

Государственное образовательное учреждение
«Приднестровский государственный университет им. Т.Г. Шевченко»

Физико-технический институт
Факультет информатики и вычислительной техники
Кафедра информационных технологий

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой ИТ



Ю.А. Столяренко

«28» августа 2024 г.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине
**ЮЗАБИЛИТИ ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОГРАММНЫХ ПРОДУКТОВ
И АППАРАТНЫХ СРЕДСТВ**

Направление подготовки
2.09.03.01 Информатика и вычислительная техника

Профиль подготовки
Вычислительные машины, комплексы, системы и сети

Квалификация (степень)
выпускника:

бакалавр

Форма обучения:

очная, заочная

Год набора:

2021 г.

Разработал:
ст. преподаватель кафедры ИТ

/С.Л. Чирвина
«28» августа 2024 г.

Тирасполь, 2024 г.

ПАСПОРТ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

1. В результате изучения дисциплины «Юзабилити исследование программных продуктов» у обучающегося должны быть сформированы следующие компетенции:

Категория общепрофес- сиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональ- ной компетенции	Код и наименование индикатора достижения общепрофессиональной компетенции
<i>Обязательные профессиональные компетенции выпускников и индикаторы их достижения</i>		
-	ПК-14 Проводить юзабилити-исследования программных продуктов и/или аппаратных средств	ИД-1 _{ПК-14} Знать методики юзабилити-исследований программных продуктов и/или аппаратных средств
		ИД-2 _{ПК-14} Уметь проводить юзабилити-исследования программных продуктов и/или аппаратных средств
		ИД-3 _{ПК-14} Владеть способами проведения юзабилити-исследований программных продуктов и/или аппаратных средств

2. Программа оценивания контролируемой компетенции:

Текущая аттестация	Контролируемые модули, разделы (темы) дисциплины их название	Код контролируемой компетенции (или ее части)	Наименование оценочного средства
РУБЕЖНЫЙ КОНТРОЛЬ	Раздел 1. Понятие «юзабилити» и основные этапы юзабилити тестирования	ПК-14	Презентация и доклад №1 Лабораторная работа №1 Лабораторная работа №2 Лабораторная работа №3 Лабораторная работа №4 Лабораторная работа №5 Лабораторная работа №6
РУБЕЖНАЯ АТТЕСТАЦИЯ	Раздел 2. Юзабилити-исследование пользовательских интерфейсов Раздел 3 Методы в юзабилити исследованиях		Лабораторная работа №7 Лабораторная работа №8 Лабораторная работа №9 Лабораторная работа №10 Лабораторная работа №11 Лабораторная работа №12
Промежуточная аттестация		Код контролируемой компетенции (или ее части)	Наименование оценочного средства
№1		ПК-14	экзамен

3. Показатели и критерии оценивания компетенции по этапам формирования, описание шкал оценивания

Этапы оценивания	Показатели достижения заданного уровня освоения компетенции	Критерии оценивания результатов обучения			
		2	3	4	5
Первый этап	ИД-1 _{ПК-14} Знать методики юзабилити-исследований программных продуктов и/или аппаратных средств	Не знает	Знает основные понятия	Знает основные методики юзабилити-исследований программных продуктов и/или аппаратных средств	Знает методики юзабилити-исследований программных продуктов и/или аппаратных средств
Второй этап	ИД-2 _{ПК-14} Уметь проводить юзабилити-исследования программных продуктов и/или аппаратных средств	Не умеет	Не достаточно точно умеет проводить юзабилити-исследования программных продуктов и/или аппаратных средств	Умеет на должном уровне проводить юзабилити-исследования программных продуктов и/или аппаратных средств	Умеет проводить юзабилити-исследования программных продуктов и/или аппаратных средств
Третий этап	ИД-3 _{ПК-14} Владеть способами проведения юзабилити-исследований программных продуктов и/или аппаратных средств	Не владеет	Слабо владеет способами проведения юзабилити-исследований программных продуктов и/или аппаратных средств	Хорошо владеет способами проведения юзабилити-исследований программных продуктов и/или аппаратных средств	Владеет способами проведения юзабилити-исследований программных продуктов и/или аппаратных средств

4. Шкала оценивания

Согласно Положению «О порядке организации аттестации в ИТИ ПГУ им. Т.Г. Шевченко, итоговая оценка представляет собой сумму баллов, полученных студентом по итогу освоения дисциплины (модуля):

