

## Exam5-2021试卷

## 1. 选择题 15道 30分

---

## 2. 填空题 5道 10分

---

## 3. 简答题

---

1. 元宇宙是什么？列举相关的3个技术，并解释用途(8分)
2. 用户图形界面相对于命令行界面为什么会流行的主要原因？(2分)
3. 开发人员根据自己的使用习惯完成了设计，这样做法是否正确，请简要分析(4分)
4. Mark Wieser 一句话(论文中)(4分)【普适计算】
5. 列举微信中体现以用户为中心的2个案例，并分析(3分)
6. Fitts定律简要描述，分析饼型菜单和普通菜单的交互效率(6分)

## 4. 问答题

---

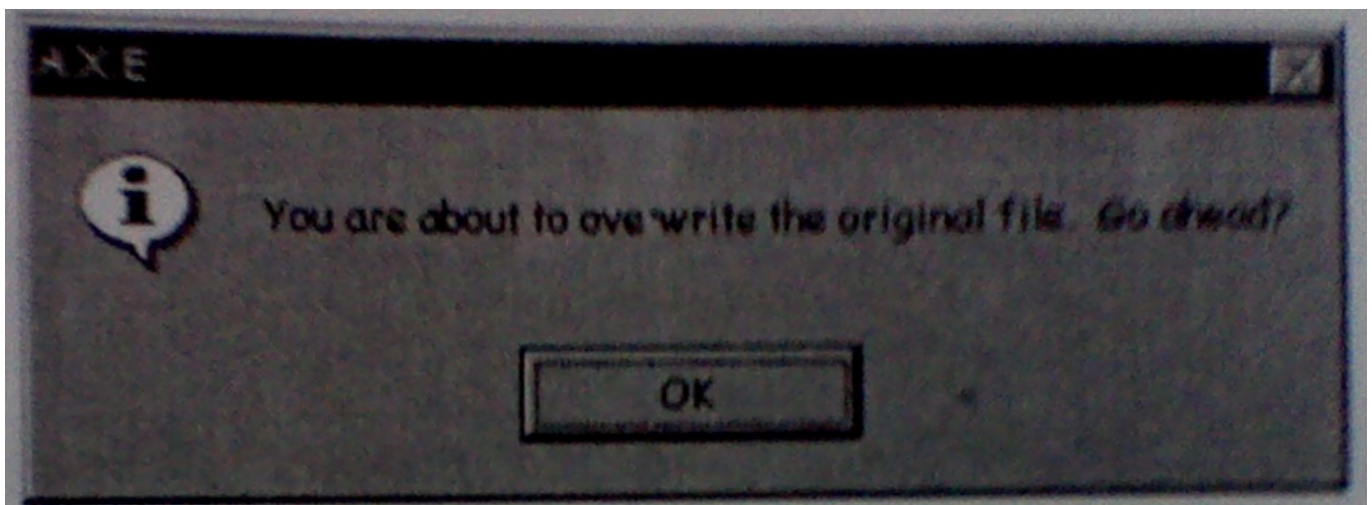
1. 对话框设计有何不当？提出改进建议？(6分)：2013年原题

1. 问题：

1. 对话框标题设计含义不明确，无法让用户一目了然对话框的目标
2. 提示语过于冗长
3. 只有ok的按钮，没有放弃的按钮，不便于用户中途改变主意

2. 建议：

1. 标题改为“Hint”
2. 提示语改为“Overwrite the original file?”
3. 按钮修改为“OK”，“Cancel”



2. 分析人物角色构建作业的问题(给图)？说明什么是人物角色？构建人物角色过程应该注意什么？(8分)
3. 以组织一场会议为例，使用HTA给出文字描述和图形描述(10分)
4. 试验评估题(2013原题)
  1. 在每一种情况中确定：

1. 典型用户
  2. 应用的技术
  3. 代表性的测试任务
  4. 评价标准
  5. 实验过程（简要描述）
2. 具体情况包括：
1. 你有一个戏院订票系统的原型，潜在的戏迷应用它能减少在售票处前排队。
  2. 你已经设计和实现了一个新的游戏系统，在发布以前你想对齐进行评估。
  3. 已经要求你开发一个存储和管理学生考试结果的系统。在实现和给出原型之前，你希望对两个不同的设计进行测试。
4. 情况1
1. 评估方法：用户测试
  2. 典型用户：戏迷
  3. 应用的技术：DECIDE模式
  4. 代表性测试任务：比较新订票系统和原有订票方式的效率
  5. 评价标准：新系统订票所有时间比原有订票方式快15%为好，10%-15%为普通，小于10%为差
  6. 实验过程：让两组用户分别用新旧两种方式进行订票，记录时间，统计分析
5. 情况2
1. 评估方法：用户测试、用户观察
  2. 典型用户：游戏爱好者
  3. 应用的技术：边说边做、DECIDE模式
  4. 代表性测试任务：新游戏系统的可用性和用户体验情况
  5. 评价标准：
    1. 对于界面，用户满意度>85%为优, 70-85普通，70以下为差
    2. 对于游戏情节设置：响应时间为优？？
  6. 实验过程：安排用户学习体验游戏系统，可在过程中有道用户说出自己想法，并进行记录。之后发放问卷调查用户体验，统计数据，分析
6. 情况3
1. 评估方法：专家访问
  2. 典型用户：教务人员老师
  3. 应用的技术：问卷调查、访谈
  4. 代表性测试任务：了解用户对于两个设计方案的想法，并进行比较
  5. 评价标准：在不同的方面分别进行比较，用户满意度高的优
  6. 实验过程：安排用户在一个安静的环境中，将两个设计方案向用户描述，听去用户建议，再发放问卷，对不同方面进行调查，统计数据、分析