UX dizayn fanidan yakuniy nazorat savollari

1. Persona tushunchasi nima va qanday yaratiladi?
2. PACT modeli nimani anglatadi, misollar bilan tushuntiring?
3. PACT modelidagi “People” komponenti nimani ifodalaydi va uning xususiyatlari?
4. “Activities” komponentining ahamiyati nimada, misollar bilan tushuntiring?
5. “Contexts” dizaynga qanday ta’sir qiladi, misollar bilan tushuntiring?
6. “Technologies” komponenti nimani o‘z ichiga oladi?
7. PACT komponentlari o‘zaro qanday bog‘langan?
8. Kontekst o‘zgarishi UX dizaynga qanday ta’sir ko‘rsatadi?
9. Texnologiya tanlash UX sifatiga qanday ta’sir qiladi?
10. Vazifalar tahlili (Task Analysis) nima, misollar keltiring?
11. Hierarchical Task Analysis (HTA) qanday amalga oshiriladi?
12. Foydalanuvchi oqimi (User Flow) va uning xususiyatlari, misollar keltiring?
13. User Flow diagrammasi qanday tuziladi?
14. Ssenariy va user flow o‘rtasidagi farq nimada misollar keltiring?
15. Prototip nima va uning turlari qaysilar?
16. Low-fidelity va high-fidelity prototiplar farqi nimada?
16. Prototip yaratishda qanday vositalardan foydalaniladi va ularni izohlab bering?
17. Persona yaratishda demografik va psixografik ma’lumotlar qanday farqlanadi?
18. Foydalanuvchi tadqiqotida sifat va miqdoriy usullar nimasi bilan farq qiladi?
19. Wireframe va prototip o‘rtasidagi farq nimada, misollar keltiring?
20. UX va usability o‘rtasidagi farq qanday tushuniladi, misollar keltiring?
21. Foydalanuvchi testlari qanday rejalashtiriladi?
22. Adaptive Automation nima izohlab bering?
23. Moslashuvchan tizimlar qanday ishlaydi, misollar bilan izohlang?
24. Real vaqt rejimida moslashuv UXga qanday ta’sir qiladi?
25. Minimalizm va funksionallik o‘rtasidagi balansi nimada, misollar keltiring?
26. Responsiv dizayn qanday ishlaydi, misollar keltiring?
26. Persona yaratishda ma’lumotlarni qanday uyg‘unlashtirasiz?
27. Intervyu metodidan foydalanuvchi ehtiyojlarini aniqlashda qanday foydalanasiz?
28. Empatiya xaritasini qanday tuzasiz, misollar keltiring?
29. User scenario qanday yaratiladi, misollar keltiring?
30. Wireframe dizaynida minimalizmni qanday qo‘llaysiz?
31. Figma’da komponentlardan qanday foydalanasiz, misollar bilan izohlang?
32. Adaptiv interfeyslar qaysi holatlarda qo‘llaniladi?
33. Kognitiv yuklama tushunchasi, misollar bilan izohlang?

34. Kognitiv yuklama turlari qaysilar, misollar bilan izohlang?
35. Onboarding jarayonini qanday optimallashtirasiz?
36. Heatmaplardan qanday foydalanasiz, misollar bilan izohlang?
37. Funnel tahlilini qanday amalga oshirasiz, misollar bilan izohlang?
38. Task analysis qanday bajariladi, misollar bilan izohlang?
39. Minimalizm UXda qanday rol o‘ynaydi?
40. Feedback loopni qanday joriy qilasiz, misollar bilan izohlang?
41. Persona noto‘g‘ri shakllansa dizaynga qanday ta’sir qiladi, misollar bilan izohlang?
42. Sifat va miqdoriy usullarni birgalikda qo‘llash qanday afzallik beradi?
43. Foydalanuvchi oqimi noto‘g‘ri loyihalansa qanday xatoliklar yuzaga keladi?
44. Interaktiv elementlar ortiqcha bo‘lsa qanday kognitiv yuklama paydo bo‘ladi?
45. Axborot ortiqchaligi qaror qabul qilishga qanday ta’sir qiladi, misollar bilan izohlang?
46. Navigatsiya noto‘g‘ri tashkil etilsa nima sodir bo‘ladi, misollar bilan izohlang?
47. Responsiv dizayn xatolari UXga qanday ta’sir qiladi?
48. Rang kontrasti past bo‘lsa foydalanuvchi qanday muammo sezadi, misollar bilan izohlang?
49. Animatsiya ortiqcha bo‘lsa qanday salbiy oqibatlar bo‘ladi, misollar bilan izohlang?
50. Dark patternlar foydalanuvchiga qanday zarar keltiradi, misollar bilan izohlang?
51. Vizual ierarxiya tushunchasi, misollar bilan izohlang?
52. Kognitiv yuklamani kamaytirish usullari qanday?
53. LMS tizimlarida UXni baholash qanday amalga oshiriladi?
54. UX metrikalari qaysilar, izohlab bering?
55. Mobil UX dizaynning asosiy tamoyillari nimalar?
56. Intervyu metodining samaradorligini qanday baholaysiz?
57. Empatiya xaritasining foydaliligini qanday baholaysiz?
58. Mobil navigatsiya qanday loyihalanadi?
59. Wireframe dizaynini qanday baholaysiz?
60. Responsive va adaptive dizayn farqi nimada, misollar bilan tushuntiring?
61. Mobil ilovalarda testlash qanday o‘tkaziladi?
62. A/B test natijalarini qanday baholaysiz?
63. Virtual muhitlarda UX baholash qanday amalga oshiriladi?
64. VR interfeyslarining o‘ziga xos jihatlari nimalardan iborat?
65. Tipografiya tanlovini qanday baholaysiz?
66. Rang psixologiyasining ta’sirini qanday baholaysiz?
67. Onboarding muvaffaqiyatini qanday o‘lchaysiz?
68. VR muhitda foydalanuvchi kuzatuvi qanday amalga oshiriladi?
69. Prototip interaktivligi darajasini qanday aniqlaysiz?
70. Foydalanuvchi feedbacklarini yig‘ish usullari qaysilar?

