1. Что такое прототипирование?

**Прототипирование** — это процесс создание интерактивного опыта, который включает создание прототипа на основе разработанных мокапов или вайрфреймов.

1. Что такое вайрфрейм?

**Вайрфрейм (каркас, блочная схема)** — это образ продукта низкой точности, с упором на структуру и содержание, схематичное изображение, набросок пользовательского интерфейса будущего продукта.

1. Какие есть виды вайрфреймов?

Вайрфреймы низкой точности

Вайрфреймы высокой точности

1. Для чего необходимы вайрфреймы?

намечается расположение элементов: кнопок, изображений, текстов.

1. Что такое прототип?

**Прототип —** это средне или высоко детализированное представление конечного продукта, которое имитирует взаимодействие пользователя с интерфейсом. Прототипы всегда интерактивные.

1. Для чего необходим прототип?

Прототип необходим для проверки логики функционала.

1. Чем прототип отличается от вайфрейма?

Обычно прототип добавляется уже поверх вайрфрейма и будет являться серединой на пути к высококачественному изображению финального продукта.

1. Что такое мокап (макет)?

Мокап (mockup или mock-up — макет) является полноцветным и детализированным наброском дизайна.

1. Что такое цветовой круг?

Цветовой круг — это круг, состоящий из разных цветов и помогает понять, как разные цвета соотносятся друг с другом и как их можно комбинировать.

1. Какие есть цветовые схемы для работы с цветовым кругом?

Монохроматическая схема

Аналоговая схема

Расширенная схема

Сплит-расширенная схема

Триадическая схема

Четырёхцветная/Прямоугольная схема

1. Какие есть основные правила при работе с цветом?

Система 60-30-10

Контрастность

Сначала серые тона, без цвета

Избегать чисто серых и чисто чёрных цветов

Вдохновляться природой

Добавлять контраст между элементами интерфейса при помощи контрастных цветов

1. Перечислите правила чистого UI-дизайна?

Простые шрифты

Ограниченная цветовая палитра

Не использовать грязные тени

Больше свободного пространства

Использование нужных и полезных элементов

Использование качественных изображений

Простые градиенты

Более простой дизайн

Баланс и выравнивание

Быть последовательным и соблюдать единообразие в интерфейсе

Единая система шрифтов и начертаний

Читаемые заголовки

Визуальная иерархия элементов

Делать различными placeholders, labels и введённые пользователем данные

1. Какие есть виды кнопок?

Кнопки призыва к действию

Кнопки первичного действия

Кнопки вторичного действия

Кнопки третичного действия

Плавающие кнопки действия

1. Что такое типографика?

**Типографика** — это графическое оформление текста.

1. Что такое интерлиньяж?

Межстрочный интервал

1. Что такое негативное пространство?

Негативное пространство — это часть плоскости вокруг линий и между ними.

1. Что такое паттерны сканирования?

Рисунок, по которому человек анализирует информацию

1. Какие есть виды паттернов сканирования?

F и Z

1. Как создать вложенный компонент?
2. Что такое варианты компонентов? Для чего необходимы варианты компонентов?

Варианты — это группы компонентов, которые объединяются в один. Благодаря этому можно в любой момент выбрать, в каком состоянии показать элемент интерфейса.

1. Как создать варианты компонента?
2. Что такое Auto Layout?

Автолейауты – это динамическое свойство в Figma, которое позволяет создать гибкий, адаптивный под изменения размеров контейнера дизайн.

1. Какие существуют свойства у фрейма с Auto Layout?

* Direction (Направление) указывает на то, как будут выстраиваться элементы внутри фрейма с автолейаутом. Может быть horizontal, vertical, wrap.
* Alignment (Выравнивание) указывает тип выравнивания всех элементов внутри фрейма с автолейаутом.
* Spacing between items указывает расстояние между элементами внутри фрейма с автолейаутом.
* Horizontal padding указывает горизонтальные отступы от элементов внутри фрейма (содержимого) и границами контейнера.
* Vertical padding вертикальные отступы от элементов внутри фрейма (содержимого) и границами контейнера.
* Distribution необходим для указания дополнительных параметров для фрейма с автолейаутом.

1. Что такое юзабилити?

**Юзабилити (usability) —** это общая концепция удобства пользовательских интерфейсов при использовании программного продукта, логичность и простота в расположении элементов управления. То есть это то, насколько легко пользователь изучает и взаимодействует с продуктом для достижения своей цели.

