

Usability Engineering

Übungsaufgaben Kapitel 3

Usability Engineering - Lebenszyklus

Aufgabe 25 – Gütekriterien für Fragebögen:

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

Lösung:

-



-



Aufgabe 26 – Fragebogen:

Welche drei Arten von Frageformaten gibt es? Was ist das jeweilige Merkmal? Nennen Sie jeweils ein Beispiel!

Lösung:

- -
 -
- -
 -
- -
 -

Usability Engineering

Übungsaufgaben Kapitel 4

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 (1):

- Chrome-Elemente:



Usability Engineering

Übungsaufgaben Kapitel 5

Usability für Kids

Aufgabe 1 – Zielgruppe „Kind“:

Worin unterscheidet sich die **Zielgruppe „Kind“** von der Zielgruppe „Erwachsene“?

Lösung:

-
-
-
-

Aufgabe 2 – körperliche und motorische Entwicklung:

Wie verhält sich bei Kindern die Handhabung der Maustasten im Vergleich zu einem Erwachsenen?

Welchen Einfluss hat die **Computernutzung** auf die **körperliche und motorische Entwicklung**?

Lösung:

- Maustasten:
 -
 -
- Einfluss der Computernutzung:
 -
 -

Aufgabe 3 – emotionale und soziale Entwicklung:

Welchen Einfluss hat die **Computernutzung** auf die **emotionale und soziale Entwicklung**?

Lösung:

-
-
-

Aufgabe 4 – Kinder im Usability-Engineering-Prozess:

Im welchen **Phasen des Usability-Engineering-Prozesses** können Kinder eingesetzt werden und welche **Rolle** nehmen Sie in den einzelnen Phasen ein?

Lösung:

Usability Engineering

Klausurhinweise

Inhalte

- Klausurschwerpunkte
- Aufgaben zu ausgeschlossenen Teilkapiteln werden in der Klausur nicht gestellt
- Punkte für jede (Teil)Aufgabe stehen am Rand

Formalitäten

- Dauer der Klausur: 90 Minuten
- erreichbare Punkte: 90

Aufgabentypen

- Definitionsfragen:
 - Abfragen von Definitionen (Begriffe, Schaubilder, Einordnungen) aus der Vorlesung bzw. Übung
 - Beispiele:
 - Skizzieren Sie die Bedürfnispyramide des Nutzers!
 - Was versteht man unter dem Begriff Nutzungskontext?
 - In welche beiden Kategorien kann man den Begriff der Evaluation unterscheiden?

Aufgabentypen

- Verständnisaufgaben, Anwendungsaufgaben:
 - Fragen, die so nicht in der Vorlesung bzw. Übung diskutiert wurden, aber deren Lösungen aus dem vermittelten Wissen abgeleitet werden können
 - Beispiel:
 - Anforderungen für ein beschriebenes System ermitteln
 - Vor- und Nachteile einer Analyse oder eines Testverfahrens o. ä. erläutern
 - Tiefenreize in einem gegebenen Bild erkennen