

Większość pytań wielokrotnego wyboru

1. **Wskaż nauki, na pograniczu których znajduje się kognitywistyka<sup>[a]</sup>:**
  1. Psychologia
  2. Neurobiologia
  3. Sztuczna inteligencja
  4. Lingwistyka
1. **Elementy interfejsu WIMP to<sup>[b]</sup>:**
  1. Żadne z podanych
  2. Okno
  3. Przycisk
  4. Wskaźnik
1. **Wskaż metryki oceny jakości interfejsu<sup>[c]</sup>:**
  1. Bazujące na ocenach użytkownika
  2. Żadna z podanych
  3. Ilościowe bazujące na płci użytkownika
  4. Wydajnościowe
1. **Wskaż cechy użyteczności interfejsu<sup>[d]</sup>:**
  1. Efektywność
  2. Satysfakcja
  3. Zapamiętywalność
  4. Łatwość nauki
1. **Wskaż techniki prototypowania<sup>[e]</sup>:**
  1. Szkice
  2. Żadne z podanych
  3. Atrapy
  4. Makiety
1. **Persona posiada<sup>[f]</sup>:**
  1. Wiek
  2. Płeć
  3. Żadne z podanych
  4. Imię
1. **Wskaż typy prototypów interfejsu<sup>[g]</sup>:**
  1. Rozbudowany
  2. Małej dokładności
  3. Żadna z podanych możliwości
  4. Wysokiej dokładności
1. **Wskaż typy użytkowników w analizie UX<sup>[h]</sup>:**
  1. Najważniejszy
  2. Ekspert
  3. Nieistotny
  4. Nowicjusz
1. **Prawo Fittsa wiąże czas przemieszczania kursora graficznego po ekranie od<sup>[i]</sup>:**
  1. Odległości od obszaru docelowego
  2. Wielkości obszaru docelowego
  3. Rozdzielczości ekranu
  4. Żadne z podanych
1. **Wskaż modele teoretyczne zachowań człowieka<sup>[j]</sup>:**
  1. Normana
  2. Rasmussena
  3. ICS
  4. żaden z podanych
1. **Model Rasmussena opisuje reakcje człowieka na bodźce zewnętrzne na poziomach<sup>[k]</sup>:**
  1. Pomysłów

2. Reguł
3. Domysłów
4. Odruchów
1. Metody oceny jakości interfejsu mogą być<sup>[1]</sup>:
  1. Manualne
  2. Automatyczne
  3. Z udziałem użytkownika
  4. Bez udziału użytkownika
1. Ograniczenie dostępności interfejsu może wynikać z<sup>[m]</sup>:
  1. Ograniczeniami poznawczymi
  2. Brakiem słuchu u człowieka
  3. Bycia niewidomym
  4. Właściwości sprzętu i oprogramowania
1. Scenorys to<sup>[n]</sup>: **(Jednokrotny)**
  1. Żadne z podanych
  2. Graficzny szkic nawigacji
  3. Opis słowny nawigacji pomiędzy ekranami
1. Wskaż typy interfejsu oprogramowania<sup>[o]</sup>:
  1. TCU
  2. TUI
  3. GUI
  4. NUI
1. Kognitywistyka – wskaż nauki, na pograniczu których znajduje się kognitywistyka<sup>[p]</sup>:
  1. Nauki o poznaniu
  2. Lingwistyka
  3. Psychologia
  4. Sztuczna inteligencja
1. Wskaż rodzaje pamięci człowieka<sup>[q]</sup>:
  1. Krótkotrwała
  2. Stała
  3. Długotrwała
  4. Sensoryczna
1. UX to<sup>[r]</sup>: **(Jednokrotny)**
  1. User eXtended
  2. Universal Xeroks
  3. User Experience
  4. Żaden z podanych
1. Ergonomia to dyscyplina nauki o<sup>[s]</sup>: **(Jednokrotny)**
  1. Układzie człowiek-maszyna-inne aspekty
  2. Układzie człowiek-maszyna-otoczenie
  3. Układzie człowiek-maszyna
1. Wskaż, elementy modelu Normana zachowania człowieka<sup>[t]</sup>:
  1. Żaden z podanych
  2. Interpretacja
  3. Definiowanie celu
  4. Realizacja
1. Model Rasmussena opisuje reakcje człowieka na bodźce zewnętrzne na różnych poziomach. wskaż poziom najszybszej reakcji<sup>[u]</sup>: **(Jednokrotny)**
  1. Pomysłów
  2. Wiedzy
  3. Odruchów
  4. Reguł
1. W modelu KLM występują następujące operatory<sup>[v]</sup>:
  1. H

