan đến:

* A. Thỏa hiệp ✅
* B. Hoàn chỉnh
* C. Không cần phản hồi
* D. Lập trình đầy đủ

Câu 17. Thỏa hiệp ngang nghĩa là:

* A. Nhiều chi tiết một chức năng
* B. Ít chi tiết nhiều chức năng ✅
* C. Hoàn thiện tất cả
* D. Không có chức năng nào

Câu 18. Thỏa hiệp dọc nghĩa là:

* A. Ít chi tiết nhiều chức năng
* B. Nhiều chi tiết một vài chức năng ✅
* C. Không có chi tiết nào
* D. Hoàn thiện toàn bộ

Câu 19. Ví dụ thỏa hiệp ngang:

* A. Có nhiều màn hình nhưng chỉ là demo ✅
* B. Chỉ một tính năng chi tiết
* C. Sản phẩm hoàn chỉnh
* D. Hệ thống thật

Câu 20. Vì sao không được bỏ qua sự thỏa hiệp?

* A. Vì nguyên mẫu không thể thay thế sản phẩm kỹ thuật ✅
* B. Vì sẽ tiết kiệm thời gian
* C. Vì người dùng thích
* D. Vì sản phẩm sẽ đẹp hơn

Câu 21. Phép ẩn dụ giao diện là gì?

* A. Thay thế sản phẩm
* B. Kết hợp kiến thức quen thuộc với cái mới ✅
* C. Chỉ biểu tượng đồ họa
* D. Không liên quan đến UX

Câu 22. Ví dụ phép ẩn dụ giao diện:

* A. Giỏ hàng trực tuyến ✅
* B. Màn hình đen
* C. Dòng code
* D. Biểu đồ số liệu

Câu 23. Phép ẩn dụ “desktop” trên máy tính là:

* A. Mô hình khái niệm khởi tạo tại giao diện ✅
* B. Màn hình thật
* C. Kích thước bàn làm việc
* D. Phần cứng máy tính

Câu 24. Ưu điểm của phép ẩn dụ giao diện:

* A. Dễ hiểu sản phẩm ✅
* B. Giúp tăng tốc độ CPU
* C. Thay thế UX
* D. Giảm chi phí phần cứng

Câu 25. Phép ẩn dụ trực quan hóa hoạt động qua:

* A. Icon ✅
* B. Dữ liệu nhị phân
* C. Câu lệnh code
* D. Lệnh SQL

Câu 26. Công cụ mô hình hóa UX thường dùng:

* A. Persona ✅
* B. RAM
* C. CPU
* D. SQL

Câu 27. Các loại bản đồ UX gồm:

* A. Bản đồ thiết kế
* B. Bản đồ hành trình khách hàng
* C. Bản đồ trải nghiệm
* D. Tất cả đáp án trên ✅

Câu 28. Biểu diễn trực quan UX thường là:

* A. Bánh xe, timeline ✅
* B. Dữ liệu Excel
* C. Mã code
* D. Văn bản

Câu 29. Mục đích chính của bản đồ UX:

* A. Hiểu trải nghiệm người dùng ✅
* B. Tăng tốc độ CPU
* C. Viết phần mềm
* D. Giảm chi phí

Câu 30. Bản đồ hành trình khách hàng giúp:

* A. Theo dõi cảm xúc & hành vi qua các giai đoạn ✅
* B. Giảm dung lượng ổ cứng
* C. Tăng RAM
* D. Tăng tốc độ mạng

Câu 31. Công cụ Pencil Project:

* A. Miễn phí ✅
* B. Giá 200$
* C. Chỉ chạy Windows
* D. Không hỗ trợ add-on

Câu 32. Pencil Project hỗ trợ:

* A. Linux, Mac, Windows ✅
* B. Chỉ Linux
* C. Chỉ Windows
* D. Chỉ Mac

Câu 33. Pencil Project còn có:

* A. Add-on Firefox ✅
* B. Add-on Chrome
* C. Add-on Safari
* D. Không add-on

Câu 34. Công cụ Smartdraw có giá:

* A. Miễn phí
* B. 200$ ✅
* C. 20$
* D. 1000$

Câu 35. Smartdraw chủ yếu dùng để:

* A. Vẽ sơ đồ ✅
* B. Chơi game
* C. Dịch văn bản
* D. Lập trình

Câu 36. Xây dựng nguyên mẫu bằng thiết bị điện tử có thể dùng:

* A. Arduino ✅
* B. Excel
* C. Word
* D. Paint

Câu 37. Bộ công cụ MaKey MaKey dùng để:

