

Institutionen för Informationsteknologi

TENTAMEN

Kurs: Introduktion till User Experience Design

Examinationsmoment: Salstentamen

Kurskod: IT111G

Högskolepoäng för examinationsmomentet: 2

Datum: 16 januari 2025

Tentamenstid: 8:15-12:30

Ansvarig lärare: Jana Rambusch

Berörda lärare: Tove Helldin

Hjälpmedel/bilagor: Nej

Övrigt:

Vi lärare nås på telefon vid frågor. Vi kommer också mellan 9:30 och 10:00 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. Redogör för två (2) *datainsamlingsmetoder/tekniker* som är lämpliga att använda i användaranalysfasen. Motivera ditt svar. (8 poäng)
2. *Representativa deltagare* är ett centralt begrepp vid design av interaktiva produkter. Förklara och exemplifiera vad som menas med detta begrepp. (3 poäng)
3. Vilket (1) svarsalternativ beskriver bäst syftet med *gränssnittsmetaforer* vid utveckling av en digital produkt? Motivera ditt svar.
A Det ska underlätta för användarna att skapa en egen avatar.
B Det ska underlätta för användarna att känna igen en viss logotyp.
C Det ska underlätta för användarna att förstå interaktionen med produkten. (3 poäng)
4. Skriv om följande påstående antingen är sant eller falskt. Motivera ditt svar utifrån begreppets innebörd.
 - **Påstående:** *Iterativ design* innebär att varje fas i UXD-cykeln behöver genomföras minst två gånger innan designern kan gå vidare till nästa fas. (4 poäng)
5. För var och ett av nedanstående exempel, ange vilken fas (eller faser) i UXD-cykeln exemplet tillhör. Motivera ditt svar.
 - Heuristisk utvärdering
 - T-prototyp
 - Persona (6 poäng)
6. Redogör för begreppen *selektiv uppmärksamhet* och *delad uppmärksamhet* med hjälp av ett tydligt exempel för respektive begrepp som visar hur användarupplevelsen kan påverkas vid design av interaktiva produkter. (6 poäng)