



Kandidat nr.:

EKSAMENSOPPGAVE

EMNE: DAT104/DAT2460 Multimediedesign
FAGLÆRER: Kåre Mosgren

Klasse(r): MMD1/Valgfag	Dato: 01.12.03	Eksamenstid, fra-til: 09.00 - 12.00	
Eksamensoppgaven består av følgende	Antall sider: 9 (inkl. denne)	Antall oppgaver: 46	Antall vedlegg: 0
Tillatte hjelpemidler er:	Ingen		
KANDIDATEN MÅ SELV KONTROLLERE AT OPPGAVESETTET ER FULLSTENDIG!			

1. Hele dette dokument, med forside også, leveres inn!
2. Kun ett kryss pr. oppgave. *Gardering* fører til 1 minuspoeng *uansett om et av kryssene er satt riktig!*.
3. Kryss i riktig rute gir 1 poeng. Kryss i feil rute eller fraværende kryss gir 0 poeng.
4. Det er lagt ved en blank side til kommentarer. *Hvis* du synes kommentar til svaret på en konkret oppgave er helt nødvendig: Bruk dette arket med *klar referanse til oppgave*. Det er ikke tillatt å bruke arket til noe annet enn dette!
5. Hvis du ombestemmer deg på en oppgave: Sett en ring rundt valgt svar slik eksempelet viser:

a)	<input checked="" type="checkbox"/>
b)	<input type="checkbox"/>
c)	<input checked="" type="checkbox"/>
d)	<input type="checkbox"/>

1. Barfields bok er delt i fire hoveddeler. Hvilke?

- a) 1. Design and technology, 2. Interaction, 3. Text and color, 4. Target audiences
- b) 1. Multimedia technology, 2. Interactive media, 3. Color, 4. Design issues
- c) 1. Setting the scene, 2. The elements, 3. Interaction, 4. Designing it
- d) 1. Analysis, 2. Choices, 3. Interaction, 4. Synthesis

2. Hva er brukervennlighet ("usability") av et brukergrensesnitt ("interface") (i følge ISO-standard 13407)?

- a) Den forståelse for et gitt emne brukeren oppnår gjennom navigering innen et interaktivt medium som omhandler det emnet.
- b) At brukergrensesnittet er designet med ikke mer enn tre avstemte hovedfarger og har lesbar tekst.
- c) Et mål på den effektivitet, letthet og tilfredsstillelse spesifikke brukere kan oppnå spesifiserte mål ved hjelp av grensesnittet.
- d) At brukergrensesnittet ikke er så grafikk tungt at nedlastingstiden blir uforholdsmessig lang.

3. Barfield opererer med "GAS analysis" som brukes i interaktiv design. Hva står det for?

- a. Goals, Apprehension and Score
- b. Goals, Audience and Scope
- c. Gargle, Audition and Scramble
- d. Gain, Audience and Score

4. Gitt at du skal designe en webside som skal levere et budskap basert på tekst. Hvilket råd er generelt best?

- a. Ha en morsom innledning som fenger leseren.
- b. Begynn med konklusjonen øverst på siden.
- c. Bruk et bilde eller annen grafikk øverst på siden som sier mest mulig om emnet og budskapet.
- d. Begynn med innledningen slik at leseren lett kan forstå konklusjonen.

5. Du skal designe for et interaktivt medium. Hva vil du si er det riktige sted å begynne? (Med "software" i svaralternativene menes HTML-editor, DVD authoring software, eller for den saks skyld, Flash, Photoshop etc.)

- a. Finne "riktig" grafisk uttrykk, deretter bestemme målgruppen og begynne å jobbe i valgt software.
- b. Bestemme målgruppen, skrive tekstene og deretter lage kart over navigasjonen.
- c. Bestemme målgruppen, designe førstesidens interface og deretter begynne å fylle inn resten.
- d. Bestemme målgruppen og deretter skisse opp det grafiske uttrykket og navigasjonen for hele prosjektet.

