

Institutionen för: Informationsteknologi

TENTAMEN

Kurs: Introduktion till User Experience Design G1N

Examinationsmoment: Salstentamen

Kurskod: IT111G

Högskolepoäng för examinationsmomentet: 2 hp

Datum: 2024-01-13

Tentamenstid: 09.15-13.30

Ansvarig lärare: Kajsa Nalin

Berörda lärare: Jana Rambusch, Erik Lagerstedt

Hjälpmedel/bilagor:

Övrigt:

- 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:

För **G** på tentamen måste del 1 och del 2 bedömas som godkända:

Del 1 -- minst 7 av 10 korrekta svar.

Del 2 -- minst 7 av 10 korrekta svar.

För **VG** på tentamen måste, förutom G på del 1 och 2, redogörelsen i svaret i del 3 vara tydligt, noggrant och insiktsfullt för att bedömas som väl godkänt.

Skrivningsresultat bör offentliggöras inom 18 arbetsdagar

Lycka till!

Antal sidor totalt

Salstentamen Introduktion till UXD, 2024-01-13

DEL 1 [obligatorisk]: 10 quiz-frågor

I den här delen ska du, på ett separat papper, skriva ner frågans nummer samt bokstaven som står framför det eller de alternativ som motsvarar rätt svar på respektive fråga. Om en fråga kräver att du anger två alternativ ska båda alternativen vara rätt för att du ska få poäng på frågan.

För godkänt (G) krävs minst 7 korrekt besvarade frågor (av 10).

1. **Vilket (1) alternativ beskriver bäst den forskningsetiska principen "informationskravet"?**
 - A. Forskaren ska informera deltagarna om de egna åsikterna kring studien.
 - B. Forskaren ska informera deltagarna om syftet med studien.
 - C. Forskaren ska informera deltagarna om vikten av att svara sanningsenligt.
2. **Vilket (1) alternativ beskriver en fördel med datainsamlingstekniken intervju?**
 - A. Vi kan ta del av sådant som inte med enkelhet kan observeras, exempelvis känslor och värderingar.
 - B. Vi kan samla in information från väldigt många användare (>100 stycken) under kort tid.
 - C. Vi får data som är lätt att analysera eftersom den är i form av siffror.
3. **Vilket (1) alternativ är ett exempel på ett användbarhetsmål?**
 - A. Produkten ska vara säker och kännas rolig.
 - B. Produkten ska kännas spännande och snygg.
 - C. Produkten ska vara ändamålsenlig och effektiv.
4. **Vilket (1) alternativ beskriver bäst vad en persona är?**
 - A. En fiktiv person som representerar genomsnittet av målgruppen baserat på insamlat datamaterial.
 - B. En berättande beskrivning av en användningssituation.
 - C. En fiktiv person som representerar en typisk användare baserat på insamlat datamaterial.
5. **Vilket (1) alternativ stämmer överens med vad som kännetecknar en storyboard (ett bildmanus)?**
 - A. En storyboard är ett kollage av färger, material och former.
 - B. En storyboard beskriver en användningssituation med hjälp av bilder (likt en tecknad serie).
 - C. En storyboard visar produktens olika delar på ett detaljerat sätt.
6. **Vilket (1) alternativ beskriver bäst fasen konceptuell design?**
 - A. Olika tekniker som hjälper en UX-designer att utforska och kommunicera olika idéer kring en framtida produkt.
 - B. Ett antal skisser som visar det slutgiltiga utseendet på en framtida produkt.
 - C. En eller ett par personas som beskriver en typisk användare.
7. **Vilket (1) alternativ beskriver bäst syftet med gränssnittsmetaforer vid utveckling av en digital produkt?**
 - A. Gränssnittsmetaforer ska underlätta för användarna att skapa en användaravatar.
 - B. Gränssnittsmetaforer ska underlätta för användarna att känna igen en viss logotyp.
 - C. Gränssnittsmetaforer ska underlätta för användarna att förstå hur de kan interagera med produkten.

fortsättning DEL 1 [obligatorisk]: 10 quiz-frågor

8. Vilket (1) alternativ beskriver bäst en hi-fi-prototyp av en produkt?

- A. Prototypen har en hög detaljgrad och ser alltså ut och upplevs som färdigdesignad.
- B. Vid utvärdering behöver prototypen alltid hanteras av en facilitator för att användaren ska kunna interagera med den.
- C. Prototypen tas fram tidigt i UXD-cykeln.

9. Vilket (1) alternativ beskriver bäst vad formativ utvärdering innebär?

- A. Att produktens form utvärderas.
- B. Att utvärdering av produkten sker under utveckling av produkten.
- C. Att utvärdering av en färdig produkt görs.

10. Vilka två (2) alternativ beskriver fördelar med utvärderingsmetoden heuristisk utvärdering?

- A. En heuristisk utvärdering kan med enkla medel fånga många användbarhetsproblem.
- B. En heuristisk utvärdering ger svar på hur användare upplever produkten.
- C. En heuristisk utvärdering kan göras i flera olika faser av UXD-cykeln.

DEL 2 [obligatorisk]: 5 frågor med två exempel var.

I den här delen ska du, på ett nytt papper, ge och beskriva två (2) exempel per fråga. **Respektive beskrivning** bör vara minst 2--3 meningar (totalt 50—100 ord).

För godkänt (G) krävs minst 7 korrekta beskrivningar (av 10).

1. När intervjuer ska genomföras är det viktigt att utforma intervjufrågorna noggrant. Utifrån det vi har pratat om i kursen, ge två (2) exempel på saker som bör undvikas vid utformning av frågor och beskriv kortfattat varför. Tänk på att ge exempel som inte överlappar eller enbart är motsatser till varandra.
2. I fasen användaranalys tas olika typer av krav fram. Ge två (2) exempel på olika typer av krav vi har pratat om i kursen, samt beskriv kortfattat respektive typ av krav.
3. I fasen konceptuell design finns en rad designtechniker som kan användas. Ge två (2) exempel på sådana tekniker och beskriv dessa kortfattat.
4. I fasen prototyping pratade vi om mid-fi-prototyper motsvarande en T-prototyp, som kännetecknas av två aspekter. Beskriv och exemplifiera dessa två (2) kännetecken för en T-prototyp.
5. I fasen utvärdering pratade vi om utvärdering i kontrollerade respektive naturliga miljöer. Ge exempel på en (1) fördel med utvärdering i kontrollerad miljö, och en (1) fördel med utvärdering i naturlig miljö.

DEL 3, frivillig essäfråga för chans på VG

För Väl Godkänt (VG) krävs att redogörelsen i svaret görs på ett tydligt, noggrant och insiktsfullt sätt.

Svaret bör vara max två (2) sidor.

SCENARIO att utgå från:

Du blir kontaktad av ett företag som erbjuder logistik- och kommunikationslösningar för privatpersoner, det vill säga försändelser av bland annat brev och paket. Många kundrecensioner indikerar att företagets webbportal är krånglig vilket lett till att företaget börjat tappa kunder. Du får i uppdrag att uppdatera webbportalens design för att företaget bättre ska kunna tillgodose kundernas behov.

FRÅGA att svara på:

Med utgångspunkt i scenariot ovan, redogör för två (2) faser inom UXD-cykeln som är lämpliga att börja med.

I ditt svar ska det framgå:

- a) vilken av de två faserna du skulle genomföra först och varför,
- b) vad du vill göra i respektive fas, hur du vill göra det, samt varför du vill göra det.

Du får lov att göra egna antaganden inom ramen för scenariot om du känner att det skulle underlätta, men de antaganden som görs ska i sådana fall tydligt beskrivas.