* A. Tạo giao diện điều khiển điện tử đơn giản ✅
* B. Tăng tốc CPU
* C. Dịch văn bản
* D. Lập trình SQL

Câu 38. SDK bao gồm:

* A. IDE, tài liệu, API ✅
* B. Phần cứng
* C. CPU
* D. RAM

Câu 39. SDK Kinect của Microsoft được dùng trong:

* A. Nghiên cứu ✅
* B. Lập trình hệ điều hành
* C. Trò chơi độc quyền
* D. Bảo mật

Câu 40. Ưu điểm của SDK trong tạo mẫu:

* A. Giúp phát triển dễ dàng hơn ✅
* B. Tăng giá thành
* C. Không hỗ trợ phát triển
* D. Chỉ dành cho phần cứng

Câu 1. Trong trò chuyện trực tiếp, quy tắc nào thường được tuân thủ?

* A. Phát biểu đồng loạt
* B. Thay phiên lượt nói ✅
* C. Nói xen kẽ không cần chờ
* D. Giữ im lặng hoàn toàn

Câu 2. Ví dụ nào dưới đây là tín hiệu ngầm báo hiệu muốn kết thúc cuộc trò chuyện?

* A. Nói “Tạm biệt”
* B. Nhìn đồng hồ ✅
* C. Giơ tay chào
* D. Nói “Hẹn gặp lại”

Câu 3. Khi có hiểu nhầm trong hội thoại, người nói thường làm gì?

* A. Bỏ qua
* B. Lặp lại với nhấn mạnh ✅
* C. Im lặng
* D. Đổi chủ đề

Câu 4. Từ khóa “Hả?”, “Cái gì?” trong hội thoại được gọi là gì?

* A. Từ nối
* B. Mã thông báo sửa lỗi ✅
* C. Câu cảm thán
* D. Từ đệm

Câu 5. Skype được coi là thành công vì:

* A. Có thể xem phim online
* B. Mang lại sự thân mật hơn điện thoại âm thanh ✅
* C. Thay thế email
* D. Không cần internet

Câu 6. Công nghệ HyperMirror dùng để:

* A. Tạo thú cưng ảo
* B. Giúp người dùng ở xa cảm giác như cùng trong một phòng ✅
* C. Dịch ngôn ngữ tự động
* D. Lưu trữ hội thoại

Câu 7. Người ta gọi việc nhiều người cùng hiện diện trong cùng không gian ảo là:

* A. Telemarketing
* B. Co-presence ✅
* C. Multitasking
* D. Crowd-sourcing

Câu 8. Công nghệ nào giúp chia sẻ không gian làm việc và ghi chú?

* A. Reactable
* B. Smartboard ✅
* C. Twitter
* D. Kinect

Câu 9. “Overhearing” trong nghiên cứu HCI nghĩa là:

* A. Nghe trộm
* B. Nghe hội thoại trong bối cảnh làm việc ✅
* C. Nghe nhạc nền
* D. Ghi âm cuộc gọi

Câu 10. Công cụ “Babble” trong thiết kế CSCW dùng để:

* A. Chat ẩn danh
* B. Tạo nhận thức nhóm (awareness) ✅
* C. Phát nhạc trực tuyến
* D. Dịch tự động

Câu 11. “Sococo” là ví dụ về:

* A. Phần mềm chống virus
* B. Văn phòng ảo trực tuyến ✅
* C. Trình duyệt web
* D. Ứng dụng video game

Câu 12. Tương tác cảm xúc quan tâm đến:

* A. Chỉ tốc độ hệ thống
* B. Cảm nhận và phản ứng của người dùng ✅
* C. Kích thước màn hình
* D. Hệ điều hành

Câu 13. Norman, Ortony và Revelle (2004) phát triển mô hình về:

* A. Tương tác xã hội
* B. Cảm xúc ✅
* C. Trí nhớ
* D. Ngôn ngữ

Câu 14. Khi sợ hãi hoặc tức giận, cơ thể phản ứng như thế nào?

