

### 1.) 3 vplyvy spoločnosti na navrhára ktorých si nieje vedom

- historický vplyv
- kultúra
- aktuálne trendy
- požiadavky trhu, štandardy, testy

### 2.) 3 spoločenské aspekty v ktorých sa od vás líšia používatelia artefaktu

- Vzdelanie
- Sociálne postavenie
- Kultúrne zvyklosti (čtenie zľava doprava atď)

### 3.) Pri riadených experimentoch

- x a) pracujeme so skutočnými používateľmi
- b) pracujeme v skutočných podmienkach použitia artefaktu
- x c) pracujeme so skutočným artefaktom

### 4.) Pri zbieraní dát zaznamom

- x a) je treba používateľa informovať z etických dôvodov
- b) skryť danú skutočnosť

### 5.) Pri etnografickom prieskume používame tieto metódy

- x a) pozorovanie
- x b) interview
- c) videozáznam

### 6.) Prediktívne metódy

- a) pracujú so skutočnými používateľmi
- x b) môžu pracovať i len s prototypom
- c) vyžadujú laboratór

### 7.) Konceptuálne modely

- a) nie sú z celia formalizované, pretože formálne by boli výpočetne nezvladnuteľné
- x b) nie sú z celia formalizované, pretože formálne deformujú pohľad na vec
- c) pracujú s hierarchiou pojmov odvodených z axiom matematickej logiky

### 8.) Funkcie mriežky

- x a) zhlukovanie logicky spojených prvkov
- x b) vytvorenie dojmu organizovanosti
- c) uputanie pozornosti

### 9.) Výklad, ako používať kancel. SW zameraný na úradníkov, štruktúrujeme dle:

- a) príkazu - abecedne
- b) prvku užívateľského rozhraní
- x c) cieľu užívateľa

### 10.) Rozdiel medzi popisnými a príkazovými jazykmi:

- a) popisné ríkáajú ja, príkazové čo
- x b) popisné slúžia k archivácii
- x c) príkazové sú skratkové

### 3) Etnografický sber dát:

- a) má výhodu jednoduchého hodnotenia
- x b) nabíza väčšiu relevantnosť
- c) má výhodu malých nárokov na človeka poskytujúci sber dát

### 4) Na poriadok zvukových záznamu a záznamu akcie musí byť užívateľ upozornený:

- x a) áno, z etických dôvodov
- b) nie, aby sme dostali neovplyvnené dáta

### 5) Neco o dotazníkoch:

- a) <fuzzy>otvorené otázky</fuzzy>
- b) <fuzzy>otvorené otázky - 5 kategórií</fuzzy>
- x c) odpovede bývajú posunuté k tomu "jak to má byť"

### 6) Metódy pre predikciu výkonu užívateľa sú založené na:

- x a) úlohy, aktivity, akcie
- b) objekty a manipulácie s nimi
- x c) pamäť, smysly, motorika, únava

### 8) Prírodné jazyky sa dajú popísať gramatikou, že ktoré možno usudzovať o štruktúre myslenia

- a) pravda
- b) pravda, s obmedzením na indoeurópske jazyky
- x c) občas pravda (je pozorovaná jasná štruktúra), ale nelze usudzovať o štruktúre myslenia

### 9) Príkazové jazyky:

- a) bývajú vytvorené z kombinácie niekoľkých málo slov
- b) bývajú vytvorené z podstatných mien
- x c) bývajú vytvorené ze slov s opačným významom

### 10) Kontrastu sa hlavne používa:

- a) k odlíšeniu okna od pozadia
- b) k označeniu okna se vstupom
- x c) <fuzzy>upozornenie (zvýraznenie)</fuzzy>

### Funkcie málo sytých barev...

- x a) štruktúra programu, dokumentu
- x b) 3D efekty
- c) výstraha

### Výhody prediktívnych metód...

- x a) ľahké na hodnotenie
- b) sú relevantnejšie
- x c) kladou malé nároky na vybavenie a testované osoby

### 0) koncept. modely používané v obl.styku človeka s počítačom sú vybudované z

- pojmu a vzťahu medzi aspektmi realnej domény
- pojmu a vzťahu práce človeka s počítačom

### 1) Uveďte 3 príklady situácií kde selže introspekcie (sebeopozorovanie?) návrhára

- nedostatočné skúsenosti návrhára
- príliš komplikovaný návrh aplikácie, ktorý bude pre konečného uz.nepochopiteľný
- únava
- časté opakovanie niektorých častí návrhu

### 2) Uveďte 3 vplyvy spoločnosti na návrhára jichž si z pravidiel neni vedom

- zvyky spoločnosti (napr. čte sa zľava doprava)
- vzdelanie
- sociálne postavenie užívateľa
- k čomu sa bude artefakt používať

### 3) Čo je cieľom prieskumu etnografickými metódami?

- a) stanovenie rozdielu v používaní artefaktu rôznymi etnikami
- x b) porozumenie pracovnému procesu a spôsobu použitia artefaktu
- c) odčinenie nežiadúcich vlivov na experiment

### 4) kognitívny prúchod je metóda

- x a) prediktívny
- b) experimentálny
- c) etnografický

### 5) cieľom experimentu v oblasti HCI (Human Computer Interaction) je

- x a) potvrdenie/vyvrátenie teórie
- x b) porovnanie variant návrhu
- x c) overiť zmenu výstupných veličín pri zmene jednej vstupnej veličiny a nemešenie tých ostatných ostaných

### 6) modely užívateľa pre predikciu výkonu sú založené na

- x a) úlohy aktivity akcie
- b) objekty a metódy manipulácie s nimi
- x c) pamäť, smysly, motorika, únava

### 7) uveďte ďalšie 3 zdroje informácií pre návrh systému pre návrh číslicových obvodov

- predchádzajúce návrhy systémov
- internet, knihy, časopisy
- programátor so skúsenosťami s vyvíjaním podobnej aplikácie
- prieskum trhu, systémy podobného typu (CAD...)

### 8) význam sytých barev v užív. rozhraní

- a) Zvýraznenie chybových hlásiek
- b) nevím presne, niečo ako zvýraznenie dôležitých prvkov systému
- x c) Označenie okna, do ktorého ide vstup

### 9) spôsob koncipovania užívateľskej príručky (nápovery?)

- a) podľa abecedne
- x b) podľa prvku užívateľského rozhraní
- x c) podľa cieľu užívateľa

### 10) popisné počítačové jazyky

- a) ustupujú príkazovému jazykum
- x b) môžu slúžiť k predaju intelektuálneho vlastníctva
- c) požiadavkou pri ich vývoji je stručnosť zápisu