

Usability Engineering

Übungsaufgaben Kapitel 4

Methoden der Usability-Evaluation

Aufgabe 1 – Use Case:

Erklären Sie das „**Use Case**“-Verfahren zur Usability-Evaluation!

Lösung:

- Use Case:
 -
 -

Aufgabe 2 – Anwendungsaufgabe Use Case:

Erstellen Sie einen Use Case mit folgenden Eigenschaften:

1. Funktion: Produkt in einem Online-Shop auswählen
2. Use Case beschreibt Interaktion zwischen Nutzer und System bei der Produktauswahl über Produktkategorien
3. Als Erweiterung wird die Produktsuche über ein Suchfeld angeboten

Lösung:

Aufgabe 3 – Heuristische Evaluation/Experten-Evaluation:

Beschreiben Sie den Grundgedanken der **Expertenevaluation!**
Nennen Sie **Vor- und Nachteile** dieses Verfahrens!

Lösung:

- Expertenevaluation:
 -
 -
- Vorteile:
 -
 -
 -
- Nachteil:
 -

Aufgabe 4 – Cognitive Walkthrough:

Beschreiben Sie das Verfahren des „**Cognitive Walkthrough**“!

Lösung:

- Cognitive Walkthrough:



- Schritte:

->

->

->

->

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"> • • 	<ul style="list-style-type: none"> • •
Ort der Durchführung		

Aufgabe 6 – Erhebungsmethoden:

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

Lösung (1):

- Videofeedback:
 -
- Eingabeprotokolle:
 -
- Coaching Methode:
 -
 -

Lösung (2):

- Lautes Denken:
 -
 -
- Eye-Tracking:
 -

Aufgabe 7 – Gütekriterien für Fragebögen:

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

Lösung:

- **Objektivität:**



- **Reliabilität:**



- **Validität:**



Usability Engineering

Übungsaufgaben Kapitel 5

Mobile Usability

Aufgabe 1 – mobile Websites:

Was sind **mobile Websites**?

Wo sind die **Unterschiede zu klassischen Websites**?

Lösung:

- mobile Websites:
 -
 -
- Unterschiede zu klassischen Websites:
 -
 -
 -
 -

Aufgabe 2 – mobile Apps:

Was sind die **zwei größten Herausforderungen** für mobile Apps?

Lösung:

- -
 -
- -
 -
 -
 -

Aufgabe 3 – Chrome-Elemente:

Was sind **Chrome-Elemente**?

Lösung:

- Chrome-Elemente:

