



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

Interaktionsdesign ISGC 01

Kurskod + Kurs / Course Code + Course:

Delkurs / Part course:

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

ISGCØ1 - Ø1Ø

Tentamensdatum /
Examination date:

8/3 - 17

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
3	8	6	7	2	3	4	5	4						
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Poäng / Marks gained:

42

Betyg / Grade:

6

Examin. lärare / Kursansvarig signatur / Signature of the examiner

John Sören Pettersson

Max poäng / Total marks gained:

60

Namnförtydligande / Clarification of the signature

För Gk poäng / Marks gained to be passed:

30



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)

1SGC01-010

Löpande sidnr
Consecutive no:

1

Uppgift nr /
Question no:

1

Poäng / Points
awarded:

3

Lärarens
anteckning
Examiner's remarks:

Det innebär att man designar mot ett scenario, det finns 4 olika typer av scenarier

UserStories - Användare som berättar vad de gör i systemet som man använder som grund i systemet

Conceptual Scenarion - mer abstrakta scenarion som man designar mot

concreta scenarion - ~~konkreta~~ scenarion som man designar mot, dessa brukar vara mer uttörliga än conceptuala scenarion

Use Case - man designar mot ett användarfall och hur personer gör saker i 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)

1SGC01-010

Löpande sidnr
Consecutive no:

2

Uppgift nr /
Question no:

2

Poäng / Points
awarded:



Lärarens
anteckning
Examiner's remarks:

Garfets 5 stegsmodell består av

Surface - ~~det är en skiktet~~ ~~skikt~~
handlar om look and feel,
här används CSS för att
ge sidan en snygg, design
grafisk

Skeleton - Uppbyggd av HTML
~~som~~ ~~seks~~ och visar på vilka
element som ska ligga var, här
struktureras informationen på sidan
~~(informationsstruktur)~~ ~~interaktion~~

~~structure~~ interaktionsdesign används för att
element ligger så användarbart
som möjligt

Structure - är hur sidan ska
ska struktureras, vilken information
ska vara på vilka subidor
(informationsstruktur) + interaction design

Scope - förklarar vilka funktioner
som ska finnas på sidan
och kan ofta kopplas till de
funktionella kraven



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)

1SGC01-010

Löpande sidnr
Consecutive no:

3

Uppgift nr /
Question no:

2

Poäng / Points
awarded:

8

Lärarens
anteckning
Examiner's remarks:

Strategy - förklarar syftet
med sidan, målgrupp m.m
och visar på organisations strukturen

Modellen går från ~~det mest~~
abstrakta (strategy) till konkret (sur)
och brukar användas mer än
och upp vid utveckling av
en webbplats. För att varje
steg ska ha en stadig grund
att stå på och för att separera
de olika delarna vid utveckling.



ISGC01-010

4

3

6

PACT är en modell som visar på relationen mellan människa och teknologi och är något att ha i åtanke när man utvecklar ett användarbart system, och ~~vad man~~ ~~gör~~

People - vilka människor kommer använda systemet? ~~hvar~~ barn, vuxna, kultur?

Activity - Vad kommer dessa göra i systemet? Chatta, köpa, ringa? ~~tex~~

Context - Vart kommer systemet användas, hemma, tåg, jobb? ~~tex~~

Technology - Vilken teknologi kommer de använda ~~i~~ i systemet, PC, mac, telefon, knapp telefon?

genom att arbeta med dessa frågor kan man få en uppfattning av hur systemet kommer användas av människor.

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)

1SGC01-010

Löpande sidnr
Consecutive no:

5

Uppgift nr /
Question no:

4

Poäng / Points
awarded:

7

Lärarens
anteckning
Examiner's remarks:

Expertutvärdering är en typ av utvärdering där man låter en expert inom HCI kolla över systemet, ett exempel på en expertutvärdering är hierarkisk utvärdering där experten följer ett visst ramverk för att kontrollera användbarheten detta bör göras tidigt i utvecklingen då det är svårt att ändra fel i slutet men det ska också vara tydligt hur systemet kommer bete sig så experten har något att utgå från. problem med expertutvärdering kan vara att de hittar problem som användaren bryr sig om.

