

## Tentamen

### TI2600 Interactie Design

Maandag 24 juni 2013, 14.00 – 17.00 uur

- Dit is een tentamen met 10 meerkeuzevragen en 5 open vragen
- Minimale en maximale te behalen punten per opgave is als volgt verdeeld:

| Opgave                                     | Punten |
|--------------------------------------------|--------|
| Deelname tentamen                          | 10     |
| Meerkeuzevragen deel (vragen 1 tot met 10) | 0-40   |
| 11                                         | 0-10   |
| 12                                         | 0-10   |
| 13                                         | 0-10   |
| 14                                         | 0-10   |
| 15                                         | 0-10   |
| totaal                                     | 10-100 |

- Voor het meerkeuzevragen deel wegen alle vragen even zwaar
- Aantal punten benodigd voor een voldoende: 58 punten
- Gebruik het eerste blad van het tentamenpapier voor de antwoorden van meerkeuzevragen. Geef daarbij nummer van de vraag aan en de letter van het antwoord (A, B,C, of D)
- Bij de meerkeuzevragen is er maar 1 juist antwoord
- Dit is een gesloten boek tentamen. Het gebruik van boeken, dictaten of aantekeningen is niet toegestaan. Daarnaast is ook het gebruik van rekenmachines / telefoons / computers niet toegestaan.
- Bij de open vragen, geef nummer van de vraag aan, schrijf duidelijk, bondig en beargumenteer het antwoord
- Totaal aantal pagina's: 5

## *Meerkeuzevragen*

### **Vraag 1**

Wat is **geen** (of meest zwakke) kritiek op het gebruik van metaforen in ontwerp van de gebruikersinterface.

- A Ze kunnen leiden tot slechte ontwerpkeuzes
- B Het beperkt de ontwerper in zijn keuzes
- C Ze maken geen gebruik van de mogelijkheden van een computer
- D Ze zijn niet intuïtief voor de gebruiker

### **Vraag 2**

Wat is het grootste verschil tussen ultieme en werkelijke criteria bij het evalueren van een product.

- A Ultieme criteria zijn idealistisch, werkelijke criteria zijn realistisch
- B Werkelijke criteria zijn uitgewerkte ultieme criteria
- C Werkelijke criteria zijn specifiekere dan ultieme criteria
- D Werkelijke criteria zijn beter te evalueren dan ultieme criteria

### **Vraag 3**

Welk niveau van het Skill-Rule-Knowledge mentale taakuitvoering model gebruikt men als je dagelijks meerdere malen inlogt met je NetID op het TU Delft netwerk?

- A Skill-based niveau
- B Rule-based niveau
- C Knowledge-based niveau
- D Combinatie van het skill-based en knowledge-based niveau

### **Vraag 4**

Welke soort lange termijn geheugen gebruik je bij het lezen van een wetenschappelijke paper?

- A Semantische geheugen
- B Procedurele geheugen
- C Episodische geheugen
- D Permastore

### Vraag 5

Kijkend naar de functionele Triade van Fogg op welke manier functioneert de computer wanneer men een virtual reality omgeving gebruikt om iemand met pleinvrees (agorafobie) te behandelen door hem of haar bloot te stellen aan een virtueel plein.

- A Gereedschap
- B Medium
- C Sociale actor
- D Therapeut

### Vraag 6

Wat zijn de twee belangrijkste aspecten van geloofwaardigheid?

- A Betrouwbaarheid en deskundigheid
- B Deskundigheid en veiligheid
- C Betrouwbaarheid en overtuiging
- D Overtuiging en veiligheid

### Vraag 7

Welke element wordt **niet** vaak aangeduid als een basis element bij een taak analyse?

- A Doel
- B Feedback
- C Taak
- D Activiteit

### Vraag 8

Welke van de volgende twee stellingen over erg natuurgetrouwe (high-fidelity) prototypes ten opzichte van minder natuurgetrouwe (low fidelity) prototypes zijn waar?

1. High-fidelity prototypes zijn relatief tijdrovend om te ontwikkelen.
2. High-fidelity prototypes hebben gelimiteerd nut na het evaluatieproces

- A Alleen stelling 1 is waar
- B Alleen stelling 2 is waar
- C Beide stellingen zijn waar
- D Beide stellingen zijn onwaar

### Vraag 9

Bij welk type evaluatie wordt de gebruiker **niet** direct bij de evaluatie betrokken?

- A Empirische evaluatie
- B Analytische evaluatie
- C Coöperatieve bruikbaarheidsevaluatie
- D Veld studie

### Vraag 10

Welke van de volgende 2 stellingen over Heuristische bruikbaarheidsevaluatie zijn waar?

1. Met 5 experts vindt men 75% van de bruikbaarheidsproblemen van een product.
2. Een heuristische bruikbaarheidsevaluatie is relatief erg tijdrovend vergeleken met een bruikbaarheidstest.

- A Alleen stelling 1 is waar
- B Alleen stelling 2 is waar
- C Beide stellingen zijn waar
- D Beide stellingen zijn onwaar

### Opgave 11

De volgende vier *interactie types* bestaan: Instructie, Conversatie, Manipulatie, en Exploreren. (a) Geef een beschrijving van elk van de vier types en (b) geef voor elk type een voorbeeld.

### Opgave 12

(a) Noem de stappen (stages) uit Donald Norman zijn Theory of Action en (b) leg deze stappen uit aan de hand van de interactie tussen een student en inlog onderdeel van Blackboard (zie figuur 1). Ga uit van een situatie waarbij NetID en password correct worden ingevoerd en dat het systeem goed functioneert.

#### Single Sign-On environment of TU Delft

Please log in to the Single Sign-On (SSO) environment of the TU Delft. This will grant you access to the application you chose as well as other applications in this environment.

NetID:

Password:

Figuur 1: Deel inlog scherm BlackBoard

**Opgave 13**

(a) Noem vier deelgebieden waarbinnen Rosalind Picard het onderzoek op het gebied van affective computing indeelt. (b) Geef voor elk deelgebied een onderzoek voorbeeld (dus een voorbeeld van onderwerp wat bestudeerd wordt).

**Opgave 14**

Bij het ontwerpen van interactieve systemen wordt soms gebruik gemaakt van *gebruik scenario's* (use scenario). (a) Geef aan wat er met het concept gebruik scenario wordt bedoeld, (b) welke drie elementen een gebruik scenario vaak bevat, en (c) geef vier voordelen van het gebruik van scenario's.

**Opgave 15**

(a) Leg het verschil uit tussen formatieve en summatieve bruikbaarheidsevaluatie, en (b) geef aan wanneer ze idealiter in een software ontwikkeling proces toegepast kunnen worden.

---- Einde Tentamenopgaven ----

