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?

низкой точности и высокой точности

1. Для чего необходимы вайрфреймы?

для того, чтобы на их основе создавать прототипы и мокапы

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?

Вайрфрейм представляет структуру продукта, а прототип – взаимодействие пользователя с интерфейсом

1. Что такое мокап (макет)?

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

1. Перечислите правила чистого UI-дизайна.

* Простые шрифты
* Необходимо выравнивать элементы
* Не использовать грязные тени
* Больше свободного пространства
* Использование нужных и полезных элементов
* 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
* Использовать одну систему отступов/интервалов
* Связанные элементы должны быть расположены ближе друг к другу
* Элементы одного «типа» должны быть расположены на одинаковом расстоянии друг от друга
* Более крупные элементы должны иметь больше свободного пространства вокруг себя
* Пространство между различными логическими блоками должно быть больше, чем пространство между заголовком и текстом внутри каждого блока
* Рекомендуется использовать 3 размера шрифта: для заголовка, подзаголовка и основного текста
* Более важные элементы рекомендуется увеличивать, а менее важные – уменьшать. Главное, чтобы крупных элементов на один компонент было не больше двух
* Не забывать про паттерны сканирования. Необходимо помнить, что существуют две главные траектории, по которым человек считывает информацию — F-паттерн и Z-паттерн
* Не использовать placeholder в качестве label
* Добавлять свободное пространство кнопке
* Рекомендуется использовать формы, состоящие из одной колонки
* Рекомендуется не использовать символы только верхнего регистра в кнопках
* Основной контент страницы/экрана должен располагаться в пределах сетки и быть выровнен по ней

1. Что такое типографика?

**Типографика** — это графическое оформление текста, система оформления текста, с помощью шрифтов, символов и знаков. Она помогает сделать написанный текст приятный и более читабельным для пользователя и читателя.

1. Что такое интерлиньяж?

Междустрочный интервал

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. Обычно цветовой круг построен из первичных, вторичных и третичных цветов, которые называются оттенками

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

Монохроматическая, аналоговая, комплиментарная, сплит-расширенная, триадическая, четырёхцветная

1. Что такое паттерны сканирования?

Главные траектории, по которым человек считывает информацию

1. Какие есть виды паттернов сканирования?

F-паттерн и Z-паттерн

1. Какие есть виды кнопок?

Призыва к действию (купить, войти…), первичного действия (назад, далее…), вторичного действия (отмена…), третичного действия (поделиться…), плавающие кнопки действия (кнопка со значком, может использоваться на первичного действия)