

Svenska frågor

1. Jämför direktperception och gestaltperception. Är någon av dessa bättre att använda vid design? Diskutera frågan med goda argument och konkreta designexempel. (4p)
2. Hur minns vi och hur glömmar vi? Hur bör man designa ett system så att det blir lättare för användarna att minnas och svårare att glömma? (4p)
3. Redogör för de fel användare gör (human error) och diskutera olika åtgärder i systemdesign för att minska risken för mänskliga fel. (4p)
4. Beskriv huvuddragen i aktivitetsteorin och ge några konkreta exempel på systemdesign som följer aktivitetsteorin. (4p)
5. Varför är feed-back (återkoppling) viktigt i interaktionen mellan en användare och ett IT-stöd? Vilka problem kan uppstå om man inte ger tillräcklig feed-back? Ge ett konkret exempel på en situation där feed-back är viktigt samt beskriv hur man där kan utforma lösningar som ger en bra feed-back. (4p)
6. Beskriv en metod för att utvärdera ett datorstöds användbarhet. Hur ser metoden ut? Hur genomförs en utvärdering i praktiken? Vilka deltar och vilka är deras roller? Vilka slags aspekter fångar man upp med denna metod och vilka aspekter har metoden svårt att fånga upp? (4p)
7. I ett gränssnitt för en professionell användare, i en arbetssituation där man använder sig av ett IT-stöd mycket ofta, brukar det vara viktigt att visa mycket information samtidigt. Det finns då en risk för att det blir rörigt, svåröverskådligt, förvirrande och svårtolkat. I sådana fall blir det extremt viktigt *hur* man designar gränssnittet, dvs hur informationen presenteras på skärmen och hur användarna kan interagera med systemet. Ge minst *fyra viktiga råd* till en gränssnittsdesigner som ska utforma ett gränssnitt för en användare i en sådan arbetssituation, samt motivera dina råd genom att referera till teorier om människa-datorinteraktion. (4p)
8. Hur kan utformningen av ett datorstöd påverka den arbetsmiljö som man upplever i arbetet? Beskriv några olika viktiga arbetsmiljöproblem som kan uppstå i datorstött arbete, samt hur man med hjälp av bra design kan reducera problemen. (4p)

English questions

1. Compare direct perception with gestalt perception. Is any of these better to use in design? Discuss this issue using good arguments and concrete design examples. (4p)
2. How do we remember and how do we forget? How should we design a system to make it easier for users to remember and more difficult to forget? (4p)
3. Describe human error and discuss suitable solutions to reduce action slips. (4p)
4. Describe main aspects of activity theory and give some concrete examples of design that follow the principles of activity theory. (4p)
5. Why is feed-back important in the interaction between a user and an IT-support system? Which problems can occur if we do not provide enough feed-back? Give an example of a concrete work situation where feed-back is important and describe how a solution that provides good feed-back could be designed for that situation. (4p)
6. Describe a method for usability evaluation of computer support system. What does the method consist of? Who participate in the evaluation and which are their roles? Which usability aspects can the method catch and which aspects has the method problems to catch? (4p)
7. In a user interface for professional users, where users use the system frequently, it is often important to show much information simultaneously. If so, there is a risk to cause confusion, to make the interface difficult to understand and to identify important information etc. In such situations is very important to design both the screen presentation and the interaction in an optimal way. Give at least four important advices to an interface designer about how to design for high usability in such a work situation. Motivate your advice in terms of human-computer interaction theories. (4p)
8. How can the design of a user interface influence the work environment at a work place? Describe some important types of work environment problems that can occur in computer supported work, and how such problems can be reduced through good design. (4p)