

Aufgabe 1: GUI-Gestaltung

Termin: 23.9.14 17:45

Note 4,0

28.9.14

Beurteilen Sie die Usability dieses bekannten Online-wörterbuchs:

The screenshot shows the LEO online dictionary interface. At the top, there are navigation links for Home, Wörterbuch, Forum, and Trainer. The main header features the LEO logo and a search bar containing the word 'Klausur'. Below the search bar, there are options for language selection (Spanish to German) and a search button. The search results are displayed in a table under the heading 'Substantive'. The table lists 'el examen' and 'la clausura [rel.] - en un convento' on the left, and 'die Klausur' and 'die Klausur - im Kloster' on the right. Below the search results, there are sections for 'Weitere Aktionen' (Forum discussion, Saved words), 'Orthographisch ähnliche Wörter' (Klausur), and 'Forumsdiskussionen, die den Suchbegriff enthalten' (Spanish Klausur, Klausur schreiben, Kurzer text für spanisch klausur). The page also includes various advertisements and a sidebar with promotional content for language courses.

1. Was ist Ihr erster Eindruck dieser Seite, und woher rührt er? Nennen und begründen Sie einen positiven und einen negativen Aspekt.
2. Diskutieren Sie die Einhaltung der Kriterien Minimalistisches Design, visuelle Strukturierung und Chunking
3. Nennen Sie drei verwendete Codierungsformen und diskutieren Sie ihre Wirksamkeit!

Aufgabe 2: Gestaltungsgrundsätze

1. Nennen Sie drei spezielle Usabilitykriterien für mobile Apps. Warum spielt bei mobilen Apps die user Experience eine so große Rolle? Was versteht man unter skeuomorphischem Design?
2. Was ist Chunking, warum ist es wichtig und wie kann man es erreichen? Welche Bedeutung hat das Chunking für das Langzeitgedächtnis?
3. Was versteht man unter Barrierefreiheit? Nennen Sie drei Maßnahmen zum Abbau von Barrieren auf Webseiten und erläutern Sie, welche Zielgruppe dadurch unterstützt wird. Kann eine Touchscreen-Anwendung barrierefrei sein?

Aufgabe 3: Usability-Engineering und Evaluation

1. Erläutern sie die Begriffe formative Evaluation, Cognitive Walkthrough, Papierprototyp und Usability-Test und ordnen Sie sie in den Usability Engineering-Zyklus ein.
2. Als Sieger eines Senioren-Telefon-Wettbewerbs haben Sie den Auftrag bekommen, die Gebrauchstauglichkeit einer Online-Videothek für Senioren zu untersuchen. Ihnen wird dazu eine lauffähige Beta-Version in einem Seniorenwohnheim zur Verfügung gestellt. Zeit und Budget reichen für zwei Evaluationsverfahren. Erklären Sie, welche Verfahren sie einsetzen werden, wie Sie sie vorbereiten und welche Bewertungen Sie jeweils daraus ableiten können.
3. Was ist eine Persona, und wozu dient Sie im Usability Engineering? Beschreiben Sie (kurz) zwei möglichst unterschiedliche Personas aus der Zielgruppe der Teilaufgabe 2.

Aufgabe 4 (Testfragen):

Sie dürfen 1 Frage abwählen (streichen!). Es ist jeweils "richtig" oder "falsch" anzukreuzen und die Wahl in Stichworten zu begründen. Ohne Begründung gilt die Frage als nicht beantwortet.

- ja 1. Je genauer ein GUI-Prototyp ausgeführt ist, desto besser kann man ihn in der Evaluation einsetzen.
- nein

Grund *bei der evaluation werden konkrete Arbeitsschritte untersucht, darum ist es sinnvoll, dass ~~der~~ der Prototyp nah an der Realität ist. Ok, aber erst gegen Ende der Entwer.*

- ja 2. Direkte Manipulation ist für Gelegenheitsbenutzer besonders geeignet, weil sie das LZG entlastet.
- nein

Grund *...sie ist einfach + intuitiv ~~da~~ durchführbar und funktioniert häufig durch Minis, Werkzeugleisten, die das LZG entlasten*

- ja
 nein

3. Schrift und feine Konturen sollten **möglichst mehrfarbig** dargestellt werden, um möglichst viele Sehzellen anzusprechen.

Grund

ein hoher Kontrast verbietet die Wahrnehmung von Schrift und feinen Konturen, Farben können in Kombination häufig schlechter wahrgenommen werden, z.B. rot-blau ~~rot-blau~~.

- ja
 nein

4. Hintergrundbilder sollten grundsätzlich **ausblendbar** sein.

Grund

Hintergrundbilder können gerade sehbehinderte Menschen überfordern

- ja
 nein

5. Personas repräsentieren jeweils eine Benutzer**klasse**..

Grund

Personas repräsentieren Benutzerprofile

- ja
 nein

6. Gestaltgesetze beschreiben die **bewusste** Erkennung von Formen und Strukturen aufgrund bekannter Muster.

Grund

die Gestaltgesetze beschreiben das unbewusste Erkennen der Vorraubeiten des Gehirns noch vor dem L2G

- ja
 nein

7. Beim Informationsabruf aus dem **LZG** ist Wiedererkennen (Recognition) einfacher als Erinnern (Recall).

Grund

das LZG funktioniert assoziativ, Erinnern ~~ist~~ hat eine längere Reaktionszeit

- ja
 nein

8. Bilder als Navigationssymbole stellen eine potentielle **Barriere** für blinde Nutzer dar.

Grund

mit beschreibendem Bildern müssen Alternativtext ausgezeichnet werden, sonst liest der Screenreader bloß den Dateinamen vor → doof.

- ja
 nein

9. Handlungsprozesse, in denen automatisierte und bewusst gesteuerte Interaktion kombiniert sind, sind **wenig fehleranfällig**.

Grund

Belastung von LZG und LZB werden abgewechselt, gut da LZG störungsanfällig ist - gutes Argument, stimmt aber nicht

- ja
 nein

10. Werden Symbole innerhalb der Anwendung konsistent zur Informationscodierung benutzt, spielt ihre Bedeutung **außerhalb** der Anwendung keine Rolle.

Grund

die mentalen Modelle für Anwendung + Realwelt sollen möglichst ähnlich sein, um Verwirrung zu vermeiden.

28

Viel Glück 😊