

《界面设计》复习资料

第 1 章：初识 Sketch

单项选择题

1. (A) 是平衡商业、设计和体验的执行者。

A. 交互设计师

B. 产品经理

C. 视觉设计师

D. 平面设计师

【注释】：第一章 1.1 第 2 页 交互设计师这个作为平衡商业、设计和体验的执行者，经过多年的发展，愈发得到了产品和技术的认可

2. 对于交互设计师来说，下列对 Sketch 描述不正确的是 (D)

A. 上手简单

B. 功能强大

C. 同时能满足交互和视觉的设计需求

D. 没有 Photoshop 好用

【注释】：第一章 1.1 第 2 页 似乎交互设计师需要一款上手简单，但功能强大的全能型设计工具，最好能同时满足交互和视觉的设计需求，来帮助自己完成蜕变，这款神奇的工具就是 Sketch

3. Sketch 是一款轻量、高效的 (A) 设计工具。

A. 矢量

B. 位图

C. 绘图

D. 修图

【注释】：第一章 1.2.1 第 3 页 Sketch 是 Bohemian Coding 公司开发的一款轻量、高效的矢量设计工具

4. Sketch 60 版本是哪一年发布的 (D)

A. 2016

B. 2017

C. 2018

D. 2019

【注释】：第一章 1.2.1 第 3 页，Sketch 的发展历程图中有相关信息，2019 年 Sketch60 发布，全新的组件面板

5. 下面对 Sketch 描述不正确的是（ D ）

- A. 支持矩形工具
- B. 支持文字工具
- C. 支持布尔运算

D. 位图编辑工具

【注释】：第一章 1.2.1 第 3 页 Sketch 是一款矢量设计工具，支持矩形工具、文字工具、布尔运算等功能

6. 以下图像编辑，使用 Sketch 不能实现的是（ D ）

- A. 调整大小
- B. 转换格式
- C. 添加蒙版

D. 套索选取

【注释】：第一章 1.2.2 第 5 页 Sketch 虽然不是一款位图编辑器，但是它同样支持对图像进行简单的处理，如调整大小、转换格式、添加蒙版等

7. 下列关于 Sketch 和 Photoshop 的特性对比不正确的是（ A ）

A. Sketch 支持位图处理 Photoshop 不支持

- B. Sketch 文件小于 Photoshop 文件
- C. Sketch 运行速度比 Photoshop 快
- D. Sketch 有移动组件 Photoshop 没有

【注释】：第一章 1.2.5 第 9 页 Sketch 和 Photoshop 的特性对比，Sketch 文件小于 Photoshop 文件，Sketch 运行速度比 Photoshop 快，Sketch 有移动组件 Photoshop 没有，Sketch 不支持位图处理 Photoshop 支持，Sketch 单文档多画板 Photoshop 单文档单画板，Sketch 是轻量级软件 Photoshop 是重量级软件

8. 以下哪个插件可以轻松为设计稿生成标注（ A ）

A. Sketch Measure

- B. Kitchen

C. Overflow

D. Sketch Isometric

【注释】：第一章 1.2.2 第 6 页，通过 Sketch Measure 插件，很容易为设计稿生成标注

9. 下面对 Sketch 软件下载描述正确的是 (D)

A. 目前只能通过 Sketch 官网下载安装

B. 仅限于 Mac OS 系统使用

C. 下载需要付费

D. 以上都对

【注释】：第一章 1.3.1 第 9 页，Sketch 软件目前只能通过 Sketch 官网下载安装，且仅限于 Mac OS 系统使用，属于收费软件，需要支付 99 美元

10. Sketch 添加多个页面的方式 (B)

A. 双击 “Pages”

B. 单击 “Pages” 右侧的 “+” 按钮

C. 单击 “Pages” 右侧的 “-” 按钮

D. 单击 “Pages” 右击新建页面

【注释】：第一章 1.4.3 第 16 页 添加页面的方法，单击 “Pages” 右侧的 “+” 按钮即可

11. Sketch 成功保存后的文件后缀为 (C)

A. GIF

B. TIFF

C. sketch

D. FLA

【注释】：第一章 1.5 第 21 页 第七步成功保存后的文件后缀为 “. sketch”

