

一、单选题

1. 用户体验地图包含的元素较多，以下哪个选项有误？

- A. 用户期望、行为（doing）、痛点、爽点、感受、体验、机会点
- B. 行为（doing）、想法（thinking）、痛点、爽点、感受、体验、机会点
- C. 用户期望、想法（thinking）、痛点、可用性测试点、感受、体验、机会点
- D. 用户期望、行为（doing）、想法（thinking）、痛点、爽点、机会点

2. 那些不属于用户研究的定性研究方法？

- A. 用户访谈
- B. A/B 测试
- C. 情境访谈
- D. 卡片分类

3. AARRR 模式不包括以下哪点？

- A. 提高活跃度
- B. 提高留存率
- C. 提高转化率
- D. 获取用户

4. 双钻模型将设计过程大致分为四步，其中不包括（ ）？

- A. 探索和调研
- B. 共性和差异
- C. 发展和构思
- D. 传达和实现

5. 概念设计报告不包括（ ）？

- A. 用户体验旅程图
- B. 信息架构图
- C. 产品设计规范文档
- D. 线框图

6. 小程序的交互设计指南包括哪些内容？

- A. 友好礼貌、清晰明确、便捷优雅、统一稳定
- B. 友好礼貌、清晰明确、提高效率、统一稳定
- C. 友好礼貌、灵活多变、便捷优雅、统一稳定
- D. 友好礼貌、持续发展、便捷优雅、统一稳定

7. 下列不是视觉规范的一项是（ ）？

- A. 字体
- B. 组件

C.列表

D.接口

8. 以下哪项为常用于产品线框图的工具。

A. Adobe XD、Axure、Sketch、PPT

B. Adobe XD、Axure、Sketch、CAD

C. 墨刀、After Effect、Sketch、PPT

D. Mockplus、Axure、Unity、Sketch

9. 下列哪项对产品原型的表述是错误的？

A. 原型（prototype）最早用在工业设计领域。高保真原型几乎呈现了产品视觉表现层的所有可感知的功能。

B. 高保真原型没有动态数据

C. 原型包括用户体验地图

D. 高保真原型极度接近产品的最终形态。

10. 关于用户画像的说法，错误的是（ ）？

A. 用户画像（Persona），也叫人物模型。

B. 用户画像，是交互设计中一个独特而强有力的工具，它一定是具体真实的用户

C. 范围层、战略层、框架层、结构层、表现层

D. 用户画像的特性来源于研究众多真实用户的行为和动机

11.Nielsen 提出的可用性的五个指标（ ）？

A.易学性、易记性、容错性、交互效率和用户满意度

B.对齐、对比、对称、均衡、闭合

C.有效性、统一、容错、效率和主观满意度

D. 易学性、一致性、容错性、交互效率和用户满意度

12. 设计自查不包括以下哪个层次？

A.目标分析

B.负载均衡

C.交互过程与反馈

D.页面元素

二、多选题

1.标注交互设计说明文字要注意（ ）

A.交互说明使用文字，且要精简和有助于阅读

B.页面间的跳转逻辑准确，且关联性清晰

C.充分考虑内容元素的特殊状态

D. 页面交互说明建议叙述，不使用动效

2.关于产品线框图的说法正确的是（ ）

- A.产品线框图，也叫产品界面布局图，一般的线框图使用线条、方框和灰阶色彩填充。
- B.是产品较清晰的骨架，引导界面的布局及概念，能够帮助设计团队讨论具体产品的界面层次和导向。
- C.这些线框图多为灰阶的低保真布局图，主要呈现信息层次以及流向，体现了用户场景的故事描述。
- D.线框图将实践前面的功能结构图，信息框架图，以及功能优先级，建立产品设计逻辑。
- E.线框图的绘制非常方便，很多工具都用于线框图的绘制，比如：Sketch，Adobe XD，Axure，甚至 ppt，或者直接手绘。甚至在较早年间，不少产品设计团队使用线框图来做产品纸质原型来完成初期的设计验证。
- 3.在交互设计精髓 4 书中提到，在消费者领域构建用户画像的主要步骤，按顺序为（ ）
- A.综合各种特征，阐明目标，检查完整性和冗余
- B.指定人物模型类型，进一步描述特性和行为
- C.将访谈主题和行为变量对应起来，找出重要的行为模型
- D.根据角色对访谈对象分组，找出行为变量

答案 (单选)

1C

2B

3C

4B

5A

6A

7D

8A

9C

10B

11A

12B

答案 (多选)

1ABCD

2ABCDE

3DCAB