

Provkonstruktion

Årskurs: Gymnasiet

Ämne eller kurs: Mjukvarudesign

Tema: Användartester och feedback i mjukvarudesign

Syfte

Syftet med provet är att bedöma elevernas förståelse av användartester och hur dessa påverkar mjukvarudesign genom insamling och analys av användarfeedback.

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll

“Vikten av att genomföra användartester under mjukvarudesignprocessen, hur man samlar in och analyserar användarfeedback samt hur denna information kan användas för att förbättra programvaror.”

Kunskapskrav

Eleven kan redogöra för och analysera metoder för användartester och feedback samt tillämpa denna kunskap i praktiska designprojekt.

Prov

Faktafrågor

1. Vad är syftet med användartester?

A) Att testa hårdvara

B) Att genomföra kodrevision

C) Att identifiera användarproblem och förbättra användarupplevelsen

D) Att språkgranska programkod

2. Vilken typ av test involverar två versioner av en produkt för att se vilken som presterar bäst?

A) Beta testning

B) A/B testning

C) Usability testing

D) Funktions testning

3. Vad är en viktig aspekt att tänka på när man genomför användartester?

A) Att ställa rätt frågor och samla in data

B) Att sälja produkten

C) Att koda om mjukvaran

D) Att samarbeta med marknadsföringsteamet

4. Vilken typ av feedback är kvalitativ?

A) Numeriska data från tester

B) Åsikter och känslor från användare

C) Siffror på försäljning

D) Antal registrerade användare

5. Vilka tester syftar till att samla in feedback från ett stort antal användare innan en lansering?

A) Usability testing

B) Beta testing

C) A/B testing

D) Kvalitativa tester

6. Hur kan feedback från användartester prioriteras?

A) Genom att ignorera den

B) Genom att identifiera mönster och problemområden

C) Genom slumpmässig urval

D) Genom att alltid lyssna på en specifik person

7. Vilket av följande är ett mål med användartester?

A) Förbättra användarupplevelsen

B) Öka försäljningen direkt

C) Minska utvecklingstiden

D) Öka programvarans komplexitet

8. Vad bör man göra innan man genomför ett användartest?

A) Hålla det hemligt

B) Definiera testmål

C) Avsluta projektet

D) Marknadsföra produkten

9. Hur kan analys av användartester förbättra produkter?

A) Genom att samla statistik utan analys

B) Genom att identifiera och åtgärda specifika användarproblem

C) Genom att ignorera feedback

D) Genom att alltid följa innevarande trender

10. Vad kallas tester som är avsedda att undersöka en produkts användbarhet?

A) Usability testing

B) Tekniska tester

C) Prestandatestning

D) Stress testning

11. Vad är en vanlig typ av fråga i användartester?

A) "Vad tycker du om alla avsnitt av denna medieproduktion?"

B) "Hur skulle du göra X medan du använder programmet?"

C) "Tycker du att detta är bästa produkten på marknaden?"

D) "Är du säker på att du vill avbryta?"

12. Vad kallas en feedbackmetod som fokuserar på en mindre grupp användare?

A) Mängdtestning

B) Fokusgrupp

C) Breddtestning

D) Sammanfattningstest

13. Vad bör eleverna göra för att förbereda sig inför genomförandet av sina tester?

A) Skapa en produkt utan användartester

B) Planera tester med definierade mål

C) Avbryta i sista minuten

D) Göra tester utan planering

14. Vilken roll spelar kvalitativ feedback i designprocessen?

A) Den är irrelevant

B) Den ger insikter om användarens känslor och upplevelse

C) Den ersätter allografisk data

D) Den är enbart för kvartalsrapporter

15. Vad kan vara en utmaning med användartester?

A) Att få det rätta verktyget

B) Att få deltagarna att prata öppet om sina åsikter

C) Att alltid ha tillgång till internet

D) Att genomföra tester utan att informera deltagarna

Resonerande frågor

1. Hur skulle du designa ett användartest för en mobilapplikation av en ny produkt? Beskriv viktiga steg och metoder. Detta ger möjlighet att visa

förståelse för hela processen av användartester.

2. Diskutera hur användarfeedback kan påverka både negativa och positiva aspekter av en mjukvara. Frågan uppmuntrar kritiskt tänkande om feedbackmetoder.

3. Förklara hur du skulle prioritera feedback från användartester. Detta visar förmågan att analysera och reflektera över insamlad data.

4. På vilket sätt kan användartester bidra till en mer inkluderande design? Frågan öppnar för diskussion om mångfald och inkludering i designprocessen.

5. Resonera kring skillnaden mellan kvalitativ och kvantitativ feedback, och ge exempel på när vardera typen är mest användbar. Detta testar djup kunskap om feedbackmetoder.

6. Hur kan förändringar baserade på användartester påverka framtida designbeslut? Frågan uppmuntrar till reflektion över lärande i designprocessen.

7. Diskutera exempel på hur kända företag har använt användartester för att förbättra sina produkter. Denna fråga utvärderar förmågan att koppla teori till praktik.

8. Vilka etiska överväganden bör beaktas vid genomförande av användartester? Denna fråga visar på insikt i ansvar och etik i design.

Bedömning

Faktafrågor: Varje korrekt svar ger 1 poäng. Totalt kan man samla 15 poäng från faktafrågorna.

Resonerande frågor: Varje resonerande fråga bedöms med 2 poäng, vilket totalskatten max kan ge 16 poäng.

Poängkrav för betyg:

E-nivå: Minst 8 poäng totalt.

C-nivå: Minst 12 poäng totalt (minst 3 poäng från resonerande frågor).

A-nivå: Minst 18 poäng totalt (minst 5 poäng från resonerande frågor).

Tags: [Prov](#)