

Документ подписан простой электронной подписью
 Информация о владельце:
 ФИО: Косенок Сергей Михайлович
 Должность: ректор
 Дата подписания: 11.06.2026 09:32:23
 Уникальный программный ключ:
 e3a68f3eaa1e62674b54f4998099d3d6bfdcf836

Тестовое задание для диагностического тестирования по дисциплине:

Проектирование пользовательского интерфейса, 6 семестр

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

№ п/п	Проверяемая компетенция	Задание	Варианты ответов	Тип сложности вопроса
1	ПК-9.1, ПК-9.2, ПК-9.3	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
2	ПК-9.1, ПК-9.2, ПК-9.3	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

3	ПК-9.1, ПК-9.2, ПК-9.3	*** является элементом пользовательского интерфейса, предоставляющим упорядоченную комбинацию полей (ячеек), расположенных в виде строк и столбцов.		Низкий
4	ПК-9.1, ПК-9.2, ПК-9.3	*** является визуальным индикатором того, где происходит взаимодействие пользователя с системой посредством клавиатуры (или клавиатурного эмулятора).		Низкий
	ПК-9.1, ПК-9.2, ПК-9.3	Выберите основные принципы разработки пользовательского интерфейса.	<ol style="list-style-type: none"> 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

6	ПК-9.1, ПК-9.2, ПК-9.3	Создание качественного интерфейса предполагает реализацию принципа "интересы пользователя превыше всего". Для этого создаваемый программный продукт должен обладать рядом свойств. Соотнесите свойства с их описанием.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Интерфейс должен учитывать уровень подготовки и производительность труда пользователя, что, в частности, возможность изменения структуры диалога и/или входных данных. 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. 3. Позволяет 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. 	Средний
7	ПК-9.1, ПК-9.2, ПК-9.3	Сколько выделяется базовых принципов в дизайне интерфейса?		Средний
8	ПК-9.1, ПК-9.2, ПК-9.3	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?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Частичная адаптация 2. Полная адаптация 3. Косметическая адаптация 4. Фиксированная адаптация 	Средний
9	ПК-9.1, ПК-9.2, ПК-9.3	При использовании какого вида адаптации пользователь явно выбирает уровень диалоговой поддержки?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Частичная адаптация 2. Косметическая адаптация 3. Полная адаптация 4. Фиксированная адаптация 	Средний

10	ПК-9.1, ПК-9.2, ПК-9.3	Что относится к основному правилу, регулирующим плотность расположения данных на экране?	<ol style="list-style-type: none"> 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
11	ПК-9.1, ПК-9.2, ПК-9.3	*** 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
12	ПК-9.1, ПК-9.2, ПК-9.3	Выберите из списка основные способы получения информации при проектировании пользовательского интерфейса.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Интервью 2. Данные рыночных исследований 3. Литература 4. Круглосуточное наблюдение за потенциальными клиентами 	Средний
13	ПК-9.1, ПК-9.2, ПК-9.3	Соотнесите термины с их описанием.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Система унифицированных связей, предназначенных для обмена информацией между компонентами вычислительной системы. 2. Интерфейс, обеспечивающий передачу данных 3. Элементы и компоненты программы, способные оказывать влияние на взаимодействие пользователя с программным обеспечением <p>А. Интерфейс передачи данных Б. Пользовательский интерфейс В. Программный интерфейс</p>	Средний

14	ПК-9.1, ПК-9.2, ПК-9.3	Косметическая адаптация может быть достигнута за счет:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Возможности для пользователя самому определять уровень своей подготовки 2. Использования умолчаний и сокращений, опережающий ввод 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
15	ПК-9.1, ПК-9.2, ПК-9.3	В чем заключается принцип "обратной связи"?	<ol style="list-style-type: none"> 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 изменять привычные для него способы решения задачи. 	Средний
16	ПК-9.1, ПК-9.2, ПК-9.3	Какими свойствами должен обладать пользовательский интерфейс (несколько вариантов ответа)?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Естественность 2. Дружелюбность 3. Устойчивость 4. Оригинальность 	Высокий

17	ПК-9.1, ПК-9.2, ПК-9.3	Выберите основные требования доступности Интернет-ресурсов для инвалидов по зрению.	<ol style="list-style-type: none"> 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
18	ПК-9.1, ПК-9.2, ПК-9.3	Под "клаузой" понимается:	<ol style="list-style-type: none"> 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
19	ПК-9.1, ПК-9.2, ПК-9.3	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.	<ol style="list-style-type: none"> 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
20	ПК-9.1, ПК-9.2, ПК-9.3	На этапе проектирования пользовательского интерфейса при интервьюировании важно получить информацию по следующим вопросам:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Как будет выглядеть справочная система 2. Цели и мотивы использования продукта 3. Что не устраивает в существующих решениях 4. Предварительное видение продукта <p>Правильные ответы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Цели и мотивы использования продукта 3. Что не устраивает в существующих решениях. 4. Предварительное видение продукта 	Высокий