



Antal blad /
Number of sheets

10 ✓

TENTAMEN / EXAMINATION

Anvisningar:

Skriv din anonymitetskod på varje blad.
Endast en uppgift får lösas på varje blad.
Var vänlig skriv tydligt!

Instructions:

Write your anonymous code on each sheet.
Answer only one question on each sheet.
Please write clearly!

Vänligen texta anonymitetskoden i textboxen enligt exempel nedan!
Please write the Anonymous Code clearly in the textbox like example below!

Bokstäver/Letters:

A-B-C-D-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N-O
P-Q-R-S-T-U-V-W-X-Y-Z-Å-Ä-Ö

Siffror/Numbers:

Ø-1-2-3-4-5-6-7-8-9

Exempel:

A B C 1 7 Ø - Ø 1 7

ISGCØ1 Interaktionsdesign

Kurskod + Kurs / Course Code + Course:

Delkurs / Part course:

Anonymitetskod / Anonymous code =
Kurskod + kodnr / course code + code number

ISGCØ1 - ØØ6 ✓

Tentamensdatum /
Examination date:

8/3-2017

Behandlade uppgifter / Solved problems

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓						
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Ifylles av lärare / To be completed by the examiner

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
4	7	6	2	1	3,5	4	4	2						
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Poäng / Marks gained:

33,5

Betyg / Grade:

G

Max poäng / Total marks gained:

60

För Gk poäng / Marks gained to be passed:

30

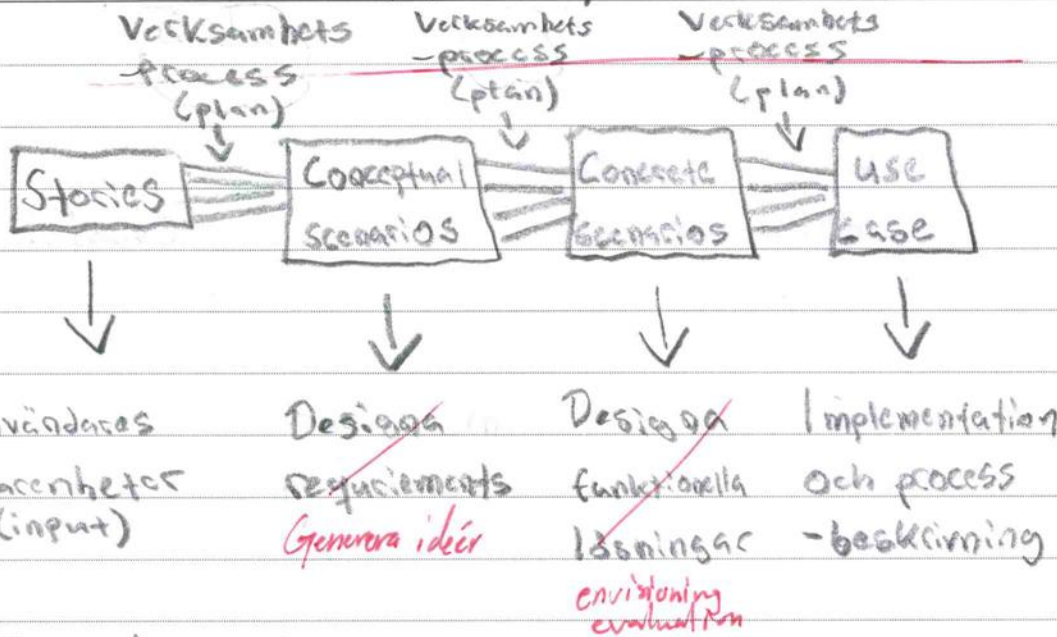
Examin. lärare / Kursansvarig signatur / Signature of the examiner

John Sören Pettersson

Namnförtydligande / Clarification of the signature



Skriv ej i detta område
Leave this area blank



Uppgift nr /
Question no:

Poäng / Points
awarded:

Lärarens anteckning
Examiner's remarks:

Bilden jag ritat ovan bör kompletteras med tre 'mål' som utifrån verksamhetens och designverksamhets perspektiv kan tolkas som mål eller startskott för utvecklingen mot användarna.

Stories handlar om att ta in input (användarnas erfarenhet/mental model) och utveckla systemet efter deras perspektiv

Conceptual Scenarios handlar om att skapa en mer abstrakt design av mjukvaran och dess system.

Concrete Scenarios går man mer in på djupet gällande funktioner och logiska flöden.

Use Case hanlar om att implementera systemet till användare och genom use cases skapas 'Kasusor' som användarna kan använda för att få en bra förståelse över systemet.



Ange anonymitetskod / Write your anonymity code
(Vid icke anonym tentamen ange kurskod + namn + personnummer)
(For non-anonymous exams write the course code + name + civic registration number)

ISGC 01 - 006

Löpande sidnr
Consecutive no:

2

Uppgift nr /
Question no:

2

Poäng / Points
awarded:

7.