12. (A) 包括所有第三方插件。

A. Plugins 菜单

B. File 文件

C. Arrange 排列

D. Window 窗口

【注释】：第一章 1.4.1 第 15 页 一般来说，用得最频繁的是 Plugins 菜单，因为其中包括所有的第三方插件

多项选择题

13. 为了将产品变得（ AB ），交互设计行业应运而生。

- A. 好看
- B. 好用
- C. 好玩
- D. 好学
- E. 好听

【注释】：第一章 1.1 第 2 页 为了将产品变得“好看”和“好用”，交互设计行业应运而生

14. 下列哪些是 Sketch 的优势（ ABCDE ）

- A. 界面简单易上手
- B. 高、低保真原型一键切换
- C. 团队协作
- D. 自带组件库
- E. 丰富的第三方插件

【注释】：第一章 1.2.2 第 3-7 页 Sketch 的优势包括以上答案的内容，除此之外还支持简单图像处理

15. 新时代交互设计师除了要会“交互”以外，还需要（ ABD ）。

- A. 懂产品
- B. 懂技术
- C. 懂剪辑
- D. 懂视觉
- E. 懂手绘

【注释】：第一章 1.1 第 2 页 新时代的交互设计师不能只会“交互”，还需要懂“产品”“视觉”和“技术”

16. 工具栏主要放置（ ABD ）等工具

- A. 矩形

B. 文字

C. 贴图

D. 椭圆

E. 图层

【注释】：第一章 1.4.2 第 16 页 工具栏主要放置矩形、文字、椭圆等工具

17. 下列对图层描述正确的是（ABC）

A. 通过图层区域，可以快速定位到具体的图层

B. 图层可以设置成隐藏

C. 双击图层名称，可以对图层进行重命名

D. 多个图形只能放在同一图层

E. 在当前图层可以对不同图层的图进行编辑

【注释】：第一章 1.4.4 第 17 页 通过图层区域，可以快速定位到具体的图层；单击“眼睛”图标对图层进行显示、隐藏操作；同样的双击图层名称，即可对图层进行重命名

18. 导出图形时可以选择（CDE）等格式。

A. MAV

B. MOV

C. PNG

D. JPG

E. TIFF

【注释】：第一章 1.5 第 20 页 第五步，导出图形时可以选择 PNG、JPG、TIFF 等格式

填空题

19. Sketch 自带根据官方规范设计的 [IOS](#) 和 [Material Design](#) 组件库。

20. Sketch 专门为网页、[移动端](#)设计提供优化和支持。

21. Sketch 是一款能同时满足[交互](#)和[视觉](#)设计需求的工具。

22. 使用 Sketch 自带的 [Symbol](#) 可以很容易地在高、低保真原型图中进行切换。

23. Sketch

对于团队说是一款效率很高的设计工具，意味着能快速推进团队创意到具体方案的落地。同时，结合 Sketch 自带的 [Symbol（组件）](#)和[版本回溯功能](#)，可以从容应对项目的快速迭代。

24. 谷歌全栈设计师 Siddhartha 打造了一款 Sketch 插件 [Sketch Material](#)。

25. 在[官网下载](#)当前最新的版本 Sketch Version 83.1 后，打开名称为“Sketch”的金色钻石图标即可使用。这样直接省略了中间的安装步骤，十分方便。

26. Sketch 主要分为[菜单栏、工具栏、页面、图层、画布、检查器](#)等几部分。

27. 画布是使用 Sketch 进行创作的核心，在 Sketch 中，正中央区域就是画布，画布是可以[无限延伸](#)的，即画布没有规定[大小](#)。

28. 检查器是为具体图层配置参数属性的一个区域，在检查器中，用户可以对图层大小进行[编辑、旋转、上色、添加阴影](#)等操作。

29. 导出的操作，选中创作的项目，在 Sketch 界面右下角选择“[Make Exportable](#)”选项。在展开的面板中，单击“Export Oval”按钮即可。