Deltagarbaserade utvärderingar är utvärderingar där man låter användare testa ett system, ett exempel på ett sådant är användartester där man tex låter användare navigera i systemet och efter godkänd viss uppgifter att utföra. de är betydligt billigare och lättare att arrangera än expertutvärderingar men grundläggande designprinciper som en expert hade hittat kan missas.



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)

1SGC01-010

Löpande sidnr
Consecutive no:

6

Uppgift nr /
Question no:

5

Poäng / Points
awarded:

2

Lärarens
anteckning
Examiner's remarks:

Handlar om den fysiska omgivningen. 7fr s. 563

Lokalisera - eller att vilja göra något och skapa en plan.

vill jag tex hitta kontakter osv på en sida börjar jag fundera på hur jag kan tänka mig gå vidare

Utföra - handlar om att genomföra den utarbetade planen, tex klicka på kontakter osv

Utvärdera - kom jag rätt? vad kunde gjorts annorlunda? denna punkt hjälper mig i framtiden vad då jag har mer kunskap efter Utvärdering.

Bra. Men svar
tyll en annan
fråga. ☺

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)

156C01-010

Löpande sidnr
Consecutive no:

7

Uppgift nr /
Question no:

6

Poäng / Points
awarded:

3

Lärarens
anteckning
Examiner's remarks:

Mental modell handlar om att man har en uppfattning om hur något ska vara, tex att en blå ~~länk~~ text på en hemsida är en länk. Vid interaktionsdesign är mentala modeller viktiga då om systemet inte stämmer överens med ~~användarens~~ användares mentala modeller blir inlärningskurvan längre vilket kan leda till frustration så de söker sig till andra sidor. därför är det viktigt att använda sig av standarder, ~~och~~



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)

ISGCOI-010

Löpande sidnr
Consecutive no:

8

Uppgift nr /
Question no:

7

Poäng / Points
awarded:

4

Lärarens
anteckning
Examiner's remarks:

Norman

Nellson (?) beskriver i sin
7-stegsmodell relationen mellan
tanke och handling och i
denna modell introduceras
begreppen gulf of execution
och gulf of evaluation
kortfattat kan man säga
att ~~gulf of evaluation~~ gulf of execution
är översättningen från tanke
till handling, från att vilja
göra något till att faktiskt
göra det. Medan gulf of
evaluation är översättningen från
handling till tanke, från att ha
gjort något till att utvärdera
det



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)

ISGC01-010

Löpande sidnr
Consecutive no:

9

Uppgift nr /
Question no:

88

Poäng / Points
awarded:

5

Lärarens
anteckning
Examiner's remarks:

Skriv ej i detta område
Leave this area blank

Lo-fi prototyp är en prototyp som är billig och snabb att tillverka och lätt att kasta då de ofta används i tidigt stadium då designval kan komma att ändras. Ett exempel på en sådan prototyp är pappersprototyp där man målar upp systemet på papper och kan navigeras genom att "peka" på pappret.

en Hi-fi prototyp är en ~~mer~~ prototyp som är mer lik det färdiga resultatet där funktioner och design kan finnas med, de är dyrare och mer tidskrävande än lo-fi prototyper. Ett exempel på en Hi-fi prototyp är en Oz-lab prototyp som kan testas med hjälp av wizard of Oz.



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)

ISGC01-010

Löpande sidnr
Consecutive no:

10

Uppgift nr /
Question no:

9

Poäng / Points
awarded:

4

Lärarens
anteckning
Examiner's remarks:

A/ det har att göra med att kunderna som har satt kraven ofta inte arbetar eller är utbildade inom kravframställning, därför är det viktigare att förstå hur de tänkt istället för att gå på det svart på vitt, dessutom kan krav misstolkas

B/ Use-case -baserat på hur systemet ska användas och vad som ska göras i det kan man framställa krav

User-stories - baserat på hur det används idag och hur användare önskar att det hade varit kan man framställa krav