

Sist oppdatert: *18.november 2015*

Øvelsesoppgaver til INF1500

Øvelse 0

Lærebok: Kapittel 1, 3 og 7

Forelesning: 18. august 2015 (Joshi) og 25. august 2015 (Jo)

Innleveringsfrist: 30. august 2015

Oppgaven leveres i Devilry. Besvarelsen skal bestå av én PDF-fil (Filnavn: "brukernavn.pdf"). Husk også navn i oppgaven.

Forklar/definer disse begrepene med 1-2 setninger for hvert punkt:

- 1) Human-Computer Interaction
- 2) Manipulerende interaksjon
- 3) Instruerende interaksjon
- 4) Kontekst
- 5) Grensesnitt
- 6) Kognisjon
- 7) Mental modell
- 8) Ustrukturerte intervjuer
- 9) Etnografi
- 10) Lukkede spørsmål

Oversikt over begreper fra disse kapitlene du også må kjenne til, men som du ikke skal besvare i denne øvelsen:

- | | | |
|------------------------------|-------------------------------------|---|
| ▪ Human-Computer Interaction | ▪ Distribuert kognisjon | ▪ Ustrukturerte intervjuer |
| ▪ Interaksjonsdesign | ▪ Ekstern kognisjon | ▪ Intervjuguide |
| ▪ Interaksjon | ▪ Eksternalisering | ▪ Intervjuplan |
| ▪ Interaksjonstyper | ▪ Beregningsavlastning | ▪ Direkte observasjon |
| ▪ Instruerende interaksjon | ▪ Annotering og kognitiv avlastning | ▪ Indirekte observasjon |
| ▪ Konverserende interaksjon | ▪ Kvalitative data | ▪ Observasjon i naturlige omgivelser |
| ▪ Manipulerende interaksjon | ▪ Kvantitative data | ▪ Observasjon i kontrollerte omgivelser |
| ▪ Eksplorerende interaksjon | ▪ Pilotundersøkelser | ▪ Likert skala |
| ▪ Grensesnitt | ▪ Triangulering | ▪ Åpne vs. lukkede spørsmål |
| ▪ Antagelser | ▪ Populasjon | ▪ Etnografi |
| ▪ Kontekst | ▪ Målgruppe | ▪ Contextual inquiry |
| ▪ Problemområde | ▪ Utvalg | ▪ Fokusgrupper |
| ▪ Kognisjon | ▪ 5 key issues | ▪ Informert samtykke |
| ▪ Mental modell | ▪ Strukturert intervju | |
| ▪ Implementert modell | ▪ Semi-strukturerte intervjuer | |
| ▪ Representert modell | | |

Øvelse 1

Lærebok: Kapittel 6, 9, 10

Forelesning: 1. september 2015 (Joshi), 7. september 2015 (Jo) og 8. september 2015 (Joshi)

Innleveringsfrist: 27. september 2015

Oppgaven leveres i Devilry. Besvarelsen skal bestå av én PDF-fil (Filnavn: "brukernavn.pdf"). Husk også navn i oppgaven.

Forklar/definer disse begrepene med 1-2 setninger for hvert punkt:

- 1) Genius design
- 2) Sekundærbruker
- 3) Contextual Inquiry
- 4) Touchpoints
- 5) Verifisering
- 6) Ikke-funksjonelle krav
- 7) Sosio-teknikk
- 8) Customer Journey Map
- 9) Star model
- 10) Scenario

Oversikt over begreper fra disse kapitlene du også må kjenne til, men som du ikke skal besvare i denne øvelsen:

- | | | |
|----------------------------|--------------------------------------|------------------------------------|
| ▪ User-centered design | ▪ Sosiale krav | ▪ Experience prototyping |
| ▪ Activity-centered design | ▪ Persona | ▪ Responsive Web Design |
| ▪ Systems design | ▪ Use case | ▪ Informasjonssystem |
| ▪ Participatory design | ▪ Intervju | ▪ WIMP |
| ▪ Primærbruker | ▪ Observasjon | ▪ Grafiske brukergrensesnitt (GUI) |
| ▪ Tertiærbruker | ▪ Spørreundersøkelse | ▪ Tangible interface |
| ▪ Interasjoner | ▪ Fokusgruppe | ▪ Wearable interface |
| ▪ Utviklingsmodeller | ▪ Etnografi | ▪ Shareable interface |
| ▪ Livssyklusmodeller | ▪ Hierarkisk oppgaveanalyse (HTA) | ▪ Scannable interface |
| ▪ Fossefall-modellen | ▪ Service design (Tjenstedesign) | ▪ Haptic interface |
| ▪ Spiral-modellen | ▪ Brukerreise | ▪ Speech interface |
| ▪ Krav | ▪ Tjenesteskisse (service blueprint) | ▪ Touch-based interface |
| ▪ Behov | | |
| ▪ Funksjonelle krav | | |

Øvelse 2

Lærebok: Kapittel 1, 5, 11

Forelesning: 29. september 2015 (Joshi), 6. oktober 2015 (Joshi) og 13. oktober 2015 (Joshi)

Innleveringsfrist: ~~25. oktober 2015~~ 1. november 2015

Oppgaven leveres i Devilry. Besvarelsen skal bestå av én PDF-fil (Filnavn: "brukernavn.pdf"). Husk også navn i oppgaven.

