

Tentamen

Grundläggande människa-datorinteraktion MN1, 5p

Skrivtid: 2006-10-18, kl. 09.00 till 12.00

Inga särskilda hjälpmedel.

Varje uppgift kan ge max 4 poäng, dvs totalt max 24 poäng.

För godkänt krävs c:a 12 poäng.

Svara gärna kortfattat, men ta med det viktiga och motivera dina påståenden!

För full poäng på uppgifterna krävs att du motiverar dina svar.

Uppgifter:

1. Det är viktigt att användare involveras i systemutvecklingsprocessen, men man lyckas inte alltid med det. Vilka problem kan uppstå och hur kan vi lösa dem? Ge några tydliga och viktiga exempel. (4p)
2. Beskriv hur uppmärksamhet (attention) fungerar och ge några exempel på hur man kan ta hänsyn till sådan i gränssnittsdesign. (4p)
3. Beskriv vad som menas med mentala modeller och vilken betydelse de har för IT-systems användbarhet. (4p)
4. Beskriv en metod för uppgiftsanalys (task analysis), dvs den typ av undersökning som man gör för att beskriva ett arbete, för att få underlag för att bestämma hur ett IT-stöd ska utformas. Vad heter metoden? Hur går den till? Vem/vilka gör arbetet med analysen? (4p)
5. När man utformar ett användargränssnitt till ett IT-stöd ska man hitta bra lösningar för bl a:
 - Återkoppling (feed-back)
 - Färgsättning
 - Felmeddelanden
 - Samtidig visning av informationGe en gränssnittsdesigner ett bra och viktigt råd per sådan aspekt. Ge en kort motivering till ditt råd. (4p)
6. IT-stöd i arbetet påverkar arbetsmiljön! Beskriv kort några viktiga aspekter på arbetsmiljön som kan påverkas av att man arbetar med IT-stöd. Vilka problem och risker finns i detta avseende? Ge också ett par exempel på några åtgärder som man kan vidta för att minska på sådana problem. (4p)

Lycka till!!