

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“
Wintersemester 2012/2013

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
-
1. Was versteht man unter einem dem Begriff „User Experience“ und inwiefern geht dies über die Usability hinaus? (3 Punkte)

 2. Nennen Sie drei Unterschiede zwischen dem Kurzzeit- und dem Langzeitgedächtnis! (3 Punkte)

 3. Warum ist es wünschenswert, dass Informationen im „prozeduralen Gedächtnis“ gespeichert werden, und wie kann man das unterstützen? Nennen Sie ein Beispiel aus dem Umgang mit Software. (6 Punkte)

 4. Warum sollte man keine blaue Schrift auf rotem Hintergrund verwenden? (2 Punkte)

14. Welche Gestaltungsgrundsätze gemäß DIN 9241-110 passen zu den aufgeführten Usability-Fehlern? Es sind jeweils 1-2 Gestaltungsgrundsätze zu nennen. (je 1 Punkt, max.12 Punkte)
- a. Es ist nicht ersichtlich, wozu diese Anwendung dient.
 - b. Vor- und Zurück-Buttons fehlen
 - c. Die Icons werden nicht durch Tooltips erklärt
 - d. Es ist nicht ersichtlich, was auf der Oberfläche angeklickt werden kann
 - e. Die vorgenommene Konfiguration lässt sich nicht abspeichern und wiederverwenden
 - f. Die Tastenkürzel sind ganz anders als in anderen Programmen
 - g. Das Programm ist viel zu überladen. Man findet sich nicht zurecht
 - h. Die Fehlermeldungen sind nicht zu verstehen
 - i. Das Programm sieht ganz anders aus als andere Programme dieses Betriebssystems
15. Nennen Sie eine Anwendung mit einer typischen WIMP-Benutzerschnittstelle, sowie einen Vorteil und einen Nachteil des WIMP-Konzepts Nennen Sie! (6 Punkte)
16. Usability Engineering: Nennen sie je ein theorebasiertes und ein benutzerbasiertes Evaluationsverfahren. (2 Punkte).

17. Usability Engineering: Welche Nachteile hat eine „Beobachtung“ gegenüber einem „Usability-Test“? (5 Punkte).

18. Machen Sie 4 Verbesserungsvorschläge mit Bezug auf die Gestaltungsgrundsätze nach DIN 9241-110 (Aufgabenangemessenheit, Selbstbeschreibungsfähigkeit, Erwartungskonformität, Lernförderlichkeit, Steuerbarkeit, Fehlertoleranz, Individualisierbarkeit).

Zielgruppe: Computeranfänger, die erstmalig eine SSH-Verbindung herstellen möchten.
(je Verbesserungsvorschlag mit Begründung und Bezug zum Gestaltungsgrundsatz 5 Punkte; Gesamt 20 Punkte)

