

**T-121.2100 Johdatus käyttäjäkeskiseen tuotekehitykseen / Introduction to User Centered Product Development**

**Tentti / Exam 1.2.2014**

Lue kysymykset huolella, vastaa kysymyksiin selkeästi ja ytimekkäästi. Käytä tarvittaessa esimerkkejä. Huomaa, että kysymyksessä 3 tulee vastata vain joko A) tai B) -kohtaan!

*Read questions carefully through and write brief and concise answers. Provide examples when applicable. Note that you should select between questions 3a) and 3b)!*

**1. Käsitteiden määrittelyt / Definitions (10 pistettä / points)**

Kerro lyhyesti mitä seuraavilla käsitteillä / termeillä tarkoitetaan ja selitä käsiteparin kohdalla myös käsitteiden yhtenevyydet ja oleelliset erot. Käytä tarvittaessa esimerkkejä. Ohjeellinen pituus vastaukselle on noin 10 riviä / kohta.

*Explain briefly following concepts. When two concepts are given, consider also the differences and similarities between them. Provide examples when applicable. Desirable length of each definition is about 10 rows.*

1. Käytettävyyden määritelmä standardin mukaan / *Definition of usability according to standard.*
2. PACT-malli / *PACT model.*
3. Mitä tarkoittaa "konsepti" käyttäjäkeskisessä suunnittelussa? / *What is a "concept" in user-centred design?*
4. Skenaario - Storyboard / *Scenario - Storyboard*
5. Heuristinen arvointi / *Heuristic evaluation*

**2. Esseetehtävä 1 / Essay 1 (10 pistettä / points)**

Kerro, miten käyttäisit haastattelua käyttäjätutkimuksen menetelmänä sähköisen matkalippujärjestelmän suunnittelussa. Mitä vahvuksia ja heikkouksia menetelmän käyttöön liittyy?

*Describe how you would use interviewing as the method for user research when developing an electronic travel ticketing system. What strengths and weaknesses does the method have?*

**3. Esseetehtävä 2 / Essay 2 (10 pistettä / points)**

Vastaa vain joko kohtaan A) tai B)! / *Select between questions A) and B). Please answer to only one of the following questions!*

A) Miten määrittelisit ohjelmistokehitysprojektissa mittariston käytettävyydelle? Millainen mittaristo olisi?  
*How would you define metrics and measures for usability in a software development project? Describe the metrics and measures, too.*

B) Havaitseminen ja kognitiiviset rakenteet vaikuttavat vuorovaikutukseen onnistuneisuuteen. Miten vuorovaikutustilanteen rakenne ja eteneminen voidaan mallittaa näiden näkökulmasta? *How can perception and cognitive structures be used to model the interaction between the user and the user interface.*