

## Auswahl alter Klausuraufgaben aus einer ähnlichen Vorlesung

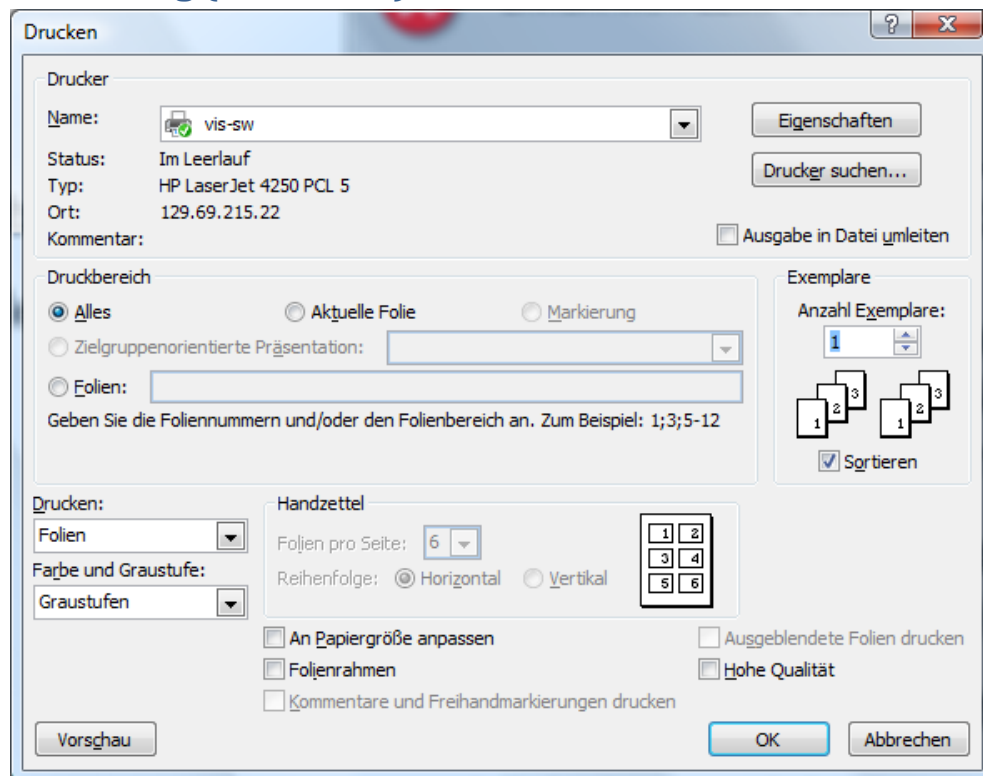
Maßgeblich für die Prüfung sind die Vorlesungsinhalte!

### Aufgabe 1: Grundlagen (5 Punkte)

a) Definieren Sie kurz Usability und User Experience. (2 Punkte)

b) Warum reicht die Betrachtung von visuellem Design, Optik etc. in der Usability nicht aus?  
Welche zwei Ebenen / Aspekte gibt es noch? (3 Punkte)

### Aufgabe 2: Dialog (11 Punkte)



a) Nennen und erklären Sie zwei Gestehtgesetze anhand von je zwei selbst gewählten Beispielen auf dem Dialog-Screenshot oben. (4 Punkte)

b) Die ISO-Norm 9241-110 bietet sieben Kriterien zur Bewertung von Usability. Schreiben Sie für den Dialog auf der vorhergehenden Seite eine Bewertung hinsichtlich drei dieser Kriterien: Nennen Sie dazu jeweils das Kriterium und erklären Sie es kurz (1-2 Sätze) an je einem Beispiel aus dem Dialog. (6 Punkte)

c) Mit welchem der drei Gedächtnis-Typen verarbeiten wir die symbolischen Informationen des angezeigten Dialogs? (1 Punkt)

