



Όνοματεπώνυμο: _____ Κωδικός: _____

Διάρκεια εξέτασης: 2 ώρες. Γράψτε τις 2 κατηγορίες θεμάτων σε διαφορετικές κόλλες.

Παναγιώτης Κουτσαμπάσης

Θέμα 1 (40%): Προσδιορίστε τα βασικά πλεονεκτήματα, μειονεκτήματα και προϋποθέσεις υιοθέτησης των παρακάτω μεθόδων για έρευνα και αναζήτηση (απαιτήσεων) (research & inquiry): (α) μοντέλα δουλειάς, (β) ερωτηματολόγια, (γ) παρατήρηση, (δ). συνεντεύξεις. [Γράψτε σε bullets για κάθε μέθοδο]

Θέμα 3 (20%): Συμπληρώστε τη σωστή απάντηση στο παρόν φύλλο, χωρίς αιτιολόγηση. (Μην απαντήσετε στην τύχη: Κάθε σωστή απάντηση μετράει 1/20, και κάθε λάθος απάντηση -0,25)

1) Το μοντέλο της εξελικτικής ανάπτυξης (spiral model) περιγράφει το κύκλο ζωής διαδραστικών συστημάτων ως:

- α) μια πλήρως ακολουθιακή διαδικασία
- β) μια ακολουθιακή διαδικασία στην αρχή και επαναληπτική στη συνέχεια
- γ) ως μια πλήρως επαναληπτική διαδικασία
- δ) ως μια σχετικά μη δομημένη διαδικασία με έμφαση στην έννοια της αξιολόγησης

2) Ποια κατηγορία μνήμης του ανθρώπου θεωρείται απεριόριστη?

- α) Η μακροχρόνια, β) Η βραχυχρόνια
- γ) Η μνήμη εργασίας, δ) Η μνήμη εμπειριών

3) Τα μοντέλα δουλειάς αφορούν στη(ν):

- α) μελέτη της παρούσας κατάστασης του συστήματος
- β) σύνταξη προδιαγραφών του νέου συστήματος
- γ) σχεδίαση του νέου συστήματος
- δ) αξιολόγηση του νέου συστήματος

4) Τα διαγράμματα συνάφειας (affinity diagrams):

- α) Επιδεικνύουν τις επιρροές και τις σχέσεις εξουσίας των ρόλων ενός συστήματος.
- β) Αναπαριστούν τις σημειώσεις επί των βασικών οθονών του υπό-σχεδίαση συστήματος
- γ) Συσχετίζουν σενάρια χρήσης του συστήματος με προδιαγραφές.
- δ) Οργανώνουν τις σημειώσεις της σχεδιαστικής ομάδας σε ιεραρχικές δομές, από το γενικό στο ειδικό.

5) Το πρότυπο παράδειγμα της γλώσσας εντολών επιτρέπει σε έμπειρους χρήστες να:

- α) εκτελούν πιο γρήγορα και αποτελεσματικά κάποιες σύνθετες λειτουργίες.
- β). αντιλαμβάνονται καλύτερα αφηρημένες έννοιες του συστήματος
- γ) αλληλεπιδρούν με το σύστημα φωνητικά σε σχεδόν φυσική γλώσσα.
- δ) αλληλεπιδρούν ευκολότερα όταν χρησιμοποιούν φορητές συσκευές.

6) Ένα πλεονέκτημα της ανθρωποκεντρικής προσέγγισης είναι ότι:

- α) Η δραστηριοποίηση των μηχανικών υλοποίησης στη σχεδιαστική διαδικασία είναι πιο εύκολη.
- β) Πολλές από τις γνώσεις των πελατών/χρηστών είναι συνειδητές, λόγω του αυτοματισμού και μπορούν εύκολα να αποκτηθούν από τους σχεδιαστές.
- γ) Η εμπλοκή των χρηστών/ πελατών απαιτείται στο τέλος της σχεδιαστικής διαδικασίας για αξιολόγηση.
- δ) Περισσότερη δουλειά στην αρχή του σχεδιασμού οδηγεί σε πολύ λιγότερη δουλειά στην υλοποίηση του συστήματος.

7) Ποιο από τα παρακάτω προϊόντα έχει την χειρότερη ορατότητα των λειτουργιών του?

