

**MC-Fragen für HCI / MCK:**

1. Unter dem Nutzungserlebnis versteht man die rein subjektive Wahrnehmung der Interaktion durch den Benutzer.
2. Mentale Modelle dienen dazu, erhöhten Interaktionsaufwand zu lokalisieren.
3. Das 6-Ebenen-Modell dient zu Identifizierung erhöhten interaktionsaufwands.
4. Handlungsmodelle betrachten die Kluft der Ausführung, während mentale Modelle die Kluft der Evaluation untersuchen.
5. Physische Defizite der Benutzer führen zu erhöhten Transformationsdistanzen in den unteren Ebenen des 6-Ebenen-Modells.
6. Auch innovative Interaktionsformen lassen sich zumeist auf die Interaktionsprimitiven Erzeugen, Selektieren, Bewegen, Kopieren, Manipulieren zurückführen.
7. Direkte Manipulation ist für Gelegenheitsbenutzer besonders geeignet, weil sie das KZG entlastet.
8. Schrift und feine Konturen sollten möglichst mehrfarbig dargestellt werden, um möglichst viel Sehzellen anzusprechen.
9. Blendung entsteht durch Überforderung der Adaption des Auges.
10. Ein Entwurf, der aus mehr als 2 Farben besteht, überlastet das Auge.
11. Jede Benutzeroberfläche sollte auch nach Ausschaltung der Farbe benutzbar sein.
12. Die Barrierefreiheit einer Webseite kann man durch Ausschalten des CSS testen.
13. Anklickbare Strukturen dürfen beliebig fein sein, da Probleme mit der Handmotorik durch Anschalten von Zoom oder Bildschirmlupe überwunden werden können.
14. "Mauskilometer" sind ein Fehler in der Interaktionsgestaltung, nicht im GUI-Entwurf.
15. Personae sind künstliche Benutzer, die jeweils eine Benutzerklasse repräsentieren.
16. Benutzerprofile sind allgemeine, anwendungsübergreifend verwendbare Charakterisierungen von Computernutzern.
17. Gestaltgesetze beschreiben die bewusste Erkennung von Formen und Strukturen aufgrund ihrer räumlichen Anordnung.
18. Mithilfe von Gestaltgesetzen lässt sich das KZG entlasten.
19. Affordanz reduziert das erforderliche Maß an Hilfetexten.
20. Beim Informationsabruf aus dem KZG ist Wiedererkennen (Recognition) einfacher als der direkte Abruf (Recall).
21. Das sensorische Gedächtnis kann nur max. 7 +/-2 Chunks aufnehmen.
22. Das LZG ist störungsanfällig und verliert bei Überlastung Informationen.
23. Im LZG gespeicherte Information bleibt lebenslang erhalten.
24. Unter Kognition verstehen wir die bewusste Informationsverarbeitung durch den Menschen.
25. Kognition ist die Voraussetzung für die menschliche Informationsverarbeitung.
26. Unter Wahrnehmung verstehen wir die unbewusste Vorverarbeitung und Filterung sensorischer Reize.
27. Eine Nutzungsbarriere entsteht aufgrund von Benutzereigenschaften, die in den angenommenen Benutzerprofilen nicht berücksichtigt sind.

