

Kandidat nr.:



HØGSKOLEN I AGDER
Avdeling for teknologi

EKSAMENSOPPGAVE

EMNE: DAT104 Multimediedesign
FAGLÆRER: Kåre Mosgren

Klasse(r): 1DM/Påbyggn. prog. og multimedia	Dato: 20.12.04	Eksamenstid, fra-til: 09.00 - 14.00	
Eksamensoppgaven består av følgende	Antall sider: 10 (inkl. forside og kommentarark)	Antall oppgaver: 48	Antall vedlegg: 0
Tillatte hjelpemidler er:	Ingen		
KANDIDATEN MÅ SELV KONTROLLERE AT OPPGAVESETTET ER FULLSTENDIG!			

1. Hele dette dokument, med forside også, leveres inn!
2. Flervalgsoppgaver: Minst ett svar er riktig. To svar *kan* være riktige.
 - I oppgaver der kun ett svar er riktig: Kryss i riktig rute gir 1 poeng. Kryss i feil rute(r) eller fraværende kryss gir 0 poeng. To kryss gir 0 poeng, uansett om det ene krysset er satt riktig.
 - I oppgaver der to svar er riktige: Hvert riktig kryss gir ½ poeng.
3. Alle oppgaver kan telle opptil 1 poeng, hvis ikke annet er angitt. For å få godkjent eksamen kreves 26 poeng eller mer. Høyest oppnåelig poengtall er 52.
4. Det er lagt ved en blank side til kommentarer. Hvis du synes kommentar til svaret på en konkret oppgave er *helt* nødvendig: Bruk dette arket med *klar referanse til oppgave*. Det er ikke tillatt å bruke arket til noe annet enn dette!
5. Hvis du ombestemmer deg på en oppgave: Sett en ring rundt valgt svar slik eksempelet viser:

a)	<input type="checkbox"/>
b)	<input checked="" type="checkbox"/>
c)	<input checked="" type="checkbox"/>
d)	<input type="checkbox"/>

1. Hva er brukervennlighet ("usability") av et brukergrensesnitt ("interface") (i følge ISO-standard 13407)?

- a) Den forståelse for et gitt emne brukeren oppnår gjennom navigering innen et interaktivt medium som omhandler det emnet
- b) At brukergrensesnittet er designet med ikke mer enn tre avsternte hovedfarger og har lesbar tekst
- c) Et mål på den effektivitet, letthet og tilfredsstillelse spesifikke brukere kan oppnå spesifiserte mål ved hjelp av grensesnittet.
- d) At brukergrensesnittet ikke er så grafikk tungt at nedlastingstiden blir uforholdsmessig lang.

2. Hva kalles gjerne informasjon om informasjonen?

- a) Meta-informasjon
- b) Sekundærinformasjon
- c) Ingress
- d) Delta-informasjon

3. Hva står "GAS" i "GAS analysis" for? (De norske oversettelser er ikke 100 % dekkende!)

- a. Goals, Apprehention and Score ("mål, forståelse og måloppnåelse")
- b. Gender, Audition and Scope ("kjønn, gjennomkjøring/testing og omfang")
- c. Goals, Audience and Scope ("mål, målgruppe og omfang")
- d. Gain, Audience and Score ("fortjeneste, målgruppe og måloppnåelse")

4. Gitt at du skal designe en webside som skal levere et sakbudskap basert på tekst. Hvilket råd er generelt best? (Kun ett kryss!)

- a. Ha en morsom innledning som fenger leseren
- b. Begynn med konklusjonen øverst på siden.
- c. Bruk et bilde eller annen grafikk øverst på siden som sier mest mulig om emnet og budskapet.
- d. Begynn med innledningen slik at leseren lett kan forstå konklusjonen.

5. Du skal designe for et interaktivt medium. Fra listen under velger du tre (3) begreper som du vil prioritere i starten (hver riktig: ½ poeng. Rekkefølgen legges ikke vekt på i sensuren).

Menydesign. Bestemme målgruppe. Tegne navigasjonskart Velge font. Forfatte tekstene. Skissere layout/grafisk uttrykk Bestemme omfanget Velge medietyper. Velge hovedfarger HTML. Valg av grafisk software Ikondesign.

