قائمة الاسئلة

تصميم واجهة المستخدم/ تجربة المستخدم - (UxUi)- المستوى الثاني -قسم جرافيكس - عام+موازي - مركز الحاسب الآلي - الفترة - درجة الامتحان

م/ غدير عبدالله السنيدار

1) واجهة المستخدم هي....
1) Customer Experience -
2) User Interface +
3) User Client -
4) User Experience -

2) الشاشة أو العرض الذي يسمح للمستخدم بالتفاعل بشكل صحيح مع المنتج...
1) Customer Experience -
2) User Interface +
3) User Client -
4) User Experience -

3) تجربة المستخدم هي....
1) Customer Experience -
2) User Interface -
3) User Client -
4) (User Experience +

4) يعتبر من تصنيفات تجربة المستخدمUX …
1) الالوان color -
2) الطبقات Layouts -
3) User Client -
4) User Research +

5) تلعب دورا حاسما في دعم نجاح رواد الأعمال والشركات الناشئة....
1) CX -
2) UX & CX +
3) HX -
4) UX -

6) واجهة المستخدم UI جزء من ....
1) Customer Experience -
2) User Interface -
3) User Client -
4) User Experience +

7) ليس من مراحل التصميم…
1) Understand -
2) Ideate -
3) Decide -
4) لاشيء مما سبق +

8) الانطباع الذي يكونه العملاء عن العلامة التجارية يسمى.....
1) UX -
2) CX +
3) SX -
4) Ui -

9) يلعب دورًا محوريًا في نجاح أي منتج لتوفير رؤية سلسة وممتعة..
1) UX -
2) CX/UX -
3) SX -
4) Ui +

10) يندرج تحت دراسة تجربة المستخدم "Experience User".
1) - المستخدم تدفق مخطط" User Flow
2) - "المستخدم عن البحث" User Research
3) - Layout
4) + أ/ب

11) تتعبر التجربة الشاملة للتفاعل مع العملاء وبناء علاقة طويلة الأمد...
1) + CX
2) - UX
3) - HX
4) - CXUX

12) مراحل اختبار قابلية الاستخدام من خلال...
1) - تحديد المستخدمين المستهدفين
2) - تحليل الأهداف
3) - تقديم التوصيات
4) + أ/ب/جـ

13) هو نمط تصميم بسيط يتميز بعناصر ثنائية الأبعاد وألوان صلبة وحواف ناعمة ومساحة بيضاء واسعة.
1) - التصميم نيومورفيزم
2) + التصميم المسطح
3) - مورفيزم الزجاجي
4) - أ/ب

14) ....يمثل المرئي التصميم" Visual Design
1) + Ui
2) - UX
3) - CXUX
4) - SX

15) من يعتبر والهدف والرؤية الخطة Plan, Goals, Vision
1) - المستهدفة الشخصية User Persona
2) + المستخدم استراتيجية Ux Strategic
3) - المستخدم بحثUser Research
4) - User Flow

16) ضمن المستخدم شخصية User Persona
1) + UX
2) - CX
3) - SX
4) - Ui

17) قرص عسل تجربة المستخدم
1) + موثوق
2) - العمل الفردي
3) - التباين
4) - التكرار

18) ترتيب العناصر حسب الاولوية
1) - التباين
2) - التوازن
3) - التقارب
4) + التسلسل

19) أقل حجم خط يستخدم لتجربة مستخدم صحيحة
1) + 12
2) - 10
3) - 14

4) - 20

20) فائدة المكون في التصميم "Component"
1) - تطبيق الانميشن والتفاعل
2) + تطبيق الانميشن والتفاعل حل التكرار
3) - حل تكرار العناصر
4) - لاشيء مما سبق

21) هو اتجاه تصميم ظهر لاول مرة ويتم تطبيقه بتأثير التزجيج.
1) - التصميم نيومورفيزم
2) - التصميم المسطح
3) - ب/د
4) + مورفيزم الزجاجي

22) ليس من مراحل التصميم
1) - Understand
2) - Ideate
3) - Decide
4) + لاشيء مما سبق

23) من مراحل التصميم
1) + Understand
2) - Sketch
3) - wireframe
4) - prototype

24) خطوات تصميم UXUI
1) - Sketch
2) - Wireframe
3) - Prototype
4) + كل مما سبق

25) يندرج تحت دراسة تجربة المستخدم "Experiences User".
1) + المستهدفة الفئة" User Persona
2) - SX
3) - Visual Desigm
4) - Layout

26) يحتوي قرص العسل على عناصر التي يقاس بها تحسين تجربة المستخدم ومنها.
1) - مفيد
2) - مرغوب
3) + كل مما سبق
4) - سهولة استخدام

27) هو نمط حديث بجمع بين سيكيومورفيزم والتصميم المسطح.
1) + التصميم نيومورفيزم
2) - التصميم المسطح
3) - أ/د
4) - مورفيزم الزجاجي

28) مراحل اختبار قابلية الاستخدام من خلال
1) - تحديد المستخدمين المستهدفين
2) - تقديم التوصيات
3) + كل مما سبق
4) - تحليل الأهداف

29) هو نمط تصميم بسيط يتميز بعناصر ثنائية الأبعاد وألوان صلبة وحواف ناعمة ومساحة بيضاء واسعة
1) - التصميم نيومورفيزم
2) + التصميم المسطح

3) - مورفيزم الزجاجي
4) - كل مما سبق

30) تتعبر التجربة الشاملة للتفاعل مع العملاء وبناء علاقة طويلة الأمد
1) - Ux
2) + Cx
3) - HX
4) - CX/UX

31) يعتبر تصميم نموذج أولي منخفض الدقة بدائي
1) - prototype
2) - Testing
3) - Highe
4) + wireframe

32) أساسيات التصميم البصري
1) + التقارب
2) - مفيد
3) - امكانية الوصول
4) - مرغوب

33) من خطوات تصميم UxUi
1) - Prototype
2) + أ/د
3) - Understand
4) - Sketch

34) من المشاكل التي يقع فيها مبتدئ مصمم ال Ux
1) + إهمال تطوير التصميم
2) - تحليل المهام
3) - رفع التقارير
4) - تحسين التجربة

35) من اختبار قابلية الاسخدام
1) - اهمال ذوي الاحتياجات
2) + تحليل البيانات والمهام
3) - فهم المشكلة
4) - العمل الفردي

36) تعتبر تجربة المستخدم جزء من
1) - Ux
2) + Cx
3) - Ui
4) - كل مما سبق

37) تعتبر تجربة العميل التجربة الشاملة لـ
1) + Ui / UX
2) - Cx
3) - Ux
4) - لاشيء مماسبق

38) تلعب دورا حاسما في دعم نجاح رواد الأعمال والشركات الناشئة
1) - Cx/Ui
2) - UX/Ui
3) + Cx/Ux
4) - لاشيء مما سبق

39) في يهتم من How it Look
1) + UI

2) - UX
3) - UI/UX
4) - Cx/UX

40) يمثل تجربة المستخدم في
1) - الألوان
2) + السرعة
3) - التباين
4) - المحاذاة