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

8) Οι πίνακες ιστοριών (storyboards) δείχνουν:

- α) σκαριφήματα των οθονών του συστήματος
- β) σενάρια χρήσης του υπάρχοντος συστήματος
- γ) αλληλεπιδράσεις του συστήματος με το χρήστη
- δ) τη χρήση του νέου συστήματος από δυνητικούς χρήστες του

9) Το κοινό στοιχείο όλων των μοντέλων δουλειάς είναι:

- α) οι ρόες εργασίας, β) τα αντικείμενα
- γ) τα προβλήματα, δ) οι ρόλοι

10) Τα μοντέλα συνέχειας δείχνουν:

- α) Την ανάλυση μιας εργασίας ενός ρόλου
- β) Τα δευτερεύοντα καθήκοντα ενός ρόλου
- γ) Την κουλτούρα της αναλυτικής εκτέλεσης μιας εργασίας
- δ) Τις σχέσεις και επικαλύψεις των εργασιών ενός ρόλου

11) Οι αρχές ευχρηστίας:

- α) αναφέρονται σε συγκεκριμένες τεχνολογίες αλληλεπίδρασης
- β) είναι θεωρητικές έννοιες που έχουν περιορισμένη πρακτική 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

12) Κατά τη σχεδίαση γενικού πλαισίου, η ερμηνεία των μοντέλων δουλειάς γίνεται:

- α) σε οργανωμένη συνάντηση σχεδιαστών και πελατών
- β) κατά τη διάρκεια της συνέντευξης και καταγραφής των μοντέλων δουλειάς
- γ) σε οργανωμένη συνάντηση της σχεδιαστικής ομάδας
- δ) πριν τη σχεδίαση του περιβάλλοντος πελάτη

13) Τα wireframes αφορούν στη:

- α) δομή ενός δικτυακού τόπου
- β) σχεδίαση διάταξης και περιεχομένου οθονών με υποσημειώσεις
- γ) σκαριφήματα οθονών
- δ) οπτική σχεδίαση (στυλ) της διεπαφής χρήστη.

14) Το μοντέλο του καταρράκτη (waterfall model) για την ανάπτυξη διαδραστικών συστημάτων:

- α) τονίζει τη φάση της διερεύνησης απαιτήσεων
- β) περιέχει τη φάση της αξιολόγησης με χρήστες
- γ) δίνει έμφαση σε παραδοτέα παρά σε επιτεύγματα
- δ) είναι μία διαδικασία από το ειδικό στο γενικό.

15) Η αναζήτηση πλαισίου (contextual inquiry)

- α) Είναι μια μέθοδος συνεντεύξεων
- β) Είναι μια μέθοδος παρατήρησης
- γ) Λαμβάνει χώρα στο χώρο του πελάτη
- δ) Δίνει έμφαση στη μελέτη της υπάρχουσας τεκμηρίωσης.

16) Το μοντέλο ανθρωποκεντρικής ανάπτυξης διαδραστικών συστημάτων κατά ISO 14307...

- α) περιγράφει το κύκλο ζωής ως μια ακολουθιακή διαδικασία στην αρχή και επαναληπτική στη συνέχεια
- β) δίνει έμφαση στη σχεδίαση συστημάτων γενικού σκοπού, αναξάρτητα από το πλαίσιο χρήσης.
- γ) έχει προκύψει μέσα από την μελέτη ομάδων ανάπτυξης διαδραστικών συστημάτων
- δ) περιγράφει μια διαδικασία όπου αβλεψίες και λάθη σε προηγούμενα στάδια κληρονομούνται στα επόμενα χωρίς πολλές δυνατότητες διορθώσεων.

17) Ποια από τις παρακάτω δεν είναι στρατηγική παρατήρησης σύμφωνα με το Shaffer (2009):

- α) 'Η καθοδηγούμενη αφήγηση ιστοριών' (directed storytelling),
- β) 'Η μύγα στον τοίχο'
- γ) 'Η σκιά',
- δ) 'Ο μουσικός πράκτορας'

18) 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.

19) Κατά την ευρετική αξιολόγηση (heuristic evaluation):

- α) Οι χρήστες του συστήματος απαιτείται να το διατρέξουν τουλάχιστον δύο φορές πριν εξάγουν τα συμπεράσματά τους.
- β) Πρέπει να γίνει ταίριασμα των προβλημάτων σε συγκεκριμένες σχεδιαστικές προδιαγραφές
- 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) από τους αξιολογητές.

20) 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.

Σπύρος Βοσινάκης

(Γράψτε τις απαντήσεις σε ξεχωριστή κόλλα)

Θέμα 1 (15%) Περιγράψτε συνοπτικά τη σχεδίαση βασισμένη σε σενάρια. Ποιες είναι οι διαφορές της και ποια τα πλεονεκτήματά / μειονεκτήματά της σε σχέση με το brainstorming?

Θέμα 2 (10%) Σε ποιες περιπτώσεις διαδραστικών συστημάτων είναι κατά τη γνώμη σας **επιτακτική** η ανάγκη χρήσης πινάκων ιστοριών (storyboards); Τεκμηριώστε.

Θέμα 3 (15%) Πώς θα επιλέξουμε μεταξύ γρήγορης και επαναχρησιμοποιήσιμης πρωτοτυποποίησης ανάλογα με το είδος και τα επιμέρους χαρακτηριστικά του συστήματος που σχεδιάζουμε; Περιγράψτε τις μεθόδους γρήγορης πρωτοτυποποίησης διαδραστικών εφαρμογών που γνωρίζετε.