

Документ подписан простой электронной подписью  
 Информация о владельце:  
 ФИО: Косенок Сергей Михайлович  
 Должность: ректор  
 Дата подписания: 11.06.2026 09:40:20  
 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

№ 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"> <li>1. Естественность, согласованность, дружелюбность, простота, гибкость, эстетическая привлекательность, принцип "обратной связи".</li> <li>2. Естественность, согласованность, дружелюбность, простота, фиксированность, эстетическая привлекательность.</li> <li>3. Естественность, согласованность, дружелюбность, упорядоченность, гибкость, эстетическая привлекательность.</li> <li>4. Естественность, согласованность, дружелюбность, простота, гибкость, оригинальность.</li> </ol>	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"> <li>1. Интерфейс должен учитывать уровень подготовки и производительность труда пользователя, что, в частности, возможность изменения структуры диалога и/или входных данных.</li> <li>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.</li> <li>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.</li> </ol>	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"> <li>1. Частичная адаптация</li> <li>2. Полная адаптация</li> <li>3. Косметическая адаптация</li> <li>4. Фиксированная адаптация</li> </ol>	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"> <li>1. Частичная адаптация</li> <li>2. Косметическая адаптация</li> <li>3. Полная адаптация</li> <li>4. Фиксированная адаптация</li> </ol>	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"> <li>1. Оставлять пустым примерно 50% экранного пространства.</li> <li>2. Цвет текста должен быть одного цвета во всем документе.</li> <li>3. Использовать шрифт - кегль 12.</li> <li>4. Использовать разреженный вариант расставления букв в предложениях.</li> </ol>	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"> <li>1. Интервью</li> <li>2. Данные рыночных исследований</li> <li>3. Литература</li> <li>4. Круглосуточное наблюдение за потенциальными клиентами</li> </ol>	Средний
13	ПК-9.1, ПК-9.2, ПК-9.3	Соотнесите термины с их описанием.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Система унифицированных связей, предназначенных для обмена информацией между компонентами вычислительной системы.</li> <li>2. Интерфейс, обеспечивающий передачу данных</li> <li>3. Элементы и компоненты программы, способные оказывать влияние на взаимодействие пользователя с программным обеспечением</li> </ol> <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"> <li>1. Возможности для пользователя самому определять уровень своей подготовки</li> <li>2. Использования умолчаний и сокращений, опережающий ввод символов</li> <li>3. Построения модели пользователя системой, которая по мере обучения последнего и определяет стиль диалога в зависимости от этих изменений</li> <li>4. Использования многоуровневой помощи, многоязычности</li> </ol>	Средний
15	ПК-9.1, ПК-9.2, ПК-9.3	В чем заключается принцип "обратной связи"?	<ol style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>2. Предоставлять доступ ко всему перечню функциональных возможностей, предусмотренных данным приложением.</li> <li>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.</li> <li>4. Не вынуждать пользователя существенно изменять привычные для него способы решения задачи.</li> </ol>	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"> <li>1. Естественность</li> <li>2. Дружественность</li> <li>3. Устойчивость</li> <li>4. Оригинальность</li> </ol>	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"> <li>1. Возможность изменения масштаба (масштабируемая верстка)</li> <li>2. Возможность работать с сервисом с помощью клавиатуры</li> <li>3. Возможность работать с сервисом только при помощи манипулятора "мышь"</li> <li>4. Достаточная контрастность текста и фона</li> </ol>	Высокий
18	ПК-9.1, ПК-9.2, ПК-9.3	Под "клаузой" понимается:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Завершение этапа, соответствующее очередной порции информации, которую пользователь может хранить одновременно в памяти.</li> <li>2. Один акт взаимодействия пользователя с системой.</li> <li>3. Количество информации, обрабатываемое пользователем за единицу времени.</li> <li>4. Завершение задачи, ведущее к отдыху.</li> </ol>	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"> <li>1. Проектирование ПО</li> <li>2. Тестирование и отладка ПО</li> <li>3. Программирование</li> <li>4. Эксплуатация и сопровождение ПО</li> <li>5. Анализ требований к ПО</li> <li>6. Проектирование пользовательского интерфейса ПО</li> <li>7. Планирование разработки ПО</li> <li>8. Внедрение ПО</li> </ol>	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"> <li>1. Как будет выглядеть справочная система</li> <li>2. Цели и мотивы использования продукта</li> <li>3. Что не устраивает в существующих решениях</li> <li>4. Предварительное видение продукта</li> </ol> <p>Правильные ответы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Цели и мотивы использования продукта</li> <li>3. Что не устраивает в существующих решениях.</li> <li>4. Предварительное видение продукта</li> </ol>	Высокий