

Institutionen för Informationsteknologi

TENTAMEN

Kurs: Social computing och datorstött samarbete

Examinationsmoment: Salstentamen

Kurskod: IT426G

Högskolepoäng för examinationsmomentet: 2

Datum: 31 oktober 2025

Tentamenstid: 8:15-12:30

Ansvarig lärare: Jana Rambusch

Berörda lärare: Tarja Susi

Hjälpmedel/bilagor: Nej

Övrigt:

Vi 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

- (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. Enligt online-beteendetaxonomi (eng. online behaviour taxonomy) skiljer man mellan tre (3) olika typer av online-beteenden. Redogör för vad dessa tre beteenden innebär med hjälp av lämpliga exempel.

(6 poäng)

3. 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, ökar känslan av telenärvaro.
- (b) **Påstående:** Övergångar (eng. transitions) är en aspekt som behöver tas hänsyn till vid designen av blandade miljöer (eng. blended spaces).
- (c) **Påstående:** Metaforer som vi använder i vårt språk är helt frikopplade från våra kroppsliga upplevelser i den fysiska världen.

(9 poäng)

4. Redogör för vad begreppet *situationsmedvetenhet* innebär. I ditt svar ska de olika nivåerna (eng. levels) av situationsmedvetenhet tydligt framgå.

(6 poäng)

5. Skriv ner det (1) svarsalternativ som bäst illustrerar begreppet *synkron kommunikation*. Är det A, B, C eller D? Motivera ditt svar.

- A 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.
- B Du och en annan gruppmedlem sitter vid olika tider och uppdaterar rapporten som är tillgänglig via Google Drive.
- C Du informerar ett gruppmedlem på telefon om ett kommande gruppmöte genom att lämna ett röstmeddelande.
- D Du har läst på i kurslitteraturen och uppdaterar rapporten på Google Drive. Några saker känner du dig osäker kring och lägger därför till en kommentar för de andra i gruppen.

(3 poäng)

6. Redogör för vad *scaffolding* innebär, inklusive de tre (3) olika typerna, inom ramen för datorstött samarbete. Använd ett lämpligt exempel i ditt svar.

(10 poäng)

7. Redogör för vad *kognitiv avlastning* (eng. cognitive offloading) innebär och huruvida den kan påverkas av vår användning av IT. I ditt svar ska du även ta upp och exemplifiera begreppen nedan på ett lämpligt sätt:

- Ut-i-världen (eng. into-the-world)
- Metakognition (eng. meta cognition)
- Transaktivt minne (eng. transactive memory system)

(10 poäng)

8. Redogör för begreppet *gester* genom att beskriva vilka två (2) huvudtyper det finns samt vilken betydelse gester har för kognition, kommunikation och samarbete öga mot öga och via/med IT. Använd lämpliga exempel i ditt svar.

(6 poäng)