30. 保存 Sketch 文件，完成作品后，保存 Sketch 文件，选择“[File](#)”→“[Save](#)”命令，（或按“Command+S”组合键）。

31. 调整圆形的填充和边框颜色。通过检查器的“Fills”（填充）和“Borders”（边框）选项区域，分别选中“[Fill](#)”和“[Color](#)”复选框，选择自己想要的颜色。

32. 调整椭圆的比例大小。通过检查器的“[Size](#)”，调整椭圆的宽度（Width）和高度（Height），使其成为圆形。如果单击“[锁](#)”图标，则锁定了椭圆的高度和宽度按照固定比例进行调整。

33. 选择存储位置和为文件命名。在弹出的保存框中，选择文件需要存放的位置，在“[Save As](#)”右侧输入框中为文件命名，再单击“Save”按钮，即可完成 Sketch 文件的保存，方便下次打开该文件继续编辑使用。

名词解释题

34. **产品架构图**:产品经理给出的一张能让相关利益人员直观了解产品项目商业模式、业务流程和设计思路的图像。

【注释】：第一章 1.6.3 第 27 页 产品架构图是由

产品经理给出的一张能让相关利益人员直观了解产品项目商业模式、业务流程和设计思路的图像

35. **图层：**文字、表格、图形等元素如同一张张透明胶片一样叠放在一起，胶片之间独立且可以叠加，这就是人们通常所说的图层。

【注释】：第一章 1.4.4 第 17 页 图层，文字、表格、图形等元素如同一张张透明胶片一样叠放在一起，胶片之间独立且可以叠加，这就是人们通常所说的图层
简答题

36. **Sketch 使用群体以哪些人员为主？**

答：Sketch 的使用群体以产品、设计相关从业人员为主，包括但不限于产品经理、交互设计师视觉设计师、用户体验设计师等。此外，前端工程师亦可使用并从中受益。

【注释】：第一章 1.2.1 第 3 页 Sketch 是什么

37. **从哪个功能可以体现出团队协作优势这一点，具体展开说明。**

答：Sketch 并不仅仅满足于作为一个孤立设计师的生产力工具，而是想要打造更多设计师协同作业的可能，Sketch 47 Beta 版本中的 Libraries 功能更新透露了这一个信息。通过统一的 Libraries，多名设计师可以直接调用公共组件库、像搭建积木一样搭建自己的设计稿。难能可贵的是，公共组件库更新后，个人设计稿调用的组件也会同步进行更新。

【注释】：第一章 1.2.2 第 7 页 团队协作

38. **在没有接触 Sketch 之前，大部分企业的产品开发流程是怎样的？**

答，都是由交互设计师通过 Axure 完成线框图绘制，再交由视觉设计师使用 Photoshop 输出视觉设计稿，最后交付前端工程师对照多份文稿来还原。

【注释】：第一章 1.2 第 2-3 页 Sketch 简介

39. **在 Sketch 中画一个椭圆的具体步骤。**

答：首先新建一个文件，然后通过工具栏的椭圆工具插入，或者通过工具栏的“Insert”→“Shape”→“Oval”命令插入。

【注释】：第一章 1.5 第 19 页 创作一个内容的第一、二步

第 2 章：快速入门

单项选择题

1. 交互设计师使用 Sketch 就是为了更好地完成产品项目的 (C) 工作。

- A. 视觉设计
- B. 动画设计
- C. 交互设计
- D. 平面设计

【注释】：第二章 敲黑板画重点部分 第 31 页 交互设计师使用 Sketch 就是为了更好地完成产品项目的交互设计工作

2. 交互设计师需要全程参与产品的 (B)，与产品团队的人员达成共识，要让自己的交互设计水平得到所有人的认可。

- A. 研发
- B. 讨论
- C. 美术部分
- D. 开发

【注释】：第二章 2.1.3 第 34 页 全局观中说明了交互设计师需要全程参与产品的讨论。

3. 交互指的是产品与它的使用者之间的互动过程，而交互设计师则是秉承以用户为中心的设计理念，以 (B) 为原则，对交互过程进行研究并展开设计的工作人员。

- A. 个人体验度
- B. 用户体验度
- C. 老板体验度
- D. 员工体验度

【注释】：第二章 2.1.2 第 33 页 交互设计师的定义，交互指的是产品与它的使用者之间的互动过程，而交互设计师则是秉承以用户为中心的设计理念，以用户体验度为原则，对交互过程进行研究并展开设计的工作人员

