**Контрольные вопросы к лабораторной работе №2**

1. **Какие есть типы целей и чем они отличаются?**

Цель – это конечное состояние, то есть то, чего нужно достичь. Задача – это промежуточный этап, необходимый для достижения цели.

Существует два типа целей:

1)Цели пользователя.

2)Бизнес-цели.

1. **Чем отличается цель от задач?**

Цель – это конечное состояние, то есть то, чего нужно достичь. Задача – это промежуточный этап, необходимый для достижения цели.

1. **Для чего проводится обзор аналогов?**

Следующим важным этапом UX-проектирования является анализ конкурентов.

Просмотр и анализ конкурентов даёт возможность получить вдохновение на создание полезного продукта, получить информацию про функционал (какой и как реализовать), а также даёт возможность понять, как можно удовлетворить определённые потребности бизнеса и пользователей, позволяет понять, как делать нужно, а как лучше не делать в своём продукте.

На данном этапе нужно ответить на вопросы:

* Какие функции должны быть на проекте (обязательные, дополнительные)?
* Какой контент должен располагаться в проекте?

1. **Из каких шагов состоит общий план обзора аналогов?**
2. Составить список основных критериев для сравнения. Критерии для сравнения могут включать в себя: функционал (например, реализация корзины, поиска, каталога), интерфейс (например, навигация, внешний вид).
3. Определить конкурентов. Необходимо определить несколько сегментов конкурентов: со схожей тематикой и функциональностью, с другой тематикой, но схожей функциональностью и с схожей тематикой, но другой функциональностью. То есть необходимо изучить разные виды конкурентов.
4. Сделать скриншоты. Рекомендуется всегда делать скриншоты экранов, чтобы потом можно было более тщательно проанализировать плюсы и минусы в компоновке, визуальной части и сравнить с другими продуктами.
5. Объединить все данные в одном месте.
6. Документировать и представить информацию. Проанализировав всю информацию, ее надо структурировать и представить в приемлемый и понятный вид. В конце необходимо составить список рекомендаций по будущему функционалу и дизайну и краткое объяснение того, как это может быть реализовано на практике.
7. **Что такое референсы и для чего они нужны?**

**Референс** — это вспомогательный рабочий материал, которые используется, чтобы подготовиться к новому проекту и вдохновиться для работы. Может содержать фотографии, иллюстрации, картинки, рисунки, любые графические объекты, физические объекты, примеры чужих работ.

Другими словами, референс — это подборка аналогов, элементы которых можно заимствовать.

1. **Что такое мудборд?**

**Мудборд** — это способ представления референсов, тип визуальной презентации или коллажа, который состоит из подборки изображений, текста, объектов в композиции, объединённых общей идеей или настроением.

1. **Какая цель использования мудборда?**
2. **Что такое стили в Figma и для чего они используются?**

Стили в Figma — это коллекция цветов, шрифтов и эффектов. Стили ускоряют и упрощают работу.

Когда вы создаёте стиль и применяете его к объектам, то при внесении изменений в стиль, эти изменения происходят во всех объектах, в которым он был применён.

1. **Как создать стиль для текста?**

Чтобы создать стиль необходимо в правой панели инструментов в области «Text», «Fill», «Stroke», «Effects» нажать на четыре точки, далее на плюсик,

1. **Как группировать стили?**

Стили можно группировать. Для этого в названии стиля необходимо прописать название группы / название стиля. Слэш формирует группы.

1. **Что такое компоненты и для чего они используются?**

Компоненты удобны для работы с такими элементами дизайна, которые множество раз дублируются в макете.

1. **Как создать компонент?**

Выделить элемент или группы элементов, нажать правой кнопкой мыши и выбрать команду «Create component».

1. **Как найти основной родительский компонент среди всех компонентов в макете?**

Чтобы найти родительский компонент среди всех компонентов, необходимо выделить один компонент и нажать на панели инструментов на иконку в свойствах, отображённую на рисунке 10.

1. **Как настроить переход между экранами в Figma?**