

设计思维训练

[1] 题型.单选题

[1] 题干.通过课程学习,可以知道 IDEO 提出设计思维是 () 的创新方式。

[1] 正确答案.B

[1] 难易度.中

[1] 选项数.4

[1] A.以技术为支撑

[1] B.以人为本

[1] C.以创新为驱动

[1] D.以市场为导向

[2] 题型.单选题

[2] 题干.本课程中提到的商业思维是以 () 为中心

[2] 正确答案.B

[2] 难易度.中

[2] 选项数.4

[2] A.技术

[2] B.市场

[2] C.用户

[2] D.科技

[3] 题型.单选题

[3] 题干.本课程中提到的工程思维是以 () 为中心

[3] 正确答案.A

[3] 难易度.中

[3] 选项数.4

[3] A.技术

[3] B.市场

[3] C.用户

[3] D.科技

[6] 题型.判断题

[6] 题干.设计思维是一种只有在产品设计中才能用到的思维模式。

[6] 正确答案.B

[6] 难易度.中

[6] 选项数.2

[6] A.正确

[6] B.错误

[7] 题型.判断题

[7] 题干.本课程中提到，设计思维是一种方法论，只要掌握了方法，就能做出好的设计。

[7] 正确答案.B

[7] 难易度.中

[7] 选项数.2

[7] A.正确

[7] B.错误

[8] 题型.判断题

[8] 题干.以人为本的设计思维对人和对用户重点关注。

[8] 正确答案.A

[8] 难易度.中

[8] 选项数.2

[8] A.正确

[8] B.错误

[9] 题型.判断题

[9] 题干.Tim Brown 认为设计思维是要以用户为中心, 同时兼顾科技和商业的可行性。

[9] 正确答案.A

[9] 难易度.中

[9] 选项数.2

[9] A.正确

[9] B.错误

[10] 题型.判断题

[10] 题干.工程思维是以科技为中心的思维方式。

[10] 正确答案.B

[10] 难易度.中

[10] 选项数.2

[10] A.正确

[10] B.错误

[11] 题型.单选题

[11] 题干.本课程将设计思维的微观周期定义为 () 。

[11] 正确答案.D

[11] 难易度.中

[11] 选项数.4

[11] A.同理心、分析、原型、共创

[11] B.倾听、创造、交付

[11] C.同理心、需求定义、创意构思、原型实现、实际测试

[11] D.理解、观察、定义视角、构思、原型测试、产品发布

[12] 题型.单选题

[12] 题干.本课程提到的同理心指的是 () 。

[12] 正确答案.B

[12] 难易度.中

[12] 选项数.4

[12] A.用户在保持自然生活状态的情况下，设计师通过观察、沉浸等方法获得用户真实场景体验的研究方法。

[12] B.一种能够识别并理解他人想法、情绪、动机和个性特征的意愿与能力。

[12] C.设计师通过思考、回忆自己在日常生活中所遇到的情况思考问题的解决办法。

[12] D.设计师通过观察用户对待事件的反应思考问题解决方案的方法。

[18] 题型.判断题

[18] 题干.让领先用户做为创新者参与需求挖掘可以避免出现被称为“白象”的产品。

[18] 正确答案.A

[18] 难易度.中

[18] 选项数.2

[18] A.正确

[18] B.错误

[19] 题型.判断题

[19] 题干.创建思维导图、概念图、系统图等，使团队能够快速对知识进行总结和展示。

[19] 正确答案.A

[19] 难易度.中

[19] 选项数.2

[19] A.正确

[19] B.错误

[20] 题型.判断题

[20] 题干.模型迭代是一个产品的优化过程。

[20] 正确答案.A

[20] 难易度.中

[20] 选项数.2

[20] A.正确

[20] B.错误

[21] 题型.单选题

[21] 题干.在本课程中提到的场景体验设计思维是以场景体验设计为驱动,以()建构为核心目标的设计思维模式。

[21] 正确答案.A

[21] 难易度.中

[21] 选项数.4

[21] A.在场意义

[21] B.原型测试

[21] C.设计定义

[21] D.存在意义

[22] 题型.单选题

[22] 题干.在本课程中提到的“在场意义”是指()。

[22] 正确答案.B

[22] 难易度.中

[22] 选项数.4

[22] A.任意场景下人与产品的存在意义

[22] B.某一场景下人与产品的存在意义

[22] C.某一场景下人的存在意义

[22] D.某一场景下产品的存在意义

[23] 题型.单选题

[23] 题干.文化是由社群所创造出来的，不同民族有不同文化，所以文化特征能造就设计的（）。

[23] 正确答案.B

[23] 难易度.中

[23] 选项数.4

[23] A.历史感

[23] B.民族感

[23] C.区域性

[23] D.文脉性

[28] 题型.判断题

[28] 题干.T型人才指那些同时具备纵向和横向知识与技能的人。

