**1. Câu nào sau đây là sai khi nói về bộ nhớ dài hạn?**  
a. Dùng để lưu trữ các thông tin của con người.  
b. Khả năng lưu trữ của bộ nhớ dài hạn là vô hạn.  
c. Thời gian nhớ lại đối với các thông tin ít sử dụng thường lâu hơn thời gian  
nhớ lại các thông tin hay sử dụng.  
d. Bộ nhớ dài hạn thường được xử lý thông qua 3 giai đoạn. (2 gd –sự nhận biết và nhớ lại)  
**2. Tương quan người – máy bị ảnh hưởng bởi mấy yếu tố?**  
a. 1.  
b. 2.  
c. 3.  
d. 4.  
**3. Xúc giác quan trọng trong các phần mềm:**  
a. Đồ hoạ.  
b. Game.  
c. Phim ảnh.  
d. Tranh ảnh.  
**4. Xúc giác thông báo cảm giác khi…vào một vật.**  
a. Cầm nắm.  
b. Tiếp xúc.  
c. Nhìn thấy.  
d. Nghe thấy.  
5. Trung bình một người có thể nhớ bao nhiêu khoản mục?  
a. 6 – 10.  
b. 5 – 9. (7+-2)  
c. 4 – 8.  
d. 6 – 9.  
6. Trong các bộ nhớ dài hạn nào dưới đây, thông tin được bảo quản bền vững  
nhất?  
a. Các loại đĩa quang học.  
b. Băng từ.  
c. Ổ USB.

d. ROM.  
7. Tế bào…có khoảng 120 triệu tế bào phân bố đều trên võng mạc.  
a. Hình nón.  
b. Hình que.  
c. X.  
d. Y.  
8. Tế bào…có khoảng 6 triệu tế bào tập trung nhiều ở góc mắt.  
a. Hình nón.  
b. Hình que.  
c. X.  
d. Y.  
9. Con người nhìn được:  
a. Dưới 255 màu.  
b. 255 màu.  
c. Dưới 256 màu.  
d. 256 màu.  
10. Tai người có thể phân biệt được sự thay đổi tần số âm thanh:  
a. 1,4 Hz.  
b. 1,5 Hz.  
c. 1,6 Hz.  
d. 1,7 Hz.  
11. Bộ nhớ ngữ nghĩa của bộ nhớ dài hạn chứa thông tin về:  
a. Các sự kiện.  
b. Các kinh nghiệm.  
c. Kỹ năng.  
d. Các sự kiện, kinh nghiệm, kỹ năng.  
12. Bộ nhớ ngữ nghĩa của bộ nhớ dài hạn giúp con người:  
a. Học kinh nghiệm mới.  
b. Học kỹ năng mới.  
c. Nhớ các sự kiện đã xảy ra.  
d. Học khái niệm mới.  
13. Bàn phím là thiết bị để nhập:  
a. Chỉ thị.  
b. Thông tin.  
c. Văn bản và số liệu.  
d. Chỉ thị và thông tin.  
14. Bước quan sát là giai đoạn chuyển đổi thứ…trong mô hình khung tương tác.  
a. 1.  
b. 2.  
c. 3.  
d. 4. Có 4 sự chuyenr đổi chính trong mô hình kung tg tac: Kết hợp, thực hiện , trình  
diễn và quan sát  
15. Bộ nhớ đoạn của bộ nhớ dài hạn dùng để nhớ về:  
(dung ghi nhớ các sự kiện theo chuối lien tục)  
a. Kinh nghiệm học được.  
b. Kỹ năng học được.  
c. Các sự kiện đã xảy ra.  
d. Thông tin học được.  
16. Bộ nhớ ngắn hạn nhỏ và hay đánh mất nội dung nhưng có cơ chế tự nhớ lại sau mỗi…ms.  
a. 150.  
b. 200.  
c. 250.  
d. 300.  
17. Bộ nhớ đoạn của bộ nhớ dài hạn chứa thông tin về:  
a. Các sự kiện và các kinh nghiệm.  
b. Các sự kiện.  
c. Các kinh nghiệm.  
d. Kỹ năng.  