### **Aufgabe 3: Entwicklung eines Online-Shops (20 Punkte)**

- a) Beschreiben Sie kurz in eigenen Worten, wie eine Persona für einen Online-Shop, der Fernseher verkauft, erstellt wird. Die Zielgruppe des Shops sind wohlhabende Rentner. (3 Punkte)
- b) Erstellen Sie eine „Essential Use Case“ Beschreibung für den Online-Kauf eines Fernsehers. Berücksichtigen Sie dabei die Suche nach einem Produkt, die Auswahl eines Produkts, die Auswahl einer bereits gespeicherten Adresse und die Bestätigung der Bestellung durch den Benutzer. (5 Punkte)
- c) Beschreiben Sie kurz, wie sich ein Use Case oder mehrere Use Cases von diesem Essential Use Case zur selben Aufgabenstellung unterscheiden. Erklären Sie dies anhand eines beliebigen Schrittes aus dem oben bereits erstellten Essential Use-Case. (3 Punkte)
- d) Nennen Sie zwei Formen der Anpassung / Individualisierung von Software durch den Benutzer. Erklären Sie kurz, warum diese für den Online-Shop sinnvoll sind bzw. warum nicht. (4 Punkte)
- e) Als der Online-Shop fertig entwickelt ist, soll ein Usability-Test durchgeführt werden. Würden sie eine formative oder eine summative Evaluation vorschlagen? Beschreiben Sie bitte beide Formen und grenzen Sie diese voneinander ab. (5 Punkte)

### **Aufgabe 4: User Centered Design Process (6 Punkte)**

Beschreiben Sie den User Centered Design Process nach ISO 13407 mit seinen Schritten und wie diese zusammenhängen. (6 Punkte)

### **Aufgabe 5: Style Guides und UI Design Patterns (4 Punkte)**

- a) In der Vorlesung wurden drei Arten von Style-Guides besprochen. Nennen Sie eine Art und charakterisieren Sie diese kurz. (2 Punkte)
- b) Was ist ein User Interface Design Pattern? Nennen Sie ein Beispiel. (2 Punkte)

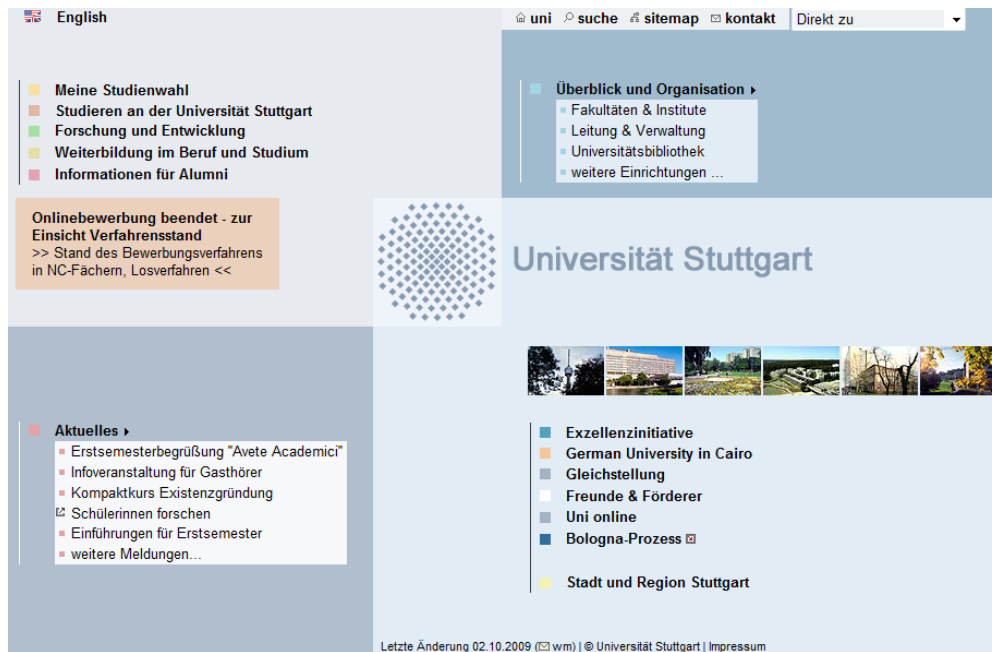
### **Aufgabe 6: Prototyping und Informationsarchitektur (6 Punkte)**

