

Ekstraordinær Utsatt Eksamen

Emnekode:	IS-104
Emnenavn:	Brukergrensesnitt, utvikling
Dato:	16. mars 2007
Varighet:	0900 – 1300
Antall sider inkl. forside:	3
Tillatte hjelpemidler:	Ordbøker: Engelsk/Norsk/Persisk
Merknader:	Alle oppgaver skal besvares

Oppgave 1

AntikkNett AS heter en ny butikkjede som ønsker å selge antikviteter til privatpersoner gjennom en web-butikk.

I den nettbutikken de ønsker å opprette, skal man kunne kjøpe antikviteter i mange ulike kategorier. Typiske kategorier er bondeantikk, sølv, bruksting, keramikk, porselen, glass og tekstiler. Eksempler på bondeantikk er gamle ryggspann, trebutter og fangstfeller. Eksempler på sølv er bunadssøljer, skjeer og fat. Eksempler på bruksting er treøse, bakebolle, brevvekt, krumkakejern, rattkjelke osv. Hver gjenstand som selges finnes er det bare en av.

Man skal også kunne avgrense en kategori ut fra en aktuell prisklasse, for eksempel 100-599 kr, 600-999 kr osv.

Kunden må kunne finne en del aktuelle opplysninger om antikviteter som AntikkNett AS kan tilby:

- Løpenummer på antikviteten
- Navn og bilde
- En kort beskrivelse
- Pris
- Evt. varen er markert som solgt

For å handle hos AntikkNett 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 brukergrensesnittekspert. Vedlagt er et use-case "Kjøp hos AntikkNett AS". Bruk dette for å besvare følgende spørsmål:

Oppgave 1, forts.

- a) (10 %)
Lag et innholdsdiagram ("gule lapper") for å beskrive ulike brukerintensjoner i det systemet som AntikkNett AS skal ha. Hvorfor er innholdsdiagram viktige i en tidlig fase av designet?
- b) (10 %)
Lag en Objekt-attributt-handlingstabell, og en Objekt-metafor-representasjonstabell, basert på use-casene. Forklar hvorfor du valgte disse objektene og metaforene.
- c) (10 %)
Hvilke prinsipper for design som du kjenner til, mener du er de viktigste for å oppnå brukskvalitet i informasjonssystemet til AntikkNett AS? Er det noen designprinsipper som du mener er *uaktuelle* for dette systemet?
- d) (45 %)
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.
- e) (10%)
Forklar hvordan du ville gjennomføre evaluering (inkl. testing) under utviklingen av systemet til AntikkNett AS.

Oppgave 2 (15 %)

Forklar hvordan en god prosess for interaksjonsdesign bør være: Hvilke hovedaktiviteter består den av, og hva inngår i disse? Tegn en illustrasjon som viser sammenhengen mellom aktivitetene.
Forklar så hvilken rolle use case scenarier har i de ulike hovedaktivitetene i interaksjonsdesignprosessen.

VEDLEGG: Use-case "Kjøp hos AntikkNett AS"

Formål

Å finne og bestille en eller flere antikviteter.

Brukere

Alle over 18 år.

Hovedscenario

1. Use-caset starter når en person ønsker å se om det finnes noen interessante antikviteter.
2. Brukeren er nysgjerrig på å se på utvalget, og vil derfor bruke informasjonssystemet til å se om det finnes en passende antikvitet.
3. Brukeren finner en kjeramikkvase som faller i smak, og velger å kjøpe denne.
4. Brukeren leter videre og finner en fin gammel treøse, 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 noe porselen fra Egersund, gjerne en tallerken "Solsikke" eller et fat "Valmue".
3. Brukeren liker den fatet "Valmue" og velger å kjøpe dette.
4. Brukeren ombestemmer seg, opphever den valgte bestillingen og starter på pkt 2 igjen.
5. Brukeren er allerede kunde, logger seg derfor inn og bekrefter kjøpet.