

- Câu 1:** Trình bày vai trò của HCI (3 điểm).
- Câu 2:** Trình bày Nguyên tắc Tính cảm xúc trong tính tiện lợi (3 điểm).
- Câu 3:** Mô tả các lĩnh vực liên quan đến HCI (3 điểm).
- Câu 4:** Tại sao phải nghiên cứu khả năng của con người? Trình bày bốn giai đoạn xử lý thông tin của con người (3 điểm).
- Câu 5:** Tại sao phải nghiên cứu HCI? (3 điểm).
- Câu 6:** Trình bày thành phần vào, thành phần ra của con người, tại sao phải nghiên cứu các thành phần vào/ra? (3 điểm).
- Câu 7:** Trình bày nội dung nghiên cứu của HCI (3 điểm).
- Câu 8:** Tại sao phải nghiên cứu khả năng của máy tính? Trình bày nhập dạng bó và nhập dạng tương tác trong máy tính (3 điểm).
- Câu 9:** Trình bày các yếu tố cần quan tâm của HCI (3 điểm).
- Câu 10:** Trình bày thiết bị nhập (3 điểm).
- Câu 11:** Ai tham gia xây dựng HCI? (3 điểm).
- Câu 12:** Trình bày thiết bị xuất (3 điểm).
- Câu 13:** Định nghĩa tính sử dụng, lấy ví dụ minh họa (3 điểm).
- Câu 14:** Trình bày ba tính chất của tính sử dụng, lấy ví dụ minh họa (3 điểm).
- Câu 15:** Trình bày vòng đời kỹ nghệ GDNSD (3 điểm).
- Câu 16:** Trình bày mười vi phạm ảnh hưởng đến tính sử dụng, lấy ví dụ minh họa (3 điểm).
- Câu 17:** Thế nào là thiết kế hướng người sử dụng? (3 điểm).
- Câu 18:** Trình bày sáu thuộc tính của tính sử dụng (3 điểm).
- Câu 19:** Trình bày mục tiêu và nhiệm vụ Phân tích NSD (3 điểm).
- Câu 20:** Trình bày các Nguyên lý thiết kế hệ thống có tính sử dụng, lấy ví dụ minh họa (3 điểm).
- Câu 21:** Trình bày tám quy tắc vàng của Shneiderman, giải thích. (3 điểm).
- Câu 22:** Trình bày các nguyên tắc trong tính tiện lợi, tại sao phải theo các nguyên tắc này? (3 điểm).
- Câu 23:** Prototype là gì? Có những loại Prototype nào? Tại sao phải xây dựng prototype? (3 điểm).
- Câu 24:** Trình bày Nguyên tắc Tính có thể học được trong tính tiện lợi (3 điểm).
- Câu 25:** Trình bày ưu và nhược điểm của các loại Prototype? (3 điểm).
- Câu 26:** Trình bày Nguyên tắc Tính dễ sử dụng trong tính tiện lợi (3 điểm).
- Câu 27:** Trình bày bảy nguyên tắc thiết kế biểu tượng (3 điểm).
- Câu 28:** Trình bày Nguyên tắc Tính linh động trong tính tiện lợi (3 điểm).
- Câu 29:** Trình bày mười lỗi hay mắc phải khi thiết kế biểu tượng (3 điểm).
- Câu 30:** Trình bày mô hình thiết kế biểu tượng (Metaphor) (3 điểm).