

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Косенок Сергей Михайлович
Должность: репетитор
Дата подписания: 20.06.2025 07:32:32
Уникальный программный ключ:
e3a68f3eaa1e62674b54f4998099d3d6bfdcf836

Тестовое задание для диагностического тестирования по дисциплине:

Проектирование пользовательского интерфейса, 5 семестр

Код, направление подготовки	09.03.01 Информатика и вычислительная техника
Направленность (профиль)	Автоматизированные системы обработки информации и управления
Форма обучения	Очная
Кафедра разработчик	Автоматизированные системы обработки информации и управления
Выпускающая кафедра	Автоматизированные системы обработки информации и управления

Проверяемая компетенция	Задание	Варианты ответов	Тип сложности вопроса
ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3	Укажите клавишу-модификатор. Клавиша-модификатор устанавливает режим, который остаётся в силе, только пока клавиша-модификатор удерживается в нажатом состоянии.	1. Alt 2. Num Lock 3. Insert 4. Caps Lock	Низкий

ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3, ПК-12.2, ПК-3.2, ПК-3.3	При проектировании пользовательского интерфейса следует согласовывать с заказчиком проект	1. На каждом этапе проектирования, первоначально предоставляя несколько макетов 2. Нет, проект не нужно согласовывать с заказчиком. 3. Макетов предоставлять не надо, достаточно утвержденного технического задания. 4. Только на последнем этапе, предоставляя один макет.	Низкий
ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3	*** является элементом пользовательского интерфейса, предоставляющим упорядоченную комбинацию полей (ячеек), расположенных в виде строк и столбцов.		Низкий

ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3	*** является визуальным индикатором того, где происходит взаимодействие пользователя с системой посредством клавиатуры (или клавиатурного эмулятора).		Низкий
---	---	--	--------

ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3	Выберите основные принципы разработки пользовательского интерфейса.	1. Естественность, согласованность, дружелюбность, простота, гибкость, эстетическая привлекательность, принцип "обратной связи". 2. Естественность, согласованность, дружелюбность, простота, фиксированность, эстетическая привлекательность. 3. Естественность, согласованность, дружелюбность, упорядоченность, гибкость, эстетическая привлекательность. 4. Естественность, согласованность, дружелюбность, простота, гибкость, оригинальность.	Низкий
--	--	---	---------------

ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3	Создание качественного интерфейса предполагает реализацию принципа "интересы пользователя превыше всего". Для этого создаваемый программный продукт должен обладать рядом	1. Интерфейс должен учитывать уровень подготовки и производительность труда пользователя, что, в частности, возможность изменения структуры диалога и/или входных данных. 1. Гибкость интерфейса 2. Всегда обеспечивайте обратную связь для действий пользователя. Каждое действие пользователя должно получать визуальное, а иногда и звуковое подтверждение того, что программное обеспечение восприняло введенную команду; при этом вид реакции, по возможности, должен учитывать природу выполненного действия. 2. Принцип "обратной связи" 3. Позволяет пользователям переносить имеющиеся знания на новые задания, осваивать новые аспекты быстрее, и благодаря этому фокусировать внимание на	Средний
--	--	---	----------------

ПК-3.2, ПК-11.3, ПК-3.3	Укажите минимальное разрешение мобильного телефона в пикселях		Средний
ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3	Гибкость интерфейса должна заключаться в способности приложения адаптироваться (пользователем или автоматически) к любому возможному уровню подготовки пользователя. Какой вид адаптации призван обеспечить гибкость диалога без учета поведения пользователя, но и без однозначного выбора им конкретного диалога?	1. Частичная адаптация 2. Полная адаптация 3. Косметическая адаптация 4. Фиксированная адаптация	Средний
ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3	При использовании какого вида адаптации пользователь явно выбирает уровень диалоговой поддержки?	1. Частичная адаптация 2. Косметическая адаптация 3. Полная адаптация 4. Фиксированная адаптация	Средний

ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3	Что относится к основному правилу, регулирующим плотность расположения данных на экране?	1. Оставлять пустым примерно 50% экранного пространства. 2. Цвет текста должен быть одного цвета во всем документе. 3. Использовать шрифт - кегль 12. 4. Использовать разреженный вариант расставления букв в предложениях.	Средний
ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3, ПК-3.2	*** программного обеспечения — процесс создания проекта программного обеспечения (ПО). Целью *** является определение внутренних свойств системы и детализации её внешних (видимых) свойств на основе выданных заказчиком требований к ПО (исходные условия задачи). Эти требования подвергаются анализу.		Средний

ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3, ПК-3.2 , ПК-3.3	Выберите из списка основные способы получения информации при проектировании пользовательского интерфейса.	1. Интервью 2. Данные рыночных исследований 3. Литература 4. Круглосуточное наблюдение за потенциальными клиентами	Средний
---	--	---	----------------

ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3	Соотнесите термины с их описанием.	1. Система унифицированных связей, предназначенных для обмена информацией между компонентами вычислительной системы. 1. Интерфейс передачи данных 2. Интерфейс, обеспечивающий передачу данных 2. Пользовательский интерфейс 3. Элементы и компоненты программы, способные оказывать влияние на взаимодействие пользователя с программным обеспечением 3. Программный интерфейс	Средний
--	---	---	----------------

ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3	Косметическая адаптация может быть достигнута за счет:	1. Возможности для пользователя самому определять уровень своей подготовки 2. Использования умолчаний и сокращений, опережающего ввода символов 3. Построения модели пользователя системой, которая по мере обучения последнего и определяет стиль диалога в зависимости от этих изменений 4. Использования многоуровневой помощи, многоязычности	Средний
--	---	--	----------------

ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3, ПК-3.2, ПК-3.3	В чем заключается принцип "обратной связи"?	1. Позволять пользователям переносить имеющиеся знания на новые задания, осваивать новые аспекты быстрее, и благодаря этому фокусировать внимание на решаемой задаче, а не тратить время на уяснение различий в использовании тех или иных элементов управления, команд и т.д. 2. Предоставлять доступ ко всему перечню функциональных возможностей, предусмотренных данным приложением. 3. Каждое действие пользователя должно получать визуальное, а иногда и звуковое подтверждение того, что программное обеспечение восприняло введенную команду; при этом вид реакции, по возможности, должен учитывать природу выполненного действия. 4. Не вынуждать пользователя существенно	Средний
--	--	---	----------------

		изменять привычные для него способы решения задачи.	
ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3	Какими свойствами должен обладать пользовательский интерфейс (несколько вариантов ответа)?	1. Естественность 2. Дружественность 3. Устойчивость 4. Оригинальность	Высокий

ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3, ПК-3.2	Выберите основные требования доступности Интернет-ресурсов для инвалидов по зрению.	1. Возможность изменения масштаба (масштабируемая верстка) 2. Возможность работать с сервисом с помощью клавиатуры 3. Возможность работать с сервисом только при помощи манипулятора "мышь" 4. Достаточная контрастность текста и фона	Высокий
--	--	---	----------------

ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3	Под "клаузой" понимается:	1. Завершение этапа, соответствующее очередной порции информации, которую пользователь может хранить одновременно в памяти. 2. Один акт взаимодействия пользователя с системой. 3. Количество информации, обрабатываемое пользователем за единицу времени. 4. Завершение задачи, ведущее к отдыху.	Высокий
--	----------------------------------	---	----------------

ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3, ПК-3.2, ПК-3.3	Модель жизненного цикла программного обеспечения — структура, содержащая процессы действия и задачи, которые осуществляются в ходе разработки, использования и сопровождения программного продукта. Необходимо упорядочить этапы жизненного цикла программного обеспечения.	1. Проектирование ПО 2. Тестирование и отладка ПО 3. Программирование 4. Эксплуатация и сопровождение ПО 5. Анализ требований к ПО 6. Проектирование пользовательского интерфейса ПО 7. Планирование разработки ПО 8. Внедрение ПО	Высокий
--	--	---	----------------

ПК-3.2, ПК-12.2, ПК-11.3, ПК-3.3	На этапе проектирования пользовательского интерфейса при интервьюировании важно получить информацию по следующим вопросам:	1. Как будет выглядеть справочная система 2. Цели и мотивы использования продукта 3. Что не устраивает в существующих решениях 4. Предварительное видение продукта	Высокий
----------------------------------	--	--	---------