Оценка в традиционной шкале	Оценка в 100-балльной шкале	Буквенные эквиваленты оценок в шкале 3Е (% успешно аттестованных)
5 (отлично)	88–100	А (отлично) – 88-100 баллов
4 (хорошо)	70–87	В (очень хорошо) – 80-87 баллов
		С (хорошо) – 70-79 баллов
3 (удовлетворительно)	50–69	Д (удовлетворительно) – 60-69 баллов
		Е (посредственно) – 50-59 баллов
2 (неудовлетворительно)	0–49	Фх – неудовлетворительно, с возможной пересдачей – 21-49 баллов
		Ф – неудовлетворительно, с повторным изучением дисциплины – 0-20 баллов

Расшифровка уровня знаний, соответствующего полученным баллам, дается в таблице, указанной ниже

A	“Отлично” - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество их выполнения оценено числом баллов, близким к максимальному.
B	“Очень хорошо” - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество выполнения большинства из них оценено числом баллов, близким к максимальному.
C	“Хорошо” - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, некоторые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы недостаточно, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество выполнения ни одного из них не оценено минимальным числом баллов, некоторые виды заданий выполнены с ошибками.
D	“Удовлетворительно” - теоретическое содержание курса освоено частично, но пробелы не носят существенного характера, необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий выполнено, некоторые из выполненных заданий, возможно, содержат ошибки.
E	“Посредственно” - теоретическое содержание курса освоено частично, некоторые практические навыки работы не сформированы, многие предусмотренные программой обучения учебные задания не выполнены, либо качество выполнения некоторых из них оценено числом баллов, близким к минимальному.
FX	“Условно неудовлетворительно” - теоретическое содержание курса освоено частично, необходимые практические навыки работы не сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий не выполнено, либо качество их выполнения оценено числом баллов, близким к минимальному; при дополнительной самостоятельной работе над материалом курса возможно повышение качества выполнения учебных заданий.
F	“Безусловно неудовлетворительно” - теоретическое содержание курса не освоено, необходимые практические навыки работы не сформированы, все выполненные учебные задания содержат грубые ошибки, дополнительная самостоятельная работа над материалом курса не приведет к какому-либо значимому повышению качества выполнения учебных заданий.

5 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций при изучении учебной дисциплины в процессе освоения образовательной программы

5.1 Пример лабораторной работы №1

Тема: «Проблемы юзабилити в повседневных задачах»

Цель работы: изучить актуальные проблемы обеспечения качества пользовательского интерфейса. Повседневные проблемы эксплуатации ПО. Опыт взаимодействия, почему он так важен. Опыт взаимодействия на практике, анализ примеров реализации пользовательского интерфейса.

5.3 Пример лабораторной работы №2

Тема: «Разработка плана тестирования»

Цель работы: выяснить персональные мнения по конкретным особенностям сайта: поиск, вход в систему и функции е-коммерции. Определить ожидаемые эксплуатационные качества текущего сайта и выявить серьезные

проблемы до перехода к следующей фазе производства.

5.2 Пример лабораторной работы №3

Тема: «Эвристическая оценка юзабилити пользовательского интерфейса»

Цель работы: выполнять эвристическую оценку. Вы оцените два сайта со схожим функционалом и сообщите о нарушениях, обнаруженных на каждом из них.

5.3 Пример лабораторной работы №2

Тема: «Разработка плана тестирования»

Цель работы: выяснить персональные мнения по конкретным особенностям сайта: поиск, вход в систему и функции е-коммерции. Определить ожидаемые эксплуатационные качества текущего сайта и выявить серьезные проблемы до перехода к следующей фазе производства.

5.4 Вопросы к экзамену

1. Характеристики и показатели качества программных продуктов
2. Описание целей и задач юзабилити-исследования
3. Анализ рабочих заданий
4. Сегментация пользовательской аудитории
5. Процесс исследования и его участники
6. Метод карточной сортировки
7. Процесс исследования и его участники
8. Экспертная оценка
9. Эвристическая оценка
10. Программно-аппаратные методы оценки юзабилити
11. пользовательских интерфейсов
12. Основные понятия юзабилити. Юзабилити-тестирование
13. Полное и промежуточное тестирование
14. Проведение промежуточного юзабилити-тестирования
15. Участие проектировщика в юзабилити-исследовании
16. Определение юзабилити в ISO 9126
17. Юзабилити-тестирование на этапах проектирования интерфейсов
18. Системы ай-трекинга
19. Компьютерные программы для проведения юзабилити-исследований
20. Базовые характеристики систем обработки данных анализа движений глаз
21. Типовой состав лаборатории юзабилити пользовательских интерфейсов
22. Рекомендации по повышению юзабилити компьютерных

