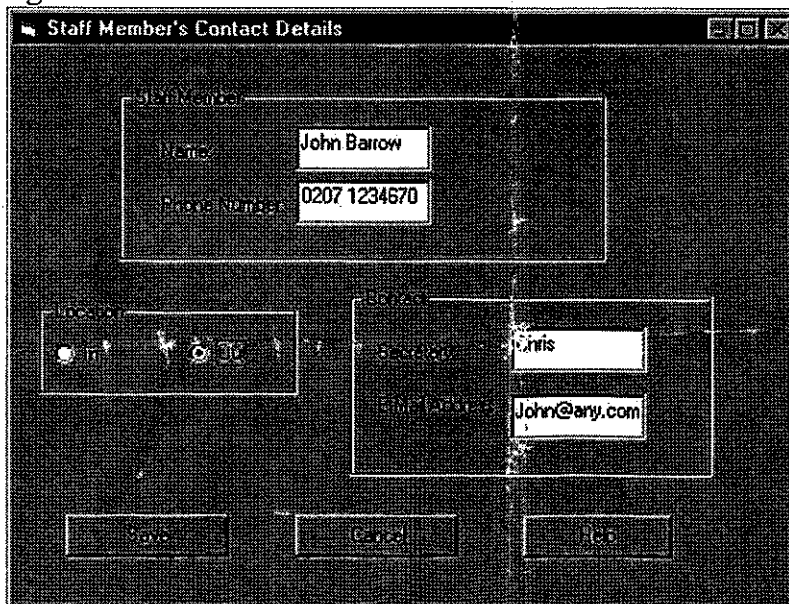


Tentamen Inleiding Mens-Machine-Interactie (214509)

1 juli 2009

1. Bij het verzamelen van requirements ('requirements gathering') kan gebruik worden gemaakt van de techniek van het observeren van gebruikers. Welke manieren om gebruikers te observeren onderscheidt het boek?
2. Een meerkeuzevraag heeft 3 antwoordmogelijkheden: ja, nee, ik weet het niet. Behoort dit type vragen tot 'semantic differentials'? Motiveer je antwoord.
3. Een bestaand systeem moet worden vervangen door een nieuw systeem. Voordat men het nieuwe systeem ontwerpt, wordt een taakanalyse uitgevoerd. Geef aan welke van de volgende activiteiten daar bij passen.
 - a. een manual van het bestaande systeem doorkijken
 - b. gebruikers vragen naar fouten die ze vaak maken met het bestaande systeem
 - c. scenario's schrijven voor het nieuwe systeem
 - d. overleg tussen gebruikers observeren terwijl ze werken met het bestaande systeem.
4. Zijn de volgende uitspraken over mentale modellen waar? Motiveer je antwoord.
 - a. Kenmerkend voor een mentaal model is dat het bedacht wordt door de ontwerper van een systeem.
 - b. Bij een rekenmachine ligt met meer voor de hand om een structureel model te ontwikkelen dan een functioneel model.
5. Geef twee voorbeelden van het begrip affordance aan de hand van onderstaande figuur.



6. Wat houdt de wet van symmetrie uit de Gestaltpsychologie in? Geef een voorbeeld.
7. Omschrijf de usability dimension engaging.
8. Worden scenario's gebruikt om een bestaande situatie te beschrijven of een nieuwe situatie? En use cases?
9. Wat wordt bedoeld met het Universal Design principe Perceptible information?
10. Wat is een design rationale en noem een voordeel van het gebruik ervan.
11. Wat zijn de hoofdstadia ('main stages') in the Human Action Cycle?
12. a. Er zijn programma's waarmee je kunt communiceren via toetsencombinaties als CTRL-C, CTRL-P, ALT-CTRL-DEL. Welke interactiestijl gebruik je dan?
b. Er zijn programma's waarmee je in natuurlijke taal kunt communiceren. Welke interactiestijl gebruik je dan?
13. Bij welke interactiestijl hoort de volgende karakterisering: "Provides rapid, incremental, and reversible actions." Geef een voorbeeld van deze interactiestijl.
14. Wat is de eerste vraag van de cognitive walkthrough, als deze wordt toegepast voor evaluatie?
15. a. Met wat voor prototype (lo fi/hi fi) en in welke fase(n) van het ontwerpproces kan heuristische evaluatie worden uitgevoerd?
b. Idem, maar dan cognitive walkthrough?
16. Noem drie redenen om kleur te gebruiken in een interface.
17. Tegen welk 'principle of good layout' wordt gezondigd in de figuur van opgave 5? Leg kort uit wat voor negatieve gevolgen dit kan hebben.
18. Usability evaluation is een iteratief proces. Beschrijf dit proces, startend met de usability requirements.
19. In een 'pretest questionnaire' worden vaak vragen aan de testpersoon gesteld over zijn/haar kennis van het domein van de user interface. Noem een mogelijk nadeel van het stellen van dit soort vragen.
20. Een van de heuristieken van Nielsen is 'recognition rather than recall'. Leg kort uit met welk ontwerpprincipe deze heuristiek het meest verwant is.