

إدارة البرامج الأكاديمية قسم القياس والتقويم	جامعة السودان / المفتوحة	برنامج الحاسوب الفصل العاشر علوم + تقنية مايو 2013م
المقرر : تصميم واجهات المستخدم	الإجابة على كراسة الإجابة	الزمن: 3 ساعات
عدد الأسئلة: 4	الدرجة الكلية: 80	عدد الصفحات: 3

أجب عن جميع الأسئلة

10 درجات	السؤال الأول
-----------------	---------------------

ضع علامة (√) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (X) أمام العبارة الخاطئة.

1. يعتبر تصميم واجهة المستخدم أحد أفرع علم التفاعل بين الإنسان والحاسوب. ()
2. علم العوامل البشرية يهدف إلى تحسين الأداء التشغيلي وتوفير السلامة للمستخدم. ()
3. عادة ما يستخدم أسلوب لغة الأوامر من قبل المستخدمين الغير خبراء. ()
4. الوضوح البصري Visual clarity يتحقق عندما يتم عرض عناصر الشاشة بطريقة ملونة. ()
5. من نشاطات دورة حياة نموذج الشلال الاختبار وتكامل الوحدات. ()
6. يتم اختبار قابلية الاستخدام بخلق سيناريو أو حالة واقعية، حيث يؤدي الشخص مهمة واحدة فقط باستخدام المنتج/المنتجات التي يجري اختبارها. ()



7. الغرض من النموذج المفاهيمي هو وضع الواجهة ضمن إطار frame of reference يعمل على أساس ألفة المستخدم مع جسم () أو تجربة طبيعية.
8. النموذج التدرجي من نماذج الارتباط هو الاختيار الغير مثالي إذا كنا نريد إبراز الرتبة rank أو الوراثة inheritance أو التركيب () structure.
9. التجول الإدراكي هو طريقة لتقييم قابلية الاستخدام على أساس النظرية () المعرفية.
10. الحركة movement : هي الأداة الأكثر فاعلية لجذب الإنتباه، وهي () غير مزعجة.

10 درجات

السؤال الثاني

مرفق كل من الآتي:

1. تصميم واجهة المستخدم.
2. الإنتباه.
3. السطوع.
4. الهندسة الإنسانية.
5. الأيقونة.

44 درجة

السؤال الثالث

(أ) 28 درجة

1. عدد الدلالات التصميمية للفهم و التمييز.
2. اذكر الخصائص الإنسانية المهمة في التصميم.
3. ماهي مميزات وعيوب اسلوب اختيار القائمة؟
4. عدد أهداف مرحلة الانتقال.
5. ما هي المبادئ العامة لتصميم الواجهات الرسوماتية؟
6. ما هي العوامل التي تؤثر على أداء العمليات الإدراكية؟



7. ما هي مزايا وعيوب أسلوب ملء الاستمارات؟

(بج) قارن بين كل من: 16 درجة

1. مخازن الإنترنت online stores ، والخدمات على الإنترنت online services.

2. لوحة الملاحة اليسرى Left navigation panel و لوحة الملاحة العليا panel

.Top navigation

3. الترشيح Filtering و البحث Searching.

4. الادراك التجريبي والادراك العاكس.

16 درجة

السؤال الرابع

1. ما هي أكثر مشاكل الواجهات المرئية شيوعاً؟

2. اذكر أربع من مميزات التقييم.

3. ما هي أهم مميزات النموذج اللولبي؟

4. اذكر النشاطات الأساسية في تصميم التفاعل.

وفقكم الله

إدارة البرامج الأكاديمية قسم القياس والتقويم	جامعة السودان المفتوحة 	برنامج الحاسوب الفصل العاشر علوم + تقنية نوفمبر 2014م
المقرر: تصميم واجهات المستخدم	الإجابة على كراسة الإجابة	الزمن: 3 ساعات
عدد الأسئلة: 5	الدرجة الكلية: 80	عدد الصفحات: 2

أجب عن جميع الأسئلة

(10) درجات

السؤال الأول

ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (x) أمام العبارة الخطأ:

