

Tentamen i kurs 1MD034, Systemdesign med ett användarperspektiv

Plats: Fyrislundsgatan 80, sal 1

Tid: 2019-03-15, 08:00 – 13:00

Din anonyma
tentamenskod

--	--	--	--	--	--

Termin och år då du först registrerades på kursen	Utbildningsprogram (eller liknande)
Klockslag för inlämning	Bordsnummer

INSTRUKTIONER

Kontrollera att du fått rätt tentamensuppgifter! Inga hjälpmedel är tillåtna. Hela tentan skall alltid inlämnas och försättsbladet ska vara ifyllt även om ingen uppgift behandlats. Skriv din anonyma tentamenskod på varje blad. Skriv inte på baksidan av bladen och använd inte penna med röd färg. OBS! Skriv läsligt!

Tentamen rättas INTE ifall det saknas registrering på kursen. Slutresultatet (poäng och betyg) kommer att visas i Studentportalen efter att resultatet har rapporterats till Ladok.

FRITEXTFRÅGOR

Besvara frågorna inom det utrymme som ges på bladen. Inkonsekventa svar och svar med irrelevant information kan leda till poängavdrag.

Beskriv vilka antaganden du gör utöver den information som ges av frågan. Motivera dina val/svar, t.ex. genom att beskriva för- och nackdelar även med det du valt bort eller andra möjliga svar.

FLERVALSFRÅGOR

På flervalsfrågor ska du markera alla alternativ som stämmer. Du får ett poäng per korrekt markerat alternativ och ett minuspoäng per felaktigt markerat alternativ (men minst noll poäng per fråga). Om du anser att ett svarsalternativ kan tolkas på flera sätt, markera svarsalternativet och använd ytan under frågan för att tydliggöra hur du tolkat det.

POÄNGSÄTTNING OCH PRELIMINÄRA BETYGSGRÄNSER

- Maxpoäng på tentan är 60 poäng.
- För betyg 3 krävs 34 poäng.
- För betyg 4 krävs 44 poäng.
- För betyg 5 krävs 52 poäng.

ERHÅLLNA POÄNG

<input type="checkbox"/>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Σ
--------------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	---

Σ _____

Din anonyma tentamenskod:

1. Vilka tre frågor tas vanligtvis upp under en daglig Scrum?

3

2. Vilka är de tre vanliga rollerna som ingår i ett Scrum-team?

3

3. Nämn ett problem / en utmaning med att inkludera en så kallad *Sprint 0* i början av en designprocess!

2

4. Fyll i luckorna med korrekt begrepp för att göra definitionen av användbarhet komplett enligt ISO-standarden 9241-210 (2010) (samma som 9241-11 från 1998).

6

Användbarhet är: "*den utsträckning i vilken en*

specificerad _____ *kan använda ett system, en produkt*

eller en tjänst för att uppnå specificerade _____,

med _____,

och _____, *i ett*

specificerat _____".

5. Beskriv den övergripande skillnaden i syfte mellan formativa och summativa användbarhetsutvärderingar (*formative/summative usability evaluations*), och ge minst två exempel på vad detta innebär för sammanhanget då respektive utvärdering görs, skillnader i vilken data som samlas in eller andra viktiga skillnader i utvärderingarnas upplägg.
(2p för korrekta beskrivningar + 2p för relevanta exempel)

4

6. Vilka är de fyra frågor som ställs i varje steg av en interaktion där en handling krävs av en användare vid utvärdering med metoden *Cognitive Walkthrough*?

- ☐ Om rätt handling utförs, kommer användaren att se att denne kommit närmare att lösa sin uppgift? (*If the correct action is performed, will the user see that progress is being made toward solution of the task?*)
- ☐ Kommer användaren att försöka uppnå rätt sak? (*Will the user try to achieve the right effect?*)
- ☐ Kommer användaren att forma en korrekt mental modell? (*Will the user form a correct mental model?*)
- ☐ Kommer användarens mentala modell hjälpa användaren att identifiera vilken handlingsmöjlighet som är korrekt? (*Will the user's mental model assist the user in identifying the correct action?*)
- ☐ Kommer användaren att associera rätt handlingsmöjlighet med det användaren vill uppnå? (*Will the user associate the correct action with the effect that the user is trying to achieve?*)
- ☐ Kommer användaren att koppla det korrekta området i gränssnittet till användarens mål? (*Will the user connect the correct subregion of the interface with the user's goal?*)
- ☐ Om användaren genomför rätt handling, kommer detta att återspeglas i gränssnittet? (*If the user does the right thing, will the interface reflect this?*)
- ☐ Kommer användaren att märka att den korrekta handlingsmöjligheten är tillgänglig? (*Will the user notice that the correct action is available?*)
- ☐ Kommer användaren att veta vad hen ska göra i detta steg? (*Will the user know what to do at this step?*)

7. Vad representerar en *Persona* och vad bör en sådan vara baserad på?
(1p för korrekt representation + 2p för korrekt beskriven "baserings")

8. Beskriv skillnaderna mellan horisontella och vertikala prototyper samt ge exempel på när respektive variant är lämplig att använda.
(2p för korrekt beskrivning + 2p för korrekta exempel)

4

9. Vad finns det för risker och/eller brister med att fråga tilltänkta användare vad de vill ha, som underlag för designen av ett system, och när är det mer motiverat att ta hänsyn till deras svar och när är det mindre motiverat?
(3p för korrekta risker/brister + 2p för korrekt beskrivning av mer/mindre motiverat)

5

10. Du ingår i ett team som håller på att utveckla en nyhetsapp för unga brädspelsentusiaster. Flera av huvudfunktionerna har implementerats i en fungerande Android-app, men användbarheten hos dessa har inte utvärderats sedan pappersprototyp-stadiet. Du har tagit på dig att organisera genomförandet av nya utvärderingar i syfte att identifiera potentiella användbarhetsproblem och står och väger mellan expertbaserade och deltagarbaserade utvärderingar. Vad väljer du samt vilken specifik metod, och varför?
(1p korrekt val + 1p lämplig metod + 6p motiveringar)

11. Ge exempel på tre olika etiska perspektiv eller aspekter som är viktiga att beakta vid systemutveckling! Ge för varje perspektiv/aspekt också ett exempel på hur ett systems design kan ha en positiv/stödjande effekt eller en negativ effekt (t.ex. via så kallade *dark patterns*).

(2p per korrekt perspektiv/aspekt + 1p per relevant exempel)

9

12. Gör en skiss av ett webbaserat gränssnitt, eller del därav, som bryter mot så många av de designprinciper, guidelines och heuristik (tumregler) vi berört under kursen som möjligt! Beskriv kortfattat syftet med gränssnittet, vad en representativ användare är samt eventuella andra detaljer (t.ex. om användningssammanhanget) som gör det möjligt att bedöma din skiss. Förklara de olika "brotten" du inkluderar och om nödvändigt märk ut dem i din skiss.

OBS! Du får även använda nästa blad för denna uppgift.

(3p för tydlig skiss och beskrivning, samt förklaring av åtminstone ett "brott", därefter + 1p per ytterligare "brott" inkluderat i skiss och förklarat, så sju illustrerade "brott" krävs för maxpoäng)

Din anonyma tentamenskod:

Fråga 12, forts.