18. Hãy cho biết mô hình nào không phải là mô hình phát triển phần mềm?  
a. Mô hình thác nước.  
b. Mô hình hình sao.  
c. Mô hình xoáy ốc.  
d. Mô hình trực tuyến.  
19. Hãy cho biết đâu không phải là mô hình làm bản mẫu?  
a. Bản mẫu trên giấy hay mô hình dựa trên máy tính mô tả giao diện người  
máy dưới dạng làm cho người dùng hiểu được cách các tương tác xuất hiện.  
b. Bản mẫu làm việc cài đặt một tập con chức năng của phần mềm mong  
muốn.  
c. Bản mẫu trên mô hình các sản phẩm khác không cùng loại.  
d. Một chương trình đã có thực hiện một phần hay tất cả các chức năng mong  
muốn nhưng cần phải cải tiến thêm các tính năng khác tuỳ theo nỗ lực phát  
triển mới.  
20. Hãy cho biết đáp án nào sau đây miêu tả quá trình làm bản mẫu?  
a. Yêu cầu khách hàng – thiết kế nhanh – đánh giá khách hàng – làm bản mẫu  
– làm mịn bản mẫu – sản phẩm và có quá trình lặp.  
Ưb. Yêu cầu khác hàng – thiết kế nhanh – làm bản mẫu – đánh giá khách hàng –  
làm mịn bản mẫu – sản phẩm và có quá trình lặp.  
c. Yêu cầu khách hàng – làm bản mẫu – thiết kế nhanh – đánh giá khách hàng  
– làm mịn bản mẫu – sản phẩm và có quá trình lặp.  
d. Yêu cầu khách hàng – thiết kế nhanh – làm bản mẫu – đánh giá khách hàng  
– làm mịn bản mẫu – sản phẩm.  
21. 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.  
22. Trong mô hình khung tương tác, hai thành phần nào tạo thành giao diện?  
a. Đầu vào (I), người sử dụng (U).  
b. Hệ thống (S), đầu vào (I).  
c. Người sử dụng (U), đầu ra (O).  
d. Đầu vào (I), đầu ra (O).

23. Tổ chức theo kiểu tuần tự: các điều khiển và hiển thị được tổ chức để phản  
ánh…của chúng trong một tương tác điển hình.  
a. Thứ tự sử dụng.  
b. Quan hệ một đối tượng.  
c. Thứ tự thực hiện một công việc.  
d. Tần số sử dụng.  
24. Trong quy trình thiết kế giao diện người dùng hướng người dùng sử dụng mấy pha để thiết kế?  
a. 3.  
b. 5.  
c. 7.  
d. 8.  
25. Tính lặp của quy trình thiết kế giao diện người dùng hướng người dùng không  
thực hiện ở pha nào?  
a. Pha phân tích.  
b. Pha thiết kế.  
c. Pha đánh giá.  
d. Pha phân tích, pha đánh giá, pha thiết kế.  
26. Các mô hình tương tác giúp hiểu…tương tác.  
a. Quá trình.  
b. Những việc xảy ra khi.  
c. Khó khăn trong.  
d. Thời gian.  
27. Các màu sử dụng trên giao diện cần:  
a. Ít màu.  
b. Rõ ràng.  
c. Dễ nhìn.  
d. Ít màu, rõ ràng, dễ nhìn.  
28. Đáp án nào sau đây là mô hình kỹ thuật xã hội?  
a. Mô hình HTA.  
b. Mô hình OSTA.  
c. Mô hình use case.  
d. Mô hình Norman.  
29. Có bao nhiêu phương pháp cơ bản trao đổi thông tin giữa người sử dụng và nhóm thiết kế?  
a. 3.  
b. 4.  
c. 5.  
d. 6.  
30. Đáp án nào là định nghĩa gốc miêu tả CATWOE?  
a. View.  
b. Weltanschauung. ((Hoặc là Word View)  
c. World.  
d. Door.  
