



UNIVERSITETET I AGDER

E K S A M E N

Emnekode: IS-104
Emnenavn: Brukergrensenitt, utvikling

Dato: 14. desember 2010
Varighet: 0900-1300

Antall sider inkl. forside: 3

Målform: Norsk

Tillatte hjelpemidler: **Ordbøker: Engelsk/Norsk**

Merknader:

Innledning

Du er med på utviklingen av et web-basert system som skal støtte fjernundervisning. Hver student som bruker systemet kan ta et eller flere kurs. Et kurs består av flere moduler som må tas i rekkefølge. Når en student begynner på et nytt kurs har hun/han bare adgang til den første modulen i kurset. Når studenten er ferdig med en modul åpnes den neste opp.

Hver modul har et læringsmål, som er det studenten skal lære av modulen. Den har også en eller flere læringsressurser som studenten kan bruke for å nå læringsmålet. Ressursene kan være forelesninger og demonstrasjoner på video, eksempler, øvingsoppgaver osv. Studenten skal kunne se på ressursene i nettleseren eller laste dem ned og jobbe med dem på sin egen pc. For å avslutte modulen må studenten levere inn en oppgave som skal godkjennes av læreren. Når læreren har godkjent oppgaven blir neste modul åpnet for studenten.

I denne oppgaven skal vi bare se på brukergrensesnittet for studentbrukere. Det finnes andre brukere, f.eks. lærere, men dem bryr vi oss ikke om. Sentrale use-case for studentbrukere er:

Bruke ressurs:

1. Student logger inn og velger kurs. Systemet viser innholdet i modulen studenten er kommet til.
 - a. Studenten kan velge å repetere en tidligere modul. Systemet viser i tilfelle innholdet i den valgte modulen.
2. Studenten velger en ressurs å jobbe med. Avhengig av type ressurs vil systemet
 - a. spille av video/lyd
 - b. vise tekst- og html filer (f.eks. oppgaver eller artikler)
 - c. tilby nedlasting av eksempler o.l.
3. Studenten bruker ressursen
4. Når studenten er ferdig viser systemet innholdet i modulen.

Levere oppgave:

1. Studenten velger avslutt modul/lever oppgave. Systemet viser oppgaveteksten og linker til eventuelle ressurser studenten kan bruke.
2. Studenten løser oppgaven.
3. Studenten laster opp svaret. Systemet sender svaret til læreren.
4. Studenten sjekker status (senere). Systemet viser lærerens kommentarer. Hvis oppgaven er godkjent åpnes neste modul for studenten.



Oppgave 1 (teller 15%)

Forklar begrepet brukskvalitet (usability), og de fem dimensjonene som nevnes i læreboka. Hvilke av de fem er viktigst for studentbrukerne av dette systemet?

Oppgave 2 (teller 15%)

Lag en objekt-attributt-handlingstabell for systemet, og en objekt-metafor-representasjonstabell. Forklar hvorfor du valgte disse objektene og metaforene.

Oppgave 3 (teller 40+10%)

- a) Lag en mockup av systemet basert på use-casene i innledningen. Beskriv med ord det du ikke får vist på tegningen (f.eks. fargebruk).
- b) Gi to eksempler på gestaltlover og forklar hvordan du har brukt dem i mockupen.

Oppgave 4 (teller 10+10%)

- a) Beskriv hvordan du ville gjennomført en usability-test av det ferdige systemet. Hvem skal delta? Hva skal gjøres og hvordan?
- b) Ville du testet mockupen på samme måte? Hvorfor (ikke)?