



Διάρκεια εξέτασης: 2 ώρες

Όνοματεπώνυμο: _____, Κωδικός: _____, Ομάδα Α

ΘΕΜΑ 1: Όραμα (vision), Εννοιολογικό μοντέλο (concept model) και Εικονογραφημένο σενάριο (storyboards) (30%)

Συγκρίνετε τις παραπάνω μεθόδους για την εννοιολογική σχεδίαση διαδραστικών συστημάτων ως προς τα εξής:

- (α). Αναγκαιότητα και χρησιμότητα. Είναι όλες το ίδιο χρήσιμες-αναγκαίες κατά τη γνώμη σας; Σε ποιες περιπτώσεις είναι ίσως η μία προτιμότερη των άλλων; [Ενδεικτικό μέγεθος απάντησης: 3 παράγραφοι, μία για κάθε μέθοδο]
- (β). Τρόποι αναπαράστασης της πληροφορίας/γνώσης. Υπάρχουν συγκεκριμένοι φορμαλισμοί αναπαράστασης για κάθε μέθοδο; Πόσο εύληπτες είναι για τους πελάτες/χρήστες κατά τη γνώμη σας; [Ενδεικτικό μέγεθος απάντησης: 3 παράγραφοι, μία για κάθε μέθοδο]

ΘΕΜΑ 2: Αρχές ευχρηστίας (30%)

Έστω ότι σας ζητούν να αξιολογήσετε τρία εναλλακτικά εκδοτήρια εισητηρίων για το υπό κατασκευή Μετρό της Θεσσαλονίκης. Επιλέξτε τις τρεις (3) σημαντικότερες αρχές ευχρηστίας κατά τη γνώμη σας και εξηγήστε συνοπτικά γιατί τις επιλέγετε. Ειδικεύστε την κάθε αρχή σε ποσοτικές μετρικές ευχρηστίας (οι οποίες θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν σε πειράματα με χρήστες). [Ενδεικτικό μέγεθος απάντησης: 3 παράγραφοι, μία για κάθε αρχή + μετρικές]

ΘΕΜΑ 3. Ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής (40%)

Απαντήστε στις ερωτήσεις στο παρόν φύλλο (μην ξεχάσετε να σημειώσετε και το όνομα σας στο φύλλο!). Μην απαντήσετε στην τύχη, κάθε λάθος απάντηση μετράει αρνητικά. (σωστή απάντηση = 2/100, λάθος: -0,5/100)

1. Οι δοκιμές πρωτοτύπων σε χαρτί (paper prototyping)...

- α) Συχνά απαιτούν τη χρήση στατιστικών μεθόδων για να ερμηνευτεί η συμπεριφορά των χρηστών.
 β) Το σύστημα επανασχεδιάζεται επί τόπου, πριν δοκιμαστεί ξανά σε νέους χρήστες.
 γ) Η διαδικασία περιλαμβάνει τη συμμετοχή ειδικών ευχρηστίας μόνο.
 δ) Συνήθως γίνονται στο τέλος του κύκλου ζωής.

2. Ποιο από τα παρακάτω προϊόντα έχει την χειρότερη ορατότητα των λειτουργιών του?

- α) Microsoft Word β) Τηλεφωνική συσκευή γραφείου
 γ) Εσωτερικό αυτοκινήτου / αεροπλάνου... δ) Κονσόλα ήχου

3. Οι προειδοποιήσεις δεν βοηθούν στην αποφυγή λαθών επειδή:

- α) συνήθως δεν είναι σαφείς β) στην κανονική χρήση αγνοούνται πολύ συχνά
 γ) αναφέρουν πολλές πληροφορίες που δεν είναι χρήσιμες δ) δεν δίνουν πολλές δυνατότητες ενεργειών

4. Οι αρχές ευχρηστίας:

- α) αναφέρονται σε συγκεκριμένες τεχνολογίες αλληλεπίδρασης
 β) είναι θεωρητικές έννοιες που έχουν περιορισμένη εφαρμογή στη βιομηχανία.
 γ) είναι γενικά κατανοητές στους χρήστες και μπορούν να αξιολογηθούν από αυτούς.
 δ) απαιτείται να ερμηνευθούν σε σχέση με το σχεδιαστικό πρόβλημα