31. Chứng chỉ “nhãn hiệu con diều hâu” về tiêu chuẩn HCI ra đời ở đâu?  
a. Mỹ.  
b. Anh.  
c. Pháp.  
d. Đức.  
32. Các mô hình nhận thức được phát triển phần lớn từ các đối tượng nào?  
a. Các nhà phát triển phần mềm.  
b. Các nhà tâm lý học nhận thức.  
c. Các nhà tâm lý học và các nhà khoa học máy tính.  
d. Các nhà chính trị học.  
33. Đầu ra của con người khi tương tác với máy tính gồm:  
a. Sự điều khiển vận động của các cơ quan phản ứng kích thích.  
b. Hoạt động của bộ não.  
c. Các hành động của tay và bộ não.  
d. Các cơ quan phản ứng kích thích.  
34. Đặc điểm của USB là:  
a. Dung lượng nhỏ, tốc độ truy cập nhanh.  
b. Dung lượng lớn, tốc độ truy cập nhanh.  
c. Dung lượng lớn, tốc độ truy cập chậm.  
d. Dung lượng nhỏ, tốc độ truy cập chậm.  
35. Đâu không phải là công việc của pha phân tích của quy trình thiết kế giao diện người dùng hướng người dùng?  
a. Nghiên cứu thị trường.  
b. Xây dựng mô hình định hướng về mặt kiến trúc.  
c. Tìm hiểu về các đối thủ cạnh tranh.  
d. Nghiên cứu các lựa chọn công nghệ.  
36. Đâu không phải công việc của pha thiết kế của quy trình thiết kế giao diện người dùng hướng người dùng?  
a. Phát triển các chức năng.  
b. Tìm hiểu về các đối thủ cạnh tranh.  
c. Xây dựng mô hình định hướng về mặt kiến trúc.  
d. Tổ chức các chức năng.  
37. Đâu không phải công việc của pha thiết kế của quy trình thiết kế giao diện  
người dùng hướng người dùng?  
a. Xây dựng bản mẫu để kiểm thử các chức năng hoặc các chi tiết.  
b. Xây dựng mô hình định hướng về mặt kiến trúc.  
c. Nghiên cứu các lựa chọn công nghệ.  
d. Phát triển các khái niệm hàm.  
38. Mắt chứa hai loại tế bào thần kinh: tế bào X và tế bào Y. Loại tế bào nào giúp  
cảm nhận sự di chuyển của vật?  
a. Tế bào X.  
b. Tế bào Y. //tế bào X để phân biệt màu tb Y dderr cảm nhạn sự di chyên’  
c. Tế bào Z.  
d. Cả 3 loại tế bào X, Y, Z.  
39. Màu nền trước và màu nền sau nên dùng khi thiết kế giao diện nhập dữ liệu là :  
a. Trắng – đen.  
b. Xám nhạt – xanh đậm.  
c. Trắng – đỏ.  
d. Xám nhạt – đen.  
40. Máy tính không có ổ cứng có sử dụng được không? Vì sao?  
a. Có do dùng chung với máy khác.  
b. Không do không khởi động được.  
c. Có do có RAM thay thế.  
d. Không do thiếu thiết bị.  
41. Mô hình USTM/CUSTOM gồm bao nhiêu nhóm người?  
a. 4.  
b. 6.  
c. 8.  
d. 10.  
42. Mô hình GOMS có những thành phần chính nào?  
a. Goals – Operate – Methods – Selections.  
b. Goals – Operations – Method – Selections.  
c. Goals – Operations – Methods – Selections.  
d. Goals – Operations – Methods – Select.  
43. Mô hình nào sau đây không phải là mô hình kỹ thuật xã hội?  
a. Mô hình USTM/CUSTOM.  
b. Mô hình ETHICS.  
c. Mô hình OSTA.  
d. Mô hình GOMS.  
44. Đáp án nào sau đây là mô hình kỹ thuật xã hội?  
a. Mô hình USTM/CUSTOM.  
b. Mô hình HTA.  
c. Mô hình hợp tác.  
d. Mô hình GOMS.  
