



HÖGSKOLAN
I SKÖVDE

Institutionen för Informationsteknologi

TENTAMEN

Kurs: Social computing och datorstött samarbete

Examinationsmoment: Salstentamen

Kurskod: IT426G

Högskolepoäng för examinationsmomentet: 2

Datum: 1 november 2024

Tentamenstid: 8:15-12:30

Ansvarig lärare: Jana Rambusch

Berörda lärare: Tarja Susi

Hjälpmedel/bilagor: Nej

Övrigt:

Tarja kommer mellan kl 9-10 för att fånga upp eventuella 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

- 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 vad *datorstött samarbete* innebär och vad det kännetecknas av. Använd lämpliga exempel i ditt svar. (10 poäng)
2. Redogör för vad *social computing* innebär och vad det kännetecknas av. Använd lämpliga exempel i ditt svar. (10 poäng)
3. Skriv ner de två (2) svarsalternativ som beskrivs som svårigheter vid skapandet av social computing-system? Motivera ditt svar.
 - A Det kan vara svårt att uppnå en kritisk massa av användare till systemet.
 - B Det är svårt att främja social interaktion.
 - C Det kan vara svårt att veta hur systemet kan tillhandahålla en identitet för användarna.
 - D Social computing-system leder inte till mer effektiva resultat.(6 poäng)
4. Skriv ner om följande påstående antingen är sant eller falskt. Motivera ditt svar utifrån begreppets innebörd.
 - **Påstående:** Med kognitiv avlastning (eng., cognitive offloading) avses människans tendens att be andra människor om hjälp.(5 poäng)
5. För var och ett av nedanstående exempel, ange om det stödjer synkron eller asynkron kommunikation. Motivera ditt svar.
 - Telefonsamtal
 - Redigering på Wikipedia
 - Chattsamtal(6 poäng)
6. Ge exempel på två (2) olika samtalsmekanismer och diskutera hur de fungerar vid kommunikation öga mot öga kontra kommunikation digitalt. (10 poäng)
7. Diskutera vilken betydelse kroppen har vid interaktionen i och med digitala system. I svaret ska **ett (1)** av nedanstående begrepp tas upp.
 - Embodiment
 - Gester
 - Scaffolding(10 poäng)

8. Skriv ner det (1) svarsalternativ som stämmer överens med innehållet i ramverket TACIT som används vid design av blandade miljöer (eng., blended spaces). Motivera ditt svar.

- A Miljön ska möjliggöra samordning och integrering av olika typer av aktiviteter.
- B Det finns inget behov för individer eller grupper att hävda kontroll över ett visst utrymme.
- C Platsen olika individer har i miljön påverkar inte vilken roll de tar på sig eller får av andra.
- D Det måste finnas en person som har kontroll över miljön.

(3 poäng)