5. Ποιο δεν αναφέρεται ως συστατικό της ευχρηστίας σύμφωνα με τον κλασικό ορισμό κατά το ISO 9241:

- α) Προσωπική ικανοποίηση του χρήστη β) Αποτελεσματικότητα
 γ) Προσβασιμότητα δ) Αποδοτικότητα

6. Το αστεροειδές μοντέλο για την ανάπτυξη διαδραστικών συστημάτων...

- α) δίνει έμφαση στη διαδικασία διερεύνησης απαιτήσεων
 β) επιτρέπει στο σχεδιαστή να ξεκινήσει τη διαδικασία από την κατασκευή πρωτοτύπων
 γ) περιγράφει το κύκλο ζωής ως μια ακολουθιακή διαδικασία στην αρχή και επαναληπτική στη συνέχεια
 δ) διατυπώνει μια διαδικασία ανάπτυξης από το γενικό στο ειδικό.

7. Η βραχυχρόνια μνήμη, ή μνήμη εργασίας του ανθρώπου...

- α) έχει χωρητικότητα 4-7 +/- 2 κομμάτια πληροφορίας β) έχει τεράστια χωρητικότητα (απεριόριστη)
 γ) είναι διαφορετική για κάθε αισθητήριο αγωγό και διαρκεί μερικά δέκατα του δευτερολέπτου
 δ) είναι 'φωτογραφική' δηλαδή αποθηκεύει τα κομμάτια πληροφορίας στιγμιαία και μπορεί να ανακαλέσει πολλές δεκάδες από αυτά όταν χρειαστεί.

8. Τα πρωτότυπα σε πλέγματα (wireframes) αφορούν στη:

- α) δομή ενός δικτυακού τόπου β) σχεδίαση διάταξης και περιεχομένου οθονών με υποσημειώσεις
 γ) σκαριφήματα οθονών δ) σχεδίαση καρτών του προφίλ χρήστη.

9. Η εμπειρία του χρήστη (user experience) σε σχέση με την ευχρηστία (usability)...

α) έχουν ως κοινό στοιχείο ότι μελετούν την έννοια της 'προσωπικής ικανοποίησης' του χρήστη από την αλληλεπίδραση του με ένα διαδραστικό προϊόν / σύστημα.

β) είναι ταυτόσημες έννοιες

γ) είναι ανεξάρτητες έννοιες

δ) διαφέρουν επειδή η ευχρηστία μελετάει μόνο τα 'αντικειμενικά' χαρακτηριστικά χρήσης (σε συγκεκριμένο πλαίσιο χρήσης, όπως απόδοση και λάθη).

10. Κατά την έρευνα και αναζήτηση (απαιτήσεων χρηστών), η μελέτη υπάρχουσας τεκμηρίωσης προσφέρει κυρίως:

α) Περιορισμούς για τη σχεδίαση

β) Απαιτήσεις χρηστών

γ) Ανησυχίεςεμπλεκόμενων

δ) Προβλήματα κατά τη διεξαγωγή της δουλειάς.

11. Το κοινό στοιχείο όλων των μοντέλων δουλειάς είναι:

α) οι ροές εργασίας

β) τα αντικείμενα

γ) τα προβλήματα

δ) οι ρόλοι

12. Ποια από τις παρακάτω δεν αποτελεί οδηγία σχεδίασης φορμών:

α) Να υπάρχει δυνατότητα αυτόματων υπολογισμών και συμπλήρωσης, όπου είναι δυνατό

β) Να μπορεί να αποθηκευτεί η φόρμα προσωρινά.

γ) Τα πεδία συμπλήρωσης να είναι μεταξύ 4-12.

δ) Να αναφέρονται σαφώς προαιρετικά πεδία, αν υπάρχουν.