45. Đâu không phải là hướng dẫn việc vào dữ liệu thông tin trong thiết kế giao diện người dùng?  
a. Cung cấp trợ giúp cho mọi hành động đưa vào.  
b. Cho phép người dùng duy trì ngữ cảnh trực quan.  
c. Để cho người dùng kiểm soát luồng tương tác.  
d. Duy trì sự nhất quán giữa hiển thị thông tin và cái vào dữ liệu.  
46. Đâu không phải là hướng dẫn việc hiển thị thông tin trong thiết kế giao diện  
người dùng?  
a. Đừng chôn vùi người dùng dưới dữ liệu.  
b. Cung cấp trợ giúp cho mọi hành động.  
c. Dùng cách hiển thị “tương tự” để biểu diễn những thông tin dễ được hấp  
thu hơn so với dạng biểu diễn này.  
d. Dùng chữ hoa, chữ thường, tụt lề và gộp nhóm văn bản để giúp cho việc  
hiểu.  
47. Tai người có thể nghe được các tần số:  
a. Từ khoảng 15 Hz đến 20 KHz.  
b. Từ khoảng 20 Hz đến 10 KHz.  
c. Từ khoảng 15 Hz đến 10 KHz.  
d. Từ khoảng 20 Hz đến 15 KHz.  
48. Tai không phân biệt được các âm thanh:  
a. Quá lớn và quá nhỏ.  
b. Quá lớn hoặc quá nhỏ.  
c. Phát ra cùng tần số.  
d. Phát ra cùng tần số và cùng biên độ.  
49. Tiêu chuẩn của một văn bản dễ đọc về font chữ là:  
b. Từ 8 đến 10.  
c. Từ 9 đến 12.  
d. Từ 9 đến 14.  
50. Trong chu trình thực hiện – đánh giá có…giai đoạn con.  
a. 6.  
b. 7.  
c. 8.  
d. 9.  
51. Thông báo lỗi không nên có tính chất nào sau đây:  
a. Thông báo nên đưa ra những lời khuyên có tính chất xây dựng để khôi phục  
từ lỗi.  
b. Thông báo có tính chất đánh giá.  
c. Thông báo có tính chất phi đánh giá.  
d. Thông báo nên đi kèm với tín hiệu nghe được hay thấy được.  
52. Hãy cho biết đáp án nào cho biết thứ tự thực hiện của các bước trong mô hình  
thác nước?  
a. Kỹ nghệ hệ thống – phân tích – thiết kế - mã hoá – bảo trì – kểm thử.  
b. Kỹ nghệ hệ thống – phân tích – thiết kế - mã hoá – kiểm thử - bảo trì.  
c. Kỹ nghệ hệ thống – phân tích – mã hoá – thiết kế - kiểm thử - bảo trì.  
d. Kỹ nghệ hệ thống – thiết kế - phân tích – mã hoá – kiểm thử - bảo trì.  
53. Hãy cho biết đáp án nào sau đây không phải là các yếu tố chủ yếu của kỹ nghệ  
phần mềm?  
a. Phương pháp.  
b. Công cụ.  
c. Thủ tục.  
d. Thao tác.  
54. Hãy cho biết đáp án nào sau đây không phải là những khó khăn của mô hình  
thác nước?  
a. Các dự án thực hiện hiếm khi tuân theo dòng chảy tuần tự mà mô hình đề  
nghị.  
b. Các dự án thực hiện luôn tuân theo dòng chảy tuần tự mà mô hình đề nghị.  
c. Khách hàng thường khó phát biểu mọi yêu cầu một cách tường minh.  
d. Khách hàng phải kiên nhẫn.  
55. Phong cách giao diện…dễ dùng.  
b. Thực đơn.  
a. Ngôn ngữ tự nhiên.  
c. WIMP.  
d. Điền mẫu.  
56. Phong cách giao diện…khó dùng.  
a. Thực đơn.  
b. Truy vấn.  
c. Dòng lệnh.  
d. Điền mẫu.  
