Prov: Användarcentrerad design

Årskurs: Gymnasiet
Ämne eller kurs: Industriell design 1
Tema: Användarcentrerad design

Syfte

Syftet med provet är att bedöma elevernas kunskaper och förståelse för användarcentrerad design, dess processer och tillämpningar. Provets mål är att säkerställa att studenterna kan tillämpa teoretiska kunskaper i praktiska sammanhang och att de kan reflektera över användarnas behov i designprocessen.

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll

Lektionens centrala innehåll omfattar begreppen användarcentrerad design och design thinking, inklusive användarforskning, prototypning och testning med fokus på att skapa produkter som möter användarnas faktiska behov och preferenser.

Kunskapskrav

Eleven kan redogöra för och tillämpa principer inom användarcentrerad design samt genomföra användartester och analysera resultaten för att förbättra produktdesign.

Prov

Faktafrågor

1. Vad står forkortningen UCD för?
   A) Understödjer centrala dessign
   B) Unik centrisk design
   C) **Användarcentrerad design**
   D) Användbart designkoncept

2. I vilket steg av UCD-skedet samlas data om användarnas behov?
   A) Tester
   B) Prototyping

C) **Analys och definiering**
D) Design av produkten

3. Vilken metod används ofta för att samla feedback från användare?
   A) Observation
   B) **Intervju**
   C) Försäljningsdata
   D) Marknadsanalys

4. Vilka av följande alternativ är en typ av prototyp?
   A) Endast digitala modeller
   B) **Lågfidelity och highfidelity prototyper**
   C) Enbart skisser
   D) Ingen av ovanstående

5. Vilken aspekt är viktigast när man testar en prototyp?
   A) Kostnad
   B) **Användarens feedback**
   C) Tidsramar
   D) Designens utseende

6. Vad handlar design thinking mest om?
   A) Finansiell analys
   B) **Användarens perspektiv och kreativ problemlösning**
   C) Produktionskostnader
   D) Trendiga designer

7. Vad ska alltid göras efter att ha samlat användardata?
   A) Göra en presentation
   B) **Analysera resultaten**
   C) Skapa en ny prototyp
   D) Ignorera upptäckterna

8. Vilken av följande påståenden beskriver bäst en låg-fidelity prototyp?
   A) Den är alltid digital
   B) **Den är oftast enkel och snabb att skapa**
   C) Den är alltid perfekt
   D) Den är den slutgiltiga produkten

9. Vad är en viktig del av användartester?

A) **Få konstruktiv feedback från användare**
B) Öka produktens kostnad
C) Halka bakåt i designen
D) Skapa fler problem

10. Vad är designens slutliga mål i UCD?
    A) Att göra produkten så vacker som möjligt
    B) **Att maximalt tillgodose användarnas behov**
    C) Att minimera produktens kostnader
    D) Att följa trender

11. Vad innebär prototyping i UCD?
    A) En presentation av slutprodukten
    B) **Skapandet av en tidig version av produkten för testning**
    C) Att öka produktens pris
    D) Att skapa en rapport

12. Vilken metod bör användas för att identifiera användarnas behov?
    A) **Användarundersökningar**
    B) Kostnadsanalys
    C) Marknadsföringsstrategier
    D) Budgetplanering

13. Vad kan leda till en bättre produkt enligt UCD?
    A) Omedvetenhet om användarna
    B) **Användartester och feedback**
    C) Att följa trender
    D) Kostnadsbesparingar

14. Vilket verktyg är ofta använt vid tester?
    A) Budgetläsare
    B) **Testprotokoll**
    C) Administreringsverktyg
    D) Planerare

Resonerande frågor

1. Reflektera över hur användarcentrerad design påverkar produktutvecklingen.
Syftet är att ge elever möjlighet att diskutera betydelsen av att involvera användarna i designprocessen.

2. Hur kan en designera främja kreativitet genom användarcentrerad design?
Denna fråga ger möjlighet till djupgående reflektion kring kreativt tänkande och dess relation till UCD.

3. Diskutera en situation där användartester ledde till en betydande förbättring av en produkt.
Frågan syftar till att uppmuntra eleverna att tänka på praktiska exempel och koppla teorin till verkligheten.

4. Hur skulle du integrera feedback från användare i en redan påbörjad designprocess?
Eleverna ges chansen att diskutera metoder för iteration och anpassning i design.

5. Analysera hur skillnader i användargrupper kan påverka designval.
Frågan uppmuntrar studenterna att tänka kritiskt på mångfald och olika användares behov.

6. Vilka risker kan uppstå om användarna inte involveras i designprocessen?
Syftet är att få eleverna att reflektera över betydelsen av UCD och konsekvenserna av att ignorera användarnas behov.

7. Hur kan teknologi stödja användarcentrerad design?
Denna fråga ger elever möjlighet att diskutera teknologins roll i att förbättra UCD.

8. Vilken påverkan har trender och mode på användarcentrerad design?
Frågan ger en plattform för att reflektera kring externa faktorer som kan påverka designbeslut.

Bedömning

Faktafrågorna: 1 poäng vardera (totalt 15 poäng)
Resonerande frågor: 3 poäng vardera (totalt 24 poäng)

För att uppnå betyg E krävs minst 8 poäng, för betyg C minst 12 poäng (varav minst 3 poäng från resonerande frågor), och för A minst 18 poäng (varav minst 5 poäng från resonerande frågor).

Tags: Prov