

Name: _____ Platz: _____ 3. Versuch?

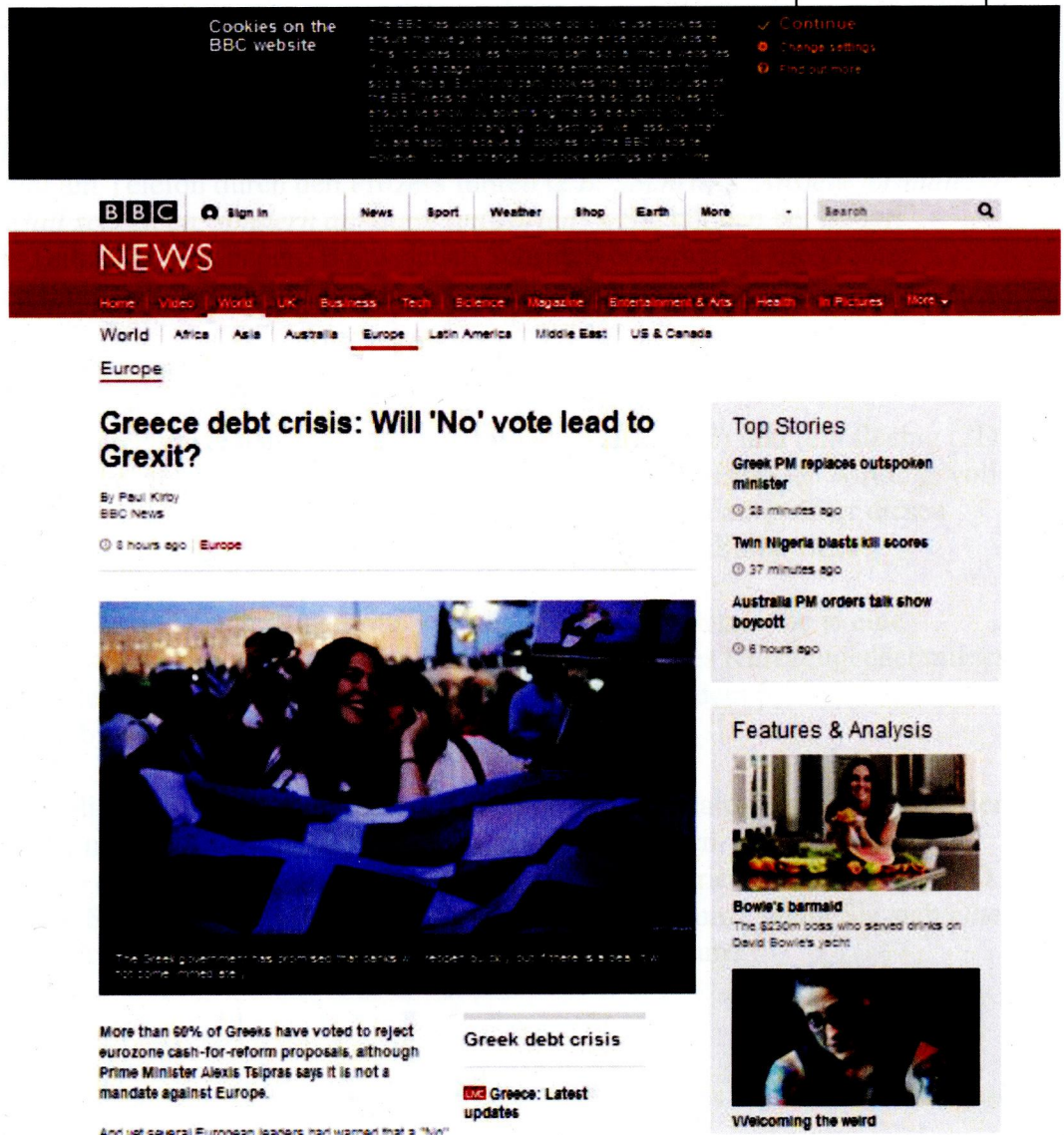
A1
A2
A3
A4
Punkte
Klausurnote
Ü-Punkte
Summe Pt.....
Note

Wählen Sie aus den Aufgaben 1-3 eine ab, Aufgabe 4 ist Pflicht! Jede Aufgabe ist 30 Punkte wert. Es werden nur drei Aufgaben gewertet, kennzeichnen Sie deshalb bitte genau, welche zu werten sind! 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 abzugeben ist. Jeder Täuschungsversuch wird nach der RSPO geahndet.

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

Termin: 14.7.15 10:00

Aufgabe 1: GUI-Gestaltung



1. Sie sehen eine Seite des BBC-Portals. Was ist Ihr *erster Eindruck* dieser Seite, und woher rührt er? Nennen und begründen Sie *einen positiven und einen negativen Aspekt*. Wie beurteilen Sie das oben liegende *dunkelgraue Infoband* zum Thema Cookie-Verwendung und – Einstellungen aus Usability-Sicht?

2. Diskutieren Sie die Einhaltung der Kriterien Minimalistisches Design, Strukturierung durch visuelle Grundparameter, und Chunking.