57. Phong cách giao diện…khó sử dụng nhất.  
a. Thực đơn.  
b. Truy vấn.  
c. Dòng lệnh.  
d. Điền mẫu.  
58. Phong cách giao diện…dành cho các nhân viên kế toán.  
a. Thực đơn.  
b. Point & click.  
c. Bảng tính.  
d. Điền mẫu.  
59. Phong cách giao diện…dành cho việc cài đặt phần mềm.  
a. Thực đơn.  
b. Point & click.  
c. Hỏi/trả lời.  
d. Điền mẫu.  
60. Đáp án nào là định nghĩa gốc miêu tả CATWOE?  
a. Server.  
b. User.  
c. Clients.  
d. Login.  
61. Đâu không phải công việc của pha đánh giá của quy trình thiết kế giao diện  
người dùng hướng người dùng?  
a. Đánh giá giá trị hàm của thiết kế.  
b. Đánh giá giá trị form của thiết kế.  
c. Đánh giá giá trị chức năng của thiết kế.  
62. Đáp án nào không phải là định nghĩa gốc miêu tả CATWOE?  
a. Environment.  
b. Transformations.  
c. Server.  
d. Actors.  
63. Đáp án nào là định nghĩa gốc miêu tả CATWOE?  
a. Actors.  
b. User.  
c. Login.  
d. Manager.  
64. Giai đoạn con nào trong chu trình thực hiện – đánh giá là kết thúc phần chu  
trình thực hiện?  
a. Đặc tả dãy hành động.  
b. Hiểu trạng thái hệ thống.  
c. Quan sát trạng thái hệ thống.  
d. Thực hiện dãy hành động.  
65. Giai đoạn con thứ hai trong chu trình thực hiện đánh giá là:  
a. Sắp xếp ý định.  
b. Mô tả dãy hành động.  
c. Thiết lập ý định.  
d. Mô tả hành động.  
66. Giai đoạn con nào trong chu trình thực hiện – đánh giá là bắt đầu chu trình.  
a. Đặc tả dãy hành động.  
b. Hiểu trạng thái hệ thống.  
c. Quan sát trạng thái hệ thống.  
d. Đánh giá trạng thái hệ thống.  
67. Giao diện của toàn hệ thống phải được sắp xếp một cách phù hợp với…của người dùng.  
a. Tầm tay.  
b. Sở thích.  
c. Thói quen.  
d. Vị trí.  
68. Giai đoạn con thứ sáu trong chu trình thực hiện – đánh giá là:  
a. Hiểu hệ thống.  
b. Thực hiện hành động.  
c. Quan sát trạng thái hệ thống.  
d. Đánh giá hệ thống.  
69. Giao diện tốt sẽ đem lại lợi ích gì?  
a. Tần số mắc lỗi nhiều.  
b. Làm tăng tính hiệu của trong sử dụng.  
c. Hệ thống hoạt động kém.  
d. Hệ thống mất an toàn.  
70. Giao diện tồi có thể gây ra hậu quả gì sau đây?  
a. Tần số mắc lỗi nhiều.  
b. Tần số mắc lỗi ít.  
c. Hiệu quả sử dụng cao.  
d. Độ an toàn tin cậy được.  
71. Hãy cho biết đâu không phải là lợi ích của sao chép?  
a. Giảm thời gian thiết kế.  
b. Giảm chi phí đào tạo.  
c. Giảm thời gian khảo sát.  
d. Giảm kinh phí thiết kế.  
72. Hãy cho biết đâu không phải là mục đích của UML?  
a. Viết tài liệu và giúp cho việc trao đổi kiến thức giữa các nhà thiết kế.  
b. Thiết kế giao diện.  
c. Thảo luận các khía cạnh của thế giới nhiệm vụ trong nhóm thiết kế.  
d. Đề nghị các thay đổi hoặc các bổ sung trong nhóm thiết kế.  
73. Hãy cho biết đâu không phải là mục đích của UML?  
a. Phân tích công việc và tìm ra những công việc ứ đọng lại và các cơ hội.  
b. Tổ chức lại các ý tưởng của các cá nhân trong nhóm thiết kế.  
c. Xây dựng chương trình.  
d. Lựa chọn các giải pháp thay thế trong nhóm thiết kế hoặc với khách hàng.  
