

Контрольные вопросы

1. Определение человеко-компьютерного взаимодействия.
2. Основные задачи человеко-компьютерного взаимодействия.
3. Определение интерфейса пользователя.
4. Определение: информационная модель.
5. Принципы разработки человеко-ориентированного интерфейса.
6. Определение когнитивной психологии.
7. Когнитивное сознательное и бессознательное.
8. Перечислите принципы проектирования интерфейса пользователя.
9. Что такое метафора?
10. Назовите признаки хорошей метафоры.
11. Показатели качества интерфейса пользователя.
12. Определите основные этапы человеко-ориентированного проектирования.
13. Этапы проектирования интерфейса пользователя.
14. Определите основные структуры диалога.
15. Достоинства и недостатки структуры диалога вопрос-ответ.
16. Достоинства и недостатки структуры диалога на основе экранных форм.
17. Достоинства и недостатки структуры диалога на основе меню.
18. Достоинства и недостатки структуры диалога на основе командного языка.
19. Определите сложность разработки сценария диалога.
20. Определите основные методы разработки гибкого интерфейса.
21. Перечислите основные визуальные атрибуты отображаемой информации.
22. Основные виды работ при проектировании размещения данных на экране.
- 23.