**Grile P1 ( 2022)**

* Scalarea la rezolutie diferita presupune:
* Design-ul sacrifica consistenta in favoarea lizibilitatii
* Nici una
* Designu-ul sacrifica lizibilitatea in favoarea consistentei

2.Caracteristicile care fac parte din evaluarea tonului si a etichetei sunt :

a. Limba de comunicare ,claritatea textului , lungimea si organizarea textului , agresivitatea limbajului.

b. Agresivitatea limbajului , mesaje politicoase si continut deranjat

c. Limba de comunicare, claritatea textului , agresivitatea limbajului .

3. Ce este principul similitudinii ?

a. Princiul proximitatii afirma ca obiectele care sunt apropiate sau in proximitate unele de altele tind sa fie grupate impreuna .

b. Principiul proximitatii afirma ca elementele care sunt similare tind sa fie percepute ca un grup unificat.

c. Toate raspunsurile sunt corecte .

4. Dialogul cu utilizatorul se foloseste :

a. Cand utilizatorul doreste sa citeasca un mesaj

b. Cand utilizatorul nu trebuie sa actioneze

c. pentru a ghida atentia utilizatorului asupra unei sarcini

5. O caracteristica a responsive design este:

a. Se ofera scalabilitatea proportiilor aplicatiei

b. Nu se ofera accesibilitate pe sisteme de operare mobile

c. Nu se folosesc procentele pentru calculul dimensiunilor , in loc de pixeli

6. O posibila proiectare eronata se refera la :

a. elementele nu sunt distorsionate

b. wrapping menus

c. utilizarea unitatilor relative pentru a seta latimea unei imagini

7. Cei mai multi dintre clienti nu mai folosesc serviciile unei companii deoarece:

a. sunt dezamagiti de serviciile primite

b. trec la un alt competitor de pe piata

c. cred ca, companiei nu ii pasa de ei

8. Exemple de suport IA in proiectarea UX sunt :

a. Emotion AI, analiza complexa a datelor , ierarhizare

b. Emotion AI, chatbots , automatizare

c. Emotion AI, analiza complexa a datelor , reclame generalizate

9.Printre principiile de prezentare a informatiei pe ecran sunt:

a. Cresterea cantitatii de informatie

b. Gruparea informatiilor de diferite tipuri in acelasi loc

c. Afisarea informatiei intr-un format standard

10. Din punctul de vedere al prezentarii informatiilor pe o interfata , privirea utilizatorului trebuie condusa de catre centrul zonei de lucru, nu spre margini , aceasta regula defineste:

a. Alinierea

b. Proportia

c. Echilibru

11. Pentru a afla 75% din problemele de utilizare a unei interfete este nevoie de :

a. 5 evaluatori

b. 15 evaluatori

c. 30 evaluatori

12. Fluid layout la rezolutie diferita presupune:

a. design-ul sacrifica consistenta in favoarea lizibilitatii

b. design-ul sacrifica lizibilitatea in favoarea consistentei

c. nici una

13. Tehnologia Force Touch include:

a. Utilizarea in Apple Watch si MacBook

b. senzori care fac distinctia intre o atingere si o apasare mai puternica

c. toate raspunsurile sunt corecte

14. Principiile Gestalt pentru perceptie sunt :

a. Principiul proximitatii , principiul similitudinii , principiul continuitatii, principiul rationamentului si principiul memoriei.

b.Principiul proximitatii , principiul similitudinii, principiul continuitatii si principiul rationamentului

c. Principiul proximitatii , principiul similitudinii si principiul continuitatii

15.Euristica in proiectarea interfectelor utilizator asigura:

a. Eficienta

b. toate raspunsurile sunt corecte

c. Eficacitatea

16. Uzabilitatea

a. Face ca sistemul sa nu fie usor de invatat, de folosit, de retinut si placut din punct de vedere subiectiv

b.Se adreseaza relatiei dintre aplicatie si utilizator

c.Este o metoda prin care se arata utilizatorului cum sa nu foloseasca site ul

17. In proiectarea aplicatiilor mobile trebuie tinut cont :

a. Publicul tinta

b. Ca prima impresie sa fie buna

c. Doar de fluxul actiunilor

18. Metodele de evaluare ale gradului de utilizare ale unei interfete sunt :

a. observare ,indrumare , metode cognitive analiza video

b.observare , chestionare , dialog, analiza video

c. observare , chestionare metode cognitive , analiza video

19. Conform regulilor de proiectare a interfetelor d.p.d.v al folosirii numarului optim de culori ,

Pe o interfata , se recomanda folosirea :

* 3-4 culori pe o fereastra , 7 pentru o interfata
* 4-5 culori pe o interfata , 7 pe o fereastra
* 3-4 culori pe o fereastra , 3 pe o interfata

20. Interactiunile inconsistente se refera la :

a. supraaglomerarea site-ului

b. a da click pe o imagine urmand sa se intample ceva

c. faptul ca diverse categorii de actiuni pot fi declansate de aceeasi manevra.

**Grile P2 (2022) (diferenta pana la nr 20 a picat din P1)**

* Ce reprezinta augmented reality ?

a. se refera la imagini reale proiectate pe ecran

b.este un mixaj real intre imagini reale si imagini sintetice

c. se refera la ambiante artificiale create pe calculator care ofera o simulare a realitatii

* Metodele de evaluare ale gradului de utilizare ale unei interfete sunt :

a. observare, chestionare, dialog, analiza video

b.observare , chestionare, metode cognitive , analiza video

c. observare, indrumare, metode cognitive , analiza video

3. Tendintele in 2020 in UI si UX au fost :

a. Microanimatii, caracteristici organice , minimalism , navigare thumb-friendly, chatbots/machine learning

b. Modul intunecat/dark mode, suport media divers, elemente 3D pe forefront , focalizare pe viteza de interanctiune pe pagina si pe user experience

c. Microanimatii , caracteristici organice, minimalism, navigare thumb-friendly

4. Cele 5 principii care tin de factorul uman la rezolutie sunt:

a. Limbajul , prezentarea , culorile, tonul & eticheta si consideratii speciale (standard ,dizabilitati,etc)

b. Textul , limba, interfata, contrastul si mesajele politicoase

c. Limbajul , prezentarea, culorile , tonul si eticheta

5. Selectati fraza corecta :

a. designerii UI au sarcina de a decide modul in cara va arata interfata de utilizator , iar designerii UX sunt responsabili de modul in care functioneaza interfata utilizator

b. UI si UX sunt acelasi lucru

c. designerii UX au sarcina de a decide modul in care va arata interfata de utilizator iar designerii UI sunt responsabili de modul in care functioneaza interfata utilizator

6. Tendintele 2021 in UI si UX sunt :

a.Microanimatii, caracteristici organice , minimalism, navigare thumb-friendly ,chatbots/machine learning

b. Modul intunecat/ dark mode , suport media divers , elemente 3D pe forefront, focalizare pe viteza de interactiune pe pagina si pe user experience

c. Microanimatii , caracteristici organice , minimalism, navigare thumb-friendly.

7. Lungimea potrivita a unei casete de cautare este de :

a.20 de caractere

b. 27 de caractere

c. 18 caractere

8. Culorile complementare sunt :

a. culorile care prin amestecul optic redau culoarea neagra

b. culorile care prin amestecul optic redau lumina alba

c. culorile care prin amestecul optic nu redau lumina alba

9. Exemple de suport IA in proiectarea UX sunt :

a. Emotion AI, chatbots, automatizare

b. Emotion AI , analiza complexa a datelor , reclame generalizate

c. Emotion AI , analiza complexa a datelor, Ierarhizare