

Klausur Medieninformatik II

Universität Hildesheim – SoSe 2016 – Dr. Jörg Cassens – 05. Oktober 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*. Verwenden Sie ggfs. die Rückseiten der Aufgabenblätter. 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 Aufgabenanalyse

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

1.2 Personas

Was versteht man unter Personas?

Was sind charakteristische Inhalte?

Wozu dienen sie?

Welche Typen von Personas kennen Sie?

1.3 Prototypen

Erläutern Sie den Begriff *Medium-Fidelity Prototyp*.

Geben Sie mindestens ein *Beispiel*.

Was sind die *Vor- und Nachteile* von Medium-Fidelity Prototypen?

1.4 Benutzertests

Beschreiben Sie, was man unter *Benutzertests* versteht.

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

2 Contextual Design

2.1 Übung: Interpretationssitzung

In der *Übung* haben Sie in einer *Interpretationssitzung* Ihre individuellen Modelle erstellt.

War die gemeinsame Erstellung der Modelle in Ihrem Fall *sinnvoll*?

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

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

2.2 Affinitätsdiagramme

Was versteht man unter *Affinitätsdiagrammen*?

Wie sind sie *strukturiert*?

Wie geht man bei der Erstellung *vor*?

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 User Environment Design

Erläutern Sie, was man unter einem *User Environment Design* (UED, deutsch: *Benutzerumgebung*) versteht.

Was sind *zentrale Merkmale* eines UED?

Wie werden sie *entwickelt*? Betrachten Sie hier vor allem den Unterschied in der Methode beim Entwurf neuer System gegenüber der Überarbeitung bestehender Systeme.

3 Grundlagen, Modelle und Metaphern, Visionen

3.1 Kommandozeile

Was versteht man unter einer Kommandozeilen-Schnittstelle (*Command Line Interface, CLI*)?

Geben Sie ein *Beispiel* für Kommandozeilen-Schnittstellen an.

Diskutieren Sie kurz *Vorteile* und *Nachteile* der Kommandozeile.

3.2 Natural Mapping

Was meint Donald Norman, wenn er von *Natural Mapping* als einem der Direct-Manipulation-Cues spricht?

Erläutern Sie den Begriff an *Beispielen*.

Welche *anderen* Direct-Manipulation-Cues kennen Sie?

3.3 Gulf of Evaluation

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

Beschreiben Sie den Begriff *Evaluationskluft* (*Gulf of Evaluation*).

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

3.4 Zukunftsvisionen

Sie haben in der Veranstaltung das *Video "Corning: A Day Made of Glass 2"* diskutiert.

Beschreiben und *diskutieren* Sie kurz die *Inhalte* des Videos.

Halten Sie die vorgestellten *Interaktionsmechanismen* für sinnvoll? Wie schätzen Sie die *Realisierbarkeit* der dargestellten Vision ein?

Bewertungsbogen

Aufgabe 1

Punkte Aufgabe 1 _____

Aufgabe 2

Punkte Aufgabe 2 _____

Aufgabe 3

Punkte Aufgabe 3 _____

_____ Datum _____ Prüfer

Gesamtpunkte _____

_____ Datum _____ Zweitprüfer

Note _____