Länk till Lektion. Gy. Mobila applikationer – Användargränssnittsdesign

# Provkonstruktion

**Årskurs:** Gymnasiet
**Ämne:** Mobila applikationer
**Tema:** Användargränssnittsdesign för mobilapplikationer

## Syfte

Syftet med detta prov är att bedöma elevernas förståelse för designprinciper inom användargränssnitt (UI) och användarupplevelse (UX) i mobila applikationer, samt deras förmåga att tillämpa dessa principer i praktiska projekt. Provets mål är också att ge eleverna möjlighet att diskutera och resonera kring designval och deras konsekvenser för användarinteraktionen.

## Koppling till styrdokument

### Centralt innehåll

Undervisningen ska behandla designprinciper för användargränssnitt (UI) och användarupplevelse (UX) i mobila applikationer. Det inkluderar att förstå och tillämpa goda designmetoder, skapa prototyper, samt genomföra tester för att förbättra användarinteraktion. Eleverna ska lära sig om färgteori, typografi, layout och hur dessa faktorer bidrar till en effektiv och användarvänlig applikation.

### Kunskapskrav

Eleven redogör för grundläggande designprinciper för användargränssnitt och kan tillämpa dessa i praktiska projekt. Dessutom kan eleven skapa en prototyp av en mobilapplikation och redovisa hur designval påverkar användarupplevelsen.

## Prov

### Faktafrågor

1. Vad står förkortningarna UI och UX för?
   A) Unik Installation och Unik Exempel
   B) Användargränssnitt och Användarupplevelse
   C) Utvecklargränssnitt och Utvecklarupplevelse
   **D) Universell Installation och Universell Exempel**
2. Vilken färg anses vanligtvis vara mest effektiv inom UI-design för att skapa en känsla av trygghet?
   **A) Blå**
   B) Röd

C) Grön
D) Gul

3. Vad är en prototyp i designprocessen?
   A) En färdig applikation
   **B) En tidig modell av produkten**
   C) En användarundersökning
   D) En test av applikationens kod
4. Vilken typografi anses vara mest läsbar i mobila applikationer?
   **A) Sans-serif**
   B) Serif
   C) Skriftstilar
   D) Handstil
5. Vilken designprincip innebär att information ska presenteras på ett enkelt och direkt sätt?
   **A) Enkelhet**
   B) Estetik
   C) Användbarhet
   D) Tydlighet
6. Vad bör man göra för att säkerställa att en applikation är användarvänlig?
   A) Göra appar komplexa
   B) Ignorera feedback
   C) Utföra användartester
   **D) Samla in användardata**
7. Vad är viktigt att tänka på när man designar för olika målgrupper?
   A) En stor målgrupp
   B) Samma design för alla
   C) Olika behov och preferenser
   **D) Att anpassa designen till målgruppen**
8. Vilken färg är ofta kopplad till känslor av glädje och energi?
   A) Blå
   **B) Gul**
   C) Grön
   D) Lila
9. Vad är en av de största utmaningarna vid UI/UX-design för mobila applikationer?
   A) Lång lästid
   B) För mycket text
   C) Responsiv design
   **D) Begränsat utrymme på skärmen**
10. Vilken designmetod är viktig för att återkoppla till användarnas känslor och upplevelser?
    A) Teknisk testning
    B) Estetisk bedömning
    **C) Användartester**
    D) Statistisk analys
11. Vad är en god praxis för layout i mobila applikationer?
    **A) Att använda tydliga hierarkier**
    B) Att använda små tecken
    C) Att fylla skärmen med innehåll
    D) Att undvika bilder
12. Vilket av följande alternativ bidrar mest till en effektiv användarupplevelse?

A) Komplicerat gränssnitt
B) Långsam navigering
**C) Intuitiv navigering**
D) Tydliga instruktioner

13. Hur kan färgteori tillämpas i UI/UX-design?
    **A) Genom att använda färger som väcker känslor**
    B) Genom att använda samma färg överallt
    C) Genom att ignorera färgval
    D) Genom att använda endast svartvitt
14. Vad är ett vanligt verktyg som används för att skapa prototyper av mobilapplikationer?
    A) Photoshop
    **B) Sketch**
    C) Word
    D) Excel
15. Vad är en av de första stegen i UI/UX-design?
    A) Skapa en prototyp
    **B) Forskning och användaranalys**
    C) Testa designen
    D) Släppa produkten

## Resonerande frågor

1. Diskutera hur olika designprinciper kan påverka användarens interaktion med en applikation.
   Syftet med denna fråga är att ge eleverna möjlighet att resonera kring vikten av dessa principer för att skapa en effektiv och användarvänlig applikation.
2. Ge exempel på hur man kan anpassa designen av en applikation för olika målgrupper och varför detta är viktigt.
   Frågan syftar till att undersöka elevens förståelse för målgruppsanpassning och dess betydelse.
3. I vilken utsträckning påverkar färgvalet användarupplevelsen i en mobilapplikation?
   Frågan ger eleverna möjlighet att utforska färgteorins roll inom design och dess psykologiska effekter.
4. Vilka utmaningar kan uppstå under användartester och hur kan dessa överkommas?
   Syftet med frågan är att uppmuntra elever att tänka kritiskt kring testprocessen och hur man kan förbättra den.
5. Varför är det viktigt att integrera användarfeedback i designprocessen?
   Genom denna fråga får eleverna analysera värdet av användarfeedback i utvecklingen av applikationer.
6. Hur kan typografi och layout samverka för att förbättra användarupplevelsen?
   Frågan uppmanar eleverna att resonera kring hur olika designelement påverkar varandra och helheten.
7. Visar de appar du använder i vardagen några typiska designmisstag? Om ja, vilka?
   Genom att svara på denna fråga kan eleverna reflektera över sina egna erfarenheter och observera designproblem.
8. Vad kan man göra för att skapa en ännu mer inkluderande design för mobilapplikationer?
   Frågan uppmuntrar till kreativt tänkande och verklighetsanknutna lösningar för att förbättra tillgängligheten.

## Bedömning

Inom provet ges följande poäng och krav för betygsnivåer:

- Faktafrågor: 1 poäng per korrekt svar, totalt 15 poäng.
- Resonerande frågor: 3 poäng per fråga, totalt 24 poäng.

För betyg E krävs minst 8 poäng totalt, för betyg C krävs minst 12 poäng varav minst 3 poäng från resonerande frågor, och för betyg A krävs minst 18 poäng varav minst 5 poäng från resonerande frågor.