Тест

1. Метод маркетингового исследования поведения пользователей, который позволяет проанализировать поведение групп людей, совершивших одно и то же действие в определенный период времени ...
 - a) юзабилити-тестирование
 - b) когортный анализ
 - c) глубинные интервью
 - d) A/B-тестирование
2. В 1990 году ... сформулировал правила, которым должен соответствовать удобный пользовательский интерфейс
 - a) Якоб Нильсен Веннивер

- b) Буш Найджел
- c) Чемпен Брент
- d) Мак-Грегор

3. Не относится к элементам пользовательского интерфейса ...

- a) кнопка
- b) радиокнопка
- c) скорость загрузки
- d) строка состояния
- e) полоса прокрутки

4. Неверно, что ... является одним из уровней классического UX-дизайна по Дж. Гарретту

- a) Уровень структуры
- b) Уровень поверхности
- c) Уровень оптимизирующий
- d) Уровень набора возможностей

5. На каком уровне модели Гаррета рекомендуют проводить юзабилити-исследование, A/B тесты, онлайн-опросы, сортировку карточек

- a) на уровне структуры
- b) на уровне поверхности (оформления)
- c) на уровне возможностей (фич и контента)
- d) на уровне стратегии

6. A/B тестирование проводится в следующей последовательности

Тип ответа: Сортировка

- a) Определение цели
- b) Подготовка эксперимента
- c) Выбор метрики
- d) Разработка гипотезы
- e) Проведение эксперимента
- f) Анализ результата

7. Что такое "персонаж" в контексте UX-дизайна?

- a) Вымышленный пользователь
- b) Реальный пользователь
- c) Программный код

8. Какой из следующих методов помогает выявить проблемы в интерфейсе?

- a) A/B тестирование
- b) Редизайн
- c) Создание персонажей

9. Что такое "поток" пользователя?

- a) Процесс загрузки страницы
- b) Путь, который проходит пользователь в интерфейсе
- c) Количество пользователей на сайте

10. Какой из следующих методов помогает выявить проблемы в интерфейсе?

- a) A/B тестирование
- b) Редизайн

с) Создание персонажей

11. Какой из следующих элементов интерфейса является интерактивным?

- a) Заголовок
- b) Ссылка
- c) Изображение

12. Что такое "пользовательский сценарий"?

- a) Описание того, как пользователь будет взаимодействовать с продуктом
- b) Код, который используется для создания интерфейса
- c) Статистика использования интерфейса

13. Какой из следующих принципов дизайна помогает пользователю быстро находить нужную информацию?

- a) Контраст
- b) Иерархия
- c) Повторение

14. Что такое "доступность" в контексте интерфейсов?

- a) Скорость загрузки интерфейса
- b) Возможность использования интерфейса людьми с ограниченными возможностями
- c) Способность интерфейса работать на мобильных устройствах

15. Что такое "интерфейс с нулевым уровнем"?

- a) Интерфейс без графических элементов
- b) Интерфейс, который не требует обучения
- c) Интерфейс, который не имеет функциональности

16. Что такое "пользовательская история"?

- a) Техническая документация
- b) Описание функциональности интерфейса
- c) Описание потребностей и ожиданий пользователя

17. Какой из следующих терминов обозначает количество времени, которое пользователь проводит на сайте?

- a) Конверсия
- b) Время сеанса
- c) Время загрузки

18. Какой из следующих методов используется для создания персонажей?

- a) Анализ данных пользователей
- b) Случайная генерация
- c) Тестирование интерфейса

19. Что такое "А/В тестирование"?

- a) Метод, позволяющий собирать статистику
- b) Метод, используемый для создания персонажей
- c) Метод, позволяющий сравнивать две версии интерфейса

20. Какой из следующих аспектов не является частью юзабилити?

- a) Эффективность
- b) Удовлетворенность

с) Скорость загрузки

21. Какой из следующих методов помогает понять, как пользователи взаимодействуют с интерфейсом?

a) Анкета

b) Интервью

с) Наблюдение

22. Что такое "доступность интерфейса"?

a) Возможность использования интерфейса людьми с ограниченными возможностями

b) Скорость загрузки интерфейса

с) Способность интерфейса работать на разных устройствах