# 模拟考笔试机经

一个小时的模拟考：不定项选择 2，填空 2，简答 2，综合 1

个人感觉整体难度 4，第一次做题本来会紧张，觉得时间紧，前面简答题打字太多，最后命题设计只有 25 分钟考虑。

选择题：格式塔设计原理，列车由远及近用画图怎么表现（空间关系） 填空：HSB 代表？（hue saturation brightness)

简答：

简述一个自己喜欢的互联网产品的品牌优化的案例。简述 2018UI/UX 设计趋势。

综合：命题设计游戏—微信小程序游戏“萌宠大作战“

# 正式考笔试机经

两个小时的正式考试：不定项选择 5，填空 5，简答 3，综合 2 选 1

个人感觉整体难度 3，几道大题在复习的时候全都打中，综合题预留了一个小时做得比模拟的时候完整，简答题也有时间画图。（第二/三部分会附上复习范围）

选择

某根据埃舍尔的矛盾空间设计的游戏，闭眼选纪念碑谷。

世界几大设计奖项。红点、IF、G-Mark、IDEA（平时关注这个的同学应该没什么问题，主要是害怕没选完整，选不完全不给分的）

PS 合并图层快捷键

Sketch 放大快捷键

Material Design 风格

填空

Amazon 的 AI 机器叫\_，用了\_技术

Uniqlo 设计总监名字叫\_ QQ Family 的大白熊叫\_

可视化设计原则，把\_最大化

简答

讲一个自己最喜欢视频类互联网产品

讲一个自己喜欢的潮流品牌，服装、电子、互联网任何品牌都可以，分析品牌设计简述 1～2 个 iOS 设计原则辅以案例

综合

为一线城市 18-25 岁青少年设计一个视频类社交类产品

（不好意思看到第一道题已经有想法了，第二道题根本没看………总之是一道优化、再设计的 题目，针对 QQ 旗下的一个产品）