6. Hva forstår du med en "brukermodell" ("user model") i forbindelse med et ny-media system?

- a) Det bildet designeren danner seg av den typiske brukeren.
- b) Enhver tredimensjonal modell som brukes i systemet og som kan ses av brukeren.
- c) Det bildet brukeren danner seg av systemets oppbygning og organisering.
- d) Et bilde av en person som vises for å gi systemet et visst "image".

7. Hva forstår vi ved "den underliggende systemmodell" ("the underlying system model")?

- a) Egenskapene til computerhardwaren som ligger til grunn for et ny-media system.
- b) Det bildet som brukeren av et ny-media system har av samlingen av objekter og handlinger som er hjertet i systemet.
- c) Programvaren som er benyttet til utviklingen av et multimedieprosjekt.
- d) Hvilket programmerings- eller scriptingspråk (slik som Java, C++ eller Lingo) som benyttes til utviklingen av et multimedieprosjekt.

8. Hva forstår du ved "Top-down design"?

- a) Å starte med hovedlinjene i designen og legge til detaljene etter hvert.
- b) Å la sjefen bestemme det vesentlige i designen.
- c) At designeren utformer hovedlinjene og overlater detaljene til andre i utviklingsgruppen.
- d) Å teste ved hjelp av representanter for målgruppen hva som bør være topp-nivået i designen.

9. Hvordan definerer Barfield sitt begrep "ny-media" ("New media")

- a) Et samlebegrep for de mange typer av interaktive, digitale medier.
- b) Et samlebegrep for alle digitale medier uavhengig av interaktivitet.
- c) Begrepet er synonymt (likt) begrepet "multimedia", men er funnet opp for å skille boken fra konkurrentene.
- d) Mediefremstillinger som er laget av unge mennesker.

10. Hvilken av påstandene er rett?

- a) Den kanskje beste tekstfarge til skjermbruk er gult.
- b) Hvit bakgrunn er beroligende å se på. Det er derfor den foretrukne bakgrunn for tekst på skjerm.
- c) Det er fornuftig å bruke en farge på teksten. Det gjør den lettere å lese.
- d) Tekst leses lettest hvis den er basert på kontrast i forhold til bakgrunnen, ikke farge.

11. Hvilken av påstandene er feil?

- a) Gult virker fint som signalfarge, men bør unngås som bakgrunnsfarge.
- b) Lys blå er generelt en dårlig farge å bruke på grafiske elementer som skal skille seg ut.
- c) Grønt og blått er å regne som kjølige farger.
- d) Menneskers assosiasjoner til farger er uavhengige av kulturbakgrunn.

12. Hva regnes er det mest fornuftige valg for en lengre overskrift som skal vises på skjerm?

- a. DETTE ER OVERSKRIFTEN PÅ SIDEN
- b. DETTE ER OVERSKRIFTEN PÅ SIDEN
- c. Dette er overskriften på siden
- d. Dette er overskriften på siden

13. Du har svart a, b, c eller d på spørsmål 10 fordi det på skjerm er lettest å lese....

- a) versaler uten seriffer.
- b) minuskler uten seriffer.
- c) minuskler med seriffer.
- d) versaler med seriffer.

14. Lyd, bilde, animasjon, video... Hva mangler essensielt i forhold til begrepet "multimedia"?

- a) Form og farge
- b) Tekst og farge
- c) Interaktivitet og tekst
- d) Farge og brukervennlighet

15. Hva er forskjellen på begrepene "symbol" og "ikon"?

- a) De to er synonyme (betyr det samme).
- b) Betydningen av et symbol må læres. Betydningen av et ikon er intuitiv (oppfattes umiddelbart).
- c) Et symbol kan, i motsetning til et ikon, aldri være en link.
- d) Et symbol er vektorgrafikk, et ikon pikselbasert. Ellers er det det samme.

16. Hvor søker øynene først på et skjermbilde,- eller hvordan rangeres viktigheten av plasseringen av et grafisk element på skjermen ? (I vestlig kulturkrets og gitt at oppmerksomheten ikke stjeles av en sterk farge, en bevegelse eller lignende annet sted på skjermen.)