1. علم النفس المعرفي يختص بمعالجات العقل والعمليات الإدراكية مثل الانتباه والذاكرة بين الإنسان والعناصر الأخرى. ()
2. الاستماع يستلزم جهداً إدراكياً أكثر من القراءة أو الكلام. ()
3. حساسية العين للألوان تعتمد على طول الموجة wavelengths ()
4. اللون الأزرق أقل الألوان حدة acuity. ()
5. اللغة المكتوبة عابرة، بينما الاستماع دائم. ()
6. المقصود بالتناظر تكرار العناصر من يمين ويسار الخط المركزي للشاشة. ()
7. اختبار الاستخدامية هو عملية قياس قابلية جسم معين أو مجموعة صغيرة من الأشياء للاستخدام. ()
8. مخازن الإنترنت هي مواقع تتيح للمستخدمين شراء السلع والخدمات، وهي إحدى الأمثلة الأكثر شعبية لتطبيقات الويب. ()
9. الواجهات هي صفحات للتصفح والملاحة وتستعمل لتقديم الأنواع المختلفة من المعلومات. ()
10. مخططات التصنيف العددية تستعمل لتصنيف المواد طبقاً للعلاقة إما بين مادتين أو بين مادة واحدة والتوقيت نفسه. ()

(15) درجة

السؤال الثاني

عرّف الآتي:

1. الهندسة الإنسانية.
2. النموذج العقلي.
3. واجهة المستخدم الرسوماتية.
4. التوقعية.
5. النمذجة.

(15) درجة

السؤال الثالث

1. ما نوع الإدراك الذي يؤدي إلى الأفكار الجديدة والإبداع؟
2. تتضمن الذاكرة نوعين من العمليات، اذكرهما.
3. اذكر المضامين التصميمية للقراءة والكلام والاستماع.

(20) درجة

السؤال الرابع

1. اذكر تصنيف أدوات الإدخال لواجهة المستخدم.
2. اذكر أربعة من أهداف تصميم واجهات المستخدم.
3. اذكر توجيهات نيلسن العشرة Nielsen's 10 Heuristics .
4. اذكر في نقاط مبادئ التصميم الجيد.
5. اذكر أنواع الانتباه البشري.

(20) درجة

السؤال الخامس

1. اشرح طريقة عمل نظام RGB للألوان.
2. عدد مزايا أسلوب لغة الأوامر.
3. ما التقنيات التي يمكن أن تستعمل لتوضيح الاختلافات غير الملحوظة في عناصر الشاشة؟
4. عدد أهم ميزات النموذج اللولبي.
5. عند بداية أي مشروع وضّح كيف يمكن معرفة المستخدم؟

والله اعلم
بما فيه الغيب
والنوراني
والله اعلم
بما فيه الغيب
والنوراني

إدارة البرامج الأكاديمية قسم القياس والتقويم	جامعة السودان المفتوحة 	برنامج الحاسوب الفصل العاشر علوم + تقنية مايو ٢٠١٥م
المقرر :تصميم واجهات المستخدم	الإجابة على كراسة الإجابة	الزمن: ٣ ساعات
عدد الأسئلة: 4	الدرجة الكلية: ٨٠	عدد الصفحات: ٣

أجب عن جميع الأسئلة

السؤال الأول	١٠ درجات
--------------	----------

إملاً الأماكن الشاغرة بوضع الكلمة أو الكلمات الصحيحة:

١. تصميم واجهات المستخدم والبرامج التفاعلية عموماً هو نتاج عمل لمناهج و..... متعددة.
٢. التصميم الجيد للواجهات هو الذي يقدّم مزيجاً جيداً لتصميم أدوات المدخلات و.....
٣. يفهم الإنسان الصور بإدراكه للضوء و.....
٤. تستعمل الذاكرة الحسية لإدراك القادمة من الحواس.
٥. القائمة هي مجموعة من المعروضة على الشاشة.
٦. التسلسل هو عملية من خلال مهمة واضحة.
٧. أسلوب الاستفسار بوجه المستخدم خلال التفاعل عن طريق من الأسئلة.
٨. جسم التقرير هو الجزء الرئيسي من التقرير و هو الجزء الذي يحتوي على صفوف و أعمدة من
٩. تروج هندسة قابلية الاستخدام إلى إمكانية استعمال المعايير الواضحة لتقييم نجاح منتج من ناحية
١٠. عملية النمذجة تتطلب إشراك وتسمح لهم برؤية نماذج التفاعل.