[28] 正确答案.A

[28] 难易度.中

[28] 选项数.2

[28] A.正确

[28] B.错误

[29] 题型.判断题

[29] 题干.可视化是一个将抽象信息、相互连接、数据、过程和策略变成图像形式的有力工具。

[29] 正确答案.A

[29] 难易度.中

[29] 选项数.2

[29] A.正确

[29] B.错误

[30] 题型.判断题

[30] 题干.场景体验设计思维两个循环是“设计定义”和“原型测试”的循环迭代。

[30] 正确答案.A

[30] 难易度.中

[30] 选项数.2

[30] A.正确

[30] B.错误

[31] 题型.单选题

[31] 题干.本课程中提到的设计意识是（）。

[31] 正确答案.B

[31] 难易度.中

[31] 选项数.4

[31] A.设计师的意识

[31] B.设计师的思维模式

[31] C.用户的需求模式

[31] D.设计师的意识模式

[32] 题型.单选题

[32] 题干.本课程中提到的要进行用户测试，首先（）。

[32] 正确答案.A

[32] 难易度.中

[32] 选项数.4

[32] A.要确定用户是谁

- [32] B.明确用户的具体形象
 - [32] C.明确竞品情况
 - [32] D.了解产品特性
-

[33] 题型.单选题

[33] 题干.本课程中提到的用户的定义是要根据（）去定义。

[33] 正确答案.B

[33] 难易度.中

[33] 选项数.4

[33] A.场景属性

[33] B.产品的使用场景

[33] C.用户属性

[33] D.用户场景

[36] 题型.判断题

[36] 题干.本课程中提到的宏观场景实际是在考量一个产品的战略方向是否正确，微观场景和心理场景则是在分析战术是否可行。

[36] 正确答案.A

[36] 难易度.中

[36] 选项数.2

[36] A.正确

[36] B.错误

[37] 题型.判断题

[37] 题干.本课程中提到的“本质场景意识”就是要设计师突破原有概念的限制，将事物放在一定场景之下，去思考“问题的本质”。

[37] 正确答案.A

[37] 难易度.中

[37] 选项数.2

[37] A.正确

[37] B.错误

[38] 题型.判断题

[38] 题干.本课程中提到的信息如何传递与信息架构和信息的呈现方式无关。

[38] 正确答案.B

[38] 难易度.中

[38] 选项数.2

[38] A.正确

[38] B.错误

[39] 题型.判断题

[39] 题干.本课程中提到的微创新往往是以用户为中心的创新，颠覆式创新是以设计为驱动的创新。

[39] 正确答案.A

[39] 难易度.中

[39] 选项数.2

[39] A.正确

[39] B.错误

[40] 题型.判断题

[40] 题干.本课程中提到的“设计原型”只是设计师思考的工具，无法呈现问题场景。

[40] 正确答案.B

[40] 难易度.中

[40] 选项数.2

[40] A.正确

[40] B.错误

[41] 题型.单选题

[41] 题干.机能设计要求了解机能与（）之间的关系

[41] 正确答案.D

[41] 难易度.中

[41] 选项数.4

[41] A.形态

[41] B.功能

[41] C.材料

[41] D.结构

[42] 题型.单选题

[42] 题干.构造设计是指通过借鉴自然生物或（）展开构造设计探索。

[42] 正确答案.D

[42] 难易度.中

[42] 选项数.4

[42] A.生物动作解构

[42] B.传统观念

[42] C.生物形态

[42] D.传统结构设计

[46] 题型.判断题

[46] 题干.孔明锁的结构在形态学中称“形态契合”。

[46] 正确答案.A

[46] 难易度.中

[46] 选项数.2

[46] A.正确

[46] B.错误

[47] 题型.判断题

[47] 题干.阿恩海姆认为“意象”是传统观念上对客观事物完整地机械地复制。

[47] 正确答案.B

[47] 难易度.中

[47] 选项数.2

[47] A.正确

[47] B.错误

[48] 题型.判断题

[48] 题干.本课程中提到的意象是一种既具体又抽象、既清晰又模糊、既完整又不完整的形象。

[48] 正确答案.A

[48] 难易度.中

[48] 选项数.2

[48] A.正确

[48] B.错误

[49] 题型.判断题

[49] 题干.本课程中提到的视觉化思考是学会用视觉化方式进行观察、联想和设计表达。

[49] 正确答案.A

[49] 难易度.中

[49] 选项数.2

[49] A.正确

[49] B.错误

[50] 题型.判断题

[50] 题干.本课程中提到的发现问题和解决问题的过程就是设计研究的过程。

[50] 正确答案.A

[50] 难易度.中

[50] 选项数.2

[50] A.正确

[50] B.错误

[52] 题型.单选题

[52] 题干.