- a) 1. Øverst til høyre, 2. Øverst til venstre.
- b) 1. Øverst til venstre, 2. Nederst til venstre.
- c) 1. Øverst til venstre, 2. Øverst til høyre.
- d) 1. Nederst til venstre, 2. Øverst til høyre.

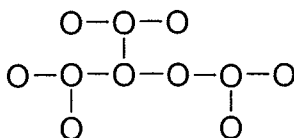
17. Hvilken av uttalelsene om ikoner (til bruk i navigering i et ny-media system) er minst relevant og skal ut?

- a) Ofte må det lages mange ikoner og flere varianter av hvert. Det koster mye tid og innsats.
- b) Det er viktig å utforme ikoner "riktig". Dette krever stor innsats i idéfasen.
- c) Det er lett å designe dårlige ikoner.
- d) Ikoner, selv om de er godt utformet, fyller interfacet med grafiske elementer som helst forvirrer.

18. Hvorfor er det generelt viktig å i utgangspunktet sette vide grenser for selve innholdet i en ny-media presentasjon?

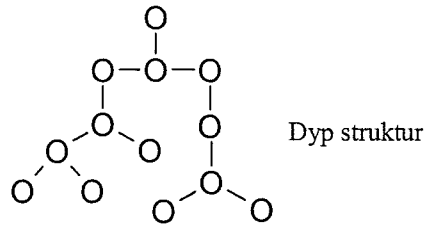
- a) Fordi klienten da må betale deg mer.
- b) Fordi det er betydelig lettere å skjære ned på innholdet enn å utvide det når designprosessen kanskje allerede er slutført.
- c) Fordi det som regel avstedkommer flere forslag til grunnleggende design, og jo flere forslag, jo større sjanse for kvalitet.
- d) Fordi en slik fremgangsmåte generelt øker oversikten over det temaet som skal omtales. Økt saksoversikt sikrer økt kvalitet på det endelige produkt.

19. Navigasjonsstruktur: Hva kaller vi denne strukturen (der sirklene symboliserer f. eks. websider)?



- a) Nettverksstruktur (webbed structure)
- b) Trestruktur (tree structure)
- c) Lineær struktur med forgreninger (linear structure with side-streets)
- d) Flerhodesstruktur med subnivåer (sublevelled multi headed structure)

20. Hva beskriver best eventuelle fordeler/eventuelle ulemper med denne navigasjonsstrukturen:



- a) Det er lett for brukeren å drukne i dypet av strukturen.
- b) Antall valg på hvert nivå er lavt, men det må gjøres mange valg og informasjonen blir først nådd etter mange trinn i strukturen.
- c) Det vil lett bli for mange valg på førstesiden, og det vil ikke alltid være like lett å finne tilbake.
- d) Slik struktur er å foretrekke i de fleste sammenhenger, siden det er den folk er vant til.

21. Begrepet "Front loading" refererer til plassering av hyperlinker, men mer presist:

- a) At selve linken kommer før forklaringen på hva linken gjør.
- b) At linken lastes opp før alt annet på en webside.
- c) Det motsatte av a)
- d) At alle viktige linker plasseres øverst på siden.

22. Dekorasjoner på et interface (brukergrensesnitt) bør bare brukes hvis:

- a) man ikke har nok annet å fylle interfacet med.
- b) disse ikke forstyrrer oppmerksomheten eller nedsetter funksjonaliteten.
- c) de passer med interfacets farger i henhold til Goethes fargelære.
- d) de uttrykker designerens tanker og følelser.

23. Hva mener Barfield med "åndelig ergonomi" ("spiritual ergonomics")?

- a) Å designe slik at brukeren kan sitte tilbake og godt under bruken av et ny-media system.
- b) Å designe alle aspekter i et ny-media system slik at det passer med brukerens åndelige parametere.
- c) Å ta hensyn til alle større trosretninger ved designen av et ny-media system.
- d) Å designe slik at brukerens intelligens ikke blir over- eller undervurdert.