74. Hãy cho biết đâu không phải là các phương pháp trao đổi thông tin giữa người  
sử dụng và nhóm thiết kế trong thiết kế hợp tác?  
a. Phương pháp xây dựng phác thảo.  
b. Phương pháp hội thảo.  
c. Phương pháp trao đổi dựa trên các mục đích cần trao đổi.  
d. Phương pháp xây dựng bảng tình tiết.  
75. Vì sao tai có quyền chọn thông tin muốn nghe?  
a. Do tai phân biệt được các âm thanh khác nhau.  
b. Do tai có chức năng lọc.  
c. Do các âm thanh phát ra có tần số khác nhau.  
d. Do âm thanh phát ra lớn.  
76. Vì sao con người hay quên các thông tin vừa đọc?  
a. Do tập trung nhiều vào thu nhận hình ảnh.  
b. Do khả năng nhớ của bộ nhớ ngắn hạn.  
c. Do không tập trung.  
d. Do đọc quá nhiều.  
77. Vì sao đọc từ máy tính chậm hơn so với đọc từ sách?  
a. Sự quen thuộc với phương tiện giấy.  
b. Độ dài dòng dài hơn.  
c. Lượng từ trên một trang ít hơn.  
d. Trình bày tốt hơn.  
78. Vì sao tai có thể nhận dạng được vị trí của một âm thanh?  
a. Do hai tai nhận được âm thanh khác nhau.  
b. Do sự khác nhau về thời gian âm thanh đến hai tai.  
c. Do sự giảm về cường độ sóng âm thanh.

d. Do âm thanh bị biến đổi.  
79. Lý do sử dụng USB?  
a. Tốc độ truy cập nhanh.  
b. Dung lượng nhỏ.  
c. Tiện cho việc di chuyển thông tin.  
d. Giá thành hạ.  
80. Lý do sử dụng CD-ROM?  
a. Tốc độ truy cập nhanh.  
b. Dung lượng nhỏ.  
c. Giá thành hạ.  
d. Tiện cho lưu trữ dự phòng.  
81. Phong cách giao diện…chỉ dùng tiếng nói để ra chỉ thị.  
a. Ngôn ngữ tự nhiên.  
b. Thực đơn.  
c. WIMP.  
d. Điền mẫu.  
82. Phong cách giao diện…được dùng cho mọi phần mềm ứng dụng.  
a. Thực đơn.  
b. Point & click.  
c. Bảng tính.  
d. Điền mẫu.  
83. Phong cách giao diện…sử dụng nhiều hàm.  
a. Thực đơn.  
b. Point & click.  
c. Bảng tính.  
d. Điền mẫu.  
84. Phần mềm WINDOWS sử dụng giao diện:  
a. Thực đơn.  
b. WIMP.  
c. Bảng tính.

d. Truy vấn.  
85. Phong cách giao diện…cho phép nhập dữ liệu.  
a. Thực đơn.  
b. Truy vấn.  
c. Dòng lệnh.  
d. Điền mẫu.  
86. Câu hỏi nào sau đây trợ giúp không nên trả lời?  
a. Liệu trợ giúp có sẵn với tất cả các chức năng hệ thống và vào mọi lúc trong  
tương tác?  
b. Thông tin trợ giúp sẽ được cấu trúc trợ giúp như thế nào?  
c. Thông tin trợ giúp sẽ giúp người dùng làm tăng hiệu quả làm việc như thế  
nào?  
d. Người dùng sẽ trở về với tương tác thông thường như thế nào?  
87. Các nhân tố ảnh hưởng đến sức khoẻ gồm:  
a. Vị trí vật lý, nhiệt độ.  
b. Ánh sáng, tiếng ồn.  
c. Thời gian sử dụng và tiếng ồn.  
d. Cả 3 đáp án trên.  