- 1.
- 2.
- 3.

6. Hva forstår du med en "brukermodell" ("user model") i forbindelse med et ny-media system?

- a) Det bildet designeren danner seg av den typiske brukeren
- b) Enhver tredimensjonal modell som brukes i systemet og som kan ses av brukeren.
- c) Det bildet brukeren danner seg av systemets oppbygning og organisering
- d) Ethvert medlem av testpanelet for systemet.

7. Hva forstår vi ved "den underliggende systemmodell" ("the underlying system model")?

- a) Egenskapene til computerhardwaren som ligger til grunn for et ny-media system.
- b) Det bildet som brukeren av et ny-media system har av samlingen av objekter og handlinger som er hjertet i systemet.
- c) Programvaren som er benyttet til utviklingen av et multimedieprosjekt
- d) Hvilket programmerings- eller scriptingspråk (slik som Java, C++ eller Flash action scripting) som benyttes til utviklingen av et multimedieprosjekt.

8. Hva forstår du ved "Top-down design"?

- a) Å starte med hovedlinjene i designen og legge til detaljene etter hvert.
- b) Å designe i "omvendt pyramide": samle alt innholdet først og la designen vokse frem fra bredden.
- c) At sjefsdesigneren utformer hovedlinjene og overlater detaljene til andre i utvilingsgruppen.
- d) Å teste ved hjelp av representanter for målgruppen hva som bør være topp-nivået i designen.

9. Hva er layout?

- a) Hvilke skriftfonter og -farger som er valgt, samt fargene som danner skriftens bakgrunn(er).
- b) Hvilken og hvor mye informasjon som er lagt ut på et gitt nettsted
- c) Hvor på skjermen du finner overskrifter, tekst, bilder og andre grafiske elementer, og hvordan disse samvirker.
- d) Hvor og hvordan ulike grafiske elementer er plassert på skjermen/siden og i forhold til hverandre.

10. Hvilke(n) av påstandene er rett?

- a) Den er lettere å lese sort tekst på hvit bakgrunn enn hvit tekst på sort bakgrunn.
- b) Hvit bakgrunn er beroligende å se på. Det er derfor den foretrukne bakgrunn for tekst på skjerm
- c) Det er fornuftig å bruke en farge på teksten. Det gjør den lettere å lese.
- d) Tekst leses lettest hvis den er basert på kontrast i forhold til bakgrunnen, ikke farge.

11. Hvilke(n) av påstandene er feil?

- a) Gult virker fint som signalfarge, men bør unngås som bakgrunnsfarge.
- b) Lys blå er generelt en dårlig farge å bruke på grafiske elementer som skal skille seg ut
- c) Grønt og blått er å regne som kjølige farger.
- d) Menneskers assosiasjoner til farger er uavhengige av kulturbakgrunn.

12. Hva regnes som det mest fornuftige valg for en lengre overskrift som skal vises på skjerm?

- a. DETTE ER OVERSKRIFTEN PÅ SIDEN
- b. DETTE ER OVERSKRIFTEN PÅ SIDEN
- c. Dette er overskriften på siden
- d. Dette er overskriften på siden

13. Du har svart a, b, c eller d på spørsmål 10 fordi det på skjerm er lettest å lese.....

- a) versaler uten seriffer.
- b) minuskler uten seriffer.
- c) minuskler med seriffer
- d) versaler med seriffer.

14. Et ny-media-system som baserer seg på tale som informasjonsgiver har sine fordeler (slik som å ikke konkurrere med grafisk innhold om brukerens oppmerksomhet. Tale gjør også systemet tilgjengelig for blinde og svaksynte.) Nevn tre vanlige ulemper med bruk av tale som informasjonsgiver ("det er ikke sikkert brukeren kan norsk" teller ikke ...). Kan gi 2 poeng.

- 1
- 2
- 3

15. Hva er forskjellen på begrepene "symbol" og "ikon"?

- a) De to er synonyme (betyr det samme).
- b) Betydningen av et symbol må læres. Betydningen av et ikon er intuitiv (oppfattes umiddelbart).
- c) Et symbol kan, i motsetning til et ikon, aldri være en link.
- d) Et symbol er vektorgrafikk, et ikon pikselbasert. Ellers er det det samme.

