



Продуктовый дизайн.фип_БАК_Дизайн_н/с

- 1 Что может быть продуктом?
- 2 Кто такой продуктовый дизайнер?
- 3 Какие компании могут быть продуктами?
- 4 Какие три аспекта включает принцип «Табуретка Нормана»?
- 5 Что такое User Story?
- 6 Что такое JTBD (Jobs to Be Done)?
- 7 Что такое User Flow?
- 8 Что входит в информационную архитектуру?
- 9 Какие элементы относятся к визуальному дизайну?
- 10 Что относится к пользовательским исследованиям?
- 11 Для чего дизайнерам понимать Frontend?
- 12 Что такое карта компетенций?
- 13 Какое преимущество у продуктового дизайнера в крупной компании?
- 14 Что такое консистентность в дизайне?
- 15 Что входит в дизайн-систему?
- 16 Что такое CJM?
- 17 Что такое CX (Customer Experience)?
- 18 В чем суть дизайн-мышления?
- 19 Что включает User Flow?





- 20) Что помогает делать CJM?
- 21) Ситуация: Компания готовит запуск нового мобильного приложения для заказа еды. Ваша задача как продуктового дизайнера — разработать удобный и интуитивно понятный интерфейс, который обеспечит пользователям комфортный процесс выбора и покупки блюд. Задания: 1. Анализ потребностей пользователей Вы проводите интервью с потенциальными пользователями. Один из них говорит: "Мне важно быстро находить любимые блюда и оформлять заказ в несколько кликов." Какие элементы интерфейса помогут удовлетворить этот запрос?
- 22) Что такое дизайн-система?
- 23) Какие элементы входят в дизайн-систему?
- 24) Что относится к эвристикам юзабилити Якоба Нильсена?
- 25) Какой принцип UX-дизайна помогает пользователям быстро ориентироваться в интерфейсе?
- 26) Какой метод помогает определить удобство интерфейса?
- 27) Что помогает предотвратить ошибки пользователя в интерфейсе?
- 28) Как называется способ структурирования данных перед их визуализацией?
- 29) Что такое атомарный дизайн?
- 30) Какие элементы входят в юзабилити-тестирование?
- 31) Какой термин обозначает путь пользователя в интерфейсе?
- 32) Что такое User Story?
- 33) Какой параметр юзабилити оценивает сложность выполнения задачи?
- 34) Что такое бренд?
- 35) Что входит в фирменный стиль бренда?
- 36) Как называется зарегистрированное обозначение компании?





- 37 Какой принцип важен для консистентного UX-дизайна?
- 38 Что означает термин "UX"?
- 39 Что такое Wireframe?
- 40 Какая методология помогает решать задачи через проектирование?
- 41 Какой инструмент помогает понять путь клиента?
- 42 Ситуация: Компания готовит запуск нового мобильного приложения для заказа еды. Ваша задача как продуктового дизайнера — разработать удобный и интуитивно понятный интерфейс, который обеспечит пользователям комфортный процесс выбора и покупки блюд. Задания: Информационная архитектура Какой принцип организации информации в приложении поможет пользователю быстрее ориентироваться в меню?
- 43 Что может быть продуктом?
- 44 Кто такой продуктовый дизайнер?
- 45 Какие компании могут быть продуктовыми?
- 46 Какие три аспекта включает принцип «Табуретка Нормана»?
- 47 Что такое User Story?
- 48 Что такое JTBD (Jobs to Be Done)?
- 49 Что такое User Flow?
- 50 Что входит в информационную архитектуру?
- 51 Какие элементы относятся к визуальному дизайну?
- 52 Что относится к пользовательским исследованиям?
- 53 Для чего дизайнерам понимать Frontend?
- 54 Что такое карта компетенций?





- 55) Что такое дизайн-система?
- 56) Какие элементы входят в дизайн-систему?
- 57) Что относится к эвристикам юзабилити Якоба Нильсена?
- 58) Какой принцип UX-дизайна помогает пользователям быстро ориентироваться в интерфейсе?
- 59) Какой метод помогает определить удобство интерфейса?
- 60) Что помогает предотвратить ошибки пользователя в интерфейсе?
- 61) Как называется способ структурирования данных перед их визуализацией?
- 62) Что такое атомарный дизайн?
- 63) Какие элементы входят в юзабилити-тестирование?
- 64) Какой термин обозначает путь пользователя в интерфейсе?
- 65) Что такое User Story?
- 66) Какой параметр юзабилити оценивает сложность выполнения задачи?
- 67) Что входит в CRAFT-методологию?
- 68) Какой процесс помогает пользователю понимать интерфейс?
- 69) Что помогает анализировать клиентский опыт?
- 70) Как называется процесс исследования потребностей клиента?
- 71) Что подразумевает эвристика "Видимость статуса системы"?
- 72) Какой принцип эвристики юзабилити подразумевает, что система должна говорить на языке пользователя?
- 73) Что означает эвристика "Пользовательский контроль и свобода"?
- 74) Какой шаг алгоритма визуализации сложных данных предполагает выделение ключевых элементов для отображения?





- 75) Что такое дизайн-система?
- 76) Что входит в компоненты дизайн-системы?
- 77) Что такое атомарный дизайн?
- 78) Какой вид юзабилити-тестирования предполагает участие 3-8 человек?
- 79) Что такое бренд?
- 80) Что такое фирменный стиль?
- 81) Что такое товарный знак?
- 82) Что такое УТП?
- 83) Что такое брендинг?
- 84) Какой шаг алгоритма визуализации данных предполагает организацию данных с помощью каркаса?
- 85) Что такое паттерны в дизайн-системе?
- 86) Что такое принципы (Foundations) в дизайн-системе?
- 87) Что такое ресурсы (Resources) в дизайн-системе?
- 88) Какой вид юзабилити-тестирования предполагает участие более 50 респондентов?
- 89) Что такое сложность в метриках юзабилити-тестирования?
- 90) Что такое эстетичный и минималистичный дизайн?
- 91) Что такое узнавание вместо припоминания?
- 92) Что такое предотвращение ошибок?
- 93) Что такое гибкость и эффективность использования?
- 94) Что такое помощь в распознавании, диагностике и устранении ошибок?





- 95) Что такое руководство по стилю бренда?
- 96) Что важно учитывать при проектировании интерфейса?
- 97) Что важно в User Story?
- 98) Что означает атомарный дизайн?
- 99) Что важно в User Flow?
- 100) Для чего проводится UX-исследование?
- 101) Какие soft skills важны для дизайнера?
- 102) Ситуация: Компания готовит запуск нового мобильного приложения для заказа еды. Ваша задача как продуктового дизайнера — разработать удобный и интуитивно понятный интерфейс, который обеспечит пользователям комфортный процесс выбора и покупки блюд. Задания: User Flow Пользователь хочет заказать пиццу через мобильное приложение. В каком порядке должны располагаться его действия?
Юзабилити-тестирование Какой метод поможет определить, насколько удобен интерфейс?