4. 交互设计师需要对 (C) 的全局了如指掌，如产品的现状特性、产品的目标及产品的设计流程等。

- A. 内容
- B. 大纲

C. 产品

D. 美术

【注释】：第二章 2.1.3 第 34 页 全局观中提到交互设计师需要对产品的全局了如指掌

5. 交互设计师也需要有 (B)，明确用户的目标是什么，让用户使用产品的时候不要做多余的操作，更好地完成目标。

A. 同情心

B. 同理心

C. 爱心

D. 宽容心

【注释】：第二章 2.1.3 第 35 页 交互设计师和产品经理一样都需要有同理心，满足用户的需求，了解用户的目标

6. 所有的交互设计都是围绕 (D) 进行服务的，不能顺利完成用户目标的交互，都是没有意义的。

A. 完成甲方的目标

B. 完成个人的目标

C. 完成公司的目标

D. 完成用户的目标

【注释】：第二章 2.1.1 第 32 页 交互设计师的三要素中说明了所有的交互设计都是围绕完成用户目标进行服务的，不能顺利完成用户目标的交互，都是没有意义的

7. 交互设计师还必须懂得 (B)，在页面具体化的时候就知道最后的页面大概是什么样子。

A. 动画

B. 审美

C. 研发

D. 修图

【注释】：第二章 2.1.3 第 34 页 审美能力中提到交互设计师还必须懂得审美

8. 了解 (B) 可以使产品设计更贴合用户。

- A. 用户的目标
- B. 用户的特征**
- C. 产品的特征
- D. 用户的权限

【注释】：第二章 2.1.8 第 40 页 用户特征：包括生理特写、社会特征，了解用户的特征可以使产品设计更贴合用户

9. 使用 (D) 在配合虚线制作技巧可以快速绘制出散点图

- A. 几何工具
- B. 矢量工具
- C. 直线工具
- D. 铅笔工具**

【注释】：第二章 2.3.1 第 51 页 结合铅笔工具的自由性和虚线技巧，可以利用铅笔绘制散点图，并且有相关步骤。首先，使用铅笔工具乱花一通，然后设置铅笔工具的线条为虚线效果，即可得到散点图

10. 想要快速制作一个六边形应该选择 (A)

- A. 其他形状**
- B. 矩形工具
- C. 铅笔工具
- D. 直线工具

【注释】：第二章 2.3.2 第 55 页 其他形状讲了如何创建一个六边形。步骤，先插入一个 5 个边的多边形，设置“Sides”值为 6

11. 5.8 英寸的 iPhone X，其中 5.8 英寸指手机屏幕的 (D)

- A. 像素
- B. 厚度
- C. 面积
- D. 对角线长度单位**

【注释】：第二章 2.7.1 第 73 页 手机物理尺寸提到很多人都误以为英寸表示了手机屏幕的面积，实际上，英寸是指屏幕的对角线长度单位

12. 点 (pt) 和英寸的换算关系是 (C)

- A. 1 pt = 1/90 英寸
- B. 1 pt = 1/62 英寸
- C. 1 pt = 1/72 英寸
- D. 1 pt = 1/64 英寸

【注释】：第二章 2.7.1 第 73 页 点和像素，一般来说 1 pt = 1/72 英寸

13. 下列关于像素的说法不正确的是 (A)

- A. 一般分辨率越高的屏幕，像素越大
- B. 是屏幕上显示数据的最小单位
- C. 分辨率不同，像素大小也不确定
- D. 像素是有一定面积的方形块

【注释】：第二章 2.7.1 第 74 页 一般分辨率越高的屏幕，像素越小

多项选择题

14. 交互设计的三要素是 (ABD)

