

Usability Engineering

Übungsaufgaben Kapitel 3

Usability Engineering - Lebenszyklus

Aufgabe 13 – Aufgaben Niveau 2:

Nennen Sie die **vier Aufgaben des Niveau 2** der Phase „Design, Test und Entwicklung“!

Lösung:

-
-
-
-

Aufgabe 14 – Standards:

Was ist der **Zweck von Standards?**

Lösung:

-
-
-

Aufgabe 15 – Schritte beim Design der Schnittstellenstandards:

Nennen und erläutern Sie die **einzelnen Schritte beim Design der Schnittstellenstandards!**

Lösung(1):

- -
 -
- -
- -

Lösung(2):

- -
 -
 -
- -
- -
- -

Aufgabe 16 – Schritte beim Prototyping der Schnittstellenstandards:

Nennen und erläutern Sie die **einzelnen Schritte beim Prototyping der Schnittstellenstandards!**

Lösung(1):

-



Lösung(2):

- -
 -
 -
 -
- -
 -

Aufgabe 17 – low-fidelity vs. high-fidelity:

Grenzen Sie die beiden **Prototyping-Arten low-fidelity und high-fidelity** voneinander ab! Was ist jeweils der **Vor- bzw. Nachteil**?

Lösung(1):

- low-fidelity:



Lösung(2):

- high-fidelity:



Aufgabe 18 – Styleguide:

Definieren Sie den Begriff **Styleguide**! Was sind die **Vorteile eines Styleguides**?

Lösung:

- Styleguide:
 -

- Vorteile:
 -
 -
 -
 -

Aufgabe 19 – Styleguide-Inhalte:

Welche **Inhalte** sollten in einem **Styleguide** erfasst werden?

Lösung:

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Aufgabe 20 – Aufgaben Niveau 3:

Nennen Sie die **zwei Aufgaben des Niveau 3** der Phase „Design, Test und Entwicklung“!

Lösung:

-
-

Aufgabe 21 – Schritte beim Design konkreter Interfaces:

Nennen Sie die **einzelnen Schritte beim Design konkreter Interfaces!**

Lösung:

-
-
-
-

Aufgabe 22 – Nutzer-Feedback:

Welchem **Zweck** dient die Erfassung des **Nutzer-Feedbacks**?

Lösung:

-
-
-
-