



UPPSALA UNIVERSITET
Människa-datorinteraktion

Institutionen för informationsteknologi

Hemskrivning

Grundläggande människa-datorinteraktion MN1, 5p

Människa-datorinteraktion ITP, 3p

Tid: 2005-03-16, kl. 09.00 till 2005-03-17, kl 21.00

Inlämning: Spara dina svar i en wordfil (använd t ex denna wordfil - inte pdf) med filnamnet tenta_förnamn_efternamn.doc , och eposta den till adressen iordanis@hci.uu.se, senast kl 21.00 den 17 mars 2005.

Skicka med detta försättsblad!!

Ditt namn	Personnummer

Fråga	Besvarad?	Poäng
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
Summa:		
Betyg:		

- Tentamen ska besvaras individuellt, men alla hjälpmedel i form av litteratur och liknande är tillåtna.
- Tentamen innehåller 8 frågor. Alla frågor måste besvaras rätt för att klara tentan.
- För full poäng på frågorna krävs fullständiga, utförliga och motiverade svar.
- Varje svar kräver minst 300 ord.

Människa-datorinteraktion

Postadress
Box 337
SE-751 05 UPPSALA

Gatuadress
Polacksbacken, hus 1
(Lägerhyddvägen 2)

Webb
<http://www.hci.uu.se/>

E-post
info@hci.uu.se

Fax
018 – 471 78 11

Frågor

1. Beskriv uppmärksamhet och illustrera med konkreta exempel hur vi kan designa för uppmärksamhet. (4p)
2. Redogör utförligt för minnets struktur och processer och beskriv konkret hur dessa kunskaper kan bidra till användbara gränssnitt. (4p)
3. Beskriv de olika teorierna om mentala modeller samt diskutera och illustrera med ett konkret systemutvecklingsexempel hur dessa teorier kan hjälpa oss att konstruera användbara system. (4p)
4. Redogör för och diskutera kritiskt datorstött samarbete (computer supported cooperative work, CSCW). (4 p)
5. Ikoner är metaforer som ska förmedla information om något till användaren. Kan du ge exempel på 2 bra och 2 dåliga utformningar av ikoner, samt ge en ordentlig förklaring till varför de är bra respektive dåliga. (4p)
6. Hur kan man gå tillväga för att fånga in krav på ett planerat IT-stöd? Beskriv en existerande metod för sådan ”requirements gathering”. Beskriv speciellt hur man kan fånga upp krav som har att göra med användbarheten, interaktionen mellan IT-stöd och användare samt även på arbetsmiljön. (4p)
7. Beskriv en existerande metod för hur man kan utvärdera ett IT-stöds användbarhet redan under pågående utvecklingsprocess. Beskriv syfte, utförande och vilka som genomför utvärderingen. Beskriv också vilka aspekter på användbarhet som denna utvärdering kommer att belysa och vilka aspekter man inte kan fånga upp på detta sätt. (4p)
8. Ge en gränssnittsdesigner några goda råd för hur man kan åstadkomma ett bra utnyttjande av skärmytan i ett gränssnitt. Ge ett exempel på hur detta skulle kunna se ut i en praktisk tillämpning som du hittar på och beskriver. Motivera dina råd och förklara dina förslag! (4p)