

Итоговые контрольные вопросы по дисциплине «UX-дизайн»

1. Что представляет собой понятие Persona и как она создаётся?
2. Что означает модель РАСТ? Объясните на примерах.
3. Что отражает компонент «People» в модели РАСТ и каковы его особенности?
4. В чём заключается значение компонента «Activities»? Объясните на примерах.
5. Каким образом компонент «Contexts» влияет на дизайн? Объясните на примерах.
6. Что включает в себя компонент «Technologies»?
7. Каким образом компоненты РАСТ взаимосвязаны между собой?
8. Как изменение контекста влияет на UX-дизайн?
9. Как выбор технологии влияет на качество UX?
10. Что такое анализ задач (Task Analysis)? Приведите примеры.
11. Каким образом осуществляется Hierarchical Task Analysis (HTA)?
12. Что такое пользовательский поток (User Flow), каковы его особенности? Приведите примеры.
13. Как создаётся диаграмма User Flow?
14. В чём различие между сценарием и user flow? Приведите примеры.
15. Что такое прототип и какие существуют его виды?
16. В чём различие между low-fidelity и high-fidelity прототипами?
17. Какие инструменты используются при создании прототипов? Дайте их характеристику.
18. Чем отличаются демографические и психографические данные при создании Persona?
19. Чем различаются качественные и количественные методы в исследовании пользователей?
20. В чём различие между wireframe и прототипом? Приведите примеры.
21. Как понимается различие между UX и usability? Приведите примеры.
22. Каким образом планируются пользовательские тестирования?
23. Что такое Adaptive Automation? Дайте объяснение.
24. Каким образом работают адаптивные системы? Объясните на примерах.
25. Как адаптация в режиме реального времени влияет на UX?
26. В чём заключается баланс между минимализмом и функциональностью? Приведите примеры.
27. Как работает адаптивный (responsive) дизайн? Приведите примеры.
28. Каким образом вы интегрируете данные при создании Persona?
29. Как используется метод интервью для определения потребностей пользователей?
30. Как создаётся карта эмпатии (Empathy Map)? Приведите примеры.

31. Как создаётся пользовательский сценарий (User Scenario)? Приведите примеры.
32. Как применяется минимализм в дизайне wireframe?
33. Как использовать компоненты в Figma? Объясните на примерах.
34. В каких случаях применяются адаптивные интерфейсы?
35. Что представляет собой когнитивная нагрузка? Объясните на примерах.
36. Какие существуют виды когнитивной нагрузки? Объясните на примерах.
37. Каким образом оптимизируется процесс onboarding?
38. Как используются heatmap-карты? Объясните на примерах.
39. Как проводится funnel-анализ? Объясните на примерах.
40. Как выполняется task analysis? Объясните на примерах.
41. Какую роль играет минимализм в UX?
42. Каким образом внедряется feedback loop? Объясните на примерах.
43. Как неправильно сформированная Persona влияет на дизайн? Объясните на примерах.
44. Какие преимущества даёт совместное использование качественных и количественных методов?
45. Какие ошибки возникают при неправильном проектировании пользовательского потока?
46. Какая когнитивная нагрузка возникает при избыточном количестве интерактивных элементов?
47. Как информационная перегрузка влияет на принятие решений? Объясните на примерах.
48. Что происходит при неправильной организации навигации? Объясните на примерах.
49. Как ошибки responsive-дизайна влияют на UX?
50. Какие проблемы возникают у пользователя при низком цветовом контрасте? Объясните на примерах.
51. Какие негативные последствия вызывает избыточное использование анимации? Объясните на примерах.
52. Какой вред наносят пользователю dark patterns? Объясните на примерах.
53. Что представляет собой визуальная иерархия? Объясните на примерах.
54. Какие существуют методы снижения когнитивной нагрузки?
55. Каким образом оценивается UX в LMS-системах?
56. Какие существуют UX-метрики? Дайте объяснение.
57. Каковы основные принципы мобильного UX-дизайна?
58. Каким образом оценивается эффективность метода интервью?
59. Как оценивается полезность карты эмпатии?
60. Как проектируется мобильная навигация?
61. Каким образом оценивается wireframe-дизайн?
62. В чём различие между responsive и adaptive дизайном? Объясните на примерах.
63. Как проводится тестирование мобильных приложений?

64. Каким образом оцениваются результаты А/В-тестирования?
65. Как осуществляется оценка UX в виртуальных средах?
66. Каковы специфические особенности VR-интерфейсов?
67. Каким образом оценивается выбор типографики?
68. Как оценивается влияние психологии цвета?
69. Как измеряется успешность onboarding-процесса?
70. Каким образом осуществляется наблюдение за пользователями в VR-среде?
71. Как определяется уровень интерактивности прототипа?
72. Какие существуют методы сбора пользовательского feedback?
73. Использование цвета в UX-дизайне. Приведите примеры.
74. Как разрабатывается UX-стратегия, соответствующая потребностям пользователей? Объясните на примерах.
75. Что представляет собой понятие tunnel vision в UX-дизайне? Объясните на примерах.
76. Как tunnel vision влияет на поведение пользователей?
77. Как создаётся интерактивный прототип? Объясните на примерах.
78. Как создаётся оптимальный дизайн для мобильного UX? Объясните на примерах.
79. Какую роль играет визуальная иерархия в управлении вниманием пользователя?
80. Как разрабатывается дизайн, снижающий когнитивную нагрузку?
81. Каким образом контекст формирует внимание пользователя?
82. Как направляется фокус пользователя в интерфейсе? Объясните на примерах.
83. Как с помощью визуальных элементов управлять tunnel vision в дизайне?
84. Как разрабатывается интерфейс, насыщенный microinteraction? Объясните на примерах.
85. Как учитывается фокус внимания при размещении СТА-элементов (Call-to-Action)?
86. Какие UX-проблемы возникают при неправильном управлении tunnel vision?
87. Как создаётся интерфейс на основе progressive disclosure?
88. Как разрабатывается контент-стратегия для UX?
89. С какими факторами связано рассеивание внимания пользователя?
90. Как избыточные элементы интерфейса влияют на фокус внимания?
91. Как оценивается эффективность управления пользовательским вниманием?
92. Какие дизайнерские подходы эффективно управляют tunnel vision?
93. Как проектируется интерфейс с оптимальным управлением пользовательским фокусом?
94. Как в UX-дизайне согласовываются consistency и usability?
95. Как создаётся баланс интерактивных элементов?
96. Каким образом оптимизируются механизмы feedback?
97. Как разрабатывается UX-стратегия с учётом tunnel vision?

98. Как создаётся минималистичный и ориентированный на фокус дизайн?
99. Как разрабатывается интерактивная система, поэтапно направляющая внимание пользователя?
100. В чём заключаются основные различия между F-pattern и Z-pattern, и в каких типах интерфейсов они чаще применяются?