2. S
3. B
4. P

## Projektowanie interfejsu i ergonomia systemów (poprzedni rocznik, protoplasta ICK)

1. Czas pozycjonowania kursora graficznego na ekranie zależy od<sup>[w]</sup>:  
(wielokrotny)
  1. kształtu kursora
  2. wielkości wskazywanego obiektu
  3. odległości do wskazywanego obiektu
  4. wielkości kursora
1. Czas pozycjonowania kursora graficznego na ekranie zależy<sup>[x]</sup>:
  1. żadna z podanych
  2. logarytmicznie od odległości do wskazywanego obiektu
  3. liniowo od odległości do wskazywanego obiektu
  4. odwrotnie proporcjonalnie do odległości do wskazywanego obiektu
1. Czas pozycjonowania kursora graficznego na ekranie zależy<sup>[y]</sup>:  
(jednokrotny)
  1. liniowo od wielkości wskazywanego obiektu
  2. odwrotnie proporcjonalnie do wielkości wskazywanego obiektu
  3. żadna z podanych
  4. logarytmicznie od wielkości wskazywanego obiektu
1. Co ogranicza dostępność oprogramowania<sup>[z]</sup>?
  1. otoczenie
  2. rodzice
  3. pracodawca
  4. niepełnosprawność człowieka
1. Wskaż niepełnosprawności ograniczające  
dostępność oprogramowania<sup>[aa]</sup>: (wielokrotny)
  1. niepełnosprawność motoryczna
  2. niepełnosprawność kognitywistyczna
  3. niepełnosprawność wzrokowa
  4. niepełnosprawność słuchowa
1. Z modelu Normana wynika, że interfejs ma wspomagać<sup>[ab]</sup>: (wielokrotny)
  1. identyfikację celu
  2. realizację działań
  3. ustalenie sekwencji działań
  4. ocenę stanu
1. Wskaż cechy grupy badawczej używanej w ocenie jakości  
interfejsu oprogramowania<sup>[ac]</sup>: (wielokrotny)
  1. wszyscy w białych fartuchach
  2. jednorodność
  3. tylko osoby o wzroście powyżej 150 cm
  4. liczebność: 5-8 osób
1. Wskaż typy ergonomii<sup>[ad]</sup>: (wielokrotny)
  1. korekcyjna
  2. kognitywistyczna
  3. koncepcyjna
  4. fizyczna
1. Wskaż operatory modelu KLM<sup>[ae]</sup>: (wielokrotny)
  1. H
  2. B
  3. M
  4. L
1. Wskaż operatory modelu KLM<sup>[af]</sup>: (wielokrotny)
  1. B

2. R
3. M
4. pp

1. Wskaż techniki oceny jakości oprogramowania z udziałem użytkownika<sup>[aql]</sup>: (wielokrotny)

1. uczenie
2. okulografia
3. myślenie

[ah]

1. obserwacja

1. Wskaż metody prezentowania rezultatów badań stosowane w okulografii<sup>[ajl]</sup>: (wielokrotny)

1. tabelaryczna
2. mapa fiksacji
3. mapa cieplna
4. opisowa

1. Wskaż techniki prototypowania<sup>[ajl]</sup>: (wielokrotny)

1. atrapy
2. szkice
3. ramki
4. matrapy

1. Wskaż techniki prototypowania<sup>[akl]</sup>: (wielokrotny)

1. atrapy
2. makiety
3. ramki
4. matrapy

1. Model Rasmussena opisuje<sup>[ajl]</sup>: (jednokrotny)

1. żadne z podanych
2. opis zachowania (reakcję) człowieka na dwóch poziomach
3. opis zachowania (reakcję) człowieka na czterech poziomach
4. opis zachowania (reakcję) człowieka na pięciu poziomach

1. Wskaż najniższą potrzebę w piramidzie Maslowa<sup>[am]</sup>: (jednokrotny)

1. potrzeba bezpieczeństwa
2. potrzeba samorealizacji
3. potrzeby fizjologiczne
4. potrzeby uznania

1. Wg modelu Rasmussena człowiek najwolniej reaguje na poziomie<sup>[an]</sup>:

1. żadne z podanych
2. reguł
3. wiedzy
4. nawyków

1. Wg modelu Rasmussena człowiek najszybciej reaguje na poziomie<sup>[aol]</sup>:

1. żadne z podanych
2. reguł
3. wiedzy
4. nawyków

1. Użyteczność oprogramowania to<sup>[apl]</sup>:

1. satysfakcja
2. szybka reakcja
3. zdolność zaspokojenia oczekiwań klienta
4. zapamiętywalność

