

F o r s i d e

EKSAMEN I:	IT 2302 - Pedagogisk programvare
DATO:	Torsdag 28. mai 2009
Antall timer:	4
Sider:	1 side oppgaver
Vedlegg:	Ingen vedlegg
Tillatte hjelpemidler:	Ingen.
Sensurdato:	Torsdag 18. juni 2009

Oppgaveteksten kontrollert av:

Alle oppgaver skal besvares

Merk: Studentene må gjøre seg kjent med sensur ved å oppsøke sensuoppslagene. Instituttet vil ikke kunne svare på slike henvendelser.




Oppgave 1

- a: Hva er “erfaringsbilde”? Hvilket begrep i en kjent designteori tilsvarer det, og på hvilken måte?
- b: Hva er sammenhengen mellom erfaringsbildet, aktivitetstabellen og torget?
- c: Hvorfor gjør man iterative design med hyppig brukertesting?
- d: Gi en detaljert oversikt over de elementene en målsetting skal bestå av.

Oppgave 2

- a: Hva betyr uttrykket «Less is more»?
- b: Gi en kort oversikt over Carl Jungs teori, som er omtalt i pensum, og hvordan den påvirker vårt arbeid som designere?
- c: I følge Donald Norman kjennetegnes «System Image» av visuell og generell sensorisk modell, kinestetisk modell, feedback og “følelse”, og resulterende aksjon. Hva mener han med det? Beskriv disse begrepene.

Oppgave 3

- a: Hvilke typer ikon er disse:  
- b: Hvorfor kan bildet av et viskelær i et lydprogram kalles et “indeksert ikon”?
- c: Hva er signifier, signified og referent i dette skiltet? 
- d: Hvorfor er det vanskeligere å lese en tekst bestående av bare store bokstaver enn å lese den samme teksten når den er skrevet med små bokstaver?
- e: Hva er det gyldne rektangel?
- f: Hvordan kan vi med enkle, statiske, midler likevel skape bevegelse og spenning i et bilde?

Merk: Studentene må gjøre seg kjent med sensur ved å oppsøke sensuroppslagene. Instituttet vil ikke kunne svare på slike henvendelser.

Oppgave 1


- a: Kva er eit "erfaringsbilete"? Kva for begrep i ein kjend designteori tilsvarer det, og korleis?
- b: Korleis er samanhengen mellom erfaringsbilete, aktivitetstabell og torg?
- c: Kvifor gjer ein iterative design med hyppig brukertesting?
- d: Gje ein detaljert oversikt over dei elementa ei målsetting skal innehalde.

Oppgave 2

- a: Kva tyder uttrykket «Less is more»?
- b: Gje ein kort oversikt over Carl Jungs teori, som er omtald i pensum, og korleis den påvirker vårt arbeid som designere?
- c: I følge Donald Norman har «System Image» kjenneteikna visuell og generell sensorisk modell, kinestetisk modell, feedback og "følelse", og resulterande aksjon. Kva meiner han med dette? Beskriv disse begrepa.

Oppgave 3



- a: Kva for typar ikon er disse:
- b: Kvifor kan bilete av eit viskelær i eit lydprogram kallast eit "indeksert ikon"?
- c: Kva er signifier, signified og referent i dette skiltet? 
- d: Kvifor er det meir vanskeleg å lese ein tekst bestående av bare store bokstaver enn å lese den same teksten når den er skriven med små bokstaver?
- e: Kva er det gyldne rektangel?
- f: Korleis kan ein med enkle, statiske, middel skape bevegelse og spaning i eit bilete?

Merk: Studentene må gjøre seg kjent med sensur ved å oppsøke sensuroppslagene. Instituttet vil ikke kunne svare på slike henvendelser.