

Kviz: UX i UI osnove (25 pitanja)

1. oktobar 2025.

Uputstvo: Neka pitanja traže **jedan odgovor** (○), neka **više odgovora** (□), a neka **kratak upis** na liniji. Kod višestrukog izbora označi *sve* tačne.

1. **UX vs. UI** — Šta najbolje opisuje odnos UX i UI?
 - ☐ UI je podskup UX-a i bavi se vizuelnim slojem
 - ☐ UX je isto što i UI
 - ☐ UX je podskup UI-a
 - ☐ Nema veze između njih
2. **Heuristike** — „Vidljivost statusa sistema“ znači:
 - ☐ Interfejs mora koristiti žive boje
 - ☐ Sistem uvek obaveštava korisnika šta se dešava
 - ☐ Uvek omogućiti tamnu temu
 - ☐ Koristiti skeuomorfizam
3. **Zakoni** — Obeleži sve tačne tvrdnje:
 - ☐ Fitts: vreme do mete zavisi od veličine i udaljenosti
 - ☐ Hick: vreme odlučivanja raste sa brojem opcija
 - ☐ Miller: neograničena radna memorija
 - ☐ Gestalt: blizina i sličnost pomažu grupisanju
4. **Mentalni modeli** — Glavna korist razumevanja mentalnog modela korisnika je:
 - ☐ Lepši vizuelni stil
 - ☐ Usaglašavanje očekivanja i lakše učenje sistema
 - ☐ Brže renderovanje
 - ☐ Manje servera
5. **Proces dizajna** — Koji redosled je najbliži preporučenom procesu?
 - ☐ Vizuelni dizajn → handoff → istraživanje
 - ☐ Istraživanje → sinteza → IA → prototip → testiranje
 - ☐ Testiranje → IA → istraživanje
 - ☐ Handoff → merenje → definisanje ciljeva
6. **Artefakti** — Obeleži primere artefakata sinteze:
 - ☐ Persone
 - ☐ JTBD izjave
 - ☐ Journey mapa
 - ☐ CSS varijable

7. **Kvalitativno vs. kvantitativno** — „Tree testing“ je tehnika za:
- ☐ Validaciju strukture/nalazljivosti
 - ☐ Statističko poređenje varijanti
 - ☐ Snimanje toplotne mape
 - ☐ Merenje vremena učitavanja
8. **IA & navigacija** — „Card sorting“ može biti:
- ☐ Otvoreni (otkrivanje grupa)
 - ☐ Zatvoreni (validacija)
 - ☐ Histogram
 - ☐ Log transformacija
9. **Tokovi** — Na dijagramu toka, *povratna grana* najčešće označava:
- ☐ Grešku mreže
 - ☐ Iterativni korak ili „nazad na raniji ekran“
 - ☐ Tamnu temu
 - ☐ Offline režim
10. **Mikrointerakcije** — Dobre prakse su:
- ☐ Jasno razlikovati stanja (hover/fokus/aktivno)
 - ☐ Animacije kraće i svrhovite
 - ☐ Sve animacije duže od 5 s
 - ☐ Odmah obavestiti (≈ 100 ms), potvrda do ≈ 1 s
11. **Tipografija** — Preporučeni linijski razmak za dugi tekst je oko:
- ☐ 1,0 ☐ 1,1 ☐ 1,4–1,6 ☐ 2,0
12. **Kontrast** — Minimalni standard za normalan tekst je:
- ☐ AAA ☐ AA ☐ A ☐ Nema standarda
13. **Raspored i mreže** — Dobre prakse su:
- ☐ Konzistentni guteri i margine
 - ☐ Komponente u višekratnicima kolona
 - ☐ Lomiti istu komponentu nasumično preko kolona
 - ☐ Održavati ritam (4pt/8pt)
14. **Mobilna ergonomija** — „Zelena zona palca“ je:
- ☐ Najteže dostupna
 - ☐ Srednje dostupna
 - ☐ Najlakše dostupna
 - ☐ Nema veze s primarnim akcijama
15. **Forme & validacija** — Obeleži tačno:
- ☐ Labele iznad polja
 - ☐ Placeholder umesto labele
 - ☐ Inline poruka i kako ispraviti
 - ☐ Jedan korak za vrlo dugu formu
16. **A11y** — Informaciju je dozvoljeno oslanjati *isključivo* na boju.
- ☐ Tačno ☐ Netačno

17. **Multimedija** — Za pristupačnost videa obavezno je:
- ☐ 60 fps
 - ☐ Titlovi/transkript
 - ☐ 4K rezolucija
 - ☐ Autoplay zvuk
18. **Metrike usabilnosti** — Napiši *jednu* primarnu metriku usabilnosti:
-
19. **Eksperimenti** — A/B test treba da ima:
- ☐ Više hipoteza odjednom
 - ☐ Jednu jasnu hipotezu i definisane guardrail metrike
 - ☐ Nasumične promene
 - ☐ Samo vizuelne razlike bez metričkih ciljeva
20. **Etika** — Dark patterns uključuju:
- ☐ Skriveni troškovi
 - ☐ Prisilna registracija
 - ☐ Jasne i transparentne poruke
 - ☐ Obmanjujući prekidači
21. **Dizajn sistem** — „Dizajn tokeni“ su:
- ☐ Kompletne stranice
 - ☐ Osnovne vrednosti (boje, tipografija, razmaci, radiusi, senke)
 - ☐ Samo ikonice
 - ☐ Bugovi
22. **Handoff** — Navedi *jednu* stvar koju treba jasno specificovati pri handoff-u:
-
23. **Performanse** — Skeleton ekrani i lazy-load smanjuju *percipirano* čekanje.
- ☐ Tačno
 - ☐ Netačno
24. **Tipovi pisama** — Usaglas izbor sa namenom:
- ☐ Serif → dugi pasusi/štampa
 - ☐ Sans-serif → UI/tabele
 - ☐ Display → dugi pasusi
 - ☐ Monospace → kod/tabele fiksne širine
25. **JTBD** — Dopuni šablon: „Kada _____, želim _____, kako bih _____.“

Rešenja (skriveno)

1. UI \subset UX \Rightarrow prvi
2. drugi
3. 1,2,4
4. Usaglašavanje očekivanja
5. Istraživanje \rightarrow sinteza \rightarrow IA \rightarrow prototip \rightarrow test
6. 1,2,3
7. Validacija strukture/nalazljivosti
8. 1,2
9. Povratak/iteracija
10. 1,2,4
11. 1,4–1,6
12. AA
13. 1,2,4
14. Najlakše dostupna
15. 1 i 3
16. Netačno
17. Titlovi/transkript
18. (otvoren odgovor; npr. stopa uspeha zadatka)
19. Jedna hipoteza + guardrails
20. 1,2,4
21. Osnovne vrednosti (tokeni)
22. (otvoren odgovor; npr. stanja/interakcije/ARIA/tokene)
23. Tačno
24. 1,2,4
25. (otvoren odgovor po šablonu)