- A. 行为
- B. 目标
- C. 问题
- D. 任务
- E. 方法

【注释】：第二章 2.1.1 第 32 页 交互设计的三要素是目标、任务、行为

15. 下面哪些符合高级交互设计师的要求 (ACD)

- A. 工作经验 3 年以上
- B. 至少工作 5 年以上
- C. 参与过完整的设计项目迭代
- D. 有成熟的交互设计方法论
- E. 有丰富的成功设计案例

【注释】：第二章 2.1.2 第 33 页 高级交互设计师，一般工作经验 3 年以上，参与过完整的设计项目迭代，有成熟的交互设计方法论，承担的职能和产品经理较为接近，有设计决策权

16. 拥有

审美能力的交互设计师，他的（ABC）等交互设计输出物，必然是赏心悦目的，从外观看起来就是高水平的作品，能给团队其他同事一种更好的阅读感受，大大提高工作效率。

- A. 流程图
- B. 原型
- C. 交互说明文档
- D. 草稿图
- E. 视觉平面图

【注释】：第二章 2.1.3 第 34 页 审美能力中有相关内容，拥有审美能力的交互设计师，他的流程图、原型、交互说明文档等交互设计输出物，必然是赏心悦目的，从外观看起来就是高水平的作品，能给团队其他同事一种更好的阅读感受，大大提高工作效率

17. 以下（ABCE）专业最贴合交互设计师的专业背景要求

- A. 交互设计
- B. 艺术设计
- C. 工业设计
- D. 应用数学
- E. 心理学

【注释】：第二章 2.1.5 第 36 页 交互设计师的专业背景要求提到，虽然人人都能成为交互设计师，但是专业科班出身的人，无疑是企业最先青睐的对象。以下这些专业是最贴合的：1. 交互设计；2. 艺术设计；3. 工业设计；4. 心理学

18. 属于用户研究方法的有（BCDE）

- A. 个性化定制
- B. 实地调查
- C. 用户访谈
- D. 问卷调查
- E. 启发性评估

【注释】：第二章 2.1.8 第 39 页 实地调查、用户访谈、问卷调查、启发性评估等，都属于用户研究方法

19. 下面哪些内容属于交互细节的内容（ABCD）

- A. 转场动画
- B. 输入框的校验
- C. 链接指向
- D. 数据的来源
- E. 画面布局

【注释】：第二章 2.1.8 第 41 页 完成交互设计之后，就进入最后的环节——交互细节设计。页面中的链接指向、数据的来源、输入框的校验、转场动画等，这些都属于交互细节的内容

20. 交互样式主要有 (ABC)

- A. 默认状态
- B. 悬浮状态
- C. 选中状态
- D. 空白状态
- E. 网络异常状态

【注释】：第二章 2.2.3 第 45 页 交互样式包含：默认状态、悬浮状态、选中状态等

填空题

- 21. 所有设计都是为商业服务的，不能产生利润的设计都是毫无意义的。
- 22. 关键思考能力体现在两个方面。一方面是设计的产品经过深入的思考，并且能经得起考验，要深入业务逻辑和商业价值中进行思考，而不是停留在产品功能设计表面。
- 23. 交互可能存在于人与人之间，也可能存在于人与物之间。
- 24. 利用 Sketch 能产出原型、交互说明、视觉规范等交互输出物。
- 25. 学习 Sketch 首先从学习工具使用开始。
- 26. 完整的交互设计流程应该是：用户研究→设计目标→竞品分析→框架设计→界面设计→交互细节。
- 27. 竞品分析，是一种用于分析竞争对手产品的方法，一般以分析竞品的功能为主。
- 28. 通过竞品分析掌握竞争对手的用户群体、市场布局、商业方向

及已有的成熟功能体系等，提炼自身产品的竞争优势，同时也避免重复造轮子。

29. 用户研究有两个方面的应用：一方面可用于挖掘新产品的用户需求，帮助交互设计师确定设计目标；另一方面可起到检验已发布产品潜在问题、帮助交互设计师优化用户体验的作用。

