

Bewertung:

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 2014

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

Viel Glück 😊

1. Was bedeuten die Wörter „effektiv“ und „effizient“? (2 Punkte)
2. Gebrauchstauglichkeit bedeutet, dass ein „bestimmter Benutzer“ in einem bestimmten „Benutzungskontext“ betrachtet werden soll. Was ist darunter zu verstehen? (5 Punkte)
3. Wie stehen die Begriffe „Usability“ und „User Experience“ zueinander? (4 Punkte)
4. (a) Was versteht man unter dem Begriff „prozedurales Gedächtnis“? (1 Punkt)
(b) Macht es einen Unterschied, ob sich eine Anwendung per einfachen Mausklick oder per Doppelklick öffnen lässt? Begründen Sie. (3 Punkte)

5.
 - (a) Wie kommt es, dass Sie eine kleinere Zahlenfolge meist gleich wiederholen können, nach einer Störung oder einigen Minuten Ablenkung aber nicht mehr? (2 Punkte)
 - (b) Auf der anderen Seite können Sie Ihre Telefonnummer oder die von anderen Menschen jederzeit abrufen. Woran liegt das? (2 Punkte)
 - (c) Was bedeutet dies im Zusammenhang mit MCK? (3 Punkte)

6. Wie kann man es schaffen eine Computeranwendung sowohl für einen Anfänger als auch für einen Routinebenutzer gebrauchstauglich zu realisieren? Nennen Sie 4 Maßnahmen (4 Punkte)

7. Nennen Sie zwei mögliche Maßnahmen, damit auch farbfehlsichtige Menschen ein System gut bedienen können. (4 Punkte)

8. Sie sollen einen Internetauftritt für ein Seniorenheim konzipieren. Führen Sie vier Usability-Aspekte auf, die für diese Zielgruppe besonders zu berücksichtigen sind und begründen Sie sie. (8 Punkte)
Hinweis: Die Kriterien dürfen unterschiedlichen Kategorien angehören.

13. Auf welchen der Grundsätze der Dialoggestaltung nach DIN 9241-110 („ASSEFIL“) wirkt sich die Verwendung von UI-Styleguides aus, und warum? (3 Punkte)

14. Was haben die Usability-Methoden „Cognitive Walkthrough“ und „Heuristische Evaluation“ gemeinsam? (2 Punkte)

15. Stellen Sie sich vor, dass Sie eine App für eine Zeiterfassung studentischer Projektzeiten erstellen sollen und bereits ein erster mit Bleistift skizzierter, umfangreicher Papierprototyp vorliegt. Mittels Heuristischer Evaluation sollen Sie den Papierprototypen überprüfen. Nennen Sie für jeden Grundsatz der Dialoggestaltung (Aufgabenangemessenheit, Selbstbeschreibungsfähigkeit, Erwartungskonformität, Lernförderlichkeit, Individualisierbarkeit, Steuerbarkeit und Fehlertoleranz) einen Aspekt, auf den Sie bei dem o.g. Papierprototypen achten würden. (2 Punkte je sinnvollem Aspekt, max. 14 Punkte)

16. Aussage: Ein Dialog ist fehlertolerant, wenn das beabsichtigte Arbeitsergebnis trotz erkennbarer fehlerhafter Eingaben entweder mit keinem oder mit minimalem Korrekturaufwand seitens des Benutzers erreicht werden kann.
Geben Sie jeweils für die Begriffe „Fehlererkennung“, „Fehlervermeidung“, „Fehlerkorrektur“ ein prägnantes Beispiel. (6 Punkte)
17. Nennen Sie 6 Usability-Maßnahmen in einer sinnvollen Reihenfolge, die Sie durchführen würden, um die Website ihrer Hochschule bezüglich der Usability zu verbessern und erläutern Sie, welche Ergebnisse sie mit den einzelnen Maßnahmen jeweils bezwecken.
(je Maßnahme mit Begründung 2 Punkte. Max 12 Punkte)

18. Ein Benutzer (50 Jahre, wenig Computer-Erfahrung) hat die Software „Burrn“ mit dem Ziel installiert, eine Musik-CD zu brennen.



Machen Sie 5 (globale) Verbesserungsvorschläge und ordnen Sie jedem Vorschlag einen Grundsatz der Dialoggestaltung nach DIN 9241-110 zu: Aufgabenangemessenheit, Selbstbeschreibungsfähigkeit, Erwartungskonformität, Lernförderlichkeit, Steuerbarkeit, Fehlertoleranz, Individualisierbarkeit (10 Punkte)