- a) Nennen Sie zwei Vorteile, die ein Papierprototyp bietet. (2 Punkte)
- b) Nennen Sie eine weitere Art von Prototyp. (1 Punkt)
- c) Welche Informationen liefert eine Informationsarchitektur für das Entwicklungsprojekt? Was ist dabei eine Facettierung von Inhalten? (3 Punkte)

## **Aufgabe 1: Gestaltung (10 Punkte)**

a) Benennen und erklären Sie vier Gestaltgesetze anhand von Beispielen auf dem Screenshot unten. Bei Bedarf bitte eigene Elemente einzeichnen oder markieren.

(8 Punkte)



b) Ein Dialog enthält 15 Check-Boxen untereinander zur Auswahl und 11 Push-Buttons ebenfalls zur Auswahl. Erklären Sie kurz, warum hier zwei Gestaltungsfehler vorliegen.

(2 Punkte)

## **Aufgabe 2: Anforderungen (7 Punkte)**

a) Mit welchen Verfahren können Nutzeranforderungen mit erhoben werden? Nennen Sie drei und erläutern Sie kurz, wie diese bei der Entwicklung eines Fahrkartenautomaten eingesetzt werden könnten.

(7 Punkte)

## **Aufgabe 3: Wahrnehmung (23 Punkte)**

a) Was ist die Chromatische Abberation? Welche Gestaltungsempfehlung kann hieraus gegeben werden?

(3 Punkte)

b) Wie nimmt der Mensch über das menschliche Auge Informationen auf? Erklären Sie die wichtigsten Charakteristika der Signalverarbeitung im Auge für Farbe und Helligkeit. Erklären Sie dabei den Aufbau des Auges, die Signalwege durch unterschiedliche Zellen und die Verarbeitung im Gehirn. Welche Elemente sind beteiligt? (9 Punkte)

## SEUS – Auswahl alter Klausuraufgaben aus einer ähnlichen Vorlesung

### Rein informativ, kein Zusammenhang mit Vorlesungs- und Prüfungsinhalten von SEUS

---

c) Aus welchen Elementen setzt sich die Tiefenwahrnehmung des Menschen zusammen? Nennen Sie drei. (3 Punkte)

d) Welche Strahlungsart kann das menschliche Auge wahrnehmen? Welche Arten liegen außerhalb des Wahrnehmungsspektrums? (5 Punkte)

e) Welchen Zusammenhang beschreibt „Fitt’s law“? Erläutern Sie kurz das Gesetz. (3 Punkte)