71. UX dizaynda rangdan foydalanish, misollar keltiring.
72. Foydalanuvchi ehtiyojlariga mos UX strategiyasini qanday ishlab chiqasiz, misollar bilan izohlang?
73. UX dizaynda tunnel vision tushunchasi, misollar bilan izohlang?
74. Tunnel vision foydalanuvchi xatti-harakatlariga qanday ta’sir qiladi?
75. Interaktiv prototipni qanday yaratasiz, misollar bilan izohlang?
76. Mobil UX uchun optimal dizayn qanday yaratiladi, misollar bilan izohlang?
77. Vizual ierarxiya fokusni boshqarishda qanday rol o‘ynaydi?
78. Kognitiv yuklamani kamaytiruvchi dizayn qanday ishlab chiqiladi?
79. Kontekst foydalanuvchi e’tiborini qanday shakllantiradi?
80. Interfeysda foydalanuvchi fokusini qanday yo‘naltiriladi, misollar bilan izohlang?
81. Dizaynda vizual elementlar yordamida tunnel vision qanday boshqariladi?
82. Microinteractionlarga boy interfeysni qanday ishlab chiqasiz, misollar bilan izohlang?
83. CTA (Call-to-Action) elementlarini joylashtirishda fokusni qanday hisobga olinadi?
84. Tunnel vision noto‘g‘ri boshqarilganda qanday UX muammolar yuzaga keladi?
85. Progressive disclosure asosidagi interfeysni qanday yaratasiz?
86. UX uchun content strategiyasini qanday ishlab chiqasiz?
87. Foydalanuvchi diqqatining tarqalishi qanday omillar bilan bog‘liq?
88. Interfeysdagi ortiqcha elementlar fokusga qanday ta’sir qiladi?
89. Foydalanuvchi fokusini boshqarish samaradorligini qanday baholaysiz?
90. Qaysi dizayn yondashuvlari tunnel visionni samarali boshqaradi?
91. Foydalanuvchi fokusini optimal boshqaruvchi interfeysni qanday loyihalaysiz?
92. UX dizaynda consistency va usabilityni qanday uyg‘unlashtirasiz?
93. Interaktiv elementlar balansini qanday yaratasiz?
94. Feedback mexanizmlarini qanday optimallashtirasiz?
95. Tunnel visionni hisobga olgan holda UX strategiyasini qanday ishlab chiqasiz?
96. Minimalistik va fokusga yo‘naltirilgan dizaynni qanday yaratasiz?
97. Foydalanuvchi e’tiborini bosqichma-bosqich yo‘naltiruvchi interaktiv tizimni qanday ishlab chiqasiz?
98. F-pattern va Z-pattern o‘rtasidagi asosiy farqlar nimada va ular qaysi turdagi interfeyslarda ko‘proq qo‘llaniladi?
99. Veb-sahifa dizaynida F-patternni qo‘llash orqali foydalanuvchi e’tiborini qanday boshqarish mumkin?
100. Berilgan landing page uchun F-pattern yoki Z-patterndan qaysi birini tanlash kerakligini qanday asoslab berasiz?