3. Erläutern sie, wo Farbe als Codierungsform und wo als Strukturierungsmittel eingesetzt wurde und beurteilen sie die Wirkung.

Aufgabe 2: Usability-Engineering und Modelle

1. Erläutern Sie die Begriffe Low-Fidelity-Prototyp, Card Sorting und Cognitive Walkthrough. Nennen Sie eine Fragestellung, die Sie mit Card Sorting untersuchen würden, und erläutern Sie, warum dieser Aufwand gerechtfertigt ist.
2. Eine neue Online-Software zur Erstellung von mobilen Fotopräsentationen wurde von den Nutzern nicht so angenommen wie erwartet. Nachdem eine Heuristische Evaluation kaum Mängel aufgedeckt hat, vermuten Sie, dass weniger die Interaktionsgestaltung das Problem ist, als affektive Aspekte wie z.B. Ängste bezüglich der Veröffentlichung der Bilder oder negative Assoziationen aufgrund der optischen Gestaltung. Mit welchen Evaluationstechniken würden Sie versuchen, diesen Emotionen auf die Spur zu kommen?
3. Ihre Großmutter ist Mail-Neuling. Sie muss auf eine amtliche Mail antworten und eine bereits eingescannte Urkunde mitschicken. Legen Sie ein Mailprogramm ihrer Wahl zugrunde und schreiben Sie anhand des *Modells der 7 Handlungsschritte* eine Folge von Fragen und/oder Anweisungen, mit denen Sie ihre Großmutter am Telefon durch den Prozess führen (z.B. „*Schritt 2, Absicht formulieren: Wir wollen keine neue Mail schreiben, sondern auf diese antworten*“), Sie können bei Bedarf mehrere Durchläufe mit Teilzielen verwenden. Bei welchen Schritten erwarten sie die größten Transformationsdistanzen (Schwierigkeiten) für Ihre Großmutter, und warum?

Aufgabe 3: Benutzereigenschaften und Gestaltung

1. Die ersten grafischen Benutzerschnittstellen waren monochrom (schwarz-weiß) und rein flächig (2D). Nennen Sie 3 Usability-Aspekte, die durch die Einführung von Farbe und 3D-Effekten wirkungsvoller umgesetzt werden können und diskutieren Sie deren Wichtigkeit. Wie beurteilen Sie unter diesen Aspekten die "Moderichtungen" Skeuomorphismus, Flat Design und die Trendfarbe Grau?
2. Erläutern Sie die Bedeutung der drei Gedächtnisformen für die Interaktion. Nenne Sie je eine Maßnahme bei der GUI-Gestaltung, die zur Entlastung des Langzeit- bzw. des Kurzzeitgedächtnisses dient. Erläutern Sie anhand des Unterschied zwischen dem deklarativen und dem prozeduralen Gedächtnis, warum "learnig by doing" so gut funktioniert.
3. Nennen Sie drei Regeln für die Geasatlung mobiler Apps, die von den Standard-Gestaltungskriterien abweichen. Wählen Sie eine mobile App, die Sie häufig benutzen oder kennen, und beurteilen Sie deren Gestaltung nach diesen drei Grundsätzen. Welche der Gestaltungskriterien nach DIN-EN-ISO 9241-110 (ASSEFIL) halten Sie für die App für besonders relevant, und warum? Wenn Sie sich *eine* Usability-Verbesserung der App wünschen dürften, welche wäre es und warum?

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.

- ja 1. Beim Informationsabruf aus dem *Langzeitgedächtnis* ist Erinnern (Recall). einfacher als
 nein Wiedererkennen (Recognition)

Grund

- ja 2. In der Regel sollten Benutzer *einfache Bedienstrukturen* vorfinden. *Handlungsalternativen*, die zum selben Ziel führen, schaffen Verwirrung,
 nein

Grund

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

Grund

- ja 4. *Intuitive Bedienbarkeit* spielt für *Gelegenheitsbenutzer* keine Rolle, weil sie keine Intuition für das System erwerben.
 nein

Grund

- ja 5. Auf der Ebene der *flexiblen Handlungsmuster* ist die *Hervorhebung von Sonderfällen* besonders wichtig.
 nein

Grund

- ja 6. Der Wechsel zwischen hellen und dunklen Seiten fordert Adaptionen und kann damit *ermüdeten Augen schaden*.
 nein

Grund

- ja 7. *Berührungsfreie Interaktion* ist im Spielbereich wichtig, hat aber keinen Wert für den *professionellen Software-Einsatz*.
 nein

Grund

- ja 8. Wenn eine vollständige *WAI-ARIA-Auszeichnung* vorliegt, können übliche Webbrowser Webseiten direkt vorlesen.
 nein

Grund

- ja 9. *Fließtextblöcke* bringen Ruhe in die Seitengestaltung und sollten daher normalerweise Tabellen oder Stichwortlisten *vorgezogen* werden.
 nein

Grund

- ja 10. Mobile Anwendungen sollten *ohne Menüs* gestaltet werden.
 nein

Grund

Viel Glück

