

Institutionen för informationsteknologi

TENTAMEN

Kurs: Introduktion till User Experience Design G1N

Examinationsmoment: Salstentamen

Kurskod: IT111G

Högskolepoäng för examinationsmomentet: 2

Datum: 2026-03-13

Tentamenstid: 08:15 – 12:30

Ansvarig lärare: Tove Helldin

Berörda lärare: Göran Falkman

Hjälpmiddel/bilagor: nej

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:

- U: ≤ 17
- G: 18–23
- VG: 24–30

Skrivningsresultat bör offentliggöras inom 18 arbetsdagar

Lycka till!

Antal sidor totalt: 2

Allmänt om tentamen

Salstentamen innehåller 8 frågor totalt.

Läs frågorna noggrant och svara utifrån vad som efterfrågas.

Se även övriga anvisningar listade på tentamens framsida.

1. Redogör för begreppet *användbarhet* genom att förklara de tre aspekter som kännetecknar begreppet. (4 poäng)
2. Beskriv begreppen *användbarhetsmål* och *användarupplevelsemål* och exemplifiera dessa med varsitt konkret exempel. (4 poäng)
3. Beskriv begreppen "*igenkänning*" och "*återerinring*" (EN: recognition och recall) och hur kunskap om dessa begrepp bör inkorporeras i design av en digital produkt. (4 poäng)
4. Beskriv vad en *tumnagelskiss* är samt två [2] fördelar med att använda denna form av skissteknik. (3 poäng)
5. Beskriv vad en *hi-fi prototyp* är samt en [1] fördel och en [1] nackdel med denna typ av prototyp. (3 poäng)
6. Vad är det för skillnad mellan skisser och prototyper? Motivera ditt svar. (3 poäng)
7. Vad menas med en *empirisk* utvärderingsmetod? Nämn en [1] sådan metod samt en [1] fördel med denna metod. (3 poäng)
8. För var och ett av nedanstående exempel, ange vilken fas (eller faser) i UXD-cykeln exemplet tillhör. Motivera ditt svar.
 - Storyboard
 - Icke-funktionellt krav
 - Persona.(6 poäng)