

# UNIVERSITETET I OSLO

Det matematisk-naturvitenskapelige fakultet

Eksamen i                    INF1500 — Introduksjon til design, bruk, interaksjon

Eksamensdag:            07. desember 2012

Tid for eksamen:        10:15 – 14:15

Oppgavesettet er på 0 sider.

Vedlegg:                 Ingen

Tillatte hjelpemidler: Ingen

Kontroller at oppgavesettet er komplett før  
du begynner å besvare spørsmålene.

## **Innhold**

*(Fortsettes på side 2.)*

## **Oppgave 1 Definisjonsteori (vekt 25%)**

Alle deloppgavene under skal besvares. Deloppgavene gir lik uttelling. Svar så kortfattet som mulig.

### **1a**

Hva er indexkort (index card)?

### **1b**

Hva er learnability et eksempel på?

### **1c**

Hvilke aktiviteter inngår i den enkle UCD livssyklusmodellen?

### **1d**

Kan du komme med et eksempel på instruerende interaksjon?

### **1e**

Hva er typisk for horisontale prototyper?

### **1f**

Fra hvilken del av psykologien stammer sosio-teknikken fra?

### **1g**

Hva er en teriærbruker?

### **1h**

Hva er en likert-skala?

### **1i**

Hva kan man si er formålet med standarder?

### **1j**

Hvilke deler bør et intervju inneholde?

*(Fortsettes på side 3.)*

## **Oppgave 2 Varierte spørsmål fra pensum (vekt 45%)**

Alle deloppgavene under skal besvares. Deloppgavene gir lik uttelling.

### **2a Interaksjon og grensesnitt**

Forklar forskjellen på interaction (interaksjon) og interface (grensesnitt)

### **2b Evaluering**

Hva vil du si er fordelene med en ekspert- (analytisk) evaluering?

### **2c Behov og krav**

Hva er forskjellen på behov og krav?

### **2d Designprinsipper**

Når kan designprinsippet constraints være et nyttig virkemiddel? Forklar med et eksempel

### **2e User Experience**

Hvordan vil du beskrive brukeropplevelse (user experience?)

### **2f Prototyper**

Hvorfor tror du det kan være gunstig å bruke prototyper med lav oppløsning i tidlige møter med interessenter?

### **2g Iterativ utvikling**

Hva mener du med iterativ utvikling?

### **2h Designprinsipp**

Gi et eksempel på et design du mener har god affordance. Begrunn hvorfor.

### **2i Evaluering**

Har du noen eksempler på evalueringsformer hvor observasjon kan inngå? Hvorfor tror du observasjon kan være et nyttig verktøy her?

### **2j Kognitive aspekter**

Kan du komme med et eksempel på et konkret designgrep en kan gjøre for å unngå overbelastning av minnet (hjernen)?

(Fortsettes på side 4.)

### **Oppgave 3 Scenario (vekt 30%)**

**Tema:**

Bankapp for godt voksne

**Scenario:**

Den nystartede banken PGR har leid inn deg som interaksjonsdesigner for utvikling av deres nye bank-applikasjon for smartmobil. Det er ønskelig at applikasjonen rettes mot en godt voksen (ca. 45 - 70år) målgruppe.

Under det første møte med toppledelsen kommer det frem mange ideer til funksjoner appen kan inneholde. Siden folk flest er opptatt av personlig forbruk, er dette noe applikasjonen kan hjelpe brukeren å holde oversikt over. Noen i ledelsen mente også det kunne vært lurt om brukeren ble varslet om det var mindre penger på kontoen enn en fastsatt sum. For eks. om man har mindre enn 1000 kroner på konto, skal brukeren bli varslet.

PRG er med på å sponse flere av de store idrettsheltene i Norge, og har lyst til å formidle denne helse og treningsprofilen i applikasjonen. Sjefen bruker selv skritteller og mener at dette kan være en god idé å integrere i applikasjonen. Hun tror det kan være tjenelig for kundenes lojalitet å la banken ta større del i hverdagen og virkelig vise at 'vi er der'. Kanskje skritteller-funksjonen er tilknyttet et slags belønningssystem hvor kundene som bruker denne funksjonen er med i trekningen av fine premier.

Å overføre penger til egne og andres konto, burde også fungere så effektivt som sikkerheten tillater det. Noen i ledelsen har også nylig fått et barn og foreslår at boligsparing for nyfødte barn hadde vært en fin funksjon i applikasjonen. Det kommer også frem at banken har data som tilsier at kundene deres er opptatt av god kundeservice, rask tilbagemelding og oppfølging ved behov.

(Fortsettes på side 5.)

**Din oppgave:**

**1. Prototyping (15 poeng)**

Skisser en low-fidelity prototype av en applikasjon for smartmobil basert på informasjonen ovenfor. Hvilke funksjoner vil du ha med i applikasjonen? Begrunn valgene dine opp mot designprinsipper og brukbarhetsmål (Usability Goals).

**2. Datainnsamling (10 poeng)**

Drøft hvilken vei du ville gått videre for å samle de dataene du trenger for å utvikle applikasjonen.

**3. Evaluering (5 poeng)**

Ledelsen er svært imponert over applikasjonen og vil ikke bruke mer ressurser på prosjektet enn nødvendig, og foreslår derfor at noen av kollegaene dine gjør en ekspertevaluering. Forsøk å overbevis ledelsen med hva de kan gå glipp av ved å kun bruke denne metoden for evaluering.

*Slutt på oppgavesettet.*

*(Fortsettes på side 6.)*