88. Có mấy phong cách thiết kế giao diện?  
a. 5.  
b. 6.  
c. 7.  
d. 8.  
89. Cơ quan phản ứng kích thích khi tương tác với máy tính gồm:  
a. Các chi, mắt, đầu và hệ thống phát âm.  
b. Các ngón tay, mắt, đầu và hệ thống phát âm.  
c. Các chi, các ngón tay, mắt, đầu.  
d. Các chi, các ngón tay và hệ thống phát âm.  
90. Đâu không phải công việc của pha đánh giá của quy trình thiết kế giao diện  
người dùng hướng người dùng?

a. Đánh giá giá trị mục đích của thiết kế.  
b. Đánh giá giá trị form của thiết kế.  
c. Đánh giá giá trị chức năng của thiết kế.  
d. Đánh giá thiết kế tổng thể so với các đối thủ cạnh tranh.  
91. Đâu không phải công việc của pha đánh giá của quy trình thiết kế giao diện  
người dùng hướng người dùng?  
a. Đánh giá thiết kế tổng thể so với các tiêu chuẩn.  
b. Đánh giá thiết kế tổng thể so với các sản phẩm khác loại.  
c. Đánh giá thiết kế tổng thể so với các đối thủ cạnh tranh.  
d. Đánh giá giá trị chức năng của thiết kế.  
92. Đâu không phải hướng dẫn việc hiển thị thông tin trong thiết kế giao diện  
người dùng?  
a. Dùng cách hiển thị “tương tự” để biểu diễn những thông tin dễ được hấp  
thu hơn so với dạng biểu diễn này.  
b. Xem xét vùng hiển thị có sẵn trên màn hình và dùng nó một cách có hiệu  
quả.  
c. Chỉ hiển thị thông tin có liên quan tới ngữ cảnh hiện tại.  
d. Duy trì sự nhất quán giữa hiển thị thông tin và cái vào dữ liệu.  
93. Đâu không phải hướng dẫn việc vào dữ liệu thông tin trong thiết kế giao diện  
người dùng?  
a. Để cho người dùng kiểm soát luồng tương tác.  
b. Cho phép dễ dàng lần ngược nhiều hành động.  
c. Khử kích hoạt các chỉ lệnh không thích hợp trong hoàn cảnh của hành động  
hiện tại.  
d. Tương tác nên mềm dẻo nhưng cũng nên hoà hợp với mốt đưa vào ưa thích.  
94. Đâu không phải hướng dẫn việc vào dữ liệu thông tin trong thiết kế giao diện  
người dùng?  
a. Khử kích hoạt các chỉ lệnh không thích hợp trong hoàn cảnh của hành động  
hiện tại.  
b. Tương tác nên mềm dẻo nhưng cũng nên hoà hợp với mốt đưa vào ưa thích.

c. Xem xét vùng hiển thị có sẵn trên màn hình và dùng nó một cách có hiệu  
quả.  
d. Tối thiểu việc số hành động đưa vào mà người dùng cần thực hiện.  
95. Đâu không phải là tổ chức tiêu chuẩn về HCI?  
a. ISO.  
b. ANSI.  
c. BSI.  
d. OOC.  
96. Đáp án nào không phải là định nghĩa gốc miêu tả CATWOE?  
a. Actors.  
b. Owner.  
c. Goals.  
d. Environment.  
97. Chỉ ra các phần mềm có sử dụng giao diện điền mẫu và point & click.  
a. MS-DOS.  
b. Microsoft Access.  
c. Gmail.  
d. Google.  
98. Các nhân tố không ảnh hưởng đến sức khoẻ gồm:  
a. Vị trí vật lý, nhiệt độ.  
b. Ánh sáng, tiếng ồn.  
c. Thời gian sử dụng và tiếng ồn.  
d. Màu sắc.  
99. Chỉ ra các phần mềm có sử dụng giao diện đối thoại truy vấn.  
a. MS-DOS.  
b. Pascal.  
c. Gmail.  
d. Google.  
1. Các đáp án nào sau đây là thành phần chính của giao diện người dùng?  
a. Đầu vào và đầu ra.

