

# Usability Engineering

## Übungsaufgaben Kapitel 3

### Methoden der Usability Evaluation

## Aufgabe 2 – GOMS-Modell:

Wofür steht die Abkürzung **GOMS**? Welche **Informationen** können mit Hilfe der GOMS-Analyse erfasst werden? Welche Vor- bzw. Nachteile hat dieses Verfahren?

### Lösung (1):

- GOMS:

- ->

- ->

- ->

## Lösung (2):

- ->
- >

- Informationen:

- 
- 
- 
-

### **Lösung (3):**

- Vorteile:



- Nachteile:



### **Aufgabe 3 – EVADIS II:**

Nennen und erläutern Sie die **Komponenten** aus denen sich der Expertenleitfaden **EVADIS II** zusammensetzt?

#### **Lösung (1):**

- Komponenten EVADIS II:



->

->

->

->

->

## Lösung (2):

- Komponenten EVADIS II (fortgeführt):



->

->

->

->

->



->

->

->

**Lösung (3):**

- Komponenten EVADIS II (fortgeführt):
  - ->
  - >

## Aufgabe 4 – Cognitive Walkthrough:

Beschreiben Sie das Verfahren des „**Cognitive Walkthrough**“!  
Nennen Sie **Vor- und Nachteile** dieses Verfahrens!

### Lösung (1):

- Cognitive Walkthrough:



➤ Schritte:

->

->

->

->



## **Lösung(2):**

- Vorteile:
  - 
  - 
  - 
  -
- Nachteile:
  - 
  -

## Aufgabe 5 – induktive vs. deduktive Usability-Tests:

Beschreiben Sie die wesentlichen **Unterschiede** von **induktiven** und **deduktiven Usability-Tests**!

### Lösung (1):

Unterscheidungsmerkmal	induktive Usability-Tests	deduktive Usability-Tests
Art der Evaluation		
Zweck		

**Lösung (2):**

Unterscheidungsmerkmal	induktive Usability-Tests	deduktive Usability-Tests
Ziel	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> <li>•</li> </ul>
Ort der Durchführung		

## **Aufgabe 6 – Erhebungsmethoden im Usability-Test:**

Erläutern Sie kurz was unter den **Erhebungsmethoden** „**Videofeedback**“, „**Eingabeprotokolle**“, „**Coaching Methode**“, „**Lautes Denken**“ und „**Constructive Interaction**“ zu verstehen ist!

### **Lösung (1):**

- Videofeedback:
  -
  
- Eingabeprotokolle:
  -

**Lösung (2):**

- Coaching Methode:
  - 
  -
- Lautes Denken:
  - 
  -
- Constructive Interaction:
  - 
  -

## **Aufgabe 7 – Blickwinkelmessung (Eye-Tracking):**

Was ist das **Ziel** der **Blickwinkelmessung**? Welche **Informationen** kann diese Methode liefern?

### **Lösung:**

- Ziel:
  - 
  -
- Informationen:
  - 
  - 
  - 
  - 
  - 
  -

## **Aufgabe 8 – Remote-Usability-Tests:**

Erläutern Sie die allgemeine **Funktionsweise** von **Remote-Usability-Tests**! Wie unterscheiden sich **synchrone** und **asynchrone** Remote-Tests?

### **Lösung:**

- Remote-Usability-Tests:
  -
- synchrone Remote-Tests:
  - 
  -
- asynchrone Remote-Tests:
  - 
  -

## Aufgabe 9 – Gütekriterien für Fragebögen:

Nennen und erläutern Sie kurz die **drei Hauptgütekriterien**, die bei der **Erstellung eines Fragebogens** essentiell sind!

### Lösung:

- - 
  -
  
- - 
  -
  
- - 
  -