**Цель юзабилити** — создать продукт, которым легко пользоваться.

1. Перечислите эвристики Нильсена.
2. Видимость состояния/статуса системы.
3. Дизайн должен говорить на языке пользователей.
4. Пользовательский контроль и свобода действий.
5. Последовательность, единообразие и стандарты.
6. Предотвращение ошибок.
7. Узнавание, а не воспоминание.
8. Гибкость и эффективность/удобство использования.
9. Эстетичный и минималистичный дизайн.
10. Помощь в распознавании, диагностике и исправлении ошибок.
11. Справочные материалы и документация.
12. Какие существуют поведения модульных сеток? Поясните их.

Гибкое поведение, где размеры компоненты зависят от ширины колонки в % соотношении

Фиксированное поведение. Модульная сетка фиксируется по ширине контейнера для сохранения размеров компонентов

Гибридное поведение. содержит как гибкие, так и фиксированные компонент

1. Что такое контрольные точки (брейкпоинты)?

Разрешения, при которых программный продукт меняет своё отображения на экране и адаптируется под различные устройства, называются контрольными точками (брейкпоинтами).

1. Какие существуют основные разрешения для адаптивного дизайна?

десктопная версия (Large и Extra large), версия для планшета (Medium) и мобильная (Small)

1. Сколько колонок включает сетка для планшета?

8

1. Сколько колонок включает сетка для мобильных устройств?

1-4

1. Что такое UI-kit?

UI-kit — это готовый единый набор графических элементов и компонентов пользовательского интерфейса в формате исходного файла.

1. Что может содержать UI-kit?

UI-kit включает в себя:

* Компоненты интерфейса.
* Поведение и различные состояния интерактивных элементов.
* Типографику и иконографику.
* Цветовую палитру.

1. Какие существуют состояния кнопок?

Normal — сообщает, что компонент интерактивен и включен.

Focus — сообщает, что пользователь выделил элемент, используя клавиатуру или другой метод ввода.

Hover & hover off (навести курсор/убрать курсор) — сообщает, когда пользователь навел или убрал курсор на интерактивный элемент.

Active — активное или нажатое состояние сообщает о том, что пользователь нажал на кнопку. В этом состоянии кнопка меняет свой вид на долю секунды, сообщая что действие совершено.

Progress/Loading — используется, когда действие не выполняется немедленно и сообщает, что компонент находится в процессе завершения действия.

Disabled — сообщает, что компонент в настоящее время не является интерактивным.

Pressed — сообщает о моменте нажатия на кнопку.

1. Какие существуют состояния полей ввода?

Normal

Focus

Filled

Error

Disabled

1. Что такое варианты в Figma?

Варианты — это группы компонентов, которые объединяются в один. Благодаря этому можно в любой момент выбрать, в каком состоянии показать элемент интерфейса.

1. Что такое юзабилити-тестирование?

Юзабилити-тестирование — исследование, выполняемое с целью определения, удобен ли некоторый искусственный объект/программный продукт для его предполагаемого применения.

1. Для чего необходимо юзабилити-тестирование?

При помощи юзабилити-тестирования можно проверить:

* Удобство использования интерфейса.
* Удобство навигации.
* Удобство микровзаимодействий.
* Время на достижение цели.
* Конверсия.
* Глубина просмотра страниц.

1. Какие существуют методы юзабилити-тестирование? Поясните их.

Сортировка карточек. Это метод UX-исследования, позволяющий выяснить, как пользователи понимают и классифицируют контент. Респонденты работают с карточками, которые они сортируют по категориям.

Прототипы.

Лабораторное тестирование.

Глубинное интервью.

Коридорное тестирование. Это быстрое, одно из самых простых юзабилити-тестирований разрабатываемого интерфейса, цель которого — убедиться, что пользователи воспринимают его так, как задумано, и найти возникающие при его использовании проблемы. Можно быстро проверить макет или прототип интерфейса на обычных респондентах. Для этого нужно создать макет, сценарий и попросить респондента следовать сценарию при взаимодействии с макетом, для достижения определённой цели.

А/В тестирование. Это сравнение двух (нескольких) вариантов продукта.

Фокус-группы. Фокус-группа — это качественный метод исследования, который предполагает проведение встречи с группой из 6-9 человек для обсуждения вопросов и проблем, связанных с их опытом использования продукта.

Тепловая карта. Отображает касания пользователей на каждом экране или странице. Благодаря этому можно понять с чем пользователь взаимодействует активнее, а на что совсем не обращает внимания. Красный цвет — касаний много, синий — мало.

Эвристическая оценка. Это метод проверки юзабилити, при котором один или несколько экспертов оценивают удобство использования продукта в соответствии с эвристиками Нильсена.

1. Что такое тестовый сценарий?

**Сценарий** — это шаги, которые нужно пройти пользователю для достижения поставленной цели.

1. Что такое тепловая карта?

Тепловая карта — графическое представление данных, где индивидуальные значения в таблице отображаются при помощи цвета.