

Institutionen för Informationsteknologi

TENTAMEN

Kurs: Social computing och datorstött samarbete

Examinationsmoment: Salstentamen

Kurskod: IT426G

Högskolepoäng för examinationsmomentet: 2

Datum: 9 januari 2026

Tentamenstid: 14:15-18:30

Ansvarig lärare: Jana Rambusch

Berörda lärare: Tarja Susi

Hjälpmedel/bilagor: Nej

Övrigt:

Jana kommer mellan kl 15:30-16:00 för att fånga upp eventuella frågor under tentamen. Tarja finns tillgänglig på telefon övrig tid.

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

- 0-35 poäng = U
- 36-47 poäng = G
- 48-60 poäng = VG

Skrivningsresultat bör offentliggöras inom 18 arbetsdagar

Lycka till!

Antal sidor totalt: 3; Framsida = 1 sida, tentamensfrågor = 2 sidor

Allmänt om tentamen

Salstentamen innehåller åtta (8) frågor totalt.

Läs frågorna noggrant och svara utifrån vad som efterfrågas.

Se även övriga anvisningar listade på tentamens framsida.

1. Redogör för
 - (a) vad *datorstött samarbete* innebär genom att förklara och exemplifiera de tre (3) beteenden, eller aktiviteter, som kännetecknar datorstött samarbete samt
 - (b) vad som menas med *social computing* som (en) process. I ditt svar ska du ge ett (1) exempel som illustrerar social computing som process på ett tydligt sätt.(10 poäng)
2. Ge exempel på två (2) olika samtalsmekanismer. Diskutera hur de valda mekanismerna fungerar vid kommunikation öga mot öga respektive kommunikation som sker digitalt. (8 poäng)
3. Skriv ner det (1) svarsalternativ som bäst illustrerar begreppet *online-medierat beteende* (eng. online mediated). Är det A, B, C eller D? Motivera ditt svar.
 - A Du är ute och kör bil och din GPS registrerar din färdväg.
 - B Du använder sociala medier för att hålla kontakt med familj och vänner.
 - C Du deltar i ett videomöte med din grupp. Två i gruppen sitter tillsammans i ett grupprum på biblioteket, medan du och de övriga två i gruppen kopplat upp sig till mötet hemifrån.
 - D Du har varit och tränat och lägger ut dina träningsresultat på en internetjänst för att kunna jämföra dina resultat med andras resultat.(3 poäng)
4. Det finns tre olika kännetecken för scaffolding. Redogör för skillnaden mellan att *kopiera existerande kulturella praktiker* samt att *förmedla socialt relevant information*. Använd lämpliga exempel i ditt svar. (6 poäng)
5. Skriv för var och ett av följande påståenden om det är sant eller falskt. Motivera ditt svar utifrån begreppens innebörd.
 - (a) **Påstående:** I en videokonferens, som sker via Zoom, uppstår samnärvaro (eng. co-presence).
 - (b) **Påstående:** Medvetenhet (eng. awareness) är en aspekt som behöver tas hänsyn till vid designen av blandade miljöer (eng. blended spaces).
 - (c) **Påstående:** En persons metakognition (eng. meta cognition) kan påverka huruvida man ser ett behov för kognitiv avlastning.(9 poäng)
6. Beskriv de olika nivåerna av situationsmedvetenhet (eng. levels) och ge ett exempel för var och en av dem. (6 poäng)

7. Förklara begreppen nedan med hjälp av ett tydligt exempel:

- (a) Publikeffekter (eng. audience effects)
- (b) En valfri *utmaning* (eng. challenge) inom datorstött samarbete
- (c) Emblem

(9 poäng)

8. Ramverket *TACIT* används vid design av blandade miljöer (eng., blended spaces) och omfattar fem olika aspekter.

Förklara och exemplifiera följande tre (3) aspekter med hjälp av exempel:

- (a) Territorialitet (eng. territoriality)
- (b) Kontroll (eng. control)
- (c) Interaktion (eng. interaction)

(9 poäng)