b. Đầu vào.  
c. Đầu ra.  
d. Đầu vào hoặc đầu ra.  
2. Câu hỏi nào sau đây trợ giúp không nên trả lời?  
a. Hệ thống sẽ được sử dụng ở đâu?  
b. Người dùng sẽ trở về với tương tác thông thường như thế nào?  
c. Liệu trợ giúp có sẵn với tất cả các chức năng hệ thống và vào mọi lúc trong  
tương tác không?  
d. Trợ giúp sẽ được trình bày như thế nào?  
3. Đáp án nào sau đây không phải là định nghĩa gốc miêu tả CATWOE?  
a. Clients.  
b. Server.  
c. Weltanschauung.  
d. Owner.  
4. Chỉ ra các phần mềm có sử dụng giao diện dòng lệnh và thực đơn.  
a. Auto Cad.  
b. Microsoft Access.  
c. Gmail.  
d. Google.  
5. Các từ của đoạn văn bản có thể được đọc như thế nào?  
a. Đọc từ giữa rồi đến hai bên.  
b. Lộn xộn tuỳ theo cách trình bày đoạn văn bản.  
c. Lộn xộn tuỳ theo nội dung đoạn văn bản.  
d. Tuần tự từ trái qua phải.  
6. Cơ quan thụ cảm nào liên quan đến tương tác người máy?  
a. Thần kinh.  
b. Cơ.  
c. Nhiệt.  
d. Thị giác.  
7. Các yếu tố nào làm giảm thời gian phản ứng lại?

a. Sự luyện tập.  
b. Kỹ năng.  
c. Kinh nghiệm sử dụng máy tính.  
d. Sự luyện tập, kỹ năng, kinh nghiệm.  
8. Con trỏ chuột thường sử dụng để:  
a. Chọn văn bản.  
b. Truy cập các thực đơn.  
c. Tương tác với các chương trình.  
d. Đưa ra chỉ thị.  
9. Hãy cho biết có bao nhiêu yếu tố chủ yếu để giúp cho người quản lý kiểm soát  
được tiến trình phát triển phần mềm?  
a. 2.  
b. 3.  
c. 4.  
d. 5.  
10. Hãy cho biết mô hình ngữ cảnh trong phương pháp thiết kế ngữ cảnh gồm bao  
nhiêu mô hình công việc để mô tả thế giới nhiệm vụ?  
a. 4.  
b. 5.  
c. 6.  
d. 7.  
11. Hãy cho biết mô hình công việc nào không phải là mô hình ngữ cảnh trong  
phương pháp thiết kế ngữ cảnh để mô tả thế giới nhiệm vụ?  
a. Mô hình tuần tự.  
b. Mô hình văn hoá.  
c. Mô hình GOMS.  
d. Mô hình mẫu tự tạo.  
12. Hãy cho biết kỹ thuật nào không phải là kỹ thuật phân tích đặc tả ngữ cảnh sử  
dụng?  
a. Phân tích người sử dụng.

b. Phân tích các câu hỏi điều tra.  
c. Phân tích nhiệm vụ.  
d. Cách tiếp cận xã hội – kỹ thuật.  
13. Hãy cho biết kỹ thuật nào không phải là kỹ thuật phân tích đặc tả ngữ cảnh sử  
dụng?  
a. Phân tích nhu cầu.  
b. Tìm hiểu ngữ cảnh.  
c. Đặc tả tính dễ dùng.  
d. Tìm hiểu phong tục.  
14. Việc kiểm tra tính tương thích của các giải pháp lựa chọn thường được xác  
định ở giai đoạn mấy trong mô hình ETHICS?  
a. 2.  
b. 3.  
c. 4.  
d. 5.  
15. Việc phát triển các thiết kế chi tiết thường được xác định ở giai đoạn mấy trong  
mô hình ETHICS?  
a. 3.  
b. 4.  
c. 5.  
d. 6.  
16. Việc nhận dạng và mô tả các cặp đối tượng – nhiệm vụ được thực hiện ở giai