

Utsatt Eksamen

Emnekode: IS-104
Emnenavn: Brukergrensesnitt, utvikling

Dato: 22. februar 2008
Varighet: 0900 – 1300

Antall sider inkl. forside: 4
Tillatte hjelpemidler: Ordbøker: Engelsk/Norsk/Spansk
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 %)
Du er blitt engasjert til å designe brukergrensesnittet for systemet. Gjør rede for hvordan du vil gjennomføre analysefasen (hva du vil gjøre og hvordan), og hvilke resultater som bør komme ut av den.
- b) (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?
- c) (10 %)
Forklar begrepet brukskvalitet (usability), og nev de 5 dimensjonene av brukskvalitet som beskrives i pensum (Stone et al., 2005). Hvilke av de 5 er viktige for BagsForFun AS?
- d) (10 %)
Hvilke designprinsipper som du kjenner til, mener du er de viktigste for å oppnå brukskvalitet i informasjonssystemet til BagsForFun AS?
- e) (40 %)
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.
- f) (10%)
Forklar hvordan du ville gjennomføre usability testing av systemet til BagsForFun AS. I besvarelsen bør du si noe om **hvem** som skal delta, **hva** som skal gjøres og **hvordan**.

Oppgave 2 (10 %)

Besvar oppgaven ved å angi hvilke svaralternativer som er riktige. Les teksten nøye, det kan være en eller flere riktige alternativer. Feil svar gir minuspoeng.

- 4.1. I læreboka (Stone et al. 2005) snakkes det om innhold på websider som er "above the fold". Hvilke av følgende utsagn om dette er sanne?
- Uttrykket kommer fra avisbransjen, og betyr innhold som er ovenfor der avisa brettes
 - For web-sider betyr dette at innholdet skal være synlig uten bruk av rullefelt (scrolling)
 - Dette gjelder kun for innholdssider bak hjemmesiden
 - Dette gjelder hjemmesider
- 4.2. For en del websystemer er tilgjengelighet for alle (accessibility) et viktig krav, slik at funksjonshemmede brukere i størst mulig grad også skal kunne bruke systemet. Hvilke av de følgende inngår i W3C sine generelle prinsipper for tilgjengelig (accessible) design?
- La tilsvarende innhold være tilgjengelig med lyd som det visuelle innholdet
 - Ikke vær avhengig av farger for forståelse av innhold
 - Prøv å sikre at brukeren kan sette på pause eller stoppe innhold som: er i bevegelse, blinker, man kan bla i (scrolle) eller som oppdateres automatisk
 - Sørg for klare og konsistente mekanismer for navigering
- 4.3. I analysen er det viktig å identifisere såkalte brukerobjekter (task objects), hvilke attributter de har og hvilke handlinger man kan utføre på dem. Hvilke av følgende er ikke eksempler på brukerobjekter?
- Søppelbøtte
 - Hotellrom
 - Bok
 - Søk (forstørrelsesglass)
 - Konsert
- 4.4. God bruk av farger kan være viktig i mange systemer. Hvilke av følgende utsagn om farger er riktige?
- Farger kan brukes til å få oppmerksomhet
 - Farger kan brukes til å gruppere innhold
 - Oppfatning av farger avhenger av kultur, alder og moter
 - Blå tekst på rød bakgrunn er vanskelig å lese, fordi dette er komplementærfarger
- 4.5. Å skrive godt innhold på websider er viktig. Hvilke av følgende utsagn om innhold er riktige?
- I forhold til tekst på papir bør man bare ta med ca 50% av teksten
 - Bruk punktlistor og tabeller for å redusere mengden med tekst
 - Start med en kort konklusjon og legg gradvis på mer detaljer
 - Sørg for at ca 50% av siden har tekst
 - Bruk forklarende overskrifter som hjelper brukerne til å scanne teksten

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.