

HUMAN-MACHINE INTERACTION TECHNOLOGIES FOR MOBILE DEVICES

Tätä paperia lukuun ottamatta muun materiaalin käyttö ei tentissä ole sallittu. Vastaa kaikkiin kysymyksiin. Vastaukset suomeksi.

1. Mitä on käyttäjakeskeinen suunnittelu, ja kuinka iterointia voidaan käyttää käyttöliittymäsuunnittelussa?

6 pistettä

2. Suunnittele hajautettu, mobiilia tai päällepuettavaa teknologiaa hyödyntävä entertainment-informaatio-kommunikaatiojärjestelmä ja käyttöliittymä 2fast2furious-yhteisölle joka koostuu iältään 70+ ihmisistä. Selitä esittämiesi suunnitteluratkaisujen päämotiivit. (Designprosessia ei tarvitse pohtia).

6 pistettä

3. Julkaisussa [1] konteksti on määritelty seuraavasti: [Context is] *"any information that can be used to characterize the situation of an entity. An entity is a person, place, or object that is considered relevant to the interaction between a user and an application, including the user and applications themselves"*. Mitkä ovat tämän määritelmän vahvuudet ja heikkoudet? Voit havainnollistaa esimerkkien avulla.

6 pistettä

4. Tarkastele adaptiivisen multimodaalisen (graafinen, näppäimet, kosketusnäyttö, kallistus, eleet, ääni) mobiililaitteen käyttöliittymän suunnittelun ja toteutuksen haasteita. (Voit havainnollistaa esim. yhden esimerkkisovelluksen suunnittelun avulla).

6 pistettä

[1.] A. K. Dey and G. D. Abowd. Towards a better understanding of context and context-awareness. In Workshop on The What, Who, Where, When, and How of Context-Awareness, CHI2000.