16. Hvor søker øynene først på et skjermbilde,- eller hvordan rangeres viktigheten av plasseringen av et grafisk element på skjermen? (I vestlig kulturkrets og gitt at oppmerksomheten ikke stjeles av en sterk farge, en bevegelse eller lignende annet sted på skjermen)

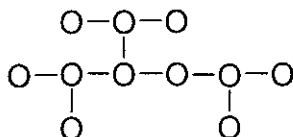
- a) 1 Øverst til høyre, 2 Øverst til venstre.
- b) 1 Øverst til venstre, 2. Nederst til venstre.
- c) 1. Øverst til venstre, 2. Øverst til høyre.
- d) 1. Nederst til venstre, 2. Øverst til høyre.

17. Hvilken av uttalelsene om ikoner (til bruk i navigering i et ny-media system) er minst relevant og skal ut? (Kun ett kryss!)

- a) Ofte må det lages mange ikoner og flere varianter av hvert. Det koster mye tid og innsats.
- b) Det er viktig å utforme ikoner "riktig". Dette krever stor innsats i idéfasen.
- c) Det er lett å designe dårlige ikoner.
- d) Ikoner, selv om de er godt utformet, fyller interfacet med grafiske elementer som helst forvirrer.

18. Hvorfor er det viktig å i utgangspunktet sette vide grenser for selve innholdet i et ny-media-prosjekt?

19. Informasjonsstruktur: Hva kaller vi denne strukturen (der sirklene symboliserer f. eks. websider)?



- a) Nettverksstruktur (webbed structure)
- b) Trestruktur (tree structure)
- c) Lineær struktur med forgreninger (linear structure with side-streets)
- d) Flerhodestruktur med subnivåer (sublevelled multi headed structure)

20. Forklar kort hva som menes med *additivt* og *subtraktivt* fargespekter. Kan gi 2 poeng.

21. Begrepet "Front loading" refererer til plassering av hyperlinker, men mer presist:

- a) At selve linken kommer før forklaringen på hva linken gjør
- b) At linken lastes opp før alt annet på en webside
- c) Det motsatte av a)
- d) At alle viktige linker plasseres øverst på siden

22. Dekorasjoner på et interface (brukergrensesnitt) bør bare brukes hvis:

- a) man ikke har nok annet å fylle interfacet med
- b) disse ikke forstyrrer oppmerksomheten eller nedsetter funksjonaliteten
- c) de passer med inerfacets farger i henhold til Goethes fargelære
- d) de uttrykker designerens tanker og følelser

23. Hva mener Barfield med "åndelig ergonomi" ("spiritual ergonomics")?

- a) Å designe slik at brukeren kan sitte tilbakelent og godt under bruken av et ny-media system
- b) Å designe alle aspekter i et ny-media system slik at det passer med brukerenes åndelige parametere.
- c) Å ta hensyn til alle større trosretninger ved designen av et ny-media system.
- d) Å designe slik at brukerenes intelligens ikke blir over- eller undervurdert.

24. Hvilke(n) av følgende setninger hører *ikke* hjemme i forbindelse med god webdesign?

- a) Det er viktig at siden balanserer, d v s at det ikke er langt flere elementer f eks på høyre enn på venstre side.
- b) Det er generelt et godt prinsipp at det er endel luft, og det bør være mer luft nede enn oppe.
- c) Mange ulike virkemidler, f.eks. ulike geometriske former og mange farger, vil gjøre siden mer interessant og spennende for brukeren.
- d) Det er helt essensielt å ta hensyn til den målgruppe siden henvender seg til.

25. Ved design av et ny-media-system må man ta hensyn til hvilken fysisk kontekst (sammenheng) systemet vil bli brukt i. Nevn 3 relevante spørsmål du bør stille med henblikk på dette. Kan gi 2 poeng.

- 1.
- 2.
- 3.

26. For å lette navigasjonen i et ny-media-system, kan vi benytte intuitive hjelpemidler og spesifikke hjelpemidler. Forklar kort hva som menes med dette. Kan gi 2 poeng.