28. Barrierefreiheit ist eine Eigenschaft von Webseiten. Für Anwendungsprogramme ist sie irrelevant.
29. Grafik ist eine besonders gut entschlüsselbare Codierungsform für große Datenmengen.
30. Text ist als Codierungsform ungeeignet, da der Benutzer ihn nicht durch einfaches Hinsehen entschlüsseln kann.
31. Offener Text hat den Nachteil, dass er spontan nicht gelesen, sondern übersprungen wird.
32. Werden Farben innerhalb der Anwendung konsistent zur Informationscodierung benutzt, spielt ihre Bedeutung außerhalb der Anwendung keine Rolle.
33. Ohne Vergleich kann der Mensch 6-8 Winkel unterscheiden.
34. Aufgabenangemessenheit bedeutet, dass die Bedienung des Systems in den Vordergrund tritt.
35. Ein System ohne Hilfesystem kann nicht selbstbeschreibungsfähig sein.
36. Internationalisierung ermöglicht eine Individualisierung der Benutzerschnittstelle.
37. Ein System ohne Feedback nach den Operationen kann nicht erwartungskonform sein.
38. Fehlertoleranz macht Systeme unsicher, da falsche Eingabe akzeptiert werden.
39. Sicherheitsrelevante Systeme dürfen nicht individualisierbar sein.
40. Lernförderlichkeit ist besonders für Gelegenheitsbenutzer wichtig.
41. Lernförderlichkeit ist nur für ungeübte Benutzer von Interesse.
42. Die Evaluation einer Benutzerschnittstelle sollte immer mit realen Benutzern durchgeführt werden.
43. Feldstudien sind Labortests grundsätzlich vorzuziehen.
44. Menschengerechte Bildschirmarbeit nach ISO 9241-Teil 2 kann durch ein einzelnes Anwendungsprogramm unterstützt, aber nicht gewährleistet werden.
45. Die Interaktionsschnittstelle eines einzelnen Anwendungsprogramms kann den Humankriterien nach ISO 9241-Teil 2 widersprechen.
46. Menü/Maskensysteme stellen ein sehr häufiges Kommunikationsparadigma dar.
47. Sprachein- und ausgabe erfordert neuartige Interaktionsparadigmen.
48. Die Fachbegriffe des B(A) sind die Fachbegriffe der Anwendungswelt.
49. Das Kurzzeitgedächtnis wird bei Überlastung fehleranfällig und sollte deshalb nicht mit vermeidbarer Information belastet werden.
50. Optische Täuschungen sind ein Hinweis darauf, dass man Gestaltgesetze auch manipulativ einsetzen kann.
51. Systeme nach dem Konversationsmodell sind für Routinebenutzer ungeeignet.
52. Die Schriftgröße ist eine sehr wirkungsvolle Codierungsform. Der Benutzer unterscheidet bis zu 10 Größen-Stufen.
53. Bei der augenfreundlichen Gestaltung von Dialogen muss man berücksichtigen, dass der Bildschirm auch als Lichtquelle wirkt.
54. Der Weg ins Langzeitgedächtnis führt über das Kurzzeitgedächtnis, deshalb sollte dies viel beansprucht werden.
55. Der Kontrast zwischen Rot und Grün ist besonders hoch und sollte bei der Bildschirmgestaltung informationstragend genutzt werden.
56. Aufgabenangemessenheit erfordert, dass der Anteil externer Aufgaben in den Dialogen überwiegt.
57. Das 6-Ebenen-Modell eignet sich besonders zum Aufzeigen von Missverständnissen.

58. Ein PC, der nur als Textsystem benutzt wird, stellt eine Ressource dar.
59. Systeme nach dem Konversationsmodell sind für Gelegenheitsbenutzer ungeeignet.
60. Orientierungshilfen in Hypermedia-Systemen und Navigationsunterstützung sind nur für ungeübte Benutzer erforderlich.
61. Direkt manipulative Systeme sind typischerweise benutzergesteuert
62. Die Fachbegriffe des B(D(A)) sind vom Entwickler geschaffene Systembegriffe, mit deren Hilfe der Benutzer das System verstehen soll.
63. Menüs haben den Vorteil, dass die Information per Recognition aus dem Langzeitgedächtnis abgerufen werden kann.
64. Transformationsdistanzen sind ein Maß für den Benutzungskomfort eines Systems.
65. Systeme, die für Gelegenheitsbenutzer konzipiert sind, sollten nicht individualisierbar sein.
66. Der Zugriff auf alte Informationen im Langzeitgedächtnis wird mit der Zeit schwieriger, weil die Information linear durchsucht werden muss.
67. Fehlerrobustheit bedeutet, dass das System möglichst viele Eingabefehler ignoriert bzw. stillschweigend korrigiert.
68. Transformationsdistanzen in Handlungsmodellen sind ein Maß dafür, wie schwer die Systemausgaben zu interpretieren ist.
69. Offener Text entsteht durch den Verzicht auf Blocksatz.
70. Eine Heuristische Evaluation wird von HCI-Experten vorgenommen.
71. Winkel stellen eine 8-12-stufige Codierungsform dar.
72. Das Modell S(B(A)) beschreibt das Verständnis des Entwicklers vom Anwendungsbereich.
73. Je nach Raumbelichtung kann Schrift in Positiv- oder Negativdarstellung günstiger sein.
74. Das Kurzzeitgedächtnis fasst ca. 7 Chunks, während die Kapazität des Langzeitgedächtnisses praktisch unbegrenzt ist.
75. Direkt manipulative Systeme sind typischerweise stark systemgesteuert.
76. Barrierefreiheit bedeutet die Benutzbarkeit von Systemschnittstellen durch blinde Nutzer.
77. Minimalistisches Design erfordert den vollständigen Verzicht auf Dekoration.
78. Lernförderlichkeit erfordert, dass das System mindestens ein Einführungstutorial anbietet.
79. Ein gutes Hilfesystem ist eine unerlässliche Bedingung für selbstbeschreibungsfähige Systeme.
80. Körperbehinderungen verursachen erhöhte Transformationsdistanzen in den unteren Ebenen des 6-Ebenen-Modells.