24. Hvilke av følgende setninger hører *ikke* hjemme i forbindelse med god webdesign?

- a) Det er viktig at siden balanserer, d.v.s. at det ikke er langt flere elementer f.eks. på høyre enn på venstre side.
- b) Det er generelt et godt prinsipp at det er endel luft, og det bør være mer luft nede enn oppe.
- c) Mange ulike virkemidler, f.eks. ulike geometriske former og mange farger, vil gjøre siden mer interessant og spennende for brukeren.
- d) Det er helt essensielt å ta hensyn til den målgruppe siden henvender seg til.

25. Hvilken er en såkalt web-safe farge i RGB-systemet?

- e) 12FF43
- f) 11EEEE
- g) ABACAB
- h) 624221

26. Hva betyr "piksel" (eng. "pixel")?

- a) Pinnacle Expert Labelling.
- b) Pinnacle Extendet.
- c) Picture Element
- d) Picture Expertise Label.

27. Hvilke data trenges for gjengivelse av en piksel?

- a) Farge og lysverdi (brightness)
- b) Farge, kontrast og lysverdi (brightness)
- c) Farge, størrelse og kontrast
- d) Farge, størrelse, kontrast og lysverdi (brightness)

28. Vektorgrafikk er i Web-sammenheng ofte å foretrekke fremfor bitmapgrafikk fordi:

- a) Det gir raskere nedlasting av grafikk.
- b) Vektorgrafikk vil ikke reskaleres av browsere.
- c) Fargene blir friskere.
- d) Pikslene i vektorgrafikk er større og krever derfor mindre ressurser.

29. Hva skjer hvis du forstørrer bitmap-bilder i f.eks. Photoshop?

- a) Vektor-algortimene gjør at bildet blir som før, bare større.
- b) Det legges til piksler i ytterkanten slik at hovedmotivet bevares som det var.
- c) Piksler legges til basert på nabopikslenes farger, slik at bildet blir tilnærmet det samme, men får dårligere kvalitet.
- d) Du er ikke mulig å forstørre bitmap-bilder.

30. Hva er CMYK?

- a) En type filformat for grafikkfiler.
- b) En definisjon av primærfarger for bruk i trykking.
- c) En måte å finpusse seleksjoner i digital billedbehandling.
- d) Ingen av a, b eller c

31. Hva står CMYK for?

- a) Cyan, Magenta, Yellow, Key
- b) Compression Method Yearning Kapillary
- c) Control Media for Your Keyboard
- d) Canvas Mykology

32. I Photoshop finner vi menyvalget "Save for web". Hva er det nyttig til?

- a) Å lagre bildet som HTML-kode.
- b) Å komprimere bilder til et filformat egnet for web, og det med høy grad av egen kontroll over resultatet.
- c) Å redusere filstørrelsen betydelig ved å fjerne layer-informasjon og gjøre bildet "flatt", men fremdeles beholde den høye oppløsningen i psd-filformatet.
- d) Å endre bildestørrelsen til det vi har behov for på websiden vår.

33. Hva bruker man *quick mask mode* til i Photoshop?

- a) Kontrollere fargemetningen i et bilde.
- b) Detaljere eller skape en seleksjon ved å male denne med pensler.
- c) Transformere tekst (som er vektorgrafikk) til bitmap-format.
- d) Transformere bitmapgrafikk til vektorgrafikk.

34. Hva er en "adjustment layer" i Photoshop?

- a) Et lag (layer) som ikke vises i lagstrukturen.
- b) Det finnes ikke noe som heter det.
- c) Et lag (layer) der man legger på filtre som gir spesielle effekter.
- d) Et lag (layer) av en egen type der man typisk regulerer lys, kontrast og farge på underliggende lag.

35. JPG står for

- a) Joint Party Graphics
- b) Joint Photographic Experts Group
- c) Just Plain Graphics
- d) Jackson Photography Group

36. En fordel med grafikkformatet GIF kontra JPG er at:

- a) GIF gir bedre kvalitet ved komprimering av fotografier.
- b) GIF er mindre minnekrevende enn JPG ved komprimering av fotografier.
- c) GIF støtter gjennomsiktighet. Det gjør ikke JPG.
- d) GIF virker ut i fra såkalt "blocking" når bildet komprimeres.

