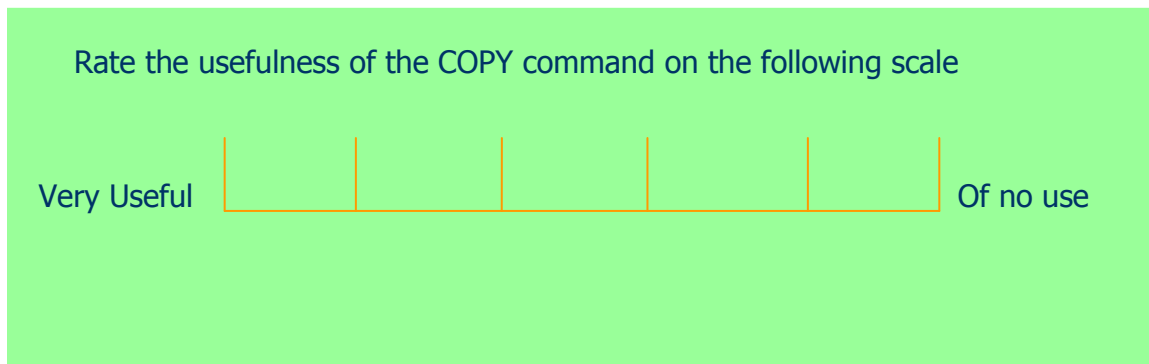


Tentamen Inleiding Mens-Machine-Interactie (214509)

25 januari 2007

1. Noem twee soorten interviews. Welke zou je bij voorkeur gebruiken om aan het begin van het ontwerpproces de requirements te bepalen? Waarom?
2. Gegeven is onderstaande figuur



Geef commentaar op de volgende twee beweringen:

- I. Dit is een voorbeeld van een open vraag.
 - II. De schaal is een voorbeeld van een “semantic differential”
3. Beschrijf één stap uit de evaluatiemethode cognitive walkthrough.
 4. Gegeven is onderstaande figuur.

THE CAT

Van welk psychologisch principe is dit een illustratie?

Noem één design principle dat van dit psychologische principe is afgeleid.

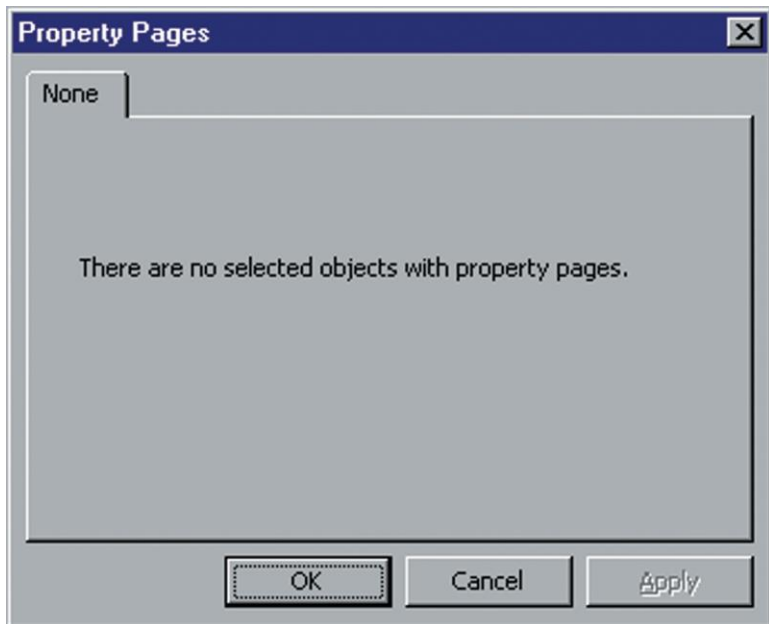
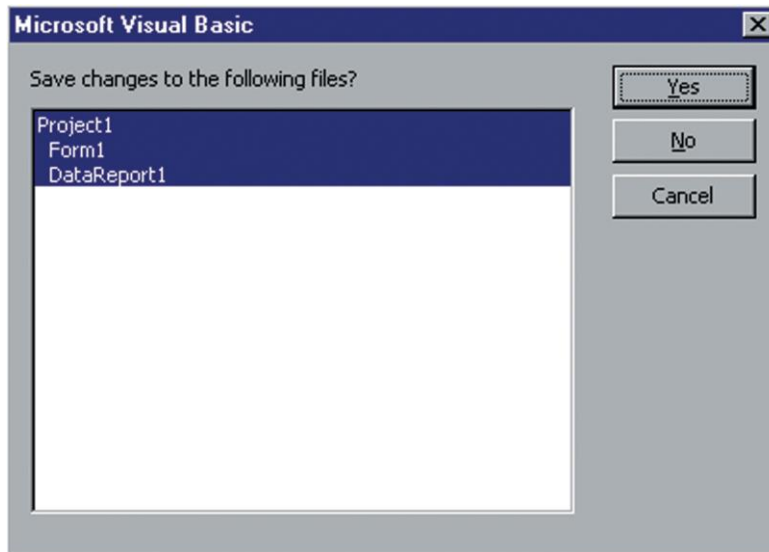
5. Beschrijf het principe affordance.
6. Het boek noemt bij de moderne kijk op usability 5 dimensies. Drie daarvan worden als volgt beschreven: effective, efficiënt en error tolerant. Noem de beide andere en geef er een korte beschrijving van.
7. Worden requirements bij voorkeur in een natuurlijke taal beschreven of in een executeerbare taal (executable language)? Waarom?