Lärarens
anteckning
Examiner's remarks:

Surface
Skeleton
Structure
Scope
Strategy

förenklad
modell
av
Garrett

Garretts modell handlar om de så kallade lagren som bygger upp en webbplats med bra strukturer för användare. Dessa lager har sina egna syften och blir följda av en web-designer eller hennes utvecklar-team. Förttydligande: Jag är medveten om att Garretts modell kan ritas upp på ett annat sätt (mer inriktat mot just web) men jag har valt att rita den 'simplare' versionen av modellen.

Surface handlar om web-sidans visuella utseende. Det vill säga att hemsidan är attraktiv.

Skeleton handlar om sidans interaktionsdesign och spelar stor roll för användarens navigation.

Structure handlar liksom skeleton om informations-arkitektur och är också grundläggande att bygga en bra förutsättning för utveckling av användares mentala modell.

Scope är mer inriktat på funktioner och ^{innehåll} information ur ett logiskt perspektiv. Även koppling mellan händ och mörkval.

Strategy är verksamhetens syfte och är lite mer abstrakt. "Vad är systemets mål och hur kan vi utveckla för att uppnå detta?"



Ange anonymitetskod / Write your anonymity code
(Vid icke anonym tentamen ange kurskod + namn + personnummer)
(For non-anonymous exams write the course code + name + civic registration number)

ISGCØ1 - ØØ6

Löpande sidnr
Consecutive no:

3

Uppgift nr /
Question no:

3

Poäng / Points
awarded:

6

Lärarens
anteckning
Examiner's remarks:

People undertaking activities in context using technologies.

Systemet med P.A.C.T är ett för designers utveckla ett system till den avsedda målgruppen. Det finns många "discipliner" som måste diskuteras och analyseras vid utvecklingen. Nedan följer korta sammanfattningar av respektive bokstav. People handlar om att folk (användare) är olika, både fysiskt (funktionsnedsättning som syn) och psykiskt (användare har olika utvecklade mentala modeller tex datorvana).

Activities in context handlar om aktiviteter som användarna utför (tex utför arbetsuppgifter eller spelar spel) i någon form av fysisk omgivning (tex kontor eller på bussen).

Technologies handlar om enheternas användare använder när dess utför själva aktiviteten. Det kan vara mobil-telefoner, datorer, skärmar, skrivare, tangentbord → input och output-enheter.

Eftersom PACT behandlar så många olika discipliner från olika element så är det ett ramverk som ligger som en bra grund för en designers arbete under utveckling av mjukvaran.

Skriv ej i detta område
Leave this area blank



ISGL01-006

4

4

2

Expertutvärderingar handlar om här experter inom tex kognitivt tänkande är med i utvecklingen och kan ge input i utvecklingen av det nya systemet eller webbplatsen. Exempel på sådan utveckling är Cognitive walkthrough som går ut på att ge användare ett antal punkter (processer) och frågar att besvara och diskutera. Om någon av dessa svaren är negativa från användarens sida är något fel. Expertern sätter sig då ihop med designern och utvecklar i en sk. Grupp och diskuterar användarens sätt att tänka och förhoppningsvis får fram en lösning på problemet.

Utveckling
≠
utvärdering

Deltagarutvärderingar handlar istället om att fokusera på stories (användarnas erfarenhet och berättelser) och utveckla utifrån deras synvinkel. Deltagaren kommer i dessa fall vara delaktiga kontinuerligt genom utvecklingen av mjukvaran och kan på det viset påverka utvecklingen.



Ange anonymitetskod / Write your anonymity code
(Vid icke anonym tentamen ange kurskod + namn + personnummer)
(For non-anonymous exams write the course code + name + civic registration number)

ISGCØ1-ØØ6

Löpande sidnr
Consecutive no:

5

Uppgift nr /
Question no:

5

Poäng / Points
awarded:

1

Lärarens
anteckning
Examiner's remarks:

Skriv ej i detta område
Leave this area blank

Neg, här syftar han på den fysiska användaren.
Benytn syftar till två olika sätt som användare använder när de är inne på en webbsida. Användare är olika och således är deras mål.

De flesta använder "sök"-funktionen för att hitta det dem söker efter.

Vissa användare använder istället den navigationen som finns tillgänglig, alltså URL (Vart är jag och var har jag varit?), sekvensiell navigation (steg för steg), eller använder sig/försöker följa sig på den hierarkiska eller trädstrukturen som finns på webbplatsen.

Någon av användarna använder istället "browser".

De kanske har ett primärt mål man väljer att kolla runt lite på webbsidan för att få en bättre uppfattning och intryck utav den, för att sedan utföra sin intention av att besöka hemsidan.

