【笔试真题】网易2015校招-用户研究员

一、名词解释（20%）

二、 扁平化设计拟物化设计O2O卡片分类情绪板因子分析田野调查日志分析

二、简答题（80%）

1. 说说深度访谈与焦点小组访谈的区别。（10%）

2.说说在 web、移动端遇到的可用性问题和解决方案，同时谈谈可用性测试中需要注意的关键问题（从测试方案、 邀约、需求方沟通等方面）。（15%）

3.一家公司想进入智能电视的领域发展，想先做一个可用性评估，重点以下四个方面说说你的研究计划和方法 （20%）（1）市场评估；（2）用户需求；（3）竞品分析； （4）策略建议

4.给了一个轻博客的界面，让人找不合适的地方以及理由，并给出修改建议。（15%）

5.写出三个知名的 SNS 社交网站、微博和博客，然后从传播形式、内容形式和人际关系来阐述它们的区别。（10%） 6.产品经理要求三天深度访谈 20 个用户，并撰写报告，怎么解决这个问题（10%）

选做题 从产品设计、用户体验等角度分析微信和易信的优缺点。

【笔试真题】网易2015校招-用户研究员

1、填空题10道

大部分是考察对网易近期推出的游戏的了解。

有几道印象比较深刻的。

a) 当前主流的只能手机操作系统是ios和\_\_\_

b) 第一视角射击游戏的英文简称是\_\_\_\_

c) 英雄联盟、blabla(这些游戏我只玩过英雄联盟，其他我都忘记了)这些游戏的作战系统和设定都借鉴于\_\_\_\_

d) 《新大话西游2》的代言人是\_\_\_\_

e) 当前手游的主要付费形式是\_\_\_\_

f) 网易最新推出了首轮宣传片《》，正式代理的游戏是\_\_\_\_

2. 定向选择题和不定项选择题 基本是考察对各种游戏和游戏公司的了解，比如会问：

a) 以下游戏中不是某某公司开发的游戏是

b) 下列游戏中不是网易自主研发的游戏是

c) 下列有哪些明星曾经为游戏代言过

d) 下列哪个不是卡牌类游戏

e) 以下画风属于“中国风”的游戏是

f) 《实况俱乐部》属于以下哪种游戏g) Sugar crush是消除类游戏，以下还有哪些属于消除类游戏h) 以下属于2003年之前上线的游戏是还有一些案例分析题，主要考察如何从访谈记录中抓出主要信息。

3. 简答题，每题5分

a) 给出了游戏A和游戏B在游戏特效上的差别，要求用自己的表达形式和语言将结果清晰呈现出来。

b) 游戏设计需要抓住玩家的“兴奋点”，请结合你曾经玩过的一款游戏，列出尽可能多的能在游戏前30分钟抓住“兴奋点”的设计。

c) 游戏中的时装消费是一种炫耀性消费，用研发现时装的再次购买率比较低，请列出这种现象出现原因的假设。

d) 现在按游戏时间收费的方式已经过时，当前的游戏多采用道具购买的形式收费。有的玩家觉得这种收费方式“很绿色，可接受”，但也有玩家认为人民币玩家和免费玩家差距太大，“在现实中没钱，在游戏里还要被歧视”，请从游戏设计的角度分析这两种观点出现的原因。

4. 论述题，两道

a) MMORPG游戏中游戏币的流通成为一个经济系统，用研发现成功的MMORPG游戏中的经济系统保持一个温和的通货膨胀状态，请从用户体验的角度分析其原因。

b) 某语音软件开发了一种将标准普通话转译成文字的功能，先需了解用户对这种功能的评价。请设计方案来完成这一任务，方案中需有方案设计、记录表格、结果分析等部分。