30. 在框架设计阶段，设计思维可以是发散的，既可以构建故事场景，着手梳理页面、任务流程，也可以草绘页面的大致构造。

31. 界面设计时，需要将文字、图标、图像、控件等元素合理摆放，形成一个关联整体，最终得到产品的页面。

32. 交互输出物中常见的流程图是任务流程图及页面流程图。

33. 任务流程图可以直接展示一个或多个角色从一开始到结束的所有任务流程步骤，以及与各角色之间、各系统之间、各页面之间的关联。

34. 页面流程图可以清晰表达用户在使用产品过程中的页面间上下游关系及跳转页面逻辑，同时也帮助设计师梳理产品整体页面层级，通常作为中大型项目输出物产出。

35. 交互说明又称为交互注释，图例展示和文字注释是主要的手段。

36. 在交互设计中，可以利用直线来做分割线或标注等。

37. 直线工具的使用方法有粗细、虚线、箭头、弯曲。

38. 想要对矢量绘线进行修改，使其达到理想的弧度，应该配合贝塞尔曲线。

39. 在 Sketch 中，双击图形即可进入编辑状态，可在任意线段上添加编辑点来编辑图形。

40. 通过工具栏的文字工具“Text”，或通过“Insert” — “Text”命令（按“T”键）即可插入文字。

41. Sketch 中提供 4 种常见的文字对齐方式——左对齐、居中对齐、右对齐、两端对齐，通过检查器的“Alignment”选择即可。其中“Width”选择“Auto”和“Fixed”都会使文本边框适应文字内容。

42. 点击字重“Weight”下方的“Options”按钮，即可看到针对文字的高级设置选项。可以设置文字的下划线和删除样式，段落符号，大小写切换等。

43. 文字转换为图形后，双击文字图形进入编辑状态，即可像图形一样编辑

文字的形状，包括改变文字形状、大小和色彩等。

44. **剪刀工具**可以用来减除图形的一部分，达到自己想要的形状。
45. **变形工具**就是可以将图像进行变形，以适应不同的形状设计要求。
46. Rotate Copies（旋转副本）：按照一个特定的**中心点**（可调整），向周边旋转复制相同的图形。
47. 图层命名规则可按照“**交互层级**”+“**控件名称**”+“**控件状态**”来进行。
48. **高保真原型**能完整模拟项目上线后的效果。
49. 使用 Sketch 做完一整套的 UI 设计，对整个项目的**控件、色值、按钮**等元素都比较清楚后可以把所有的视觉样式进行归纳，形成一份视觉规范。
50. 视觉设计师需要交付“**视觉规范**”“**视觉标注**”及“**规范切图**”给前端工程师。