* A. Thư giãn
* B. Căng cơ, đổ mồ hôi ✅
* C. Cười
* D. Ngủ gật

Câu 15. Khi hạnh phúc, con người thường:

* A. Hẹp ý, khó sáng tạo
* B. Ít tập trung, sáng tạo hơn ✅
* C. Lo lắng hơn
* D. Không giao tiếp

Câu 16. Công nghệ cảm biến GSR được dùng để:

* A. Đo nhịp tim
* B. Dự đoán cảm xúc người dùng ✅
* C. Quản lý file
* D. Phân tích cú pháp

Câu 17. 6 biểu hiện cảm xúc cơ bản được mã hóa khuôn mặt gồm:

* A. Hạnh phúc, buồn, sợ hãi, tức giận, ngạc nhiên, ghê tởm ✅
* B. Hạnh phúc, buồn, yêu thương, tức giận, hy vọng, kiêu ngạo
* C. Tức giận, buồn, tự hào, lo âu, yêu thương, hy vọng
* D. Hạnh phúc, ghê tởm, xấu hổ, ghen tị, hy vọng, tức giận

Câu 18. Một nhược điểm của nhân hóa (anthropomorphism) trong HCI là:

* A. Làm người dùng hứng thú hơn
* B. Gây lo lắng, tự ti ✅
* C. Dễ dàng hơn trong sử dụng
* D. Tăng tính cá nhân hóa tích cực

Câu 19. Một ví dụ của phản hồi cảm xúc tiêu cực gây khó chịu là:

* A. “Không chính xác. Thử lại.”
* B. “Bây giờ Chris, điều đó không đúng. Bạn có thể làm tốt hơn thế.” ✅
* C. “Bạn làm rất tốt!”
* D. “Chính xác, tuyệt vời!”

Câu 20. Ý nghĩa nghiên cứu cảm xúc trong HCI là gì?

* A. Để loại bỏ mọi cảm xúc
* B. Để thiết kế hệ thống phù hợp với trạng thái cảm xúc người dùng ✅
* C. Để thay thế hoàn toàn con người
* D. Để tăng tốc độ xử lý dữ liệu

**Câu 1:** Giao diện người dùng (UI) là gì?  
A. Tập hợp các tính năng của phần mềm  
B. Điểm tương tác giữa người dùng và thiết bị hoặc ứng dụng  
C. Mã nguồn của một ứng dụng  
D. Cơ sở dữ liệu của hệ thống  
**Đáp án:** B

**Câu 2:** Mục tiêu chính của thiết kế giao diện người dùng tốt là gì?  
A. Làm cho ứng dụng trông phức tạp  
B. Đảm bảo ứng dụng dễ sử dụng và hiệu quả  
C. Tăng thời gian người dùng dành cho ứng dụng  
D. Giảm tính năng của ứng dụng  
**Đáp án:** B

**Câu 3:** Giao diện dòng lệnh (CLI) là loại giao diện nào?  
A. Giao diện dựa trên đồ họa  
B. Giao diện người dùng bằng giọng nói  
C. Giao diện người dùng dựa trên văn bản  
D. Giao diện cảm ứng  
**Đáp án:** C

**Câu 4:** Giao diện người dùng đồ họa (GUI) được đặc trưng bởi điều gì?  
A. Sử dụng các lệnh văn bản để tương tác  
B. Sử dụng các biểu tượng, cửa sổ và menu trực quan  
C. Chỉ tương tác qua giọng nói  
D. Yêu cầu nhập liệu vật lý  
**Đáp án:** B

**Câu 5:** Yếu tố nào sau đây KHÔNG phải là một thành phần điều khiển đầu vào phổ biến trong UI?  
A. Nút (Button)  
B. Trường văn bản (Text field)  
C. Chú giải công cụ (Tooltip)  
D. Hộp kiểm (Checkbox)  
**Đáp án:** C

**Câu 6:** Nguyên tắc thiết kế UI nào tập trung vào việc ưu tiên nhu cầu và sở thích của người dùng?  
A. Tính nhất quán  
B. Rõ ràng  
C. Thiết kế lấy người dùng làm trung tâm  
D. Hiệu quả  
**Đáp án:** C

**Câu 7:** Phản hồi kịp thời cho người dùng là một phần của nguyên tắc thiết kế UI nào?  
A. Rõ ràng  
B. Phản hồi  
C. Hiệu quả  
D. Tính nhất quán  
**Đáp án:** B

**Câu 8:** Tại sao tính nhất quán lại quan trọng trong thiết kế UI?  
A. Để làm cho ứng dụng trông khác biệt với các ứng dụng khác  
B. Để người dùng dễ học và dễ sử dụng hơn  
C. Để tăng số lượng tính năng  
D. Để làm cho ứng dụng chậm hơn  
**Đáp án:** B

**Câu 9:** Vai trò của màu sắc trong thiết kế UI là gì?  
A. Chỉ để làm cho giao diện trông đẹp mắt  
B. Ảnh hưởng đến cảm xúc, nhận thức và trải nghiệm người dùng  
C. Không có vai trò quan trọng  
D. Chỉ để phân biệt các loại văn bản  
**Đáp án:** B