27. Hva betyr "piksel" (eng. "pixel")?

- a) Pinnacle Expert Labelling.
- b) Pinnacle Extendet.
- c) Picture Element
- d) Picture Expertise Label.

28. Photoshop (og andre bildebehandlingsprogrammer): Hva er "anti-aliasing"?

- a) En metode for automatisk å erstatte ikke-web-safe farger med web-safe.
- b) En metode for å hindre uønskede automatiske navne-endringer på filer
- c) En metode som glatter ut kanter på elementer i digitale bilder slik at de ikke blir hakkete
- d) Overdreven bruk av filtre og effekter slik at sluttresultatet blir en altfor stor fil for web-bruk.

29. Vektorbasert grafikk kontra pikselbasert. Kryss av for det som er sant:

- a) Vektorbasert grafikk er basert på matematiske beskrivelser, ikke informasjon om hvert eneste bildepunkt slik som pikselbasert grafikk.
- b) Vektorbasert grafikk vil ikke reskaleres av browsere
- c) Vektorbasert grafikk kan reskaleres uten tap av kvalitet.
- d) Pikslene i vektorbasert grafikk er større enn i pikselbasert og krever derfor mindre ressurser.

30. Hva skjer hvis du forstørrer bitmap-bilder i f.eks. Photoshop?

- a) Vektor-algortimene gjør at bildet blir som før, bare større.
- b) Det legges til piksler i ytterkanten slik at hovedmotivet bevares som det var.
- c) Piksler legges til basert på nabopikslenes farger, slik at bildet blir tilnærmet det samme, men får dårligere kvalitet
- d) Du er ikke mulig å forstørre bitmap-bilder

31. Hva er CMYK?

- a) Et filformat for grafikkfiler.
- b) En definisjon av primærfarger for bruk i trykking.
- c) En måte å finpusse seleksjoner i digital billedbehandling.
- d) Den fargemodus man benytter for vektorbasert grafikk når denne skal vises på skjerm

32. Hva er en farge-gamut?

- a) En ferdig definert standardfarge som benyttes for trykking.
- b) Det fargespektrum som kan gjengis av et gitt system.
- c) Et uttrykk i designverdenen for fargekombinasjoner som ikke passer sammen
- d) Farger benyttet i web-design som faller utenfor de såkalte "web safe".

33. Hva står CMYK for?

- a) Cyan, Magenta, Yellow, Key
- b) Compression Method Yearning Kapillary
- c) Control Media for Your Keyboard
- d) Color Management Yeomen Key

34. I Photoshop finner vi menyvalget "Save for web". Hva er det nyttig til?

- a) Å lagre bildet som HTML-kode.
- b) Å komprimere bilder til et filformat egnet for web, og det med høy grad av egen kontroll over resultatet
- c) Å redusere filstørrelsen betydelig ved å fjerne layer-informasjon og gjøre bildet "flatt", men fremdeles beholde den høye oppløsningen i psd-filformatet
- d) Kun å endre bildestørrelsen til det vi har behov for på websiden vår.

35. Hva bruker man *quick mask mode* til i Photoshop?

- a) Kontrollere fargemetningen i et bilde
- b) Detaljere eller skape en seleksjon ved å male denne med pensler.
- c) Transformere tekst (som er vektorgrafikk) til bitmap-format.
- d) Transformere bitmapgrafikk til vektorgrafikk.

36. Hva er en "adjustment layer" i Photoshop?

- a) Et lag (layer) som ikke vises i lagstrukturen.
- b) Det finnes ikke noe som heter det
- c) Et lag (layer) der man legger på filtre som gir spesielle effekter.
- d) Et lag (layer) av en egen type der man typisk regulerer lys, kontrast og farge på underliggende lag

37. JPG står for

- a) Jackson Photo Expression Group
- b) Joint Party Graphics
- c) Just Plain Graphics
- d) Joint Photographic Experts Group

38. En fordel med grafikkformatet GIF kontra JPG er at:

- a) GIF gir bedre kvalitet ved komprimering av fotografier
- b) GIF gir mindre filer enn JPG ved komprimering av fotografier.
- c) GIF støtter gjennomsiktighet. Det gjør ikke JPG.
- d) GIF virker ut i fra såkalt "blocking" når bildet komprimeres

