



UPPSALA UNIVERSITET  
Människa-datorinteraktion

Institutionen för informationsteknologi

## Hemskrivning Tentamen 1MD111 och 1IT062

Tid: 2004-03-01, kl. 09.15 – 21.00

Inlämning: Spara dina svar i en wordfil (t ex denna wordfil - inte pdf) med filnamnet

tenta\_ditt\_namn.doc, och eposta den till adressen [iordanis@it.uu.se](mailto:iordanis@it.uu.se), senast kl 21.00 den 1 mars 04.

Skicka alltid med detta försättsblad!

Ditt namn	Personnummer

Fråga	Besvarad?	Poäng
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
<b>Summa:</b>		
<b>Betyg:</b>		

- Tentamen ska besvaras individuellt, men alla hjälpmedel i form av litteratur och liknande är tillåtna.
- Tentamen innehåller 8 frågor. Alla frågor måste svaras rätt för att klara tentan.
- För full poäng på frågorna krävs fullständiga och utförliga 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](mailto:info@hci.uu.se)

**Fax**  
018 – 471 78 11

## Frågor

1. Definiera användbarhet och diskutera dess betydelse. Beskriv några förhållanden som kan försvåra uppfyllelsen av användbarhetsmålet vid systemutveckling och systemanvändning.
2. Ge en schematisk beskrivning av hur människans minne är strukturerat. Beskriv vilka typer av minnen som ingår och förklara ingående de olika delarnas funktioner. Ge ett exempel på användargränssnitt där kunskap om hur människans minne fungerar har påverkat utformningen.
3. Beskriv de tre olika typerna av tänkande/resonerande. Förklara vad skillnaden är mellan människors resonerande och datorers ”resonerande”.
4. Beskriv skillnaderna och likheterna mellan etnografiska metoder och deltagande design. Diskutera fördelar och nackdelar för var och en vid systemutveckling och systeminförande.
5. Vad är den principiella skillnaden mellan vattenfallsmodellen och den iterativa (experimentella, spiral) modellen för systemutveckling? Ange minst en fördel och en nackdel med vardera modell. Vilka råd skulle du ge till en organisation, som står inför att välja modell för systemutveckling? Motivera dina råd.
6. Vad är viktigt att beakta när man ska färgsätta ett användargränssnitt? Ge ett antal viktiga råd om detta till en gränssnittsdesigner, samt motivera varför råden är viktiga och vad som kan bli effekterna om man inte följer råden.
7. Vad är den principiella skillnaden mellan desktop-metaforen och rums-metaforen för design av användargränssnitt? Beskriv vad som skiljer i syfte och utformning. Ge ett konkret exempel på en situation där en rumsmetafor vore att föredra, samt gör en enkel skiss av hur gränssnittet i stort skulle kunna se ut i det fallet.
8. Vad finns det för olika slags tekniker för att kunna kommunicera med en dator om man är blind? Vad kan vara viktiga problem för blinda att på ett effektivt sätt kunna använda sig av datorer. Ge exempel på lämpliga tekniska lösningar som finns att tillgå, samt hur dessa stödjer användbarheten för en blind person.