

Institutionen för informationsteknologi

## TENTAMEN

Kurs: Introduktion till User Experience Design

Examinationsmoment: Salstentamen

Kurskod: IT111G

Högskolepoäng för examinationsmomentet: 2

Datum: 2026-01-16

Tentamenstid: 14:15 – 18:30

Ansvarig lärare: Tove Helldin

Berörda lärare: Göran Falkman

Hjälpmedel/bilagor: Inga hjälpmedel

Övrigt

Vi lärare nås på telefon vid frågor. Vi kommer också mellan kl. 15:00 och 15:30 för att fånga upp frågor under tentamen.

- |             |                                     |                                                             |
|-------------|-------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| Anvisningar | <input type="checkbox"/>            | Ta nytt blad för varje lärare                               |
|             | <input type="checkbox"/>            | Ta nytt blad för varje ny fråga                             |
|             | <input checked="" type="checkbox"/> | Skriv endast på en sida av papperet.                        |
|             | <input checked="" type="checkbox"/> | Skriv namn och personnummer på samtliga inlämnade blad.     |
|             | <input checked="" type="checkbox"/> | Numrera lösbladen löpande.                                  |
|             | <input checked="" type="checkbox"/> | Använd inte röd penna.                                      |
|             | <input checked="" type="checkbox"/> | Markera med kryss på omslaget vilka uppgifter som är lösta. |

Poänggränser:

- U:  $\leq 17$
- G: 18 – 23
- VG: 24 – 30

**Skrivningsresultat bör offentliggöras inom 18 arbetsdagar**

*Lycka till!*

**Allmänt om tentamen**

Salstentamen innehåller 10 frågor totalt.

Läs frågorna noggrant och svara utifrån vad som efterfrågas.

Se även övriga anvisningar listade på tentamens framsida.

1. Förklara begreppen nedan samt ge ett [1] exempel för varje begrepp.
  - (a) användbarhetsmål
  - (b) funktionellt krav.

(4 poäng)
2. Under fasen "Användaranalys" samlas data in om möjliga användare av en produkt eller tjänst, exempelvis genom intervjuer. Nämn två [2] andra datainsamlingstekniker (utöver intervjuer) samt redogör för en [1] fördel respektive en [1] nackdel med dessa två tekniker.

(4 poäng)
3. Förklara gestaltlagarna nedan samt rita ett [1] exempel för respektive gestaltlag.
  - Slutenhet (eng: closure)
  - Närhet (eng: proximity)

(4 poäng)
4. Inom fasen "Konceptuell design" förespråkas en rad designtekniker. Ge ett [1] exempel på en sådan teknik och beskriv denna kortfattat.

(2 poäng)
5. Beskriv vad som kännetecknar en lo-fi prototyp, samt redogör för två [2] fördelar med att använda lo-fi prototyper.

(3 poäng)
6. En prototyp kan ha både en horisontell och vertikal dimension. Förklara vad som menas med detta.

(2 poäng)
7. För var och ett av nedanstående exempel, ange vilken fas (eller faser) i UXD-cykeln exemplet tillhör. Motivera ditt svar.
  - Scenario
  - Hi-fi prototyp
  - Gränssnittsmetaforer.

(6 poäng)
8. Vad kännetecknar en predicerande utvärderingsmetod? Ge även ett [1] exempel på en sådan metod.

(2 poäng)
9. I fasen "Utvärdering" pratade vi om utvärdering i kontrollerad miljö respektive i användarens naturliga miljö. Redogör för en [1] fördel med utvärdering i kontrollerad miljö, samt en [1] fördel med utvärdering i naturlig miljö.

(2 poäng)
10. Vad kännetecknar summativ utvärdering i en designprocess?

(1 poäng)