**Вопросы к зачету по дисциплине «Дизайн пользовательских интерфейсов»**для студентов специальностей   
1-40 05 01-03 «Информационные системы и технологии»,

1-40 01 01 «Программное обеспечение информационных технологий»;  
1-91 01 03 «Программное обеспечение информационной безопасности мобильных систем»

1. Основы UI/UX-дизайна. Понятие UX-дизайна. Понятие UI-дизайна. Отличия между UI и UX-дизайном. Структура и ключевые этапы разработки UI/UX-продукта (дизайн-процессы).
2. Понятие референса и мудборда. Виды референсов. Типы мудбордов. Структура мудборда.
3. UX-элементы по Джессу Гарретту. Модель «5 уровней UX» Джесси Гарретта. Описание модели.
4. Обзор и анализ аналогичных решений. Виды конкурентов. Общий план проведения конкурентного анализа.
5. Понятие UX-исследования. Общий план проведения UX-исследования. Методы и инструменты UX-проектирования.
6. Понятие целевой аудитории (ЦА) бизнес-продукта. Виды целевой аудитории. Общий план определения и анализа ЦА. Сегментирование ЦА.
7. Метод персонажей. Понятие и структура User Persona. Виды персон.
8. Методы User Story и User Journey, User Story Mapping. Общий план составления User Story Mapping.
9. Понятие пользовательских сценариев. Виды пользовательских сценариев. Сценарии использования (Use Case). Структура Use Case.
10. Карта эмпатии. Виды карт эмпатии. Описание структуры карты эмпатии. Общий план построения карты эмпатии.
11. Методология Jobs to Be Done (JTBD). Основные JTBD. Основные компоненты JTBD. Понятие job story. Отличие job story от user story.
12. Метод Customer Journey Map (CJM). Виды CJM. Основные компоненты CJM. Общий план проектирования CJM.
13. Понятие и виды User Flow. Общий план проектирования User Flow. Основные блоки.
14. Концепция стейкхолдеров. Основные группы стейкхолдеров.
15. Понятие юзабилити. Факторы, влияющие на юзабилити.
16. Эвристика Нильсена. 10 правил дизайна взаимодействия по Якобу Нильсену.
17. Прототипирование. Понятие и классификация структурных схем страниц (вайрфрейм, прототип, мокап). Понятие вайрфрейма, прототипа, мокапа. Виды вайрфреймов. Виды прототипов. Инструменты прототипирования.
18. Понятие пользовательского интерфейса (UI). Фундаментальные элементы и принципы пользовательского интерфейса (UI). Компоненты пользовательского интерфейса (UI).
19. Понятие визуальной иерархии. Задачи и инструменты визуальной иерархии.
20. Стили UI-дизайна. Их характеристики и отличительные признаки.
21. Понятие UI-kit. Элементы и структура UI-kit.
22. Понятие гайдлайнов и их назначение. Структура гайдлайна. Material design. Принципы Material Design. Apple Human Interface Guidelines. Понятие дизайн-системы.
23. Понятие и типы композиции. Общие законы композиции. Элементы и средства композиции в дизайне.
24. Принципы Гештальта. Применение принципов Гештальта в дизайне.
25. Значение и свойства цвета. Цветовые модели. Понятие и использование цветового круга. Правила распределения цветов в UI-дизайне.
26. Понятие текста в интерфейсе. Понятие типографики. Основные параметры текста. Основные правила при работе с текстом.
27. Понятие и виды юзабилити-тестирования. Тестовые сценарии. Методы юзабилити-тестирования.