

УДК 004.5, 159.9.072

## ТЕСТИРОВАНИЕ В КОМПЬЮТЕРНОЙ ФОРМЕ

Аксёнов С. В., студент гр. ПИБ-141, IV курс

Научный руководитель: Дороганов В. С., ст. преп.

Кузбасский государственный технический университет

имени Т.Ф. Горбачева

г. Кемерово

Вспомните, когда вы последний раз проходили какой-либо психологический тест или опрос, было ли вам интересно отвечать на сто с лишним вопросов? Не было ли желание поскорей с этим всем разобраться и дальше заниматься более интересными вещами?

И действительно, кого будет увлекать однообразный скучный затянутый процесс? Но тестирование-то пройти надо, при устройстве на работе, к примеру. И взрослые ещё могут сосредоточиться и закончить тест, так как они понимают необходимость этого, то у детей с этим возникают проблемы. И ведь им тестирование также необходимо, с помощью него оценивается развитие ребёнка, не отстаёт ли он от других и всё ли у него нормально. Эту проблему можно решить, сделав процесс хождения тестирования интересней и наглядней, переведя его в компьютерную игровую форму.

Компьютерное тестирование начало набирать популярность в начале нашего века, с глобальным ростом информатизации населения, что неудивительно, ведь оно имеет много весомых преимуществ. [1]

**Возможность быстрого удалённого проведения.** Интернет позволяет проводить тестирование и мгновенно давать оценку результатам, которые были получены испытуемым, независимо от расстояния.

**Безошибочность обработки результатов.** Так как во время обработки ответов пользователя исключается человеческий фактор, то вероятность ошибки сводится к нулю.

**Наглядность и увлечённость тестируемого процессом.** В отличие от сухих тестов на бумаге, компьютерные имеют возможность использовать графику, звук, интересные игры для захвата и удержания внимания пользователя.

Но, конечно же, помимо достоинств компьютерному тестированию присущи и определённые недостатки [2]:

**Воздействие на результаты предшествующего уровня компьютерного опыта.** Если тестирование представлено в стандартной

знакомой испытуемому форме, то скорее всего никаких сложностей у него не возникнет, но если используется инновационный подход, использующий современные возможности компьютерной графики, то у пользователей, не знакомых с таким подходом могут возникнуть определённые сложности. Этого можно избежать, добавив обучение, но это увеличит расходы на проектирование и разработку системы. И всё же, сейчас, в век глобальной информатизации эта проблема становится всё менее актуальной.

**Влияние интерфейса пользователя на результаты.** Интерфейс включает в себя доступные функции, такие как возможность перемещаться по заданиям теста в любом порядке, размещение информации на экране, визуальный стиль. Качественный интерфейс должен быть простым, логичным и богатым на возможности, что не всем и не всегда удаётся реализовать, что может привести к запутыванию пользователя и ошибочным результатам теста.

Вообще, для оценки человека необязательно проводить тест в классическом его понимании. К примеру, есть такое направление как «компьютерное игровое тестирование», предполагающее психодиагностическую оценку тестируемого с использованием компьютерных игр. Оно строится на том, что, наблюдая за тем, как человек играет, можно сделать о нём много выводов. Например, если ребёнок предпочитает агрессивные игры, то это значит, что он стремится преодолеть страх перед каким-то явлениями или людьми. [3]

В общем, направление компьютерного тестирования очень перспективно, так как технологии не стоят на месте и появляются новые формы взаимодействия с пользователем, а также разрабатываются различные методологии тестирования, плотно связанные с компьютерными технологиями.

### **Список литературы:**

1. Н.Г. Самолук **СОВРЕМЕННЫЕ СРЕДСТВА ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ.** Конспекты лекций по дисциплине ОПД. Ф. 08. Томск: Кафедра ТиП, 2015.
2. Никандров В.В. Экспериментальная психология. Учебное пособие. СПб.: Речь, 2003.
3. Компьютерное игровое тестирование // Студопедия URL: [https://studopedia.ru/4\\_54532\\_igrovoe-testirovanie.html](https://studopedia.ru/4_54532_igrovoe-testirovanie.html) (дата обращения: 25.03.2018).