1. 我们通常把概念图、架构图、流程图统称为（）

A.UI图 B.系统流程图 C.状态转换图 D. 设计图

1. （）往往是保证项目顺利进行的最佳合作态度

A.顺从天意 B. 求同存异 C.唯唯诺诺 D.潇洒任性

1. （）是网站改版前期准备的重要工作之一，同时也是检验网站改版成功与否的唯一标准

A.界面美观 B.需求分析 C.市场调研 D.用户定位

1. 人机交互的英文缩写（）

A.TCL B.HCI C.NBA D.MBI

1. 人机界面大量运用在[工业](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%B7%A5%E6%A5%AD)与[商业](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%95%86%E6%A5%AD)上，简单的区分为“”与””两种

A.好看，难看 B.视觉，听觉 C. 输入，输出 D.彩色，黑白

1. 文字如非特殊要求一般为（）；

A.12PIXL，宋体 B.16PIXL，宋体 C.12PIXL，黑体 D.16PIXL黑体

1. 对系统整体的使用达到预定目标的程度（）。

A.有效性 B.高效性 C.满意度 D.效率

1. 达到预定目标所需耗费的资源（）。

A.有效性 B.高效性 C.满意度 D.效率

1. 用户对系统整体接受的程度（）。

A.有效性 B.高效性 C.满意度 D.效率

1. 用户界面应该是基于（）

A.用户的心理模型 B.工程的实现模型 C.用户的实现模型 D.工程的心理模型

11. 交互设计中尽量（）的让用户输入，输入时尽量（）给出参考

1. 多，多 B.多，少 C.少，多 D.少，少

12.以下那一项不直接属于交互设计领域的范畴（）

1. 人——心理学 B.机器——计算机、工程 C.化学 D. 美学——设计

13. 以下不属于用户体验的三个基本要素是：(目标，用户和场景)

A.目标 B.时间 C.场景 D.用户

14. 以下不是建立有效布局的手段有（ ABCD ）

A. 有选择的展现信息，分清主次

B. 在项目进行后期对信息进行科学的分类，整理好优先级

C. 遵循用户习惯，同时给予适当的引导推荐

D. 不同信息找到最合适的表现方式

15.UI一致性原则不包括（ ）

A设计目标一致

B元素外观一致

C交互行为一致

D前后台风格一致

16.以下哪个不是扁平化设计的代表性公司（）

A.Google B.微软 C.万达D.苹果

17.如今的大公司logo设计趋向于（）

A.扁平化 B.拟物化 C.随机化 D.统一化

18.以下哪个选项不能让界面中的重要元素变得突出，下列处理手段合理的有（ ）

A. 使用鲜艳的色彩

B. 注意周围的留白

C. 放在用户浏览网页视线中的重要位置

D. 越大越好

19. 下列不可以帮助加强色彩对比的方法有（）

A. 色相互补

B. 明度差异大

C. 色相临近

D. 饱和度差异大

20. 关于全局导航的描述错误的是（

）

A. 出现在网站所有的页面中

B. 位置一定在网页的顶部

C. 体现网站最重要的内容层次结构

D. 帮助用户在网站中迅速定位

大题：

1. 影响界面使用的因素：

有身体功能障碍的用户可及性需求；

不同的市场细分可能有不同的需求；

文化问题；

1. 以用户为中心的原则主要体现在哪几个方面：

使用者优先观念

考虑用户浏览器

考虑用户网络连接

1. 根据活动所设计的[概念模型](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%A6%82%E5%BF%B5%E6%A8%A1%E5%9E%8B)可分为四类：

**指令型（Instructing）**

一个指令一个动作，简单有效率，例如[DOS](https://zh.wikipedia.org/wiki/DOS)操作系统及[word](https://zh.wikipedia.org/wiki/Word)。

**对话型（Conversing）**

系统与用户进行对话，双向交互，但容易发生系统误解用户的状况，或是造电话语音系统单向交互的问题。

**操作导航型（Manipulating & Navigating）**

让用户用最自然的直觉去操作接口，如苹果开创的图形化操作系统，还有[电脑辅助设计](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%9B%BB%E8%85%A6%E8%BC%94%E5%8A%A9%E8%A8%AD%E8%A8%88)系统都属此类型的设计。

**搜索浏览型（Exploring & Browsing）**

用户依此系统搜索[信息](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%B3%87%E8%A8%8A)，如google等[搜索引擎](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%90%9C%E5%B0%8B%E5%BC%95%E6%93%8E)及[门户网站](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%85%A5%E5%8F%A3%E7%B6%B2%E7%AB%99)。

1. 人机交互具体指什么？

人机交互顾名思义就是人和计算机的互动。在这个过程中，人通过和计算机界面的互动，产生一系列输入输出，然后完成一个任务达到一个目的。

1. 人机交互的输入方式

请求模式，采样模式，事件模式。

1. 人机交互的发展经历了几个阶段？

早期的手工作业阶段

作业控制语言及交互命令语言阶段

图形用户界面（GUI）阶段

网络用户界面的出现

多通道/多媒体的只能人机交互阶段