1. Wskaż typy interfejsu oprogramowania<sup>[aql]</sup>: (wielokrotny)

1. wiersz poleceń
2. ASCII art
3. liniowy

4. **dotykowy**
1. **Wskaż typy interfejsu oprogramowania<sup>[ar]</sup>: (wielokrotny)**
  1. ASCII art
  2. **głosowy**
  3. **WIMP**
  4. liniowy
1. **Wskaż typy pamięci człowieka<sup>[as]</sup>: (wielokrotny)**
  1. **utajniona utajona**
  2. **proceduralna**
  3. końcowa
  4. **sensoryczna**
1. **Wg modelu Rasmussena w interfejsie oprogramowania<sup>[at]</sup>: (wielokrotny)**
  1. **powinno się wspomagać zadania wymagające reguł**
  2. **powinno się wspomagać zadania wymagające wiedzy**
  3. **powinno się unikać zadań wymagających wiedzy użytkownika**
  4. **stosować szeroko zadania na poziomie odruchów**
1. **Wskaż pojemność pamięci krótkotrwałej człowieka<sup>[au]</sup>: (jednokrotny)**
  1. 5-9 bajtów
  2. 120-200 wpisów
  3. **5-9 wpisów**
  4. żadna z podanych
1. **Wg modelu Human Processor człowiek posiada procesory<sup>[av]</sup>: (wielokrotny)**
  1. **percepcyjny**
  2. permutacyjny
  3. notyczny
  4. **motoryczny**
1. **Wskaż fazy projektowania ukierunkowanego na użytkownika<sup>[aw]</sup>: (wielokrotny)**
  1. usuwanie
  2. **testowanie użyteczności**
  3. **wdrażanie (implementacja)**
  4. **analiza**
1. **Ergonomia jako nauka jest związana z następującymi dziedzinami nauki<sup>[ax]</sup>:**
  1. BHP
  2. **socjologia pracy**
  3. **fizjologia człowieka**
  4. antykseologia
1. **Wskaż techniki oceny jakości oprogramowania bez udziału użytkownika<sup>[ay]</sup>: (wielokrotny)**
  1. **analiza ekspercka**
  2. okulografia
  3. test Kruga
  4. **ocena heurystyczna**
1. **Wskaż techniki oceny jakości oprogramowania bez udziału użytkownika<sup>[az]</sup>: (wielokrotny)**
  1. **inspekcja standardów**
  2. **uproszczona wędrówka poznawcza**
  3. test Kruga
  4. standardowa wędrówka poznawcza
1. **Wskaż typy metod oceny jakości oprogramowania<sup>[ba]</sup>: (wielokrotny)**
  1. **wywiad**
  2. **testowanie**
  3. **symulacja**

4. inspekcja
1. **Persona to <sup>[bb]</sup>: (jednokrotny)**
  1. sztuczna osoba, opis której jest spersonalizowany
  2. żadna z podanych
  3. średni użytkownik
  4. średniostatystyczny użytkownik
1. **Wskaż definicje jakości oprogramowania <sup>[bc]</sup>: (wielokrotny)**
  1. zgodność z wymaganiami użytkownika
  2. zdolność zaspokojenia oczekiwań klienta <sup>[bd]</sup>
  3. ogół cech i właściwości oprogramowania, które decydują o zdolności wyrobu lub usługi do zaspokojenia stwierdzonych lub przewidywanych potrzeb
  4. zdolność zaspokojenia potrzeb klienta

[\[a\]](#) Strona 33

[\[b\]](#) Strona 126

[\[c\]](#) Strona 233

[\[d\]](#) Strona 246

[\[e\]](#) Strona 198

[\[f\]](#) Strona 179

[\[g\]](#) Strona 196

[\[h\]](#) Strona 173

[\[i\]](#) Strona 62-65

[\[j\]](#) Strona 41

[\[k\]](#) Strona 45

[\[l\]](#) Strona 252-253

[\[m\]](#) Strona 249

[\[n\]](#) Strona 208

[\[o\]](#) Strona 91

[\[p\]](#) Strona 33

Według mnie "Nauka o poznaniu" nie, bo to jest alternatywne określenie na samą kognitywistkę.

[\[q\]](#) Strona 37

[\[r\]](#) Strona 192

[\[s\]](#) Strona 80

[\[t\]](#) Strona 42-44

[\[u\]](#) Strona 46

[\[v\]](#) Strona 70-71

[\[w\]](#) Strona 62-63

[\[x\]](#) Strona 62-63

[\[y\]](#) Strona 62-63

[\[z\]](#) Strona 249

[\[aa\]](#) Strona 249

[\[ab\]](#) Strona 44

[\[ac\]](#) Strona 283

[\[ad\]](#) Strona 83

[\[ae\]](#) Strona 70-71

[\[af\]](#) Strona 70-71  
[\[ag\]](#) Strona 256-257  
[\[ah\]](#) Zbyt ogólne określenie według mnie  
[\[ai\]](#) Strona 268  
[\[aj\]](#) Strona 198  
[\[ak\]](#) Strona 198  
[\[al\]](#) Strona 45  
Na 3 poziomach  
[\[am\]](#) [https://pl.wikipedia.org/wiki/Hierarchia\\_potrzeb](https://pl.wikipedia.org/wiki/Hierarchia_potrzeb)  
[\[an\]](#) Strona 46  
[\[ao\]](#) Strona 46  
[\[ap\]](#) Strona 246  
[\[aq\]](#) Strona 124, 135  
[\[ar\]](#) Strona 126, 134  
[\[as\]](#) <http://stareaneksy.pwn.pl/psychologia/slownik.php?od=475>  
[\[at\]](#) Strona 51-52  
[\[au\]](#) Strona 56  
[\[av\]](#) Strona 53  
[\[aw\]](#) Strona 193  
[\[ax\]](#) Strona 81  
[\[ay\]](#) Strona 288  
[\[az\]](#) Strona 288  
[\[ba\]](#) Strona 254  
[\[bb\]](#) Strona 179  
[\[bc\]](#) Strona 228  
[\[bd\]](#) Oczekiwania to nie to samo co potrzeby