

Usability Engineering

Übung

Dozent: M. Sc. Annette Pohl
Fakultät Informatik
www.multi-media-marketing.org

Wo zu finden?
F 110

Wie zu kontaktieren?
email: a.pohl@hs-sm.de
Sprechstunde: Dienstag 13:30 bis 14:30 Uhr

Vorlesung: Prof. Dr. rer. pol. Dr. rer. medic. Thomas Urban

Usability Engineering

Übungsaufgaben Kapitel 1

Usability Engineering - Einführung

Aufgabe 1 – Begriff „Usability“:

Was bedeutet der Begriff „**Usability**“?

Lösung:

-
-
-

Aufgabe 2 – Attribute der Usability:

Nennen und erläutern Sie die **5 Attribute der Usability nach Nielsen!**

Lösung (1):

- -
- -
- -

Lösung (2):

- -
 -
 -
- -

Aufgabe 3 – Usability nach DIN EN ISO 9241-11:

Definieren Sie den Begriff „**Usability**“ nach der **DIN EN ISO 9241-11** und erläutern Sie die **drei Eigenschaften der Zieldefinition!**

Lösung:

-

-



-



-



Aufgabe 4 – Nutzungskontext:

Nennen Sie die **5 Komponenten des Nutzungskontextes!**

Lösung:

-
-
-
-
-

Aufgabe 5 – Bedürfnispyramide des Nutzers:

Skizzieren Sie die **Bedürfnispyramide des Nutzers** und erläutern Sie die einzelnen Ebenen!

Lösung (1):

Lösung (2):

- -
- -
 -
 -
- -

Lösung (3):

- -
 -
- -

Aufgabe 6 – Grundidee und Ziel der Kano-Analyse:

Was wird unter der **Kano-Analyse** verstanden und welches **Ziel** wird damit verfolgt?

Lösung:

- Grundidee:



-



- Ziel:

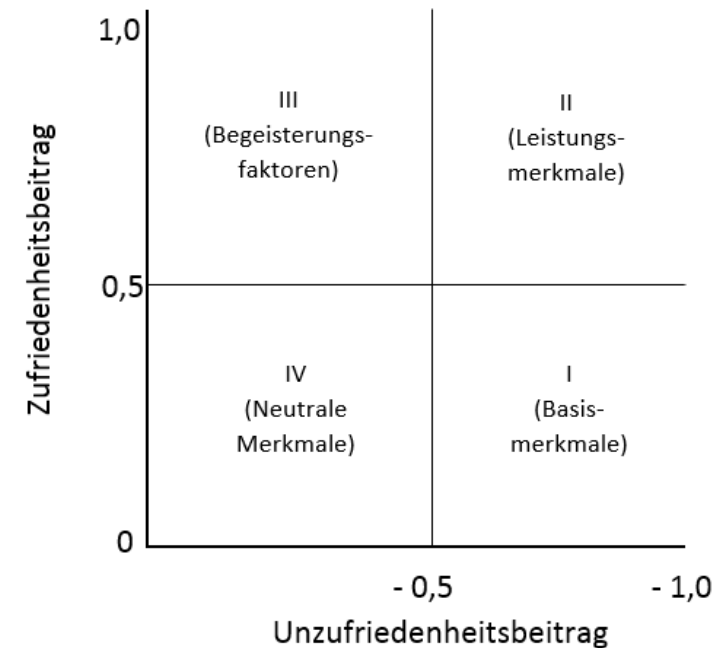


Aufgabe 7 – Diagramm der Kano-Analyse:

Erläutern Sie die Positionierung der vier **Sektoren** des abgebildeten **Diagramms der Kano-Analyse**!

Lösung:

-
-



Aufgabe 8 – Anwendungsaufgabe Kano-Analyse:

Spezifizieren Sie für einen **Autohersteller** jeweils **zwei Merkmale** hinsichtlich der **vier Ausprägungen des Kano-Modells!**

Lösung:

- -
 -
- -
 -
- -
 -
- -
 -

Aufgabe 9 – Benutzungsschnittstelle:

Definieren Sie den Begriff „**Benutzungsschnittstelle**“! Nennen Sie die **drei Komponenten** einer Benutzungsschnittstelle und welche Aufgaben diese umsetzen!

Lösung (1):

- Benutzungsschnittstelle:
 -

Lösung (2):

- Komponenten:



->



->



->

Aufgabe 10 – Usability-Engineering-Prozess:

Nennen und erläutern Sie die **Phasen des Usability-Engineering-Lebenszyklus!**

Lösung (1):

- -
 -
- -
 -
- -
 -
 -

Lösung (2):

- -
 -
- -
 -
- -

Aufgabe 11 – Usability-Evaluation:

Erläutern Sie was unter dem Begriff „**Usability-Evaluation**“ zu verstehen ist! Nennen und erläutern Sie hierbei auch die drei Evaluationskriterien! Grenzen Sie weiterhin die **formativen** von der **summativen Evaluation** ab!

Lösung (1):

-
- -
 -
 -
 -

Lösung (2):

- -
 -
 -
- formative Evaluation:
 -
 -
 -
 -
- summative Evaluation:
 -
 -
 -
 -

Aufgabe 12 – Usability-Problem:

Definieren Sie den Begriff „**Usability-Problem**“!

Lösung:

-
-