X36SCP - Zkouškové otázky

Sebrané staré otázky z dostuduj.cz [http://dostuduj.cz] a Exfortu.

Okecávací témata

- **Uveďte 3 vlivy společností na návrháře, kterých si není vědom.**
  - historický vliv
  - kultura
  - aktuální trendy
- **Uveďte 3 vlivy společnosti na návrháře, jejichž si je zpravidla vědom.**
  - požadavky trhu
  - standardy
  - testy
- **3 společenské aspekty v kterých se od vás liší uživatelé artefaktů.**
  - Vzdělání
  - Sociální postavení
  - Kulturní zvyklostí (čtení zleva doprava atd.)
- **Uveďte 3 příklady situaci kde selže introspekce (sebepozorování?) návrháře**
  - nedostatečné zkušenosti návrháře
  - příliš komplikovaný návrh aplikace, který bude pro koncového uživatele nepochopitelný
  - časté opakování některé části návrhu
- **Uveďte další 3 zdroje informací pro návrh systému pro návrh číslicových obvodů**
  - předchozí návrhové systémy
  - internet, knihy, časopisy
  - programátor se zkušenostmi s vyvíjením podobné aplikace
  - průzkum trhu
  - systémy podobného typu (CAD…)
- **Za jakých okolností lze použít introspekce, aby to neovlivnilo kvalitu návrhu?**
  - kvalitní persona *(neověřeno)*
  - více lidí *(neověřeno)*
  - *můj názor:* v případě, že uživatelé jsou velmi podobní návrháři (stejná kultura, vzdělání) a mají podobné znalosti
- **Jaké jsou typické nedostatky návrhu s použitím introspekce?**
- **Napište vlivy společnosti které mají vliv na:**
  - 1) konceptuální model
  - 2) popisné jazyky
  - 3) grafická struktura dokumentu
- **Popište kulturní vliv na návrháře - konkrétně (nechtěl číst ty obecný bláboly)**

- **Popište historický vliv na návrháře**
- **Popište jak ovlivňují aktuální trendy návrháře – opět konkrétně, nic obecného**
  - když se ve světě objeví nový trend (např. záložkový systém (prohlížeč,...)) tak by se mu měl návrhář přizpůsobit, aby se jeho aplikace uživatelům líbila
- **Definovat v grafice dokumentu mřížku**
  - soustava myšlených čar, vůči kterým jsou zarovnány prvky dokumentu, i když zarovnání neplyne z logické návaznosti [9. př., poslední slajd]
- **Charakteristika a metody návrhu orientovaného na uživatele**
- **Důsledky interní a externí nekonzistence pro uživatele a) při seznamování se s aplikací, b) při používání aplikace**
  - ad a) pozvolná učičí křivka, malá předvídatelnost aplikace
  - ad b) větší paměťová zátěž, větší chybovost uživatele

Multichoice otázky

Kdy byste využili technické monitorování (tj. logy)

- **X** a) řízený experiment
- **X** b) test použitelnosti
- c) inspekce

Při řízených experimentech

- **X** a) pracujeme se skutečnými uživateli
- b) pracujeme ve skutečných podmínkách použití artefaktů
- **X** c) pracujeme se skutečným artefaktem

Testování použitelnosti se provádí:

- v reálném prostředí
- něco se sociologickou motivací či co
- **X** 3. s reálným artefaktem
- **X** 4. se statisticky zastoupenými uživateli
- s reálnými uživateli

Inspekce je metoda:

- experimentální
- **X** prediktivní
- interpretativní
- kognitivní

Při sběru dat záznamem

- **X** a) je třeba uživatele informovat z etických důvodů
- b) skrýt dánu skutečnost

Při etnografickém průzkumu používáme tyto metody

- **X** a) pozorování
- **X** b) interview
- c) videozáznam
- d) dotazník

Co je cílem průzkumu etnografickými metodami?

- a) stanovení rozdílu v používání artefaktů různými etniky
- **X** b) porozumění pracovnímu procesu a způsobu použití artefaktů
- c) odstínění nežádoucích vlivu na experiment

Etnografický sběr dat:

- a) má výhodu jednoduchého vyhodnocení
- **X** b) <fuzzy>nabízí větší relevantnost</fuzzy>
- c) má výhodu malých nároků na člověka provádějící sběr dát

Prediktivní metody

- a) pracují se skutečnými uživateli
- **X** b) můžou pracovat i jen s prototypem
- c) vyžadují laboratoř

Konceptuální modely

- a) nejsou zcela formalizované, protože formálně by byly výpočetně nezvládnutelné
- **X** b) nejsou zcela formalizované, protože formálně deformují pohled na věc
- c) pracují s hierarchií pojmů odvozených z axiom. matem. logiky

Konceptuální modely v2

- **X** 1. vychází z doménové analýzy
- 2. ???
- **X** 3. používají pojmy z praxe
- **X** 4. při návrhu počítačových programů používají pojmy ???

Funkce mřížky

- **X** a) shlukování logicky spojených prvků
- **X** b) vytvoření dojmu organizovanosti
- c) upoutání pozornosti

Výklad, jak užívat kancelářský SW zaměřený na úředníky, strukturujeme dle:

- a) příkazu – abecedně
- b) prvků uživatelského rozhraní
- **X** c) cílů uživatele

Způsob koncipování uživatelské příručky (nápovědy?)

