

Institutionen för Informationsteknologi

TENTAMEN

Kurs: Introduktion till User Experience Design

Examinationsmoment: Salstentamen

Kurskod: IT111G

Högskolepoäng för examinationsmomentet: 2

Datum: 28 februari 2025

Tentamenstid: 14:15-18:30

Ansvarig lärare: Jana Rambusch

Berörda lärare: Tove Helldin

Hjälpmedel/bilagor: Nej

Övrigt:

Jag (Jana) nås på telefon vid frågor. Jag försöker också komma mellan 15:30 och 16:00 för att fånga upp frågor under tentamen.

- | | | |
|-------------|-------------------------------------|---|
| Anvisningar | ☐ | Ta nytt blad för varje lärare |
| | ☒ | Ta nytt blad för varje ny fråga |
| | ☒ | Skriv endast på en sida av papperet. |
| | ☒ | Skriv namn och personnummer på samtliga inlämnade blad. |
| | ☒ | Numrera lösbladen löpande. |
| | ☒ | Använd inte röd penna. |
| | ☒ | Markera med kryss på omslaget vilka uppgifter som är lösta. |

Poänggränser: 30 poäng totalt

- 0-17 poäng = U
- 18-23 poäng = G
- 24-30 poäng = VG

Skrivningsresultat bör offentliggöras inom 18 arbetsdagar

Lycka till!

Antal sidor totalt: 2; Framsida = sida 1, tentamensfrågor = sida 2

Allmänt om tentamen

Salstentamen innehåller 6 frågor totalt.

Läs frågorna noggrant och svara utifrån vad som efterfrågas.

Se även övriga anvisningar listade på tentamens framsida.

1. Beskriv och exemplifiera begreppen *användbarhetsmål* och *användarupplevelsemål*. (4 poäng)
2. I fasen prototyping brukar man skilja mellan tre (3) olika typer av prototyper. Nämn och beskriv dessa tre typer. (6 poäng)
3. Vilket (1) svarsalternativ beskriver bäst *empiriska utvärderingsmetoder*? Motivera ditt svar.
 - (a) Utvärderingsmetoder där UX-expertyper utvärderar en produkt utan hjälp av användare.
 - (b) Utvärderingsmetoder som grundas på data insamlad från exempelvis observationer, intervjuer eller enkäter tillsammans med (potentiella) användare.
 - (c) Utvärderingsmetoder som enbart tar hänsyn till statistiskt insamlad data. (3 poäng)
4. Nämn och förklara en (1) nackdel med följande intervjufråga vid en utvärdering av en webbsida:
 - "Blir du arg när du inte hittar vad du söker på webbsidan?" (3 poäng)
5. För var och ett av nedanstående exempel, ange vilken fas (eller faser) i UXD-cykeln exemplet tillhör. Motivera ditt svar.
 - Användbarhetstest(ning)
 - Scenario
 - Tumnagelskiss
 - Funktionellt krav (8 poäng)
6. Nämn två (2) *gestaltlagar* samt beskriv och exemplifiera hur dessa kan inkorporeras i design av en digital produkt. Skissa gärna för att förtydliga ditt svar. (6 poäng)