

## Teorioppgaver

Svar på alle oppgaver kan hentes fra foiler gjennomgått på forelesning eller i lærebokas kapittel 3, 7 og 10. Enkelte begreper er for ordens skyld ikke oversatt til norsk slik at de skal bli lettere å kjenne igjen i læreboka. Hele kapittel 3, 7 og 10 er pensum, så det kan kom spørsmål fra kapitlene selv om temaet ikke berøres i disse oppgavene. Det er derfor viktig at du leser gjennom disse kapitlene. Dette er ikke faktiske eksamensoppgaver, men oppgaver ment som trening inn mot den teoretiske delen av eksamen. Har du spørsmål til oppgavene kan du høre med din gruppelærer.

---

1. Hva er persepsjon (perception)? Hvorfor er det viktig i forbindelse med interaksjonsdesign?
2. Hva skiller recognition fra recollection? På hvilken måte kan en bevisstgjøring av forskjellen bidra til en bedre forståelse av bruker og brukerens behov? Forklar med et eksempel.
3. Hva ligger i utsagnet "it's easier to recognize than recollect."? Kom med eksempler på oppgaver hvor recognition kan gjøre arbeidsoppgaver lettere enn ved bruk av recollection.
4. Hva ligger i begrepet empirisk læring? Nevn noen fordeler med empirisk læring fremfor tradisjonell læring (learning) fra bøker og manualer?
5. Hva går Millers 7±2-teori ut på, og hva er det han forsøker å forklare?
6. På hvilken måte kan person, oppgave (task) og sammenheng (context) påvirkes av hvorvidt man kommuniserer via henholdsvis reading, speaking eller listening? Kom med eksempler på oppgaver (task) hvor flere modaliteter brukes for å forsterke brukeropplevelsen.
7. Hva ligger i begrepene ekstern kognisjon (external cognition) og ekstern representasjon (external representation), og hvordan henger disse to begrepene sammen?
8. Hva er forskjellen på annotating og cognitiv tracing? Forklar forskjellen med minst to eksempler.
9. Hva er de fire hovedmomentene (key issues) ved datainnsamling? Forklar hva som ligger i hvert av momentene.
10. Nevn noen utfordringer som kan dukke opp i forbindelse med innsamling av data.
11. Hvilke andre muligheter utenom intervju har man for å samle inn data? Nevn minst tre alternativer og diskuter fordeler med disse sammenliknet med et tradisjonelt intervju.
12. Hva er forskjellen på begrepene data og informasjon?
13. Forklar forskjellen på ustrukturete, strukturerte og semistrukturerte intervjuer? I hvilke situasjoner er de ulike typene egnede og hvorfor?
14. Hvilke faktorer bør du legge til grunn når du vurderer om du skal vektlegge bruken av henholdsvis åpne og lukkede spørsmål?
15. Hvilke fem steg bruker Robson til å beskrive en intervjuopprosess? Forklar hvert steg med en setning.
16. Hvorfor kan observasjon ofte gi andre resultater enn et intervju?

17. Vurder fordeler og ulemper med disse intervjumetodene: face-to-face intervju, telefonintervju, e-postintervju.
18. Hva menes med behov og hva skiller dette begrepet fra krav?
19. Hvilke retningslinjer bør man følge når man setter opp strukturen på spørsmålslisten (questionnaire's structure)?
20. Kan det være at folk svarer ulikt på like spørreskjemaer på henholdsvis web og papir? Kan du i så fall tenke deg en grunn til at det er slik?
21. Hva er forskjellen på åpen og lukket observasjon? Hvilke to typer åpen observasjon har vi? Nevn fordeler og ulemper med de ulike teknikkene.
22. Nevn eksempler på observasjoner hvor grad av innvolvering (degree of participation) kan ha noe si for utfallet og nøyaktigheten av en observasjon?
23. Vis hvordan et typisk oppsett av et rammeverk for observasjon kan se ut, for eksempel Goetz og LeCompte sitt.
24. På hvilken måte brukes etnografi i sammenheng med interaksjonsdesign? Hvorfor er etnografi blitt så populært innen nettopp dette fagfeltet? Kom med et eksempel på studie eller undersøkelse hvor etnografi er særlig egnet.
25. Hvilke typer krav kan vi samle inn? Nevn minst fire typer og forklar med eksempler hva som utgjør forskjellen mellom dem.
26. Kan det være noen sammenheng mellom henholdsvis behov og krav på den ene siden og funksjonelle- og ikke-funksjonelle krav på den andre siden?
27. Hva menes med brukerkaraktistikk (user characteristic) og hvilken sammenheng har det med brukerprofil (user profile)?
28. Hva ligger i begrepet UCD? Hvorfor er det et viktig poeng i interaksjonsdesign?
29. Hvilke momenter bør man ta utgangspunkt i når man skal identifisere en bruker?
30. Hva ligger i begrepet "contextual inquiry" og hva er de fire hovedpunktene? Hvem står i fokus som eksperten i en slik metode?
31. Hva menes med en oppgavebeskrivelse? Hva skiller et scenario fra et use case?
32. Hva er en oppgaveanalyse og hva er formålet med en oppgaveanalyse?
33. Hva står HTA for, hva er det, og hvordan ser en HTA typisk ut?
34. Hvilke fordeler har man av å benytte seg av en HTA? Vis et eksempel med både tekstlig og grafisk representasjon.
35. Hva menes med begrepet aktør (actor)? Aktøren blir ofte kalt interessent (stakeholder) - hvorfor er det slik? Hvem er typiske aktører i en et designprosjekt?
36. Hva er et use case og hva forteller et use case diagram oss? Kom med et eksempel på et use case for en webside med bestilling av kinobilletter.