

<1주>거/2/참/2-1-3/참/거/4/참/3/거

감정은 인간의 능력 발휘에 영향을 미치지 않는다.

참/거짓

다음 중 색을 구성하는 요소가 아닌 것은?

1. hue
2. completeness
3. intensity
4. saturation

사람의 청각은 선택적이다

참/거짓

사람이 읽을 때의 단계를 맞게 짝 지으시오

사람의 뇌에 내제되어 있는 언어 표현으로 본 것을 복호화 (decode) 한다

시각적 패턴을 입력 받는다

본 것을 문법적 의미적, 실용적 (pragmatic) 지식으로 이해한다

익숙한 물체는 시각적 각도 (visual angle)가 변해도 같은 크기로 인지된다

참/거짓

사람의 주변 시력에 움직이는 것이나 반짝이는 것을 보여도 그 사람의 집중력에는 영향을 미치지 않는다

참/거짓

인간의 시각에 관한 설명 중 틀린것은?

1. 시각 정보는 2단계에 걸쳐서 처리 된다
2. 시각 정보 처리의 두 번째 단계는 받은 자극을 처리하고 해석하는 것이다
3. 시각 정보 처리의 첫 번째 단계는 자극을 받아들이는 것이다
4. 같은 크기의 물체가 다른 거리에 있어도 시각 각도 (visual angle)는 같다

주변 환경 정보로 시각적 모호함 (visual ambiguity)을 줄일 수 있다

참/거짓

색은 사람들이 시각적으로 보는 것에 영향을 미치지 않는다

참/거짓

다음 중 촉각에 의해서 입력 받는 자극이 아닌 것은?

1. 아픔
2. 압력
3. 간지러움
4. 뜨거움과 찬 느낌

<2주>거/참/3/2/2/거/4-2-1-3/참/참/1

컴퓨터 처리 속도가 너무 느리면 문제가 될 수 있지만 빠르면 문제가 없다

참/거짓

상호작용의 Observation 단계에서는 Articulation 단계에서 구체화한 목표가 실제로 이루어졌는지는 평가한다

참/거짓

손글씨 인식의 가장 큰 문제점은?

1. 인식 정확율
2. 인식 오류
3. 인식 속도

Optimal Performance의 특성이 아닌 것은?

1. 재미
2. 관조
3. 몰입
4. 지속

UX의 특성이 아닌 것은?

1. 정황성
2. 심미성
3. 주관성
4. 총체성

사용자 인터페이스 설계자는 개발하는 프로그램이 작동하고 사용자가 활용할 컴퓨터의 저장이나 계산능력을 설계시 무시해도 된다.

참/거짓

다음은 상호작용 모델의 4 단계인데 순서대로 짝을 지으시오

Observation

Presentation

Articulation

Performance

제품의 성공은 “새로운 기술을 얼마나 많이 이용하는가”로 결정되는 것이 아닌, 그 기술을 “사람들이 얼마나 유용하고 편리하게 사용할 수 있도록 만들었는가”에 따라 결정된다

참/거짓

상호작용의 발전 추세에 따르면 새로운 디지털 제품이나 서비스를 사용자가 실제로 만들어 가는 상호작용이 대두하고 있다

참/거짓

개인, 컴퓨터 화면 뿐 아니라 다양한 시스템과 이용자간의 모든 상호작용을 HCI 대상으로 하는 것은?

1. HCI 2.0
2. HCI 3.0
3. HCI 1.0

<3주>3/5/p-e-c-a/참/거/참/4/2/참/3

본 수업에서 공부할 주제가 아닌것은?

1. critique existing designs
2. empirically evaluate existing designs
3. scientific visualization
4. design interactive visualization

다음 중 정보 시각화의 목적을 설명하는 단어가 아닌 것은?

1. Communicate
2. Analyze
3. Discover
4. Illustrate
5. Export

맞게 짝을 지으시오

문제에 대한 답을 안다면

문제에 대한 답을 모른다면

문제에 대한 답을 안다면

문제에 대한 답을 모른다면



시각화는 정보를 여러 관점에서 볼 수 있게 해야 한다

참/거짓

이해가 어렵다는 것은 Treemap의 문제가 아니다

참/거짓

정보 시각화는 문제 해결에 도움이 된다

참/거짓

다음 중 TreeMap에 대한 설명 중 잘 못된 것은?

1. Size on screen indicates relative size of underlying objects
2. Fill up the space with rectangles representing objects
3. Nested rectangles indicated levels of hierarchy
4. Show a hierarchy as a 3D layout

정보 시각화에 대한 설명 중 잘못된 것은?

1. 정보를 시각적으로 와닿게 만드는 것이다
2. 정보를 가공하지 않고 시각적으로 상상하게 만드는 것이다
3. 정보를 공간적과 그래픽적으로 표현한 것이다

정보를 명확히 알기 위해서는 시각적으로 자세한 내용을 지우고 추상화를 한다
참/거짓

사람들이 시각적인 패턴 인식을 할 때 잘 하는 것이 아닌 것은?

