

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.

- a. Brainstorming – Kuusi ajatteluhattua / Brainstorming vs. Six thinking hats
- b. Käyttöliittymä / User interface
- c. Käytettävyyden määritelmä ISO 9241-11 -standardin mukaan / ISO 9241-11 definition of usability
- d. Oliopohjainen mallinnus skenaarion avulla / Object based modelling applied to a scenario
- e. Hahmolait / the gestalt laws of perceptual organization

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

Käytettävyyss ja esteettömyys. Esittele käsitteet ja vertaile niitä toisiinsa. Hyödynnä vastauksessa esimerkkejä.

Usability and Universal usability (or Design for All). Introduce the concepts and compare those to each others. Give examples.

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

Vastaa vain joko a) tai b) kohtaan! / Select between questions a) and b).

- a. Selitä tyypillisen käytettävyyystestin vaiheet ja periaatteet.
Explain the phases and principles of a traditional usability test
- b. Miten ihmisen kognitiiviset prosessit havaitseminen ja tarkkaavaisuus tulisi huomioida käyttöliittymäsuunnittelussa? Anna esimerkkejä aiheeseen liittyvistä suunnitteluoheista sekä kohtaamistasi huonoista ja hyvistä suunnitteluratkaisuista.
Describe how knowledge of psychological phenomena: perception and attention can be applied to user interfaces. Give examples of design guidelines and both appropriate and unsuccessful user interfaces.