

Provkonstruktion

Provkonstruktion

Årskurs: Gymnasiet

Ämne eller kurs: Mjukvarudesign

Tema: Gränssnittsdesign och användarupplevelse

Syfte

Syftet med provet är att bedöma elevernas förståelse för grunderna i gränssnittsdesign och användarupplevelse, samt deras förmåga att tillämpa denna kunskap i praktiska och teoretiska sammanhang.

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll

Lektionens centrala innehåll omfattar grunderna för gränssnittsdesign (UI) och användarupplevelse (UX), inklusive principer för design, teori bakom användarinteraktion och metoder för att mäta användarens tillfredsställelse.

Kunskapskrav

Eleven kan redogöra för och tillämpa grunder inom gränssnittsdesign och användarupplevelse samt analysera hur dessa påverkar användarnas interaktion med mjukvaran.

Prov

Faktafrågor

1. Vad står förkortningen UI för?
 - A) User Interaction
 - B) User Interface
 - **C) User Integration**
 - D) User Involvement
2. Vilken princip är viktigast för ett användarvänligt gränssnitt?

- A) Komplexitet
 - **B) Enkelhet**
 - C) Kostnad
 - D) Estetik
3. Vad handlar användarupplevelse (UX) om?
- A) Hur snabbt en programvara fungerar
 - **B) Användarens känslor och åsikter om en produkt**
 - C) Det tekniska stöd som erbjuds
 - D) Utvecklingskostnader för programvara
4. Vilken metod används för att samla in användarfeedback?
- A) SWOT-analyser
 - **B) Användartester**
 - C) KPI:er
 - D) Affärsplaner
5. Vad syftar A/B-testing till?
- A) Att mäta kostnader
 - **B) Att jämföra två varianter av en produkt**
 - C) Att analysera marknadsföring
 - D) Att programmera enklare applikationer
6. Vilken av följande faktorer kan förbättra användarens tillfredsställelse?
- **A) Responsiv design**
 - B) Fler klick för att navigera
 - C) Komplicerade menyer
 - D) Långsam laddningstid
7. Hur kan designprinciperna påverka användarens interaktion?
- A) De har ingen påverkan
 - **B) De kan skapa en mer effektiv och tillfredsställande upplevelse**
 - C) De gör programvaran mer tekniskt komplicerad
 - D) De ökar utvecklingskostnaderna
8. Vilken typ av design skulle vara mest ideal för en e-handelswebbplats?
- A) En komplex och överlastad design
 - **B) En enkel och lättnavigerad design**
 - C) En design utan bilder
 - D) En design som endast fokuserar på text
9. Vad är en wireframe?
- A) En slutversion av produktdesign
 - **B) En skiss som visar grundläggande layout**
 - C) En video av användartester
 - D) En detaljerad beskrivning av UI-element
10. Vilken av följande faktorer bidrar mest till en positiv användarupplevelse?
- A) Långsam prestanda
 - B) Komplicerade registreringsprocesser
 - **C) Enkla navigeringar**

- D) Onödiga funktioner
11. Varför är användartester viktiga?
- A) För att öka försäljningen
 - **B) För att förbättra användarupplevelsen och identifiera problem**
 - C) För att följa arbetsprocessen
 - D) För att skapa tekniska manualer
12. Vad kan ett effektivt gränssnitt leda till?
- **A) Ökad användartillfredsställelse**
 - B) Fler klagomål
 - C) Längre laddningstider
 - D) Större komplexitet
13. Vad innebär "användarcentrerad design"?
- A) Att designa utan användarfeedback
 - **B) Att sätta användarens behov i främsta fokus under designprocessen**
 - C) Att ignorera användarens åsikter
 - D) Att fokusera på tekniska aspekter
14. Vilken av följande är en vanlig metod för att samla in data om användarens interaktion?
- A) Gruppdiskussioner
 - **B) Användarintervjuer**
 - C) Projektplanering
 - D) Marknadsanalys
15. Vad är målet med att ha ett responsivt gränssnitt?
- A) Att skapa mer jobb för utvecklare
 - **B) Att säkerställa att gränssnittet fungerar bra på olika enheter**
 - C) Att öka resekostnaderna
 - D) Att reducera användarfeedback

Resonerande frågor

1. Diskutera hur gränssnittsdesign kan påverka en användares första intryck av en applikation.

Frågan ger eleverna möjlighet att reflektera över betydelsen av det första intrycket och hur design kan påverka användarens känslor.

2. Ge exempel på hur användarfeedback har förbättrat en välkänd produkt.

Detta ger eleverna möjlighet att koppla teoretiska kunskaper till praktiska exempel och analysera förbättringar baserat på användarens synpunkter.

3. Reflektera över de etiska aspekterna av användardata i designprocessen.

Eleverna ges en chans att tänka kritiskt kring användning och behandling av användardata inom design.

4. Hur kan kulturella skillnader påverka designval i olika länder?

Eleverna får möjlighet att tänka på hur olika kulturella aspekter kan påverka användarupplevelsen och designstrategier.

5. Vad anser du är den största utmaningen vid design av användargränssnitt?

Denna fråga öppnar för reflektion kring personliga upplevelser och åsikter om utmaningar inom designområdet.

6. Hur kan teknologi påverka framtiden för gränssnittsdesign?

Eleverna ges chansen att spekulera kring kommande trender och innovationer inom designområdet.

7. Vilka metoder skulle du föreslå för att effektivt samla in användardata?

Ange er metodik och varför den kan anses vara effektiv, vilket visar elevens förmåga att applicera kunskap i praktiken.

8. Reflektera över din egen upplevelse av ett bra och ett dåligt gränssnitt. Vad kan förbättras?

Detta ger eleverna möjlighet att tänka kritiskt och självreflekterande över sina egna erfarenheter.

Bedömning

Provet kan bedömas med följande poängsystem:

- Faktafrågor: 15 poäng totalt (1 poäng per fråga)
- Resonerande frågor: 8 poäng totalt (1 poäng per fråga)

Krav för betyg:

- E: Minst 8 poäng totalt
- C: Minst 12 poäng totalt (minst 3 poäng från resonerande frågor)
- A: Minst 18 poäng totalt (minst 5 poäng från resonerande frågor)