**Câu 10:** Độ tương phản cao trong màu sắc UI giúp cải thiện điều gì?  
A. Thẩm mỹ tổng thể  
B. Khả năng đọc và khả năng tiếp cận  
C. Tốc độ tải trang  
D. Số lượng tính năng  
**Đáp án:** B

**Câu 11:** Biểu tượng (Icons) trong UI có vai trò gì?  
A. Chỉ để trang trí  
B. Tăng cường điều hướng và cung cấp tín hiệu trực quan  
C. Làm cho ứng dụng nặng hơn  
D. Giảm khả năng sử dụng  
**Đáp án:** B

**Câu 12:** Khả năng tiếp cận trong thiết kế UI có nghĩa là gì?  
A. Ứng dụng chỉ dành cho một nhóm người dùng cụ thể  
B. Ứng dụng có thể được sử dụng bởi tất cả mọi người, bao gồm cả người khuyết tật  
C. Ứng dụng chỉ có thể truy cập trên một loại thiết bị  
D. Ứng dụng yêu cầu kỹ năng đặc biệt để sử dụng  
**Đáp án:** B

**Câu 13:** Công cụ nào sau đây thường được sử dụng để tạo khung dây (wireframes) và nguyên mẫu (prototypes) trong quá trình thiết kế UI?  
A. Microsoft Word  
B. Figma  
C. Adobe Photoshop (chủ yếu để chỉnh sửa ảnh)  
D. Google Sheets  
**Đáp án:** B

**Câu 14:** Giai đoạn "Nghiên cứu" trong quy trình thiết kế UI bao gồm những hoạt động nào?  
A. Chỉ tạo khung dây  
B. Phân tích người dùng và yêu cầu của họ  
C. Chỉ kiểm tra khả năng sử dụng  
D. Chỉ viết mã  
**Đáp án:** B

**Câu 15:** Tại sao phản hồi của người dùng lại quan trọng trong thiết kế UI?  
A. Để biết người dùng không thích gì  
B. Để cải thiện thiết kế, khả năng sử dụng và chức năng  
C. Để chứng minh rằng thiết kế là hoàn hảo  
D. Để trì hoãn việc ra mắt sản phẩm  
**Đáp án:** B

**Câu 16:** Xu hướng thiết kế UI nào tập trung vào việc giảm mỏi mắt và mang lại sự thoải mái cho người dùng?  
A. Thiết kế phẳng  
B. Chế độ tối (Dark mode)  
C. Tương tác vi mô  
D. Giao diện giọng nói  
**Đáp án:** B

**Câu 17:** AI và Machine Learning đang ảnh hưởng đến tương lai của thiết kế UI như thế nào?  
A. Giảm sự cần thiết của giao diện người dùng  
B. Nâng cao cá nhân hóa và trải nghiệm người dùng  
C. Chỉ ảnh hưởng đến các ứng dụng phức tạp  
D. Làm cho giao diện người dùng trở nên tĩnh hơn  
**Đáp án:** B

**Câu 18:** Sự khác biệt chính giữa UI và UX là gì?  
A. UI là về trải nghiệm người dùng, UX là về giao diện  
B. UI tập trung vào thiết kế và bố cục sản phẩm, UX tập trung vào sự hài lòng và hành trình của người dùng  
C. UI và UX là hai thuật ngữ hoàn toàn giống nhau  
D. UI chỉ áp dụng cho phần mềm, UX chỉ áp dụng cho phần cứng  
**Đáp án:** B

**Câu 19:** Khi thiết kế UI cho các thiết bị khác nhau (máy tính để bàn, di động, máy tính bảng), điều gì là quan trọng nhất cần cân nhắc?  
A. Giữ nguyên một thiết kế duy nhất cho tất cả các thiết bị  
B. Đảm bảo thiết kế đáp ứng (responsive design) để phù hợp với kích thước màn hình khác nhau  
C. Chỉ tập trung vào thiết kế cho máy tính để bàn  
D. Tạo ra các ứng dụng hoàn toàn khác nhau cho mỗi thiết bị  
**Đáp án:** B

**Câu 20:** Hiệu ứng chuyển động và chuyển tiếp (animations and transitions) trong UI có tác dụng gì?  
A. Làm cho giao diện trở nên lộn xộn  
B. Cải thiện trải nghiệm người dùng bằng cách thêm sự quan tâm và phản hồi trực quan  
C. Chỉ tăng thời gian tải ứng dụng  
D. Không có bất kỳ lợi ích nào  
**Đáp án:** B