

DEL 2: Flervalsfrågor i relation till ämnet utvärdering – LÖSNING

Genomstruken = strukna påståenden

Grön-markerade = sanna påståenden

Ej markerade = falska påståenden

- 1) Vilka delar är grundläggande i en användarcentrerad designmodell?
 - a) ~~Kravanalys~~
 - b) Utveckla olika design
 - c) Iterationer
 - d) Identifiera behov
 - e) ~~Kodning~~
 - f) Utvärdering
- 2) Iterativ design innebär...
 - a) Att vi delar upp utvecklingen i mindre delar
 - b) Att vi använder oss av körbara prototyper
 - c) Att vi mäter användbarheten
 - d) En cyklisk process av analys, design och utvärdering
- 3) Att utveckla system användarcentrerat i relation till att fixa problem efter att systemet driftsatts är:
 - a) Billigare
 - b) Dyrare
 - c) Kostar lika mycket
- 4) Påståenden om utvärdering:
 - a) Är en grundläggande del av en användarcentrerad designprocess
 - b) ~~Säkerställer användbarhet~~
 - c) Kan inte undersöka användarupplevelse
 - d) Innebär att man systematiskt samlar data för att ge information om hur användare eller en grupp av användare använder en produkt eller gillar en produkt
 - e) ~~Används för att se till att användarnas behov tas hänsyn till i design och utveckling av IT-produkter/system~~
 - f) Kan inte användas för att undersöka om användarna gillar en produkt
 - g) Kan användas i alla delar av IT-utvecklingen
 - h) Innebär att man använder olika metoder för olika system och i olika steg av utvecklingsprocessen
 - i) Bör drivas av tydliga mål och lämpliga frågeställningar
 - j) Resulterar oftast i konstruktiva förslag på hur användbarhetsproblem ska åtgärdas
- 5) Vilka utvärderingsmetoder bidrar till att öka användbarheten under utvecklingsprocessen?
 - a) Formativ utvärdering
 - b) Analytisk utvärdering
 - c) Summativ utvärdering
 - d) Empirisk utvärdering

- 6) Varför är det viktigt att prioritera bland användbarhetsproblem?
- a) För att åtgärda de enklaste problemen i första hand
 - b) För att det aldrig går att hantera alla problem
- 7) Vad är nackdelarna med utvärdering?
- a) Det är risk för att det blir stort fokus på hypotetiska problem
 - b) Det blir ofta mycket debatterande
 - c) Vid driftsättning av ett utvärderat systemet fungerar det oftast inte speciellt bra utan måste korrigeras till efterföljande version
- 8) Vad är bra med utvärdering?
- a) Man fokuserar på faktiska problem
 - b) Tiden fram till att produkten/systemet kan driftsättas minskar
 - c) Påverkas inte av utvärderarens värderingar eller förförståelse
- 9) Har man följt designregler/guidelines blir produkten garanterat användbar.
- a) Sant
 - b) Falskt
- 10) Som utvärderare kan man utgå ifrån att de flesta av oss människor agerar på ungefär samma sätt.
- a) Sant
 - b) Falskt
- 11) Saker som kan begränsa hur man väljer att utvärdera är:
- a) Tillgång till användarna
 - b) Att man måste anpassa sig till användarnas rutiner
 - c) Tidsbrist
 - d) Budgetramar
- 12) Förståelsen för användarnas behov...
- a) styrs av designern
 - b) styrs av användaren
 - c) är en förhandling mellan designer och användare
- 13) Påståenden om användbarhetstest:
- a) Använder framförallt statistiska mått i analysen
 - b) Mäter användarnas nöjdhet
 - c) Fokuserar på typiska användare som utför en typisk uppgift
 - d) Genomförs utan störande moment som t.ex. telefonsamtal eller samtal med kolleger
 - e) Är synonymt med experiment
 - f) Mäter användarnas prestation
 - g) Bör starta med att användaren får några enkla uppgifter
 - h) Kan ofta pågå i flera timmar
 - i) Är bra när man vill jämföra olika designlösningar
 - j) Är kostsamt
 - k) Bör genomföras med minst 10 användare

14) Påståenden om fältstudier:

- a) Genomförs ofta i laboratoriemiljö
- b) Kan användas för att identifiera möjligheter till ny teknik
- c) Kan användas för att utvärdera befintlig teknik
- d) Resulterar framförallt i kvantitativ data
- e) Det är svårt för en utvärderare att veta vad man ska fokusera på
- f) Påverkas av vilket förtroende deltagarna har för utvärderaren
- g) Genomförs alltid av en ensam utvärderare
- h) Är kostsamt och tidskrävande

15) Data från en fältstudie bör gås igenom...

