



Antal blad /
Number of sheets

06 ✓

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									
I	S	G	C	Ø	1	-	Ø	4	7

Tentamensdatum / Examination date:									
2	0	1	1	-	1	7			

Behandlade uppgifter / Solved problems

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

Poäng / Marks gained: 22

Betyg / Grade: U

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

Namnfortydgande / Clarification of the signature

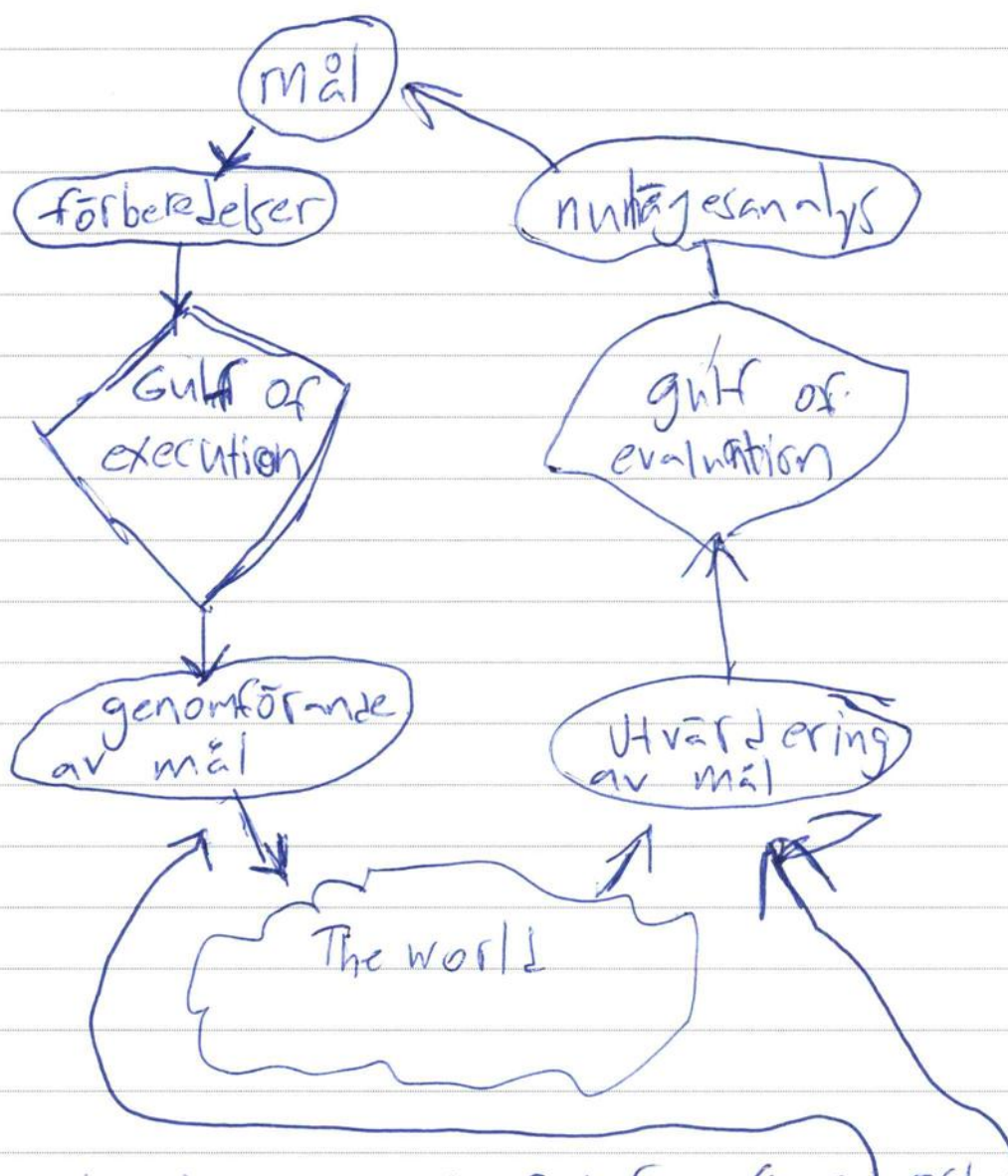


1SGC01-047

1

1

4



nu missade jag 2 rutor efter och men grundtanken finns där att man har ett mål som man utvärderar och genomför och sedan utvärderar, gulf of execution är det steget där man översätter tanke till verklig handling så man vet vad man ska göra vid genomförande



