

Klausur Medieninformatik II

Universität Hildesheim – SoSe 2016 – Dr. Jörg Cassens – 22. Juli 2016

Name _____

Vorname _____

Matrikelnummer _____

Studiengang _____ Fachsemester _____

Unterschrift _____

Ablauf der Prüfung (Bitte aufmerksam lesen)

Füllen Sie *zuerst* die persönlichen Angaben auf dem Deckblatt aus.

Lesen Sie danach die Arbeit *vollständig* durch und stellen Sie Fragen zur Aufgabenstellung. Beginnen Sie erst *danach* mit der Bearbeitung der Aufgaben.

Die Klausur umfaßt insgesamt *8 Seiten*. Die *Bearbeitungszeit* beträgt *90 Minuten*. Während der letzten 15 Minuten darf nicht abgegeben werden. Die Klausur besteht aus *drei Frageblöcken*, in denen *jeweils 10 Punkte* erreichbar sind.

Bearbeiten Sie alle Aufgaben *auf dem Blatt mit der Aufgabenstellung*. Schreiben Sie vor der Abgabe *bitte auf jedes Blatt* Ihre *Matrikelnummer*. Zusätzliches Papier wird auf Anfrage gestellt. Markieren Sie zu welcher *Aufgabe* das zusätzliche Blatt gehört und notieren Sie ebenfalls die *Matrikelnummer*.

Es sind *keine Hilfsmittel* zur Klausur zugelassen. Dies gilt insbesondere für das Skript bzw. die Folien, Bücher oder sonstige Veröffentlichungen, sei es im Original, in Kopien oder in Abschriften. Jede Form von Nachbarschaftshilfe ist zu unterlassen. Mobiltelefone, Notebooks, Smartwatches und ähnliche Geräte sind *ausgeschaltet* nach Anweisung der Aufsicht aufzubewahren.

Täuschungsversuche führen auch bei nachträglicher Feststellung zum automatischen Nichtbestehen der Prüfung. Mit der Teilnahme an der Klausur erklären Sie Ihre *Prüfungsfähigkeit*.

Viel Erfolg.

1 Usability und Designprozesse

1.1 Artefaktanalyse

*Erläutern Sie, was man in menschenzentrierten Designprozessen unter einer Artefaktanalyse versteht.
Beschreiben Sie, wie Aspekte der Artefaktanalyse im Contextual Design aufgegriffen werden.*

1.2 Szenarien

*Erläutern Sie, was man bei menschenzentrierten Entwicklungsprozessen unter Szenarien versteht.
Was sind die charakteristischen Elemente?*

1.3 Benutzerbefragungen

Beschreiben Sie, was man unter Benutzerbefragungen versteht.

Nennen und erläutern Sie kurz eine Methode, die für Benutzerbefragungen benutzt werden kann.

1.4 Experience Sampling

Sie haben in einem in der Veranstaltung diskutierten *Video* das *Experience Sampling* kennengelernt.

Beschreiben Sie das Verfahren kurz.

Benennen Sie Vor- und Nachteile.

2 Contextual Design

2.1 Meister und Lehrling

Was ist damit gemeint, wenn im Rahmen der *Kontext-Erkundung* (Contextual Inquiry) das Bild von *Meister und Lehrling* benutzt wird?

Was soll damit *verdeutlicht* werden?

2.2 Übung: Konsolidierung

In der *Übung* haben Sie Ihre erstellten individuellen Modelle *konsolidiert*.

War die Konsolidierung in Ihrem Fall *sinnvoll*?

Falls *nein*, diskutieren Sie kurz *Bedingungen*, unter denen eine Konsolidierung evtl. *sinnvoll* ist.

Falls *ja*, diskutieren Sie kurz *Bedingungen*, unter denen eine Konsolidierung evtl. *nicht sinnvoll* ist.

2.3 Claims Analysis

Im Contextual Design erstellte *Storyboards* werden mit Hilfe der *Claims Analysis* analysiert.

Beschreiben Sie, worum es sich bei der *Claims Analysis* handelt.

Nennen Sie ein Beispiel für einen *anderen Entwicklungsprozeß*, in dem die *Claims Analysis* ebenfalls eine große Rolle spielt.

2.4 Papierprototyp

Erläutern Sie, was man unter einem *Papierprototypen* versteht.

Wie werden *Papierprototypen* im Contextual Design *eingesetzt*?

Welchen *Nutzen* soll der Einsatz von *Papierprototypen* bringen?

3 Grundlagen, Modelle und Metaphern

3.1 Gebrauchstauglichkeit

Nennen und erläutern Sie die drei Aspekte, mit deren Hilfe Gebrauchstauglichkeit (Usability) in der DIN EN ISO 9241 Teil 110 definiert ist.

3.2 Direkte Manipulation

*Beschreiben Sie kurz, was man unter dem Interaktionsstil der *Direkten Manipulation* versteht.*

*Geben Sie ein *Beispiel* für Direkte Manipulation an.*

*Diskutieren Sie kurz *Vorteile* und *Grenzen* der Direkten Manipulation.*

3.3 Direct Manipulation Cues

Donald Norman hat *fünf* verschiedene *Direct Manipulation Cues* identifiziert.

Benennen Sie diese kurz.

Beschreiben Sie nach eigener Wahl *zwei* dieser Cues näher.

3.4 Gulf of Evaluation

Norman spricht bei der Mensch-Computer Interaktion von zwei *Klüften* oder *Gulfs*.

Beschreiben Sie den Begriff *Ausführungskluft (Gulf of Execution)*.

Diskutieren Sie, wie man während des *Systementwurfs* den mit der Ausführungskluft verbundenen Problemen *entgegenwirken* kann.

