**Контрольные вопросы к лабораторной работе № 1**

1. **Где используется сознательное и бессознательное внимание?**

***Бессознательными*** считаются ментальные процессы, которые мы не осознаем в тот момент, когда они происходят. Такие процессы возникают благодаря повторению в привычных ситуациях и имеют огромную производительность.

***Сознательные*** процессы происходят в новых ситуациях или ситуациях, представляющих угрозу. Они как правило менее производительны и требуют от человека принятия решений и усилий воли.

1. **Чем управляется сознательное и бессознательное внимание**

***Сознательное*** - разумом.

***Бессознательное*** - привычными действиями.

1. **Какие задачи решает сознательно и бессознательное внимание?**

***Сознательное*** - принятие решений.

***Бессознательное*** - работа с не ветвящимися задачами.

1. **Что такое фокус и локус внимания?**

***Фокус*** - некоторое место на экране, куда направлен взгляд и где он сознательно сосредоточен.

***Локус*** - это некоторое место или область на которое может быть сосредоточено наше внимание.

1. **Сколько времени хранится в кратковременной памяти информация, ставшая локусом внимания? И когда она исчезает из кратковременной памяти?**

Информация, ставшая локусом внимания, перемещается в КВП и хранится там 10 секунд. При смене локуса внимания теряется с ним информация, которая содержится в КВП.

1. **Какие существуют виды внимания, и на что оно влияет при взаимодействии человека и компьютера?**

***Произвольное*** - когда мы сами управляем своим вниманием

***Непроизвольное*** - управляется внешними стимулами

Интерфейс должен управлять вниманием пользователя, помогая воспринимать нужную информацию здесь и сейчас.

1. **Какие существуют типы внимания, и когда каждый из них используется при работе с интерфейсом?**

***Избирательное*** - при поиске в зашумленном интерфейсе важной информации

***Фокусированное*** - пользователь игнорирует мерцающее уведомление, чтобы закончить и отправить email.

***Распределенное*** - для выполнения задач, которые требуют особой бдительности.

1. **С помощью чего можно привлечь внимание пользователя?**

Как вариант может быть использована подсветка, анимация свечение, мигание и т. д.

1. **Какие элементы интерфейса должны сопровождаться визуальными подсказками?**

Интерфейс должен помогать пользователю, фокусировать внимание на важной информации. Можно заострить внимание на текущем объекте в системе с помощью визуальных подсказок. Например, положения объекта.

Размеры, цвет и контрастность — все эти свойства могут играть роль визуальной подсказки, которая привлечет внимание пользователя к чему-то существенному. Можно привлекать внимание пользователей и с помощью подсветки.

Навигационные ссылки и пункты меню должны всегда сопровождаться визуальными подсказками, иначе посетитель может пропустить целый раздел сайта. Кнопки, которые относятся к важным действиям (например, «зарегистрироваться» или «послать») должны не только быть похожими на кнопки, но и выделяться среди других элементов.

1. **Какие существуют виды памяти?**

Кратковременная (КВП) и долговременная память (ДВП).

1. **Когда информация попадает в КВП?**

Чтобы что-либо попало в КВП пользователя, пользователь должен это заметить. Кратковременная память имеет весьма ограниченный объем (7±2 элементов). В КВП информация хранится преимущественно в звуковой форме. В память помещается гораздо больше, но только в тех случаях, когда элементы сгруппированы. Смена содержимого в ней происходит при появлении новых стимулов.

1. **Сколько элементов может запомнить КВП и как можно увеличить их число?**

7±2 элементов. Увеличить объем запоминаемой информации можно при помощи группировки элементов.

1. **Когда информация попадает в ДВП?**

Информация попадает в ДВП: при повторении; при глубокой семантической обработке; при наличии сильного эмоционального шока.

1. **Какие свойства интерфейса формирует привычки?**

Понятность, простота

1. **Что дают пользователю привычки при работе с интерфейсом?**

Увеличение скорости работы с интерфейсом. А также при создании новых систем используются однотипные шаблоны если пользователь переходить на него, то у него не будет трудностей с адаптацией.