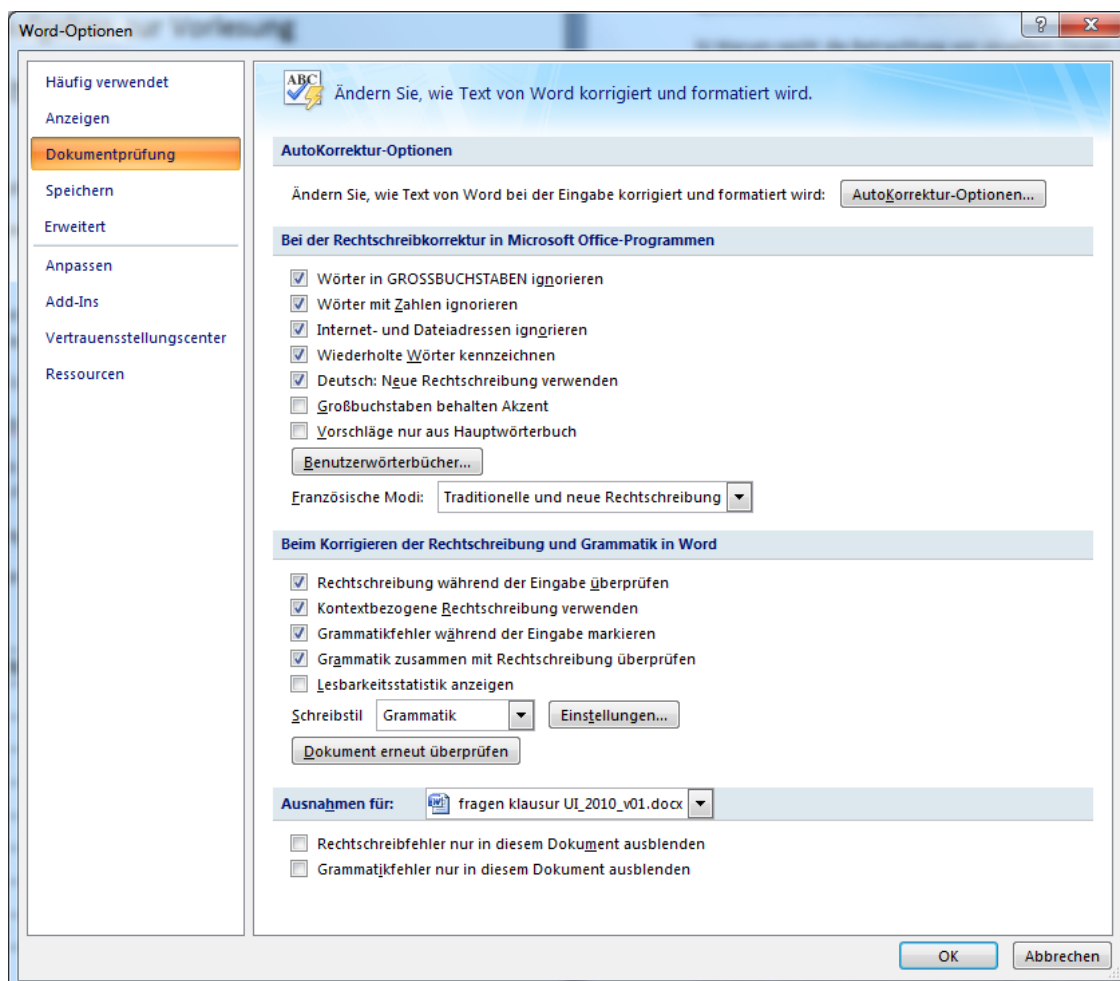
### Aufgabe 4: Gedächtnis und Kognition (4 Punkte)

a) Was sind Chunks? (3 Punkte)

b) Wie groß ist die Kapazität des Arbeits-/Kurzzeitgedächtnisses? (1 Punkt)

### Aufgabe 7: Evaluationskriterien (14 Punkte)

a) Die ISO-Norm 9241-110 bietet sieben Kriterien. Schreiben Sie für folgenden Dialog eine Bewertung hinsichtlich dieser Kriterien (1 Satz pro Kriterium genügt – keine vollständige Bewertung notwendig, der Satz soll nur zeigen, dass Sie verstanden haben, was das Kriterium für diesen Dialog bedeutet). (14 Punkte)



**Aufgabe 8: Navigation und Evaluation – Beispiel Online-Shop (12 Punkte)**

- a) Wie kann Adaption und Adaptivität für den Shop eingesetzt werden? Beschreiben Sie je ein Beispiel und beschreiben Sie was Adaption und Adaptivität jeweils bedeutet. (6 Punkte)
- b) Bereits zu Beginn soll anhand eines ersten Prototyps eine Evaluation durchgeführt werden und Hinweise für weitere Arbeiten liefern. Würden sie eine formative oder eine summative Evaluation vorschlagen? Begründen Sie Ihre Wahl. Beschreiben Sie dabei bitte auch beide Formen kurz und grenzen Sie diese voneinander ab. (6 Punkte)