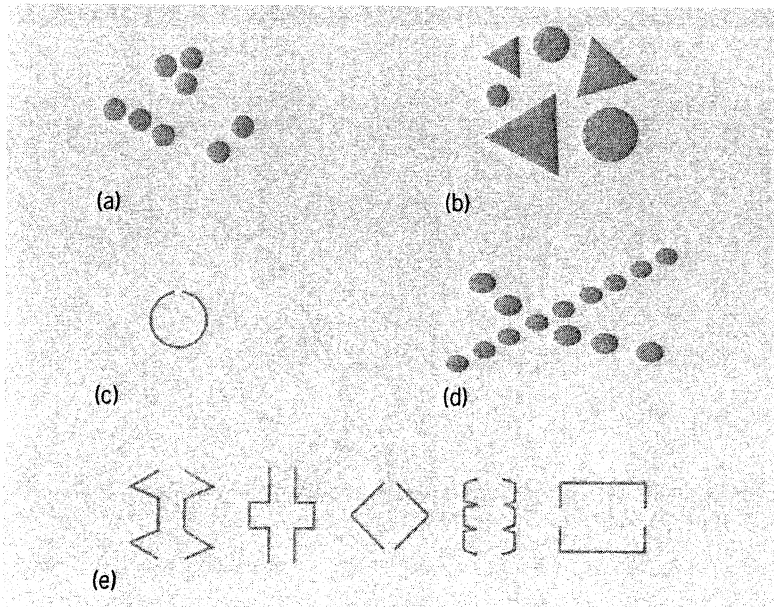


Tentamen Inleiding Mens-Machine-Interactie (214509)

21 januari 2008

1. Ter evaluatie werkt een gebruiker met een hi fi prototype. Na afloop wordt de gebruiker geïnterviewd. Welk soort interview (in termen van het boek) gebruik je hier bij voorkeur voor en waarom?
2. In het boek komt de volgende beschrijving voor: "It is a simple and general description of a task that contains no assumptions about the type of UI or technology to be used. It focuses more on what a user would like to do and what the system's responsibilities need to be, than on how this will be achieved."
 - a. Is dit een beschrijving van een concrete use case, een essential use case, een task scenario of een use scenario?
 - b. In welke fase van het ontwerpproces wordt de betreffende use case/scenario gebruikt? Geef een korte toelichting op je antwoord.
3. Is een klant die uit een geldautomaat geld haalt in de termen van het boek een stakeholder en/of een primary user en/of een secondary user?
4. Beschrijf één van de vragen ('questions') uit de methode cognitive walkthrough.
5. Gegeven is de volgende figuur.



Noem één van de wetten ('laws') die geïllustreerd staan in deze figuur en leg kort uit.

6. In het boek komt de volgende zin voor: "To have the property of ***, the design of the control should suggest how it is to be operated." Welk begrip is het meest van toepassing op de plaats van *** ?
7. Bij welke usability dimension hoort de volgende 'design tactic': 'Place only the most important information in front of the user.'? Geef een korte toelichting.
8. Nadat een potentiële gebruiker een prototype heeft uitgetest wordt vaak een vragenlijst (questionnaire) gebruikt om extra informatie te verzamelen. Geef een voordeel en een nadeel van vragenlijsten om evaluatiegegevens te verzamelen.
9. Geef van onderstaande uitspraken over een lo fi prototype aan of ze waar zijn of niet:
 - a. Een van de doelen ervan is gebruikers te laten bijdragen aan het ontwerpen van het systeem.
 - b. Een van de doelen ervan is onderhandelen over requirements.
 - c. Het lo fi prototype kan gebruikt worden als een marketing tool (demo).
 - d. Het is goedkoop te produceren.
10. Gegeven is de volgende figuur:

The screenshot shows a window titled "Staff Member's Contact Details". It contains the following fields and controls:

- Staff Member:**
 - Name: John Barrow
 - Phone Number: 0207 1234670
- Location:**
 - Radio buttons for "In" and "Out". "Out" is selected.
- Contact:**
 - Secretary: Chris
 - E-Mail Address: John@any.com
- Buttons:** Save, Cancel, Help

Met welk design principle is deze figuur duidelijk in strijd? Waarom?

11. Geef een korte beschrijving van het design principle tolerance.
12. Bij het ontwerpen van een nieuw systeem zal de ontwerper rekening moeten houden met de mentale modellen van de gebruikers. Een van de ontwerprichtlijnen die daaruit volgt is dat de user interface flexibel moet zijn. Leg uit waarom de user

interface flexibel moet zijn en geef aan hoe die flexibiliteit bijvoorbeeld bereikt kan worden.

13. Gegeven zijn de volgende uitspraken over het gebruik van metaforen:

- I. Een metafoor die onbekend is bij een deel van de gebruikers is onbruikbaar.
- II. Een metafoor die zich niet helemaal gedraagt zoals de gebruiker verwacht is onbruikbaar.

Geef voor elk van deze uitspraken aan of deze klopt en geef een korte toelichting.

14. Welke interactiestijl is het meest flexibel in het gebruik? Geef een korte toelichting.

15. In het boek worden bij elke interactiestijl richtlijnen gegeven voor het ontwerp van gebruikersinterfaces waarin die interactiestijl gebruikt wordt. Noem drie interactiestijlen waarop de richtlijn 'use meaningful and short names' van toepassing is en geef daarbij een korte toelichting.

16. Een psychologisch principe is dat mensen moeite hebben om zich op meer dan één activiteit tegelijkertijd te richten ('the cocktail party effect'). Welke twee ontwerpprincipes zijn afgeleid van dit psychologisch principe?

17. Gegeven zijn de volgende uitspraken over het gebruik van kleurencombinaties:

- I. Hoe hoger het contrast in helderheid (brightness) tussen de kleuren van de letters en de kleuren van de achtergrond hoe beter de leesbaarheid.
- II. Het gebruik van complementaire kleuren is aan te bevelen.

Geef voor elk van deze uitspraken aan of deze klopt en geef een korte toelichting.

18. Beschrijf kort wat usability metrics zijn en geef twee voorbeelden.

19. Geef een voordeel en twee nadelen van het laten beoordelen van een prototype door familie of vrienden van de ontwerper.

20. Hardopdenken (think aloud) is een methode om er achter te komen waarom mensen bepaalde keuzen maken terwijl ze met een systeem interacteren. Geef twee nadelen van deze methode.