

開始日時	2023年 05月 10日(水曜日) 21:09
状態	終了
完了日時	2023年 05月 10日(水曜日) 21:16
所要時間	6 分 40 秒

問題 1

完了

最大評点 1.00

KJ法による分析手法に関して最も適切なものを選択してください

1つ選択してください:

- ☒ KJ法では得られた情報をボトムアップ的に分析を進めることが重要である
- ☐ KJ法は紙とペンを用いて実施するもののことだけを指す
- ☐ 多くのデータを分析する際にはどのグループにも属さないデータをひとまとまりにして「その他のグループ」として処理するのが良い
- ☐ KJ法のプロセスによって分析することによって誰が分析をしても矛盾のない構造化された分析結果が必ず得られる

問題 2

完了

最大評点 1.00

ユーザインタフェース設計における8つの黄金律の1つである「エラーを防ぐためのデザイン」について最も適切なものを選択してください.

1つ選択してください:

- ☒ ユーザの認知的な負荷を軽減するデザインを採用することでエラーを防ぐことができる
- ☐ エラーメッセージはできるだけ抽象的な表現と専門的な用語を用いて簡潔にユーザに対して提示されるのが良い
- ☐ エラーが発生した時にはユーザに対して注意喚起するために強い言葉を使って不安を感じさせるのが良い
- ☐ そもそも事故に繋がるような危険な動作はそれができないようにデザインすべきであり、 具体的例としてUSB-Cでは正しい向きでしか刺さらないような設計になっている.

問題 3

完了

最大評点 1.00

ユーザインタフェースにおける8つの黄金律のうちの1つである「一貫性の追求」について、最も当てはまるものを次の中から選択してください

1つ選択してください:

- ☐ 一貫性のあるデザインというのは、できるだけシンプルなデザインという意味である
- ☐ 例えばWebサイトで一貫性を追求するためには文字の色とサイズ、 フォントを全て同一のものにする必要がある
- ☒ 一貫性のあるデザインで開発することによってユーザは新たに使い方を学ぶコストを削減することが期待できる
- ☐ 一貫性を追求するのはアイコンやメニューが主でありエラーメッセージなど文章の書き方に関しては対象外である

問題 4

完了

最大評点 1.00

ユーザインタフェース設計における8つの黄金律の中の1つである「有益なフィードバック」に関して最も適切なものを1つ選んでください

1つ選択してください:

- ☐ 有益なフィードバックを適切なタイミングで与えることで、ユーザは常に自分がどの地点で操作して何が起こっているのかを知る必要がなくなることで不満が軽減する
- ☐ ボタンを押した時に音のフィードバックを与えることは有益なフィードバックなので、あらゆる状況において音を鳴らすべきである
- ☒ 有益なフィードバックは視覚や聴覚、触覚など様々な方法で与えることができる
- ☐ 特に更新度が高い操作においてはフィードバックを大きくすべきである

問題 5

完了

最大評点 1.00

師匠と弟子のモデルによるインタビュー法について最も適当なものを選んでください

1つ選択してください:

- ☐ 師匠は順序立てて説明しないことも多いので、ある程度説明の行間を想像しながらインタビューを進めるのが良い
- ☐ インタビューするにあたって事前に質問する事項を準備しておき、それに従って質問を行うべきである
- ☐ 師匠と弟子のモデルでは年長者が師匠役となるのが一般的である
- ☒ 師匠と弟子の調査方法では、インタビュアーはユーザに対して弟子入りをして教えを請う形式をとる

問題 6

完了

最大評点 1.00

次の文章の正誤を判定してください。

ISO9241によるユーザビリティの効果を考えると、特定のコンテキストにおいて「効果」「効率」「満足度」の3つの要素を満たしているものがユーザビリティが高いとされるが、このとき、「効率」というのは、ユーザが無駄に遠回りをせずに目標に到達できるかどうかという意味である。

1つ選択してください:

- ☒ ○
- ☐ ×