أقلب الصفحة

ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (x) أمام العبارة الخطأ:

١. حجم الخط (١٤ نقطة) أفضل للمستخدمين الأصغر سناً ()
٢. يفضل أن تستخدم أكثر من ثلاثة أنواع أو أحجام من الخط في شاشة واحدة ()
٣. يستعمل حجم الخط (١٢ نقطة) للنوافذ و (١٠ نقطة) للقوائم ()
٤. المعرفة الإدراكية أو الإدراك هو كل ما يدور برؤوسنا عندما نقوم بنشاطاتنا اليومية ()
٥. الواجهات بسيطة التصميم تكون صعبة الاستخدام ()
٦. اللون الأزرق لا يمكن استخدامه في الكتابة و يمكن استخدامه في الخلفيات ()
٧. اللون الأبيض أقل الألوان حدة acuity ()
٨. حساسية العين للألوان تعتمد على طول الموجة wavelengths ()
٩. تعتمد نماذج دورة الحياة للأنظمة التفاعلية على الطريقة المتسلسلة الخطية لتنفيذ النشاطات ()
١٠. تقنية المعلومات هي العلم الذي يهتم بالتقنية و نواحيها المتعلقة بمعالجة و إدارة المعلومات ()
١١. التجميعات هي التقنية المستخدمة لترتيب عناصر الشاشة بصرياً حسب وظيفة كل منها ()
١٢. أحد فوائد التصميم الجيد للواجهات هو زيادة الإنتاجية ()
١٣. الهندسة الإنسانية هي العلم المختص بدراسة الخصائص غير الطبيعية للتفاعل ()
١٤. يتضمن الإدراك العاكس التفكير، المقارنة، واتخاذ القرارات ()
١٥. الواجهات المرئية تتيح الخيارات بشكل يمكن به تمييزها و التعرف عليها بسهولة ()

السؤال الثالث

20 درجة

ضع رقم العبارة الصحيحة من القائمة (ب) أمام ما يناسبها من القائمة (أ) داخل الأقواس

القائمة أ	م	القائمة ب
() القرب	١	الأجسام المتداخلة
() التشابه	٢	الإشارات
() الأنماط المماثلة	٣	تستجيب بنفس الطريقة إلى نفس الشكل في أحجامه المختلفة
() الاتحاد	٤	تقاسم الخواص البصرية العامة
() الإستمرارية	٥	إنتماء الأجسام إلى بعضها البعض
() الإسقاط ثلاثي الأبعاد	٦	تعقيد المشهد أو الشاشة
() السياق	٧	الأجسام المتقاربة في الفراغ
() التوازن	٨	بيئة الرؤية الأفقية أو العمودية
() صعوبة المعالجة	٩	البيئة والمحيط
() المحفزات المهمة	١٠	الخطوط المقصرة
	١١	تقارب الخطوط
	١٢	طول الموجة

السؤال الرابع

٣٥ درجة

اجب عن الأسئلة التالية:

١. قارن بين نوعي المعرفة الإدراكية. (٤ درجات)
٢. هنالك عدد من أساليب التفاعل التي تعتمد على نوع المستخدم والمهمة التي يريد القيام بها، اذكر اثنين منها، وشرحهما. (٤ درجات)
٣. ما هي عناصر واجهات المستخدم الرسوماتية؟ (٥ درجات)
٤. ما هي أهداف تصميم الواجهات؟ (٥ درجات)
٥. هنالك عدد من التقنيات التي تستعمل لتوضيح الاختلافات غير الملحوظة في عناصر الشاشة اذكر هذه التقنيات. (٤ درجات)
٦. اكتب عن التقييم التوجيهي في تصميم واجهات المستخدم، وكيف تتم هذه العملية؟ (٩ درجات)
٧. يمكن تطوير واجهة المستخدم لتطبيقات الويب باستخدام نموذج تطوير يتكون من ثلاثة أقسام رئيسة، ما هي؟ (٤ درجات)

والله الموفق