

# Klausur CDIS/Medieninformatik II

Universität Hildesheim – SoSe 2017 – Dr. Jörg Cassens – 14. Juni 2017

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 Designprozesse

## 1.1 Benutzeranalyse

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

## 1.2 Prototypen

*Erläutern Sie den Begriff Medium-Fidelity Prototyp.  
Geben Sie mindestens ein Beispiel.  
Was sind die Vor- und Nachteile von Medium-Fidelity Prototypen?*

### 1.3 Feldstudien

Was versteht man unter *Feldstudien*?

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

### 1.4 Formative und Summative Evaluation

Beschreiben Sie die Begriffe *formative Evaluation* und *summative Evaluation*.

Wodurch *unterscheiden* sich beide Formen?

In welchen *Phasen* des Systementwurfs werden sie typischerweise jeweils eingesetzt?

## 2 Contextual Design

### 2.1 Schritte

Die Phase I des Contextual Designs, die *Analyse*, wird in *drei Schritte* aufgeteilt.  
*Nennen* und *erläutern* Sie diese Schritte kurz.

### 2.2 User Environment Design

Erläutern Sie kurz, was *User Environment Designs* (UED, deutsch: *Benutzerumgebungen*) sind.  
Was versteht man im UED unter einem *Fokusbereich*?  
Erläutern Sie im folgenden Beispiel die einzelnen *Elemente* eines Fokusbereichs.

**2. Check-in guest**  
Register new guest

- Retrieve room booking
- Confirm room booking details
- Allocate room
- Print guest card
- Take credit card details
- Open guest account

> Reserve restaurant table  
> Bill guest

Guest  
Room allocations  
Guest card

Allow simultaneous check-ins

Password protection?  
Project corporate image

Receptionist

### 2.3 Aufgabenanalyse und -modellierung

In der Vorlesung haben wir zwei verschiedene Modelle für die Aufgabenanalyse kennengelernt, die *Hierarchische Aufgabenanalyse (HTA)* und das *Ablaufmodell (Sequence Model)* des Contextual Designs.

*Beschreiben* Sie beide Modelle kurz und *vergleichen* Sie diese.

*Diskutieren* Sie, ob alle *wesentlichen Aspekte* der HTA mit dem Ablaufmodell abgedeckt werden. Wo sehen Sie ggf. *Defizite*?

### 2.4 Storyboards und Szenarien

Erläutern Sie kurz, was man unter *Storyboards* und *Szenarien* versteht.

Diskutieren Sie, ob sich beide Methoden eher als *Ergänzung kombinieren* lassen oder ob Sie eher eine *Alternative zueinander* darstellen.

## **3 Grundlagen, Modelle und Metaphern, Visionen**

### **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 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.*

### 3.3 Direct Manipulation Cues: Feedback

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

Erläutern Sie den Begriff an *Beispielen*.

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

### 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 \_\_\_\_\_