Inte helt omedvetet till det som frågan egentligen handlade om. :)



Ange anonymitetskod / Write your anonymity code
(Vid icke anonym tentamen ange kurskod + namn + personnummer)
(For non-anonymous exams write the course code + name + civic registration number)

ISGC01-006

Löpande sidnr
Consecutive no:

6

Uppgift nr /
Question no:

6

Poäng / Points
awarded:

3,5

Lärarens
anteckning
Examiner's remarks:

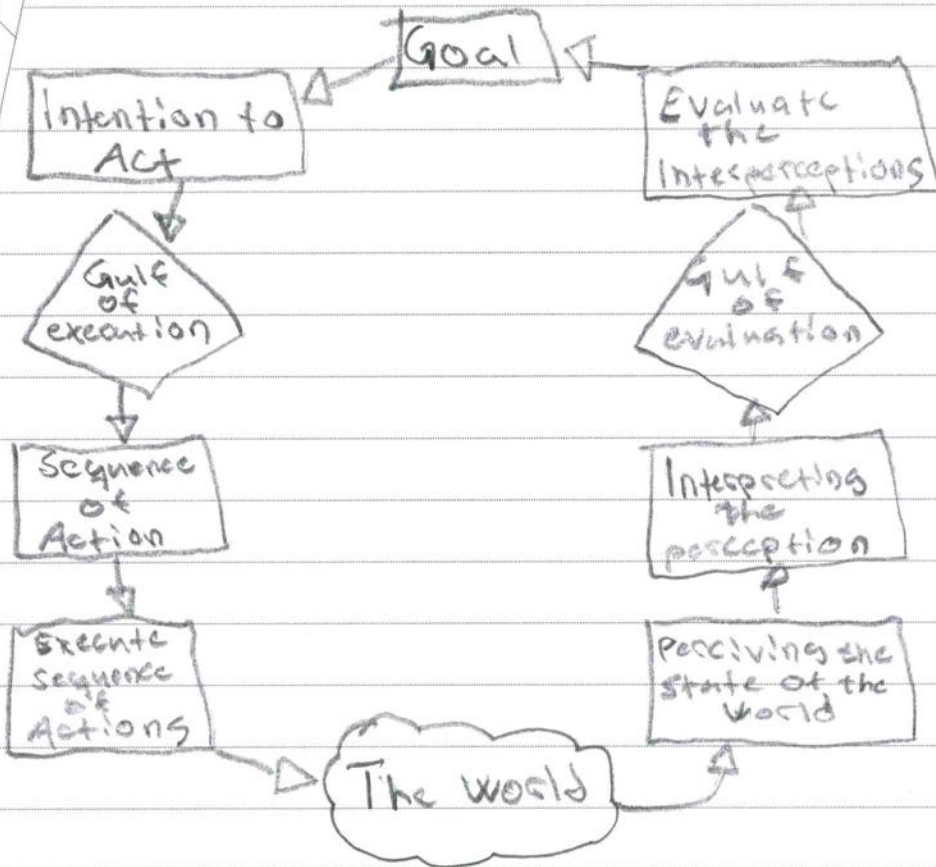
Skriv ej i detta område
Leave this area blank

Mental model är den förståelse användare har över systemet och kommer till nytta när personen i fråga ska göra en aktivitet i systemet. Användare har olika förståelse över system och det kan ^(tex) bero på datorvana, användare - en förstår inte systemet.

Norman säger även att:

- Mentala modeller är oklara. Användare förstår vissa delar av systemet bättre än andra
- Användare glömmar bort sina mentala modeller.
- Användare kan använda och ^(try out) utveckla sina modeller men ofta bara till en viss gräns.
- Systemet som användarna utför sina aktiviteter i har ofta oklara gränser. Det vill säga det kan se olika ut eller verka oklart från enhet till enhet (smartphones/pc/misc).

Modellerna används av designers för att se verksamheten / systemet från deras ^(användarnas) perspektiv. Vad de 'önskar' och vad som är mindre bra i systemet, vad som bör utvecklas, syftet, funktions design etc



Gulf of execution handlar om hur användare går från intention till utförande av sitt mål. (Alltså användaren trycker på en knapp tex)

Gulf of Evaluation handlar om hur användare tolkar huruvida deras utförande av mål blivit tillfredställande eller inte. Har användaren nått sitt mål? Är hen nöjd? Detta är en process som (om den inte blir uppfylld) görs om och om igen. (alltså efter knapptryckning -> kom jag dit jag ville?)

Generellt sett handlar detta om hur användare går tillvägs för att uppnå sitt mål och detta är en modell som beskriver tankesättet hos personen i fråga (användaren).

