

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Косенок Сергей Михайлович
Должность: ректор
Дата подписания: 11.06.2026 11:39:41
Уникальный программный ключ:
e3a68f3eaa1e62674b54f4998099d3d6bfdcf836

Тестовое задание для диагностического тестирования по дисциплине

Диалоговые средства, 3 семестр

Код, направление подготовки	09.04.01 Информатика и вычислительная техника
Направленность (профиль)	Информационное и программное обеспечение автоматизированных систем
Форма обучения	Очная
Кафедра разработчик	Автоматизированных систем обработки информации и управления
Выпускающая кафедра	Автоматизированных систем обработки информации и управления

№	Проверяемая компетенция	Задание	Варианты ответов	Тип сложности вопроса
1	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.	При проектировании пользовательского интерфейса следует согласовывать с заказчиком проект	<ol style="list-style-type: none"> 1. нет, проект не нужно согласовывать с заказчиком 2. на каждом этапе проектирования, первоначально предоставляя несколько макетов 3. только на последнем этапе, предоставляя один макет 4. макетов предоставлять не надо, достаточно утвержденного технического задания 	Низкий
2	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.	<p>Укажите клавишу-модификатор.</p> <p>Клавиша-модификатор устанавливает режим, который остаётся в силе, только пока клавиша-модификатор удерживается в нажатом состоянии.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Insert 2. Alt 3. Num Lock 4. Caps Lock 	Низкий

3	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.	Выберите основные принципы разработки пользовательского интерфейса.	<p>1. Естественность, согласованность, дружелюбность, упорядоченность, гибкость, эстетическая привлекательность.</p> <p>2. Естественность, согласованность, дружелюбность, простота, гибкость, эстетическая привлекательность, принцип "обратной связи".</p> <p>3. Естественность, согласованность, дружелюбность, простота, гибкость, оригинальность.</p> <p>4. Естественность, согласованность, дружелюбность, простота, фиксированность, эстетическая привлекательность.</p>	Низкий
4	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.	*** является визуальным индикатором того, где происходит взаимодействие пользователя с системой посредством клавиатуры (или клавиатурного эмулятора).	—	Низкий

5	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.	*** является элементом пользовательско го интерфейса, предоставляющ им упорядоченную комбинацию полей (ячеек), расположенных в виде строк и столбцов.	—	Низкий
---	---	--	---	--------

6	<p>ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.</p>	<p>Создание качественного интерфейса предполагает реализацию принципа "интересы пользователя превыше всего". Для этого создаваемый программный продукт должен обладать рядом свойств. Соотнесите свойства с их описанием.</p>	<p>1. Гибкость интерфейса ↔ 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.</p> <p>2. Принцип "обратной связи" ↔ 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.</p> <p>3. Согласованность интерфейса ↔ Интерфейс должен учитывать уровень подготовки и производительность труда пользователя, что, в частности, возможность изменения структуры диалога и/или входных данных.</p>	Средний
---	---	---	--	---------

7	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.	В чем заключается принцип "обратной связи"?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Предоставлять доступ ко всему перечню функциональных возможностей, предусмотренных данным приложением. 2. Не вынуждать пользователя существенно изменять привычные для него способы решения задачи. 3. 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. 4. 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. 	Средний
---	--	---	--	---------

8	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.	<p>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?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Частичная адаптация 2. Косметическая адаптация 3. Фиксированная адаптация 4. Полная адаптация 	Средний
9	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.	<p>При использовании какого вида адаптации пользователь явно выбирает уровень диалоговой поддержки?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Частичная адаптация 2. Косметическая адаптация 3. Фиксированная адаптация 4. Полная адаптация 	Средний

10	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.	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. Использовать шрифт - кегль 12. 3. Цвет текста должен быть одного цвета во всем документе. 4. Использовать разреженный вариант расставления букв в предложениях. 	Средний
----	--	--	--	---------

11	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.	<p>*** 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.</p>	—	Средний
12	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.	<p>Выберите из списка основные способы получения информации при проектировании пользовательского интерфейса.</p>	<p>1. Литература 2. Интервью 3. Данные рыночных исследований 4. Круглосуточное наблюдение за потенциальными клиентами</p>	Средний

13	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.	Соотнесите термины с их описанием.	<p>1. Программный интерфейс ↔ система унифицированных связей, предназначенных для обмена информацией между компонентами вычислительной системы.</p> <p>2. Интерфейс передачи данных ↔ элементы и компоненты программы, способные оказывать влияние на взаимодействие пользователя с программным обеспечением</p> <p>3. Пользовательский интерфейс ↔ интерфейс, обеспечивающий передачу данных</p>	Средний
----	---	------------------------------------	---	---------

14	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.	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, опережающего ввода символов 3. использования многоуровневой помощи, многоязычности 4. построения модели пользователя системой, которая по мере обучения последнего и определяет стиль диалога в зависимости от этих изменений 	Средний
15	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.	Укажите минимальное разрешение мобильного телефона в пикселях	—	Средний
16	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.	На этапе проектирования пользовательского интерфейса при интервьюировании важно получить информацию по следующим вопросам:	<ol style="list-style-type: none"> 1. что не устраивает в существующих решениях 2. предварительное видение продукта 3. цели и мотивы использования продукта 4. как будет выглядеть справочная система 	Высокий

17	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.	Выберите основные требования доступности Интернет-ресурсов для инвалидов по зрению.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Возможность работать с сервисом только при помощи манипулятора "мышь" 2. Достаточная контрастность текста и фона 3. Возможность изменения масштаба (масштабируемая верстка) 4. Возможность работать с сервисом с помощью клавиатуры 	Высокий
18	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.	Какими свойствами должен обладать пользовательский интерфейс (несколько вариантов ответа)?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Дружелюбность 2. Естественность 3. Устойчивость 4. Оригинальность 	Высокий

19	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.	Под "клаузой" понимается:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Количество информации, обрабатываемое пользователем за единицу времени. 2. Завершение этапа, соответствующее очередной порции информации, которую пользователь может хранить одновременно в памяти. 3. Один акт взаимодействия пользователя с системой. 4. Завершение задачи, ведущее к отдыху. 	Высокий
----	---	------------------------------	---	---------

20	<p>ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.</p>	<p>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.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Проектирование ПО 2. Тестирование и отладка ПО 3. Внедрение ПО 4. Программирование 5. Анализ требований к ПО 6. Проектирование пользовательского интерфейса ПО 7. Планирование разработки ПО 8. Эксплуатация и сопровождение ПО 	Высокий
----	--	---	---	---------