

Diese Übungsklausur ist ein Muster für die Form und den Umfang der Klausur, nicht für die Inhalte ☺

Wählen Sie aus den Aufgaben 1-3 eine ab! Alle Aufgaben sind etwa gleich umfangreich und je 30 Punkte wert. Es werden nur drei Aufgaben gewertet, kennzeichnen Sie deshalb bitte genau, welche zu werten sind! Die erwartete Bearbeitungszeit beträgt 90 Minuten, so dass Sie die Klausur zuerst in aller Ruhe ganz durchlesen können. Für richtige Ansätze werden **Teilpunkte** vergeben; es empfiehlt sich, alle Schmierblätter mit abzugeben, da sie bei der Korrektur oft teilweise richtige Lösungen erschließen.

Als **Hilfsmittel** ist ein einseitig handgeschriebenes DIN A4-Blatt zugelassen, das mit **abzugeben** ist.

Alle **Fragen** während der Klausur sind ausschließlich an die Dozentin zu richten!

Aufgabe 1: Belegsistem

Bei dem Belegsistem der TFH sind u.a. folgende Probleme aufgefallen:

1. Veranstaltungen können mehrfach belegt werden.
2. VL und Übung können in verschiedenen Zügen belegt werden.
3. Für jede Belegung muss die Zeitverträglichkeit mit anderen Belegungen außerhalb des Belegsistems von Hand geprüft werden.
4. Es gibt kein Hilfesystem.
5. Der Einstieg ins System führt über einen schlecht zu findenden Link.

Bewerten Sie die Probleme *nach HCI-Kriterien*, d.h. unter Verwendung der Benutzereigenschaften, des 6-Ebenen-Modells, Mentaler Modelle und der Gestaltungsgrundsätze nach DIN-EN 9241-110.

Für welche Benutzerklasse(n) sollte das System ausgelegt sein? Wird es diesen Anforderungen gerecht?

Aufgabe 2: Gestaltungsgrundsätze

Nennen Sie die 7 Gestaltungsgrundsätze nach DIN-EN 9142-110, und diskutieren sie ihre Relevanz für die verschiedenen Benutzerklassen. Nehmen Sie an, die Benutzerschnittstelle ist ein Multi-Touch-Panel; welche der Grundsätze werden dann irrelevant?

Erläutern Sie die wichtigsten Grundsätze der Barrierefreiheit gemäß BITV! Wie unterscheiden sich die grundsätzlichen Anforderungen sehbehinderter und blinder Nutzer?

Welche konkreten Forderungen der Barrierefreiheit gibt es für Bilder, Navigationselemente, Links und Gliederungselemente (wie Überschriften), und was sollen sie bewirken?

Aufgabe 3: Benutzereigenschaften und Evaluation

Erläutern sie die Heuristische Evaluation und setzen Sie sie in Beziehung zu anderen Test- und Evaluationsverfahren. Was ist ein fiktiver Nutzer? Nennen Sie die Vor- und Nachteile beim Test mit fiktiven und realen Nutzern!

Begründen Sie die besondere Bedeutung des KZG für die Interaktion. Welche Möglichkeiten gibt es, die Benutzungsschnittstelle KZG-freundlich zu gestalten? Gibt es Situationen, in denen die Entlastung des KZG nicht wünschenswert ist?

Krankheitsbedingt kann es zu einer deutlich verlangsamten Wahrnehmungsfähigkeit kommen, d.h. es werden weniger bekannte Strukturen erkannt, und der Prozess verlangsamt sich. Auf welchen Ebenen des 6-Ebenen-Modells entstehen dadurch erhöhte Transformationsdistanzen? Kann eine solche Störung bei Evaluationen der Benutzerschnittstelle *unter Laborbedingungen* simuliert werden?

Aufgabe 4 (Testfragen):

Es ist jeweils "richtig" oder "falsch" anzukreuzen und die Wahl in Stichworten zu begründen. Ohne Begründung gilt die Frage als nicht beantwortet.

- richtig 1. Menü/Maskensysteme stellen ein LZG-intensives Interaktionsparadigma dar.
 falsch

Begründung

- richtig 2. Sprachein- und ausgabe stellt eine neue, von allen anderen verschiedene Interaktionsform dar.
 falsch

Begründung

- richtig 3. Hypermedia-Systeme sind eine form der Virtuellen Realität
 falsch

Begründung

- richtig 4. Ein Palmtop kann vorwiegend Werkzeug oder vorwiegend Medium sein.
 falsch

Begründung

- richtig 5. Die Begriffe des B(A) sind die Fachbegriffe des IT-Systems.
 falsch

Begründung

- richtig 6. Das Kurzzeitgedächtnis wird bei Überlastung fehleranfällig und sollte deshalb nicht mit vermeidbarer Information belastet werden.
 falsch

Begründung

- richtig 7. Brauchbarkeit (Usability) umfasst die effektive und effiziente
 falsch Bearbeitung von Aufgaben.

Begründung

- richtig 8. Optische Täuschungen sind ein Hinweis darauf, dass man Gestaltgesetze
 falsch auch manipulativ einsetzen kann.

Begründung

- richtig 9. Systeme nach dem Konversationsmodell sind für Routinebenutzer
 falsch ungeeignet.

Begründung

- richtig 10. Die Schriftgröße ist eine sehr wirkungsvolle Codierungsform. Der
 falsch Benutzer unterscheidet bis zu 10 Größen-Stufen.

Begründung

- richtig 11. Bei der augenfreundlichen Gestaltung von Dialogen muss man
 falsch berücksichtigen, dass der Bildschirm auch als Lichtquelle wirkt.

Begründung

- richtig 12. Favoritenlisten in Internetbrowsern können als Hilfsmittel für die
 falsch musterbasierte Suche verwendet werden.

Begründung

- richtig 13. Individualisierbarkeit nach DIN 66234 bedeutet, dass der Benutzer
 falsch sein B(S(A)) im vorgegebenen Rahmen anpassen kann.

Begründung

- richtig 14. Der Weg ins Langzeitgedächtnis führt über das Kurzzeitgedächtnis,
 falsch deshalb sollte dies viel beansprucht werden.

Begründung

- richtig 15. Der Kontrast zwischen Rot und Grün ist besonders hoch und sollte
 falsch bei der Bildschirmgestaltung informationstragend genutzt werden

Begründung