

(Jos haluat korvata tällä tentillä vanhan kurssin T-121.2100 Johdatus käyttäjakeskeiseen tuotekehitykseen, kirjoita tenttipaperiisi uusi koodi ja etusivulle SUURIN kirjaimin myös vanha koodi /

If you want to replace the old course T-121.2100 Introduction to User-Centred Product Development with this exam, write the new code to your papers, but in addition, write the old code in BIG letters to the front page of your papers)

Tentti / Exam 19.10.2015

Ei apuvälineitä sallittu / No accessories allowed

Tenttipapereiden toimitus: Sirpa Riihiaho

Lue kysymykset huolella, vastaa kysymyksiin selkeästi ja ytimekkäästi. Käytä tarvittaessa esimerkkejä.
Read the questions carefully through and write brief and concise answers. Provide examples when applicable.

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

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

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

- a. Käyttäjäkokemus / User experience
- b. Saavutettavuus / Accessibility
- c. Keino todellisuus – tehostettu todellisuus / Virtual reality – Augmented reality
- d. Suunnitteluavaruus / Design space
- e. Käyttäjätestaus – Asiantuntija-arviointi / User testing – Usability inspection

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

Käyttäjakeskeisen suunnittelun prosessi (ISO 9241-210), sen vaiheet ja niihin sopivia menetelmiä

The development process of user-centred design (ISO 9241-210), its phases and appropriate methods for these phases

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

Gestaltin hahmolait: Kuvaile hahmolait ja niiden hyödyntäminen käyttöliittymäsuunnittelussa. Piirrä jokaisesta esimerkki.

The Gestalt laws of perception: Describe the Gestalt laws and how they can be used in user interface design. Draw an example of each law.