下面哪个创新模式是课程中未曾提到的？

[52] 正确答案.C

[52] 答案解析.

C、领导导向创新个人主观意志太浓厚，有成功的案例但也有很多失败的案例，一个领导的成功很难复制到

[52] 难易度.易

[52] 选项数.4

[52] A.

市场导向创新

[52] B.

技术导向创新

[52] C.

领导导向创新

[52] D.

用户导向创新

[53] 题型.单选题

[53] 题干.

设计师的主要工作目标是 A、产品定位包含了挖掘用户需求 C、产品品质感塑造包含了塑造美的产品&n

[53] 难易度.易

[53] 选项数.4

[53] A.

挖掘用户需求

[53] B.

产品定位

[53] C.

塑造美的产品

[53] D.

调研市场趋势

[55] 题型.单选题

[55] 题干.

? C、这个问题对用户有暗示的作用，会影响用户的回答

[55] 难易度.易

[55] 选项数.4

[55] A.

你为什么购买 XXX 产品?

[55] B.

你对 XXX 产品的看法?

[55] C.

你喜欢 XXX 产品吗?

[55] D.

说说你生活中的重要时刻

[57] 题型.单选题

[57] 题干.

A、有怎样新的场景出现？是场景层面的分析

[57] 难易度.中

[57] 选项数.4

[57] A.

有怎样新的场景出现？

[57] B.

用户获得了怎样的价值和意义

[57] C.

产品自身代表怎样的价值观

[57] D.

产品为什么能够在那样一个场景下存活？

[60] 题型.单选题

[60] 题干.

本课程提到的 <="" br=""> [60] 正确答案.A

[60] 难易度.易

[60] 选项数.4

[60] A.

用户在保持自然生活状态的情况下，设计师通过观察、沉浸等方法获得用户真实场景体验的研究方法

[60] B.

设计师通过思考、回忆自己在日常生活中所遇到的情况思考问题的解决办法

[60] C.

设计师通过观察用户对待事件的反应思考问题解决方案的方法

[60] D.

用户在保持自然生活状态的情况下，设计师通过实时跟踪用户的使用、操作等过程，观察记录并提出解决方案的办法。

[61] 题型.单选题

[61] 题干.

本课程提到的 <="" br="" > [61] 正确答案.D

[61] 难易度.易

[61] 选项数.4

[61] A.

场景模拟

[61] B.

用户调研

[61] C.

观察用户

[61] D.

移情

[62] 题型.单选题

[62] 题干.

以技术为支撑

[62] B.

以人为本

[62] C.

以创新为驱动

[62] D.

以市场为导向

[63] 题型.单选题

[63] 题干.

在思维发散的环节中, () 适合前期获取大量创意, () 适用于对这些创意进行梳理,
() 适合作为创意筛选的工具:

[63] 正确答案.C

[63] 答案解析.

象限图是价值链分析的方式之一。

[63] 难易度.易

[63] 选项数.4

[63] A.

头脑风暴、价值链分析、思维导图

[63] B.

思维导图、价值链分析、头脑风暴

[63] C.

头脑风暴、思维导图、价值链分析

[63] D.

思维导图、头脑风暴、价值链分析

[65] 题型.判断题

[65] 题干.

模型迭代是一个产品的优化过程。

[65] 正确答案.A

[65] 难易度.易

[65] 选项数.2

[65] A.正确

[65] B.错误

[66] 题型.单选题

[66] 题干.

在本课程中, <="" br=""> [66] 正确答案.D

[66] 难易度.易

[66] 选项数.4

[66] A.

需求理解

[66] B.

原型设计

[66] C.

问题定义

[66] D.

思维发散

[67] 题型.单选题

[67] 题干.

在进行头脑风暴时，我们不需要考虑的因素是？

[67] 正确答案.B

[67] 难易度.易

[67] 选项数.4

[67] A.

创意的多方向性

[67] B.

创意的合理性

[67] C.

思维发散的深度

[67] D.

思维发散的广度

[68] 题型.单选题

[68] 题干.

?模型迭代

[68] B.

成果发布

[68] C.

原型设计

[68] D.

问题定义 <="" br="" style="overflow-wrap: break-word;"> [69] 正确答案.B

[69] 难易度.易

[69] 选项数.4

[69] A.

品牌设计

[69] B.

绿色设计

[69] C.

智能设计

[69] D.

服务设计

[70] 题型.判断题

[70] 题干.

设计思维是不是一定优于传统思维?

[70] 正确答案.B

[70] 难易度.易

[70] 选项数.2

[70] A.正确

[70] B.错误

[71] 题型.判断题

[71] 题干.

完全按照设计思维的流程进行设计创新是不是一定能够获得用户的认可?

[71] 正确答案.B

[71] 难易度.易

[71] 选项数.2

[71] A.正确

[71] B.错误