1. scanning
2. recognizing
3. collapsing
4. remembering images

<4주>4-3-1-2/참/참/4/참/4/참/거/1/2

Ware에 의한 시각화 단계를 맞게 짝 지으시오.

1단계

human perceptual and cognitive system ▼

2단계

hardware and graphics algorithms for p ▼

3단계

collection and storage of data ▼

4단계

preprocessing to transform data into sc ▼

데이터의 형태 (data type)은 어떤 시각화 기술을 이용할지에 대한 제약 조건이다
참/거짓

Few에 의하면 table은 data를 찾아볼때 유용하다.

참/거짓

Ware에 의하면 시각화로 할 수 있는 것들이 있는데 아닌 것은?

1. Allows perception of emergent properties
2. Facilitates hypothesis formation
3. Enables problems with the data to stand out
4. Allows comprehension small amount of data in detail

Few가 말한 데이터의 유형은 크게 Quantitative와 Categorical로 나누어 진다
참/거짓

Tufte에 의하면 시각화로 할 수 있는 것이 있는데 아닌 것은?

1. Show the data
2. Present many numbers in a small space
3. Encourage the eye to compare different pieces of data
4. Prevent the viewer to think about the data

Ordinal Data과 Nominal Data의 차이는 순서가 있고 없습니다.

참/거짓

Bar graph is used to convey overall impression of relation between two variables.

참/거짓

Data model의 기본 구성 요소가 아닌 것은?

1. class
2. values
3. relations
4. objects

Graph를 그릴때 해야 하는 질문이 아닌 것은?

1. Who is your audience?
2. What is the fanciest algorithm to use?
3. What data is needed to answer specific questions?

<5주>참/5/거/참/4/3/참/참/2/참

data transformation에서 filtering은 어떤 값에 집중하는 것을 가능하게 하고 sorting은 추이 (trend)를 알아내거나 변이 (anomalies)를 찾는데 사용할 수 있다.

참/거짓

Data Transformation에서 새로운 field를 만드는 방법이 아닌 것은?

1. aggregation
2. ad hoc grouping
3. counting of ordinal dimensions
4. discrete partitioning
5. random dispersion

Mapping quantities using into shapes work well.

참/거짓

Accoriding to Graphical Vocabulary explanation, hue does not have intrinsic meaning but good for highlighting.

참/거짓

Bertin의 Graphical Vocabulary 중 Retinal Variable의 예가 아닌 것은?

1. Size
2. Shape
3. Color
4. Points

Polaris 시스템의 operator가 아닌 것은?

1. concatenation (+)
2. cross product (x)
3. delineation (=)
4. nest (/)

Accuracy ranking of quantitative perceptual task에서 position은 length 보다 더 정확하다.

참/거짓

data transformation에서 brushing은 흥미로운 것을 선택이나 강조를 하고 새로운 데이터셋을 만들 수 있게 한다.

참/거짓

Expressiveness rankings for information visualization tasks에서 사용되는 4개의 기준이 아닌 것은?

1. Association
2. Depth
3. Selection
4. Order
5. Quantity

Polaris 시각화 방법은 다차원 관계형 데이터베이스의 상호작용적인 탐색을 가능하게 하는 것을 목표로 한다.

참/거짓

<6주>참/거/2/2/2/4/5/참/참/참

Tufte's Sparklines give hint of the trend, but do not show the actual axes and scales.

참/거짓

Correlation usually implies causation.

참/거짓

다음 중 잘못 설명한 것은?

1. A scatterplot is a graph in which the paired (x, y) sample data are plotted on a graph.
2. Person correlation coefficient 값이 1이면 negative correlation을 의미한다
3. A correlation exists between two variables when one of them is related to the other in some way.

Few에 의한 잘 설계된 dashboard의 기준이 아닌 것은?

1. 요약이 잘 되어 있는지
2. 모든 문제에 대한 해결책을 제시하는지
3. 조직화가 잘되었는지
4. 쉽게 이해가 가능한지

다음 중 잘못 된 것은?

1. regression line is also called least-squares regression line
2. regression line is rarely used to make predictions
3. regression line is also called best-fit line

Data-to-Pixel Ratios에서 잘못된 pixel (화면) 사용의 예가 아닌 것은?

1. distracting backgrounds and fill colors
2. decorative graphics
3. meaningless variations in color
4. liberal use of 3D

시각화를 비평 / 평가 할 때 고민해야 하는 것이 아닌 것은?

1. 시각화의 대상 관객
2. 시각화의 상세 내용
3. 비평가로서의 첫인상
4. 시각화의 목표
5. 미적 감각

시각화가 성공적인지 판단하는 기준 중 하나는 시각화가 추세/추이를 보여주는가이다.

참/거짓

Mean은 Median보다 outlier에 민감하다.

참/거짓

Outliers can strongly influence the graph of the regression line and inflate the correlation coefficient.

참/거짓