37. Hva kalles "programspråket" i Flash?

- a) Action scripting
- b) Lingo scripting
- c) Flash scripting
- d) Flash programming

38. Hvilken definisjon dekker best begrepet "tweening"?

- a) En bevegelse laget av et animasjonsprogram som Flash.
- b) Produksjon av alle bildene som ligger mellom to keyframes.
- c) Endring av posisjon av et objekt i en animasjon.
- d) Automatisk produksjon av grafikkinnholdet i en keyframe reaktivt til en annen.

39. Begynnelsen og slutten av en transformasjon av et objekt/element i en scene (i f.eks. Flash) betegner innholdet i to...

- a) timelines
- b) frameworks
- c) keyframes
- d) tweenings

40. Med hensyn på bruk av "symboler" i Flash: Hvilke samling av begreper mener du er best?
- a) Instances, button, movie clip, library element.
 - b) Movie clip, filstørrelse, masking, button, transparency.
 - c) Overlay, button, layers, tweening, scene transfer.
 - d) Nesting, filstørrelse, GIF, movie clip, button.
41. Hva forstår vi ved begrepet "Golden master"?
- a) Et vanlig uttrykk i multimediekretser på oppdragsgiveren,- den som har det siste ord.
 - b) En pris som utdeles av The American Society for Multimedia Production. Prisen utdeles til årets beste multimedieprosjekt i USA.
 - c) Det er den CD-ROM eller DVD som leveres som utgangspunkt for masseproduksjon.
 - d) Et uttrykk for den software som danner hovedgrunlaget for en gitt multimedieproduksjon (slik som Macromedias Director, Flash eller Dreamweaver eller Microsofts FrontPage).
42. Copyrightrettighetene innbefatter blant andre retten til:
- a) Reproduksjon, oversettelse og idé.
 - b) Utleie, offentlig distribusjon og idé.
 - c) Offentlig fremvisning, oversettelse og utleie.
 - d) Oversettelse, innholdsfortegnelse og offentlig fremvisning
43. Har du rett til å benytte en annens åndsverk og utgi det for ditt eget uten å få tillatelse av rettighetshaveren på forhånd?
- a. Ja, hvis innholdet er endret noe.
 - b. Generelt nei.
 - c. Ja, hvis materialet ikke er merket med ©.
 - d. Generelt nei, men det er unntak for åndsverk som har begrenset varighet, slik som isskulpturer.
44. For å få copyright til et åndsverk kreves blant annet:
- a) At arbeidet er fiksert og at det er rimelig originalt.
 - b) At arbeidet er registrert i et offentlig register.
 - c) At arbeidet har en antatt varighet på minst 50 år.
 - d) At idéen bak det har stor grad av originalitet.
45. Hva menes med "moralske rettigheter" i copyright-sammenheng?
- a) At opphavspersonen har rett til å bli assosiert med arbeidet sitt.
 - b) At opphavspersonen kan forlange moralsk rettskaffen bruk av åndsverket, selv om dette ikke er nevnt i kontrakten.
 - c) At det ikke er tillatt å kritisere opphavspersonens moral i for eksempel offentlige kunstkritikker.
 - d) At den som leier rettighetene til et åndsverk kan tilpasse dette til egne moralske oppfatninger.
46. Hvilken definisjon av "Trademark" er mest riktig?
- a) Et registrert navn, en logo eller en gjenstand som blir benyttet av et selskap, en organisasjon e.l. for å skille dette/denne fra andre.
 - b) Et navn, en logo eller en gjenstand som faller inn under normale copyrightregler og som blir benyttet av en organisasjon for å skille denne fra andre.
 - c) Et navn eller en logo som blir benyttet av et selskap.
 - d) Et registrerbart merke som benyttes av et selskap for å fremme salgbarheten av deres produkter.

Ark for kommentarer.