Skriv ej i detta område
Leave this area blank

Ange anonymitetskod / Write your anonymity code
(Vid icke anonym tentamen ange kurskod + namn + personnummer)
(For non-anonymous exams write the course code + name + civic registration number)

ISGC01-006

Löpande sidnr
Consecutive no:

8

Uppgift nr /
Question no:

8

Poäng / Points
awarded:

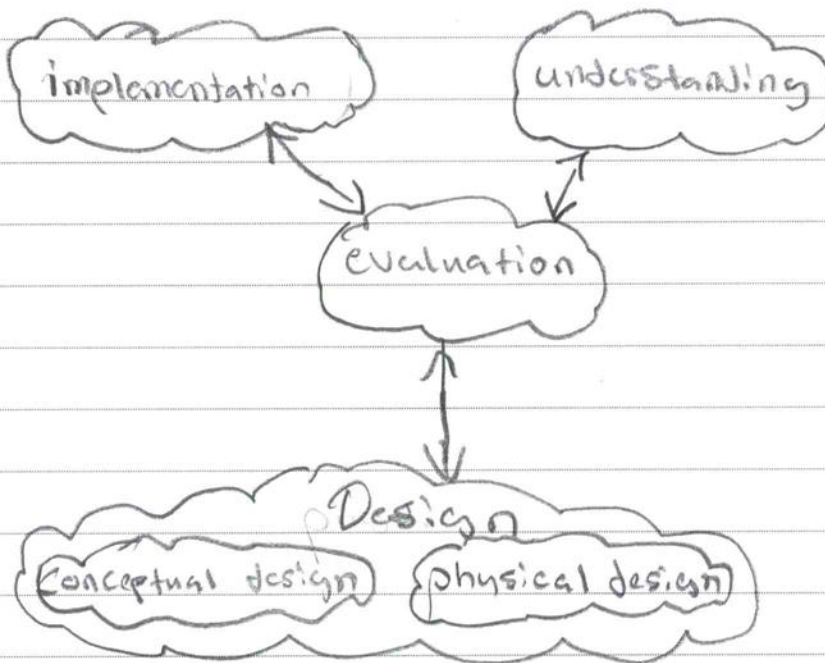
4

Lärarens
anteckning
Examiner's remarks:

Lo-fi prototyper handlar om att för designers ta fram en abstrakt prototyp av ett system, för att visa kunden eller för att själva få bättre översikt i utvecklingen. Lo-fi prototyp är typiskt sett ~~pappersprototyper~~ (alltså enkla prototyper) av en del av systemet. fördelarna med lo-fi och själva syftet med dem är att det ska gå snabbt att utveckla. De blir därför också billiga. De används bäst i form av en första inblick i hur designers/utvecklare tänker bygga systemet och kunden kan ge snabb feedback på hur han vill ha systemet uppbyggt.

Hi-fi prototyper är inte så abstrakta som lo-fi, här handlar det istället om att leverera en del av systemet direkt till kund. Denna del ska alltså vara funktionell till sitt syfte. Det skulle kunna vara en del av ett nytt system, en app, en påbyggnation av ett tidigare system etc. fördelen med dessa prototyper är att kunden själv kan använda/testa systemet och det blir inte så abstrakt som lo-fi. Största nackdelen är förstås att om kunden inte är nöjd så måste kanske utveckling och designers komma fram med en helt ny prototyp och det är kostsamt och tidskrävande såklart.

Prototyp
≠
färdigt system



a)

Berögon tar upp understanding på grund
Utav det faktum att designers och
utvecklare inte bara ska följa kundens
funktionella och icke-funktionella krav utan
också förstå dem. Figuren som ritat
ovan beskriver hur designers arbetar (iterativt)
genom utvecklingen av ett interaktivt
system. I denna modell står evaluation
i fokus och är en ständig påminnande
process som designers och utvecklare
måste tänka på. (Kommer vi ihåg namnet på
modellen beskriven och illustrerad ovan).

b)

Tekniker som kan användas för kravframställning
är 'design för all' som är en community
som bildar och tar fram ramverk (regler och standarder)
på hur designers bör tänka kring Accessibility.
Alltså utvecklar för personer med fysiska eller
psykiskt nedsatta personer.



Ange anonymitetskod / Write your anonymity code
(Vid icke anonym tentamen ange kurskod + namn + personnummer)
(For non-anonymous exams write the course code + name + civic registration number)

ISGC01-006

Löpande sidnr
Consecutive no:

10

(forts)

Uppgift nr /
Question no:

9

Poäng / Points
awarded:

2

Lärarens
anteckning
Examiner's remarks:

En annan teknik är en liknande teknik för accessibilt som istället heter inclusive design. Och är en mer pragmatisk strategi som går ut på att ingen design kommer någonsin vara fullständig. Även detta ramverk innehåller requirements (krav), regler och standarder som bör följas vid design av system eller fönster webbsidor.