Eksamen i IN1050, 28. november 2022

Side 2

Oppgave 1 Definisjonsteori (vekt 20%)

Alle deloppgavene under skal besvares. Deloppgavene gir lik uttelling.

1a Hva er man opptatt av innen feltet HCI (Human Computer Interaction)?

* Hvordan mennesker intragerer med maskiner og om at maskiner er utviklet for vellykket intraksjon.

1b Hva er forskjellen på interaksjon og grensesnitt?

* Interaksjoner handler om hva menneske gjør mellom og maskin. Grensesnitt handler om hva Komunikasjons punktet er.

1c Hva er Hawthorne-effekten?

* Hawthorne-effekten handler om de kognitive prosessene hos mennesker. Hvordan mennesker oppfører seg annderlenes når de vet at de blir observert.

1d Hvilke metrikker er vanlig å bruke i forbindelse med brukbarhetstesting?

* Noen metrikker for brukbarhetstesting kan være suksessrate, tid på gjennom føre gitt oppgave, feilrate.

1e Hva er vi som regel interessert i å få med i en persona?

* Vi er interessert i karakterisikker som vi har laget av målgruppen. Den inneholder blandt annet bagrunn, alder, kjønn og verdier.

1f Hvilke ulike typer observasjon skiller vi gjerne mellom?

* Vi har åpent og lukket observasjon. Åpent handler om når deltageren vet at de blir observert og lukket observasjon vet deltageren ikke at de blir obervert.

1g Hva menes med at brukeropplevelser har en emosjonell side?

* Måten personen oppfatter og reagrer påvirkes av følelsen til brukeren. Vi kan aldri designe en god bruker opplevelse, men vi kan altid for en god bruker opplevelse.

1h Hva menes med designprinsippet mapping? Gi ett eksempel.

* Mapping handler om at utseendet på systemet korelerer med funksjonaliteten. At brukeren forstår hva som blir påvirket av handlingen de gjør, dette kan være for eksempel heisknapper som er i stigende rekkefølge for etasjer.

1i Hva menes med et touchpoint?

* Touchpoints er alle gangene hvor en person har en interaksjon men et system. I Touchpoints er når en tjeneste tilbyr informasjon eller informasjon blir utvekslet.

1j Hva er DECIDE-rammeverket?

* DECIDE er et rammeverk for planlegging evalueringen. Den tar for seg konseptuelle, etiske og praktiske forhold til evalueringen.

Oppgave 4 Diskusjonsoppgaver (vekt 30%)

Svar kun på tre av de seks spørsmålene under. Du får ikke ekstra uttelling for å svare på mer enn tre spørsmål. Deloppgavene gir lik uttelling.

4b Prototyping Diskuter hva som menes med at all prototyping innebærer kompromisser. Hvorfor er dette noe vi må forholde oss til?

Vi bruker design prinsipper for å designe for en god bruker opplevelse. Når vi prototyper velger vi passende ulike prinsipper for å se om prototypen er på riktig retning til å dekke brukerens behov. Vi må

List:

* Design prinsipper affordance, contraints, consistancy, mapping, feedback, visibility
* Horizontal/vertical prototyping.