

Institutionen för Informationsteknologi

TENTAMEN

Kurs Introduktion till User Experience Design G1N

Examinationsmoment Salstentamen

Kurskod IT111G

Högskolepoäng för examinationsmomentet 2hp

Datum 2024-03-09

Tentamenstid 09:15 - 13:30

Ansvarig lärare Kajsa Nalin

Berörda lärare Jana Rambusch

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, 2024-03-09

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 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.
2. **Vilket (1) alternativ ger exempel på användbarhetsmål?**
 - A. Produkten ska vara säker och kännas rolig.
 - B. Produkten ska kännas spännande och snygg.
 - C. Produkten ska vara ändamålsenlig och effektiv.
3. **Vilket (1) alternativ beskriver bäst vad fasen konceptuell design kan innehålla eller innebära?**
 - 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.
4. **Vilket (1) alternativ beskriver en fördel med datainsamlingstekniken intervju?**
 - A. Vi kan samla in information från väldigt många användare (>100 stycken) under kort tid.
 - B. Vi får data som är lätt att analysera eftersom den är i form av siffror.
 - C. Vi kan ta del av sådant som inte med enkelhet kan observeras, exempelvis känslor och värderingar.
5. **Vilket (1) alternativ beskriver bäst representativa deltagare när det gäller datainsamling?**
 - A. Personer som liknar dig till sättet.
 - B. Personer som kan tänkas använda produkten du ska utveckla.
 - C. Personer du tror gillar produkten du ska utveckla.
6. **Vilket (1) alternativ beskriver bäst syftet med en pilotstudie inför datainsamling?**
 - A. En testomgång för att se om studiens designupplägg fungerar och genererar relevant data.
 - B. En testomgång för att se om användarna är smarta nog.
 - C. En testomgång för att se om produkten är säker innan den släpps ut på marknaden.
7. **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.

fortsättning DEL 1 [obligatorisk]: 10 quiz-frågor

- 8. 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.
- 9. Vilket (1) alternativ beskriver vad som menas med metodtriangulering?**
- A. Olika forskare samlar in och tolkar data.
 - B. Data samlas in vid olika tidpunkter.
 - C. Data samlas in med hjälp av olika datainsamlingstekniker.
- 10. Vilka två (2) alternativ beskriver exempel på empiriska utvärderingsmetoder?**
- A. Användbarhetstest.
 - B. Fältstudie.
 - C. Heuristisk utvärdering.

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 (50--100 ord per beskrivning).

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

1. Ge två (2) exempel på varför det kan vara problematiskt att ställa följande fråga vid en intervju:
Tycker du om dåliga webbplatser?
2. I fasen användaranalys samlas data om användarna in. Ge exempel på två (2) datainsamlings-
tekniker som kan användas, samt beskriv kännetecknen för respektive datainsamlingsteknik.
3. I fasen konceptuell design finns en rad designtekniker som kan användas. Ge två (2) exempel på
sådana tekniker och beskriv kännetecknen för dessa.
4. I fasen prototyping skapas olika prototyper. Ge två (2) exempel på olika verklighetsgrader
(fidelity) som en prototyp kan ha, samt beskriv kännetecknen för respektive verklighetsgrad
(fidelity).
5. I fasen utvärdering pratade vi om heuristisk utvärdering. Ge exempel på en (1) fördel respektive
en (1) nackdel med heuristisk utvärdering som utvärderingsmetod, och beskriv dina två
exempel.

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.

Utgångspunkt för uppgiften:

Som UX-designer får du i uppdrag att göra om webbsidan för ett e-handelsföretag som hittills sålt friluftsförpackningar för utomhusaktiviteter (tält, vandringskläder med mera). Företaget ska nu utöka sitt e-handelssortiment och även erbjuda saker som riktar sig till sportklättrare. Ditt uppdrag är att, med utgångspunkt i potentiella kunders behov och önskemål, ta fram en ny webbsidedesign.

FRÅGA att svara på:

Med utgångspunkt i uppdraget 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.