156C01-077

2

3

5

A/P

P - People

vilken människor kommer använda
systemet? tex studenter, anställda
m.m

A - Activities

vilka aktiviteter kommer genomföras?
tex köp, registrering m.m

C - Context

Var kommer systemet användas?
tex på ett tåg, hemma m.m

T - Technology

vilken teknik finns tillgänglig?
tex mobil, pc, ipad m.m

B/ Benyon förespråkar detta ramverk
då det ger en bra Människa -
maskin relation och visar detta
på ett tydligt sätt



15601-047

3

4

3

A/ cardsorting är en metod som bör användas tidigt i designprocessen, om man kollar på gartets 5 layers så kan cardsorting användas vid structuresteget om målet är att dela in funktioner på sidan eller i skeleton lagret om målet tex är att fylla en meny.

B/vid öppen cardsorting låter man testpersoner sortera funktionalitet och sedan döpa kategorierna - Bra om man sedan innan inte har bestämda namn i tex en hukudmeny

Vid stängd cardsorting låter man testpersoner dela in funktioner i förbestämda kategorier - Bra om man sedan innan har kategorinamn eller krav på dessa från kund



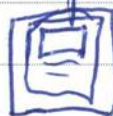
ISGC01-047

4

6

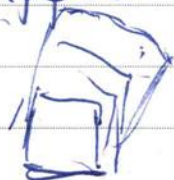
3

A/ en metafor är en symbol
som vi kan relatera till
~~ett~~ och används ofta till knappar,
ett exempel kan vara "Spara symbolen"
som alla känner igen



Som ofta används istället
för att skriva spara i
klar text

B/ en blend är ett objekt
som har koppling ~~till~~ minst
2 olika familjer, ett exempel
är mappar på skrivbordet på
datorn, mappen är kopplad



till familjen mappar (~~var~~ IRL) ^{på} utseende
och familjen dator då den har
funktionalitet kopplad till det.
i många fall är metaforer blends
men inte alltid.



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)

ISGCO1 - 047

Löpande sidnr
Consecutive no:

5

Uppgift nr /
Question no:

7

Poäng / Points
awarded:

4

Lärarens
anteckning
Examiner's remarks:

i learnability hittar principer som tex visibilty, consistency consistency handlar om att man följer samma mönster på sidan, om man kallar en länk kontakt på hela sidan ska inte den inte byta namn till kontakta oss helt plötsligt. learnability handlar om att det ska va lätt för anv att hitta info och det ska vara tydligt

effectiveness innebär hur effektivt och robust systemet är, ett exempel där ifrån är flexibility, alltså hur systemet tex behandlar fel input om en användare matar in 10 siffror personnr istället för 12

← Tror du
menar
Constraints
betr, inte
flexibility



ISGC01 - 047

6

9

3

när vi ser en figur eller flera figurer tenderar i att dela in dessa i grupper utifrån vissa gestaltungs-lagar, i det givna exemplet grupperas widows knapparna in i samma grupp enligt närhetslagen då de ligger lika långt från varandra medan mac knapparna delas in i 2 grupper pga avstånd mellan dont save och save. då knappen dont save räknas som en "fartig-knapp" som man inte vill klicka av misstag är det bra att denna ligger separat då det krävs ett extra tanke moment att klicka på en knapp i en annan grupp, som krueg säger "people dont read" man på detta sätt får man göra att tänka till.