

# Usability Engineering

## Übungsaufgaben Kapitel 3

### Usability Engineering - Lebenszyklus

## **Aufgabe 8 – Aufgaben Niveau 1:**

Nennen Sie die **vier Aufgaben des Niveau 1** der Phase „Design, Test und Entwicklung“!

### **Lösung:**

- 
- 
- 
-

## **Aufgabe 9 – Re-engineering der Arbeitsabläufe:**

**Warum** gibt es die Aufgabe des „**Re-engineering der Arbeitsabläufe**“?

### **Lösung:**

- 
- 
- 
-

## **Aufgabe 10 – Design des konzeptuellen Modells:**

Erläutern Sie kurz, was unter dem **konzeptuellen Modell** verstanden wird!

### **Lösung:**

- 
- 
- 
-

## **Aufgabe 11 – Schritte beim Design des konzeptuellen Modells:**

Nennen und erläutern Sie kurz die **einzelnen Schritte beim Design des konzeptuellen Modells!**

### **Lösung:**

- 
- 
- 
- 
- 
- 
-

## **Aufgabe 12 – 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:
  -
- Coaching Methode:
  - 
  -

**Lösung (2):**

- Lautes Denken:
  - 
  -
- Constructive Interaction:
  - 
  -

## Aufgabe 13 – 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 14 – iterative Evaluierung – ease-of-use vs. ease-of-learning:**

Grenzen Sie die beiden Begriffe „**ease-of-learning**“ und „**ease-of-use**“ voneinander ab!

### **Lösung:**

- ease-of-learning:
  - 
  -
- ease-of-use:
  - 
  -

## **Aufgabe 15 – Aufgaben Niveau 2:**

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

### **Lösung:**

- 
- 
- 
-

## **Aufgabe 16 – Standards:**

Was ist der **Zweck von Standards**?

### **Lösung:**

- 
- 
-