- a) podle abecedně
- **X** b) podle prvků uživatelského rozhraní
- **X** c) podle cílů uživatele

Rozdíl mezi popisnými a příkazovými jazyky:

- a) popisné říkají já, příkazové co
- **X** b) popisné slouží k archivaci
- **X** c) příkazové jsou krátkodobé

Popisné počítačové jazyky:

- a) ustupují příkazovým jazykům
- **X** b) mohou sloužit k prodeji intelektuálního vlastnictví
- c) požadavkem při jejich vývoji je stručnost zápisu

Příkazové jazyky:

- a) bývají vytvořeny z kombinaci několik málo slov
- b) bývají vytvořeny z podstatných jmen
- **X** c) bývají vytvořeny ze slov s opačným významem

Přirozeně jazyky se dají popsat gramatikou že které lze usuzovat o struktuře myšlení

- a) pravda
- b) pravda, s omezením na indoevropské jazyky
- **X** c) občas pravda (je pozorována jistá struktura), ale nelze usuzovat o struktuře myšlení

Konceptuální modely

- a) nejsou úplně přesně, protože to není výpočetně zvládnutelné
- **X** b) <fuzzy>nejsou přesně</fuzzy>
- c) pracují s hierarchii pojmu odvozených od formálně definovaných pojmu základních
- d) něco jako že využívají pojmu z matematické logiky

Konceptuální modely užívané v oblasti styku člověka s počítačem jsou vybudovány z:

- **X** a) pojmů a aspektů nějaké reálné domény (reálného světa)
- **X** b) pojmů a aspektů práce člověka s počítačem
- c) pojmů a aspektů implementace

Cílem experimentu v oblasti HCI (Human Computer Interaction) je

- **X** a) potvrzení/vyvrácení teorii
- **X** b) porovnání variant návrhu
- **X** c) ověřit změnu výstupních veličin při změně jedné vstupní veličiny a neměněni těch ostatních ostatních (prý ta nejdůležitější odpověď)

Význam sytých barev v uživ. rozhraní

- a) Zvýraznění chybových hlásek
- b) nevím přesně, něco jako zvýraznění důležitých prvků systému
- **X** c) Označení okna, do kterého jde vstup

Funkce málo sytých barev na uživ. rozhraní

- **X** a) struktura programu, dokumentu
- **X** b) 3d efekty
- c) výstraha

Vstupní informace potřebné pro kognitivní průchod

- Daný testovány artefakt (aplikace)
- Definice testovaných uživatelů(persón)
- Úlohy pro persóny
- Znalost toho správného průchodu

Kognitivní průchod je metoda

- **X** a) prediktivní
- b) experimentální
- c) etnografická

Na pořízení zvukových záznamu a záznamu akci musí být uživatel upozorněn:

- **X** a) ano, z etických důvodů
- b) ne, abychom dostali neovlivněna data

Modely uživatele pro predikci výkonu jsou založený na

- **X** a) úlohy aktivity akce
- b) objekty a metody manipulace s nimi
- **X** c) paměť, smysly, motorika, únava

Výhody prediktivních metod...

- **X** a) snadné na vyhodnocení
- b) jsou relevantnější
- **X** c) kladou malé nároky na vybavení a testované osoby (v prediktivních metodách nejsou žádní reální uživatele)

Konceptuální modely

- a) nejsou úplně přesně, protože to není výpočetně zvládnutelné
- **X** b) nejsou přesně
- c) pracují s hierarchii pojmu odvozených od formálně definovaných pojmu základních

Konceptuální modely užívané v oblast styku člověka s počítačem jsou vybudovány z

- pojmu a vztahů mezi aspekty reálné domény
- pojmu a vztahů práce člověka s počítačem

Výhody řízených experimentů...

- **X** a) snadné na vyhodnocení
- b) Fix Me!
- c)

Typická doplňující otázka: proč jsou snadné na vyhodnocení? Typická odpověď na otázku: protože při řízených experimentech se používají metriky, výsledky jsou kvantitativní.

Něco o dotaznících:

- a) otevřené otázky jsou jednodušší na vyhodnocení než uzavřené
- b) otevřené otázky – 5 kategorii
- **X** c) odpovědi bývají posunutý k tomu „jak to má být“
- **X** d) „počet odpovědí na otázku by měl být od 2 do 5“

Kontrastu se hlavně používá:

- a) k odlišení okna od pozadí
- b) k označení okna se vstupem
- **X** c) upozornění (zvýraznění)

Audiovizuální záznam se typicky používá v těchto metodách:

- **X** a) řízený experiment
- **X** b) testování použitelnosti
- c) něco jako hierarchické procházení
- d) inspekce

Ústní část

- **prediktivní metody** – důležité slovo=*simulace*
- **etnogr. metody** – důležitý výstup=*porozumění*, špatně sdělitelné
- **inspekce** – tu děláme kvůli kontrole konzistence a standardu.
- **doménová analýza** – navrhuji např. aplikaci pro lodní stavitelství , tak jak to proběhne? ... vezmu si doménu (výšek reality) z lodního stavitelství (takže nějaký výsek teorie z lodního stavitelství) , k tomu si musím zjistit nějaký podrobnější informace z nějakých zdrojů – asi

jak to všechno funguje atd. , a pak zajít třeba za nějakým expertem prodiskutovat to s ním a ještě to asi prokonzultovat s někým, kdo tu aplikaci bude používat

Mareen ve fóru napsal: Při doménově analýze zkoumáš tu oblast, která se budoucí aplikace týká. Např. navrhuješ program pro řízení letadla, tak se snažíš zjistit všechno z této oblasti. Vstupem budou existující systémy, dialogy s experty na danou tématiku, literatura, standardy. Výstupem budou pojmy z oboru, jejich význam a jejich vztahy, tedy konceptuální model.

- **Kognitivní průchod** – na ústní se mě ptal, co je vlastně výstupem?
  - Odpověď: co do aplikace patří a proč a co do aplikace nepatří a proč!

predmety/x36scp/zkouskove_otazky.txt · Poslední úprava: 2009/02/11 22:32 autor: Tox!c