13. Ποια από τις παρακάτω είναι στρατηγική συνέντευξης σύμφωνα με το Shaffer (2009);

α) 'Η καθοδηγούμενη αφήγηση ιστοριών' (directed storytelling)

β) Τα ερωτηματολόγια

γ) 'Η σκιά'

δ) 'Ο μυστικός πράκτορας'

14. Η προσέγγιση διεξαγωγής της αναζήτησης πλαισίου απαιτείται να ακολουθεί:

α) το μοντέλο μιας τυπικής δημοσιογραφικής συνέντευξης

β) το μοντέλο του 'ειδικού/αρχάριου'

γ) το μοντέλο 'οικοδεσπότη /φιλοξενούμενου'

δ) το 'μοντέλο δασκάλου/μαθητεύμενου'

15. Ποια από τις παρακάτω δεν είναι μέθοδος αυτό-αναφοράς (self-reporting) για την έρευνα και αναζήτηση (απαιτήσεων χρηστών);

α) Μελέτη ημερολογίου (diary study)

β) Διερεύνηση κουλτούρας (cultural probe)

γ) Πίνακες διαθέσεων (mood boards)

δ) Μελέτη φωτογραφιών

16. Στη σχεδίαση διαδραστικών συστημάτων, η προκαταρκτική σχεδίαση (conceptual design) ...

α) περιλαμβάνει, μεταξύ άλλων, τη μέθοδο της ανάλυσης εργασιών (task analysis) των χρηστών

β) είναι η φάση στην οποία οι χρήστες συμμετέχουν συνήθως περισσότερο απ' ό,τι σε άλλες φάσεις

γ) λαμβάνονται οι πιο κρίσιμες και οι περισσότερες αποφάσεις για τη σχεδίαση (ενδεικτικά ο Cross αναφέρει ότι το 70% των αποφάσεων λαμβάνονται εδώ).

δ) αφορά στην λεπτομερή σχεδίαση του νέου συστήματος.

17. Ποια κατηγορία μνήμης του ανθρώπου θεωρείται απεριόριστη?

α) Η μακροχρόνια

β) Η βραχυχρόνια

γ) Η μνήμη εργασίας

δ) Η μνήμη εμπειριών

18. Ποια από τις παρακάτω δεν είναι μέθοδος της προκαταρκτικής σχεδίασης (conceptual design)

α) Η γνωστική περιδιάβαση (cognitive walkthrough)

β) Ο καταιγισμός ιδεών (brain storming)

γ) Οι σύνοδοι ερμηνείας (interpretation sessions)

δ) Η μέθοδος της σχεδίασης βάση σεναρίων (Scenario-based design, Carroll, 2000)

19. Το μοντέλο του περιβάλλοντος πελάτη (user environment):

α) δείχνει τις βασικές περιοχές έμφασης (focus areas) του συστήματος που συμπεριλαμβάνουν τους βασικούς σκοπούς χρήσης του χρήστη, λειτουργίες του συστήματος και συνδέσμους μεταξύ τους.

β) δείχνει τους τρόπους χρήσης του νέου διαδραστικού συστήματος με εικονιδιακό τρόπο, σε λίγα καρέ.

γ) δείχνει τη δομή, οργάνωση και ροή της πληροφορίας σε ένα διαδραστικό σύστημα από την οπτική του χρήστη.

δ) συνδέει τις βασικές έννοιες (οντότητες) του συστήματος με τις δραστηριότητες/δράσεις που κάνουν από την οπτική του χρήστη.

20. Κατά την ευρετική αξιολόγηση (heuristic evaluation):

α) Οι χρήστες του συστήματος απαιτείται να το διατρέξουν τουλάχιστον δύο φορές πριν εξάγουν τα συμπεράσματα τους.

β) Πρέπει να γίνει ταίριασμα των προβλημάτων σε συγκεκριμένες σχεδιαστικές οδηγίες

γ) Απαιτείται η συμμετοχή ειδικών τόσο για θέματα ευχρηστίας όσο και για το πεδίο εφαρμογής.

δ) απαιτείται περιδιάβαση του συστήματος μόνο στη βάση των εργασιών (tasks) που δίνονται στους αξιολογητές.