

## Utsatt Eksamen

<b>Emnekode:</b>	<b>IS-104</b>
<b>Emnenavn:</b>	<b>Brukergrensesnitt, utvikling</b>
Dato:	22. februar 2007
Varighet:	0900 – 1300
Antall sider inkl. forside:	3
Tillatte hjelpemidler:	Ordbøker: Engelsk/Norsk/Persisk
Merknader:	Alle oppgaver skal besvares

---

### Oppgave 1

BagsForFun AS heter en ny butikkjede som ønsker å selge vesker og ryggsekker til privatpersoner gjennom en web-butikk.

I den nettbutikken de ønsker å opprette, skal man kunne kjøpe vesker i mange ulike kategorier. Typiske kategorier er damevesker, skuldervesker, ryggsekker og skolesekker. Typiske damevesker er Nypd, Puccini, Snoopy, Björn Borg, Donnatella, Diva og Marc O'Polo. Innenfor hver kategori er det flere typer vesker.

Man skal også kunne kjøpe vesker ut fra en aktuell prisklasse, for eksempel 100-299 kr, 300-599 kr osv.

Kunden må kunne finne en del aktuelle opplysninger om vesker som BagsForFun AS kan tilby:

- Navn og bilde
- En kort beskrivelse
- Mål (bredde, høyde, lengde)
- Pris

For å handle hos BagsForFun AS, trenger man ikke være kunde. Hvis man ikke er kunde, må man fylle inn en del tilleggsinformasjon.

Det er nå satt i gang et prosjekt som skal utvikle dette datasystemet.

Om lag en måned etter at prosjektet er startet finner man ut at det trengs hjelp fra en brukergrensesnitteksperter. Vedlagt er et use-case "Kjøp hos BagsForFun AS". Bruk dette for å besvare følgende spørsmål:

### Oppgave 1, forts.

- a) (10 %)  
Lag et innholdsdiagram ("gule lapper") for å beskrive ulike brukerintensjoner i det systemet som BagsForFun AS skal ha. Hvorfor er innholdsdiagram viktige i en tidlig fase av designet?
- b) (10 %)  
Lag en Objekt-attributt-handlingstabell, og en Objekt-metafor-representasjonstabell, basert på use-casene. Forklar hvorfor du valgte disse objektene og metaforene.
- c) (10 %)  
Hvilke prinsipper for design som du kjenner til, mener du er de viktigste for å oppnå brukskvalitet i informasjonssystemet til BagsForFun AS? Er det noen designprinsipper som du mener er *uaktuelle* for dette systemet?
- d) (45 %)  
Tegn skjermbilder basert på use-casene. Beskriv eventuelt med ord det du ikke får vist på tegningen (for eksempel fargebruk).  
Skriv en detaljert begrunnelse for designvalgene dine, der du kommenter eventuelle Gestalt-lover du har brukt, og hvordan du har brukt kontraster.
- e) (10%)  
Forklar hvordan du ville gjennomføre evaluering (inkl. testing) under utviklingen av systemet til BagsForFun AS.

### Oppgave 2 (15 %)

Forklar hvordan en god prosess for interaksjonsdesign bør være: Hvilke hovedaktiviteter består den av, og hva inngår i disse? Tegn en illustrasjon som viser sammenhengen mellom aktivitetene.  
Forklar så hvilken rolle use case scenarier har i de ulike hovedaktivitetene i interaksjonsdesignprosessen.

## **VEDLEGG: Use-case "Kjøp hos BagsForFun AS"**

### **Formål**

Å finne og bestille en eller flere veske(r) eller ryggsekk(er).

### **Brukere**

Alle over 18 år.

### **Hovedscenario**

1. Use-caset starter når en person ønsker å finne passende veske.
2. Brukeren er nysgjerrig på å se på utvalget, og vil derfor bruke informasjonssystemet til å se om det finnes en passende veske.
3. Brukeren finner en dameveske som passer, og velger å kjøpe denne.
4. Brukeren leter videre og finner en fin skulderveske, og velger å kjøpe denne.
5. Brukeren fyller ut sitt eget navn og adresse, samt telefon og e-postadresse, og deretter betalingsinformasjon. Dermed er kjøpet avsluttet.

### **Alternativt scenario**

1. Som hovedscenario pkt 1
2. Brukeren ønsker å finne en skolesekk, gjerne en svart "Spiderman" eller en grå "Snobben".
3. Brukeren liker den svarte "Snobben" og velger å kjøpe denne.
4. Brukeren ombestemmer seg, opphever den valgte bestillingen og starter på pkt 2 igjen.
5. Brukeren er allerede kunde, logger seg derfor inn og fyller kun ut leveringsdato, navn og adresse til mottaker.