# Norges Teknisk Naturvitenskapelige Universitet Institutt for Datateknikk og Informasjonsvitenskap

# Forside

EKSAMEN I: IT 2302 - Pedagogisk programvare

DATO: Mandag 19. mai 2008

Antall timer: 4

Sider: 1 side oppgaver

Vedlegg: 1 vedlegg Tillatte hjelpemidler: Ingen.

Sensurdato: Mandag 9. juni 2008

Alle oppgaver skal besvares

Bokmål

## Oppgave 1

- a: Noen brukergrensesnitteksperter kritiserer designere for å overlate designet til brukeren. Hva mener de med dette? På hvilken måte tar Grimstadmodellen steg for å forhindre at dette skjer?
- b: Diskuter fordeler og ulemper ved å bruke et torg som metafor for diagramformen i Grimstadmodellen.
- c: Hvorfor gjør man iterative design med hyppig brukertesting?
- d: Gi en kort oversikt over Grimstadmodellen. Hvilke steg består den av, og hva er begrunnelsen for de forskjellige stegene?

## Oppgave 2

- a: Ofte hører man at "Helheten er mer en summen av delene". Hvilken psykologisk teori støtter man seg da til? Skriv kort om hovedelementene i denne teorien.
- b: Hva menes med et modus, og hvordan kan vi minske problemene slike modi fører med seg?
- c: I kompendiet beskriver TOG designprosessen. Hvilke viktige elementer/faser mener han denne prosessen består av? Beskriv dem kort og forklar hvorfor de er viktige.
- d: Hvordan kan man i følge TOG gjøre et design mer "huskbart"?

## Oppgave 3

- a: Illustrasjonen i vedlegget er fra programmet "Husebysamlingen". Hvilke problemer/gode løsninger ser dere i designet? Foreslå forbedringer i brukergrensesnittet i skjermbildet.
- b: Hvordan bør vi utforme tekst for at den skal være enklest mulig å lese? Skriv kort om de forskjellige utformingsreglene.
- c: Hva står begrepene "signifier", "signified" og "referent" for i ikondesign?
- d: Hvorfor er det lite hensiktsmessig å benytte farge som eneste informasjonsbærer i et element i et brukergrensesnitt?
- e: Hva betyr rastrering, og hva oppnår man ved å benytte det?

## Oppgåve 1

- a: Nokon brukergrensesnitteksperter kritiserer designere for å overlate designet til brukaren. Kva meiner dei med dette? På kva for måte tek Grimstadmodellen steg for å forhindre at dette skjer?
- b: Diskuter fordeler og ulemper ved å nytje eit torg som metafor for diagramformen i Grimstadmodellen.
- c: Kvifor gjer ein iterative design med hyppig brukartesting?
- d: Gje ein kort oversikt over Grimstadmodellen. Hvilke steg består den av, og hva er begrunnelsen for de forskjellige stegene?

## Oppgåve 2

- a: Ofte høyrer ein at "Helheten er mer en summen av delene". Kva for psykologisk teori støtter ein seg til då? Skriv kort om hovedelementa i denne teorien.
- b: Kva menes med eit modus, og korleis kan ein minske problema slike modi fører med seg?
- c: I kompendiet beskriv TOG designprosessen. Kva for viktige element/faser meiner han denne prosessen består av? Beskriv dei kort og forklar korfor dei er viktige.
- d: Korleis kan ein ifølge TOG gjere eit design mer "huskbart"?

# Oppgåve 3

- a: Illustrasjonen i vedlegget er frå programmet "Husebysamlingen". Kva for problem/ gode løysingar ser du i designet? Foreslå forbedringer i brukergrensesnittet i skjermbildet.
- b: Korleis bør ein utforme tekst for at den skal vere enklast mogleg å lese? Skriv kort om dei ymse utformingsreglane.
- c: Hva står begrepa "signifier", "signified" og "referent" for i ikondesign?
- d: Kvifor er det lite hensiktsmessig å nytje farge som einaste informasjonsbærar i eit element i eit brukergrensesnitt?
- e: Kva tyder rastrering, og kva oppnår ein ved å nytje det?

Norges Teknisk Naturvitenskapelige Universitet Institutt for Datateknikk og Informasjonsvitenskap **Vedlegg**:

