

Punkte – Noten – Zuordnung	
100 – 95	1.0
90 – 94	1.3
85 – 89	1.7
80 – 84	2.0
75 – 79	2.3
70 – 74	2.7
65 – 69	3.0
60 – 64	3.3
55 – 59	3.7
50 – 54	4.0
0 – 49	5.0

Klausur „Mensch-Computer-Kommunikation“
Sommersemester 2011

Name: _____ Matr.-Nr. _____ Datum: _____

Bitte beachten Sie:

- Als einziges Hilfsmittel ist ein DIN A4 Blatt, einseitig bedruckt oder beschrieben zugelassen.
- Falls der Platz zur Beantwortung der Fragen nicht ausreicht, verwenden Sie bitte die Rückseiten.
- Bei einem Täuschungsversuch wird die Klausur mit „nicht bestanden“ gewertet.
- Bitte verwenden Sie keinen Rotstift.
- Aufgabe 20 ist eine Alternativaufgabe und ersetzt Aufgaben im Umfang von 16 Punkten – bitte abgewählte Aufgaben deutlich streichen!

1. Warum ist die Mensch-Computer-Kommunikation eine relativ neue Disziplin? (3 Punkte)

2. Was bedeuten die Wörter „effektiv“ und „effizient“? (2 Punkte)
effektiv =
effizient =

3. Nennen Sie drei Gründe, warum die Entwicklung von Hard- und Software oftmals noch ohne die Einbeziehung von Usability-Aspekten erfolgt (3 Punkte).
Und nennen Sie drei Gegenargumente, warum Usability-Aspekte in die Entwicklung einbezogen werden sollten (6 Punkte)
3 Gründe, warum Usability nicht gemacht wird:

3 Gründe, für Usability:

4. Was versteht man unter dem Begriff „Sensorisches Gedächtnis“? (2 Punkte)

13. Was versteht man unter „Innerer Konsistenz“, „Äußerer Konsistenz“ und „Metaphorischer Konsistenz“ und zu welchem Gestaltungsgrundsatz gehören diese Begriffe? (8 Punkte)

Innere Konsistenz =

Äußere Konsistenz =

Metaphorische Konsistenz=

Gestaltungsgrundsatz:

14. Welche Shneidermann-Regel bzw. welcher ISO 9241-110 Grundsatz werden verletzt, wenn eine Softwareanwendung autonom Korrekturen (z.B. eine Rechtschreibkorrektur ohne Rückmeldung an den Benutzer) vornimmt? Wie sollte stattdessen verfahren werden? (4 Punkte)

15. Nennen Sie 2 Vorteile und 2 Nachteile von WIMP-Systemen. (4 Punkte)

Vorteile:

Nachteile:

16. Beschreiben Sie den Unterschied zwischen einem „Cognitive Walkthrough“ und einer „Heuristischen Evaluation“ (5 Punkte)

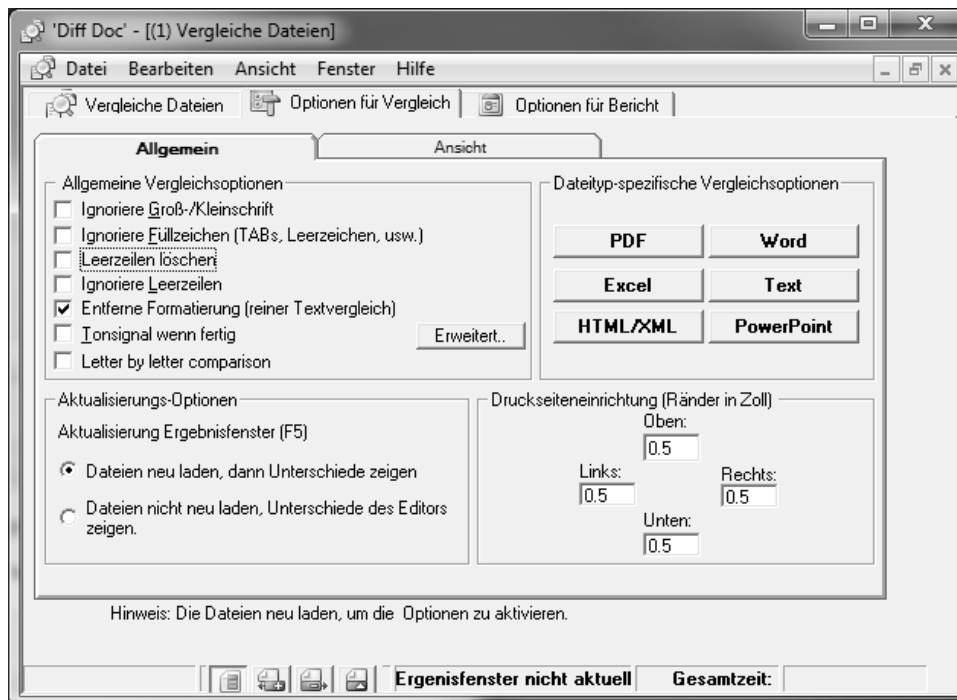
17. Welche Evaluationsmethoden können nicht formativ eingesetzt werden, und warum?(4 Punkte)

18. Machen Sie **drei** Verbesserungen (mit Begründung) zur Schaffung einer höheren Gebrauchstauglichkeit und ordnen Sie Ihre Verbesserungsideen den sieben Grundsätzen der Dialoggestaltung zu. (Insg. 12 Punkte: Je sinnvoller Verbesserungsidee 2 Punkte, je korrekter Zuordnung 2 Punkte)



Abbildung 1: s/w-Screenshot des Startbildschirms einer Software zur CD-Rom-Erstellung.

19. Machen Sie **drei** Verbesserungen (mit Begründung) zur Schaffung einer höheren Gebrauchstauglichkeit unter Verwendung der Gestaltgesetze.
(Insg. 12 Punkte: Je sinnvoller Verbesserungsidee 2 Punkte, je korrekter Zuordnung 2 Punkte)



20. **Alternativaufgabe, 16 Punkte:** *Wenn sie diese Aufgabe bearbeiten, streichen Sie bitte andere Aufgaben im Umfang von mind. 16 Punkten aus:*

Blinde Nutzer können viele moderne menügesteuerte Haushaltsgeräte nicht bedienen, weil sie weder das Touch-Display bedienen noch das Feedback lesen können.

Wieso kann Ihnen mit einer webbasierten Steuerung geholfen werden? (2 Punkte)

Welche Anforderungen sind für die barrierefreie Gestaltung einer solchen Steueroberfläche im Web wichtig? Nennen sie bitte drei. (je 2 Punkte)

Skizzieren Sie eine für blinde und sehende Benutzer geeignete Steueroberfläche für eine Waschmaschine, die auch den aktuellen Stand des Waschprogramms anzeigt, und markieren sie die Elemente, bei denen Maßnahmen ergriffen werden müssen, um sie barrierefrei zu machen. (6 Punkte)

Was ist erforderlich, damit Ihre Oberfläche auch für sehbehinderte Nutzer geeignet ist? (2 Punkte)