

Žmogaus ir kompiuterio sąveikos egzamino klausimų gairės (2015 rudens semestras)

1 paskaita

- 1) Kokių disciplinų sandūroje atsirado žmogaus ir kompiuterio sąveika?
- 2) Kuo užsiima žmogaus ir kompiuterio sąveika?
 - Išvardinkite bent dviejų procesų esmines sąvokas ir trumpai jas paaiškinkite.
- 3) Kodėl žmogaus ir kompiuterio sąveikos reikšmė didėja?
- 4) Kokiais inovacijų etapais vyko Žmogaus ir kompiuterio sąveikos evoliucija?
 - Mokėkite sutapatinti asmenybes su inovacijomis.

2 paskaita

- 5) Kokiais būdais dirbama su suinteresuotais asmenimis renkant duomenis projekto vykdymo metu?
- 6) Paanalizuokite gerų (t.y. informatyvių) klausimų savybes.
- 7) Paanalizuokite neinformatyvių klausimų savybes.

3 paskaita

- 8) Projektuojant interaktyvias sistemas būtina atsižvelgti į naudotojų, veiklų, veikimo aplinkos ir technologijų aspektus.
 - mokėti paanalizuoti kiekvieną aspektą
 - pažymėti (naudotojų, veiklų, aplinkos ar technologijų) charakteristikas pateiktame sąrašė
- 9) Pateikite bent po vieną interfeiso projektavimo rekomendaciją atsižvelgiančią į šias žmogaus savybes:
 - Žmogaus akis prisitaiko prie dienos ir nakties matymo sąlygų.
 - Smegenys interpretuoja matomą vaizdą.
 - Akies centre esantys receptoriai (nebūtina prisiminti pavadinimo) pasižymi skirtingu jautrumu spalvoms.
- 10) Kokie yra žmogaus atminties tipai? Jie skiriasi informacijos išlaikymo trukme ir saugojimo būdais. Pateikite bent dviejų tipų esmines charakteristikas.
 - mokėti analizuoti pateiktą pavyzdį siejant jį su tam tikro atminties tipo charakteristikomis.

4 paskaita

- 11) Panaudojamumo apibrėžtis pagal ISO 9241
 - paaiškinti naudotojų veiklų atributus, kuriuos apima panaudojamumo sąvoka
 - veiklų atributams pateikti jų vertinimo matavimus
- 12) Normano panaudojamumo principai
 - mokėti principus iliustruoti pavyzdžiais, pavyzdžiui,
 - i. rankena parodo, kaip atveriamos durys
 - ii. mygtukas parodo, kad yra spaudžiamas
- 13) Kas yra sistemos priimtinumai?
 - mokėti analizuoti priimtinumų atributus kokios nors sistemos pavyzdžiu: kompiuterinio žaidimo, naujienų portalo ir pan.
- 14) Prieinamumo projektavimo principai
- 15) Išvardinkite tipinius panaudojamumo tikslus gaminio naudojimo gyvavimo ciklo etapams.

5 paskaita

- 16) Naudotojo tipai yra priskiriami pagal informacinių technologijų igūdžių lygmenis. Paaiškinkite kiekvieno naudotojo tipo poreikius.
- 17) Kokias veiklas apima naudotojui palankus projektavimas?

- 18) Kaip (panaudojamumo inžinerijos, scenarijais grindžiamo projektavimo, tikslingo projektavimo) metodas konkretizuoja naudotojui palankaus projektavimo metodiką?
- 19) Apibendrintos naudotojų grupės (personos) poreikių aprašo struktūra.

6 paskaita

- 20) Kokia yra užduočių analizės paskirtis ir kaip ji atliekama?
- 21) Užduočių analizės būdai:
 - pasakojimai (scenarijai), kadruotės, sąveikos imitacija, hierarchinė užduočių analizė, UML diagramos
 - žinoti, kas ir kokius aspektus apima
- 22) Paanalizuokite lygiagretaus ir nuoseklaus maketavimo privalumus ir trūkumus.
- 23) Kaip funkcinė fiksacija riboja kūrybiškumą maketavimo procese?

7 paskaita

- 24) Interfeisų maketų paskirtis
- 25) Interfeiso prototipo paskirtis
- 26) Kas sudaro dizaino maketą?
- 27) Maketo ir prototipo vieta programų sistemos kūrimo gyvavimo cikle

8 paskaita

- 28) Panaudojamumo principai pagal Dix klasifikaciją yra išmokstamumas, lankstumas ir robastiškumas. Paaiškinkite bent dviem iš jų, kokie atributai padeda juos įgyvendinti interfeise
- 29) Kaip interfeise realizuojami prieinamumo principai? Pateikite bent 2 principams po vieną realizavimo gairės pavyzdį.

9 paskaita

- 30) Euristinio vertinimo paskirtis
- 31) Palyginkite nurodytus panaudojamumo vertinimo metodus šiais aspektais:
 - kokį panaudojamumo aspektą vertina?
 - kas dalyvauja?
 - vertinimo procedūros esmės
 - ką reikia paruošti vertinimui
- 32) Kokios Nilseno euristicos yra pažeistos pateiktame lange? Kiekvieną euristicos pažeidimą argumentuokite.

10 paskaita

- 33) Kas yra informacijos architektūra?
- 34) Kokius komponentus apima informacijos architektūra?
 - paskaitoje pristatomos kelios sistemos, pateikite kurią nors vieną. Komponentus trumpai paaiškinkite.
- 35) Į kokius naudotojo klausimus turi atsakyti informacijos architektūros komponentai?
- 36) Kaip Gestalt principai padeda kurti interfeisus?

11 paskaita

- 37) Kaip Gestalt principai padeda kurti interfeisus?
 - šioje paskaitoje toliau nagrinėjami Gestalt psichologijos aspektai
- 38) Kokie komponentai sudaro grafinį naudotojo interfeisą? Paaiškinkite komponentų paskirtį.
- 39) Paaiškinkite informacijos vizualizavimo taisykles.

12 paskaita

- 40) Kas Normano žmogaus ir kompiuterio sąveikos modelyje yra (*vertinimo, vykdymo*) duobė?
- 41) Palyginkite nurodytus panaudojamumo vertinimo metodus šiais aspektais:

- kokį panaudojamumo aspektą vertina?
- kas dalyvauja?
- vertinimo procedūros esmės
- ką reikia paruošti vertinimui

13 paskaita

- 42) Kaip prioretizuojamos testavimo metu aptiktos klaidos?
- 43) Kokie yra nuotoliniai vertinimo su vartotojais būdai?
- 44) Palyginkite nurodytus panaudojamumo vertinimo metodus šiais aspektais:
- kokį panaudojamumo aspektą vertina?
 - kas dalyvauja?
 - vertinimo procedūros esmės
 - ką reikia paruošti vertinimui?

14 paskaita

- 45) Kokia yra užduočių vykdymo aprašymo modelio, kuriame kiekvienas veiksmas turi tikslą, operaciją, atlikimo metodą ir išrinkimo operaciją, paskirtis? Kaip jis yra vadinamas angliakalbėje literatūroje?
- 46) Kokia yra spausdinimo spartos modelio paskirtis? Kaip šis modelis yra vadinamas angliakalbėje literatūroje?
- 47) Fito dėsnis yra laiką numatantis modelis. Ką jis numato?
- 48) Hiko dėsnis yra laiką numatantis modelis. Ką jis numato?

15 paskaita

- 49) Kas yra ir kaip sprendžiama tinklalapio tapatumo problema?
- 50) Kokia yra navigacijos paskirtis ir kaip ji yra realizavima? Paaiškinkite bent 4 šablonus.