- a) Inom 24 h
- b) När man får tid
- c) Omedelbart efter genomförd fältstudie
- d) När hela studien är avslutad

16) Vad är bra med utvärdering i en laboratoriemiljö?

- a) Man kan kontrollera vad som undersöks
- b) Det kräver ingen speciell utrustning
- c) Det är upprepningsbart

17) Påståenden om observationer:

- a) Kan bara genomföras i användarnas naturliga miljö
- b) Kan bara användas i slutet av utvecklingsprocessen
- c) Etnografi är en form av observation
- d) Undersöker användarna, deras kontext och hur bra tekniken stödjer dem
- e) Innebär att man tittar och lyssnar på användarna
- f) Behöver inte ta hänsyn till människors känslor eller om vissa aktiviteter är känsliga
- g) Kan samla in data genom dagböcker och loggning av människors interaktion
- h) Resulterar framförallt i kvalitativ information
- i) Kan vara svårt att genomföra utan att man stör de som observeras

18) Påståenden om tänka-högt utvärdering:

- a) Är ett användbarhetstest där användaren externaliserar sina tankar
- b) Känns ofta naturligt för deltagaren
- c) Blir svårare när deltagaren stöter på svårigheter
- d) Bör alltid genomföras med endast en användare
- e) Ger direkt återkoppling på vad som är problematiskt
- f) Deltagaren tystnar sällan

19) Påståenden om intervjuer:

- a) Påverkas av intervjuarens utseende och kroppsspråk
- b) Kräver oftast ingen speciell utrustning
- c) Utgår alltid ifrån ett manuskript
- d) Fokusgrupp är en slags intervju
- e) Man kan förutsätta att deltagarna alltid svarar helt sanningsenligt

- 20) En ostrukturerad intervju innebär att man inte har planerat intervjun i förväg.
- a) Sant
 - b) Falskt
- 21) Stängda intervjufrågor innebär att...
- a) Svarsalternativen är ospecificerade
 - b) En fråga är ledande
 - c) Deltagarna inte får svara på den
- 22) Påståenden om inspektioner:
- a) Används lika ofta med som utan användare
 - b) Är snabba och billiga
 - c) Kan vara svåra att lära sig
 - d) Kan användas när som helst i utvecklingsprocessen
 - e) Heuristisk utvärdering är exempel på en sådan utvärderingsmetod
 - f) Kan hitta alla användbarhetsproblem
 - g) Kan hitta användbarhetsproblem som egentligen inte finns
 - h) Utförs av en eller flera experter som letar efter användbarhetsproblem
 - i) Experter simulerar användarnas mål
- 23) Vilka kriterier ingår i en heuristisk inspektion?
- a) Svarstider och prestanda
 - b) Tala användarens språk
 - c) Return on investment (ROI)
 - d) Strategiska överväganden
 - e) Felförhindrande
- 24) Påståenden om predikativ modellering:
- a) Genomförs tillsammans med användare
 - b) Gör att olika system kan jämföras
 - c) Mäter användarens prestation
 - d) Keystroke level model är en sådan modell
 - e) Tar hänsyn till inlärningseffekter, sociala faktorer och individuella preferenser
 - f) Experter använder sin kunskap om typiska användare för att förutspå användbarhetsproblem
 - g) Kan bara göra förutsägelser om förutsägbart beteende
- 25) Para ihop siffrorna 0, 1, 2, 3, 4 med följande metoder (i relation till varandra) efter hur mycket användarmedverkan som de normalt innebär, där 0=låg och 4=hög
- | | | | |
|-------|------------------------|-------|--------------------------|
| __3__ | Intervju | __2__ | Användbarhetstest |
| __4__ | Deltagande observation | __1__ | Pluralistisk walkthrough |
| __0__ | GOMS | | |
- 26) Bör användare som observeras informeras om detta?
- a) Nej då påverkas resultatet så att det inte går att använda
 - b) Ja det vore oetiskt att inte göra det
 - c) Det spelar ingen roll
 - d) Ja eftersom användarna i alla fall snabbt glömmer bort att de är observerade