39. Hva kalles "programspråket" i Flash?

- a) Action scripting
- b) Lingo scripting
- c) Flash scripting
- d) Flash programming

40. Hva er den mest fullstendige definisjonen av begrepet "tweening"? (kun ett kryss!)
- a) En bevegelse laget av et animasjonsprogram som for eksempel Flash.
 - b) Produksjon av alle bildene som ligger mellom to keyframes
 - c) Endring av posisjonen til et objekt i en animasjon
 - d) Automatisk produksjon av grafikkinholdet i en keyframe reaktivt til en annen

41. Begynnelsen og slutten av en transformasjon av et objekt/element i en scene (i f.eks. Flash) betegner innholdet i to...
- a) timelines
 - b) frameworks
 - c) keyframes
 - d) tweenings

42. Med henblikk på bruk av "symboler" i Flash: Hvilke(n) samling(er) av begreper mener du er 100 % relevant?
- a) Nesting, filstørrelse, GIF, movie clip, button.
 - b) Overlay, button, layers, tweening, scene transfer
 - c) Instances, button, movie clip, library element.
 - d) Movie clip, filstørrelse, masking, button, transparency

43. Hva forstår vi ved begrepet "Golden master"?
- a) Et vanlig uttrykk i multimediekretser på oppdragsgiveren,- den som har det siste ord.
 - b) En pris som utdeles av The American Society for Multimedia Production. Prisen utdeles til årets beste multimedieprosjekt i USA.
 - c) Det er den CD-ROM eller DVD som leveres som utgangspunkt for masseproduksjon.
 - d) Et uttrykk for den software som danner hovedgrunnet for en gitt multimedieproduksjon (slik som *Macromedia Flash* eller *Dreamweaver* eller *Microsoft FrontPage*).

44. Copyrightrettighetene innbefatter blant andre retten til:
- a) Reproduksjon, oversettelse og idé
 - b) Utleie, offentlig distribusjon og idé.
 - c) Offentlig fremvisning, oversettelse og utleie.
 - d) Reproduksjon, adaptering og offentlig fremvisning

45. Copyright: Hva menes med "fair dealing"?
- a) At man ikke trenger tillatelse til bruk av åndsverk innen for eksempel utdanning og forskning.
 - b) At man ikke trenger tillatelse til bruk av åndsverk for å lage parodi og satire av dette.
 - c) At man oppgir hvem som er opphavsperson når man benytter en annens åndsverk.
 - d) At man i tilfeller der to eller flere har copyrighten, innhenter tillatelse fra de andre opphavspersonene når åndsverket skal benyttes.

46. For å få copyright til et åndsverk kreves blant annet:
- a) At arbeidet er fiksert og at det er rimelig originalt.
 - b) At arbeidet er registrert i et offentlig register.
 - c) At arbeidet har en antatt varighet på minst 50 år.
 - d) At idéen bak det har stor grad av originalitet.

47. Hva menes med "moralske rettigheter" i copyright-sammenheng?

- a) At opphavspersonen har rett til å bli assosiert med arbeidet sitt.
- b) At opphavspersonen kan forlange moralsk rettskaffen bruk av åndsverket, selv om dette ikke er nevnt i kontrakten.
- c) At det ikke er tillatt å kritisere opphavspersonens moral i for eksempel offentlige kunstkritikker.
- d) At den som leier rettighetene til et åndsverk kan tilpasse dette til egne moralske oppfatninger.

48. Hvilken definisjon av "trademark" er mest riktig? (kun ett kryss!)

- a) Et registrert navn, en logo eller en gjenstand som blir benyttet av et selskap, en organisasjon e.l for å skille dette/denne fra andre
- b) Et navn, en logo eller en gjenstand som faller inn under normale copyrightregler og som blir benyttet av en organisasjon for å skille denne fra andre.
- c) Et navn eller en logo som blir benyttet av et selskap
- d) Et registrerbart merke som benyttes av et selskap for å fremme salgbarheten av deres produkter.

Kommentarark (henvis til oppgave)