Forklar/definer disse begrepene med 1-2 setninger for hvert punkt:

- 1) Prototype
- 2) Grensensnittmetafor
- 3) Vertikal prototype
- 4) Persepsjon
- 5) Affordance
- 6) Mapping
- 7) Brukeropplevelse
- 8) Mental modell
- 9) Emosjonell design
- 10) Affinity diagram

Oversikt over begreper fra disse kapitlene du også må kjenne til, men som du ikke skal besvare i denne øvelsen:

- | | | |
|----------------------------|-----------------------------|------------------------|
| ▪ Low-fidelity-prototyper | ▪ Index-kort | ▪ Affordance |
| ▪ High-fidelity-prototyper | ▪ Wizard of oz | ▪ Mapping |
| ▪ Vertikale prototyper | ▪ Konseptuelt design/modell | ▪ Flow |
| ▪ Horisontale prototyper | ▪ Scenario | ▪ Domene |
| ▪ Evolusjonære prototyper | ▪ Habitation | ▪ Gamification |
| ▪ Bruk og kast -prototyper | ▪ Attention blink | ▪ Representasjon |
| ▪ Skisser | ▪ Designprinsipp | ▪ Implementert modell |
| ▪ Storyboard | ▪ Guiding og filtrering | ▪ Representert modell |
| ▪ Prototypingsdimensjoner | ▪ Visibility | ▪ Brukeropplevelsesmål |
| ▪ Evolusjonære prototyper | ▪ Feedback | ▪ Infrastruktur |
| ▪ Wireframes | ▪ Constraints | ▪ Standard |
| ▪ Storyboards | ▪ Consistency | |

Øvelse 3

Lærebok: Kapittel 8, 13, 14, 15

Forelesning: 27. oktober 2015 (Joshi), 3. november 2015 (Joshi) og 17. november 2015 (Joshi)

Innleveringsfrist: ~~22. november 2015~~ 25. november 2015

Oppgaven leveres i Devilry. Besvarelsen skal bestå av én PDF-fil (Filnavn: "brukernavn.pdf"). Husk også navn i oppgaven.

Forklar/definer disse begrepene med 1-2 setninger for hvert punkt:

- 1) Formativ testing
- 2) Uavhengig variabel
- 3) Metrikk
- 4) Feltstudier
- 5) Pålitelighet
- 6) Tangible Interaction
- 7) Hypotese
- 8) Omfang (scope)
- 9) Analytisk evaluering
- 10) DECIDE

Oversikt over begreper fra disse kapitlene du også må kjenne til, men som du ikke skal besvare i denne øvelsen:

- | | | |
|-----------------------------------|-----------------------------|----------------------------------|
| ▪ Evaluering | ▪ Summativ evaluering | ▪ Memorerbarhet |
| ▪ Kvalitative data | ▪ Brukerstudier | ▪ Avhengig variabel |
| ▪ Kvantitative data | ▪ Brukbarhetsstudier | ▪ Kontrollert variabel |
| ▪ Gyldighet (validity) | ▪ Brukbarhetstesting | ▪ Presisjon og generaliserbarhet |
| ▪ Bias | ▪ Brukertesting | ▪ Between-subject testing |
| ▪ Økologisk gyldighet | ▪ Standarder | ▪ Within-subject testing |
| ▪ Walkthroughs (gjennomganger) | ▪ Universell utforming | ▪ Feltstudier |
| ▪ Prediktive modeller | ▪ WCAG 2.0 | ▪ Etnografi |
| ▪ Deduktiv og induktiv tilnærming | ▪ Opportunistisk evaluering | ▪ Heuristikk |
| ▪ Grounded theory | ▪ Brukbarhetstesting | ▪ Kognitiv gjennomgang |
| ▪ Åpen koding | ▪ Formativ testing | ▪ Ekspertevaluering |
| ▪ Systematisk koding | ▪ Summativ testing | ▪ Tanigble Manipulation |
| ▪ Feltstudier | ▪ Effektivitet | ▪ Spatial Interaction |
| ▪ Kontrollerte eksperimenter | ▪ Flittighet | ▪ Embodied Facilitation |
| ▪ Heuristisk evaluering | ▪ Tilfredshet | ▪ Expressive Representation |
| ▪ Prediktiv evaluering | ▪ Lærbarhet | |