8. Gegeven is onderstaand figuur. Geef aan of dit een voorbeeld is van een:
- Essential use case
 - Use scenario
 - Task scenario
 - Concrete use case.

Get foreign currency	
User's purpose	System responsibility
Identify self.	Validate user's identity. Display currencies available.
Select currency required.	Display exchange rate.
Enter amount of foreign currency required.	Calculate amount multiplied by exchange rate.
Confirm amount.	Request initiation of payment. Obtain authorization for amount. Give money.
Take money and go.	

9. Een van de universal design principles is *equitable use*. Wat betekent dit principe?
10. Geef van onderstaande uitspraken over metaforen aan of ze waar zijn of niet.
- Al te sterk vasthouden aan een metafoor kan hinderlijk zijn voor ervaren gebruikers.
 - De calculator (rekenmachine) van Windows is een voorbeeld van een metafoor.
 - Het kan nuttig zijn als een metafoor zich niet gedraagt zoals de gebruiker verwacht.
11. Welke interactiestijl zou je kiezen voor een programma waartegen je kunt schaken? Waarom?
12. Voor welke interactiestijl is de kwalificatie '*requires substantial training*' kenmerkend?

13. Gegeven zijn onderstaande schermafdrucken van dezelfde applicatie (Visual Basic). Met welk design principle is de combinatie van deze schermafdrucken in één applicatie duidelijk in strijd? Waarom?



14. Welk of welke van onderstaande adviezen over het gebruik van kleuren geeft het boek?
 - a. Ontwerp in eerste instantie voor zwart-wit (monochroom).
 - b. Beperk het aantal kleuren in een interface.
 - c. Kleur kan gebruikt worden om een scherm te organiseren.
 - d. Gebruik heldere ('bright') kleuren voor de achtergrond en donkere en gedempte ('dark and dim') kleuren voor de voorgrond.

15. Geef een voordeel en een nadeel van het gebruik van de techniek *think-aloud* ten opzichte van de techniek *retrospective protocol*.

16. Welk van de technieken *think-aloud* en *retrospective protocol* zou je gebruiken in de volgende twee situaties:
 - a. Je wilt uitzoeken waarom een gebruiker er zo lang over doet een ogenschijnlijk gemakkelijke taak uit te voeren.
 - b. Je wilt de tijd meten die het gebruikers kost om een taak uit te voeren, maar je wilt ook weten wat de gebruikers denken als ze de taak uitvoeren.Geef een korte toelichting bij je antwoord.

17. Door wie zou je heuristische evaluatie bij voorkeur laten uitvoeren en waarom?
 - a. Iemand die expert is in mens-machine-interactie, maar niet in het domein waar het om gaat.
 - b. Iemand die expert is in het domein waar het om gaat, maar niet in mens-machine-interactie.
 - c. Iemand die zowel expert is in mens-machine-interactie als in het domein.
 - d. Iemand die van mens-machine-interactie niets afweet en van het domein ook niet.

18. Geef een voordeel en twee nadelen van het gebruik van heuristische evaluatie ten opzichte van het observeren van gebruikers.

19. Wat is het verschil tussen *summatieve evaluatie* en *formatieve evaluatie*? Welke van deze twee typen evaluatie is het belangrijkste tijdens het user centered design proces?

20. Volgens Nielsen heb je niet meer dan vijf gebruikers nodig om de meeste usability problemen te vinden. Dit betekent dat Nielsen een voorstander is van
 - a. Kwalitatief ('Qualitative') onderzoek
 - b. Kwantitatief ('Quantitative') onderzoekGeef een korte toelichting bij je antwoord.