名词解释题

51. **用户研究**：是一种以用户为中心，以成熟用户研究方法为手段，以挖掘用户需求使之和业务需求相匹配为目的的研究方法。

【注释】：第二章 2.1.8 第 38 页 用户研究

52. **流程图**：是流经一个系统的信息流、观点流或部件流的图形代表。

【注释】：第二章 2.2.1 第 41 页 流程图

53. **低保真原型**：即线框图是交互设计师的主要交互输出物。

【注释】：第二章 2.2.2 第 43 页 低保真原型

简答题

54. **想要成为一名优秀的交互设计师，需要具备哪些素质？**

答：1 全局观；

2 关键思考能力；

3 细节；

4 审美能力；

5 同理心；

6 创新能力；

7 逻辑思考能力。

【注释】：第二章 2.1.3 第 33-35 页 交互设计师需要具备的素质

55. **根据能力的不同，交互设计师可划分为几个等级，分别是哪几个等级？**

答：4个等级：初级交互设计师，中级交互设计师，高级交互设计师，资深交互设计师。

【注释】：第二章 2.1.2 第 33 页 交互设计师的职业发展路径

56. 说明交互设计和视觉设计的区别？

答：交互设计倾向于用户目标的实现，让任务行为变得更简单；视觉设计倾向于美化和外显表达，让产品变得更好看，两者的侧重点不同。

【注释】：第二章 2.1.1 第 32 页 交互设计和视觉设计的区别

57. 说明交互设计师与产品经理的区别。

答：产品经理更关注产品的业务方向、产品规划、生命周期等大方向，交互设计师更着重于用户使用产品时更好地完成目标任务，并且在过程中得到情感上的满足。

【注释】：第二章 2.1.2 第 33 页 交互设计师与产品经理、视觉设计师的区别和联系

58. 交互设计师需要的知识体系包括哪些？

答：1. 商业（帮助寻找切入角度和决策）

2. 思辨（提高逻辑分析能力和解读视角）

3. 设计（设计思维和设计表达）

4. 人性（对人性和社会的理解）

5. 艺术（提高审美能力）

6. 技能（创新工具的使用）

【注释】：第二章 2.1.6 第 36-37 页 交互设计师需要的知识体系

59. 交互设计师常用的工具有哪些？

答：思维导图、流程图、线框图、交互设计 / 视觉设计 / 界面设计、交互说明文档。

【注释】：第二章 2.1.7 第 37-38 页 交互设计师常用的工具

60. 交互注释应包括哪几方面的内容？

答：（1）链接指向；

（2）内容展示；

（3）内容输入；

- (4) 交互样式;
- (5) 特殊状态;
- (6) 动效说明;
- (7) 手势说明;
- (8) 提示文案。

【注释】：第二章 2.2.3 第 44-45 页 交互说明

61. 低保真原型需要满足哪几个要求？

- 答：（1）能体现界面的大体结构和布局。
- （2）表达内容的模块位置摆放合理。
- （3）能展示界面的主要交互元素，如按、链接跳转、输入框等元素。

【注释】：第二章 2.2.2 第 43-44 页 低保真原型

62. 在使用 Sketch 进行界面原型设计时，还应该注意哪几点？

- 答：（1）目标。原型设计的目标一定是具体的、细化的并且目标明确的。
- （2）黑白。原型黑白就好。
- （3）真实。原型一定要真实反映最终产品的样子。

【注释】：第二章 2.1.8 第 41 页 界面设计

63. 什么是交互设计方法论？

答：交互设计方法论应该具备普适性，可以是理性或感性的，以及全面的交互设计解决方案。

【注释】：第二章 2.8.1 第 76 页 交互设计方法论的概念

64. 依次说一下 Design Sprint 的 6 个核心阶段？

- 答：（1）Understand（理解）：理解项目背景、用户需求、业务需求、现存问题等。
- （2）Define（定义）：定义好要达到的目标，可以是产品目标或设计目标。
- （3）Diverge（发散）：发散思维，集思广益，尽可能想出多样化的解决方案。
- （4）Decide（决策）：共同协商决定其中一种最好的方案。
- （5）Prototype（原型）：把方案通过原型具体表现出来，或已经开发出演示 DEMO。

(6) Validate (验证): 找利益相关者或相关用户进行验证。

【注释】：第二章 2.8.3 第 79-80 页 Design Sprint 核心思想

65. 交互设计的过程就是不断提问和反思的过程，说一下日常交互设计中 5W2H 具体的应用方式？

答：(1) 质疑阶段。

Why: 为什么要做这个功能。

(2) 设计阶段。

What: 具体要做哪些功能点？

When: 这些功能点放在哪个模块下面实施？

Where: 这些功能点放在哪个模块下面实施？

Who: 谁来使用或维护这些功能？

(3) 审批阶段

How to do: 整个方案是如何实施的？

How much: 开发的成本有多高？

【注释】：第二章 2.8.2 第 77 页 应用到日常设计

第 3 章：基础运用

单项选择题

1. 框架设计，又称 (C)，是将功能需求转化为交互设计的必经阶段，旨在站在更高的层次把控全局。

- A. 轮廓设计
- B. 美术设计
- C. 概念设计
- D. 平面设计

【注释】：第三章 敲黑板画重点部分 第 93 页 框架设计，又称概念设计，是将功能需求转化为交互设计的必经阶段，旨在站在更高的层次把控全局

2. 在 Sketch 中，画布或画板就是交互设计师所需的 (A)。

- A. 空间
- B. 灵感

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。

如要下载或阅读全文，请访问：

<https://d.book118.com/595211200131011344>

C.