

# Klausur Contextual Design of Interactive Systems

Universität Hildesheim – SoSe 2018 – Dr. Jörg Cassens – 13. Juni 2018

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* und nach *Aufforderung durch die Aufsicht* 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 Kontext- und Organisationsanalyse

*Erläutern Sie, was man in menschenzentrierten Designprozessen unter einer Kontext- und Organisationsanalyse versteht.*

*Beschreiben Sie, wie Aspekte der Kontext- und Organisationsanalyse im Contextual Design aufgegriffen werden.*

## 1.2 Prototypen

*Erläutern Sie den Begriff Low-Fidelity Prototyp.*

*Geben Sie mindestens ein Beispiel.*

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

### 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 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 Aufgabenanalyse und -modellierung

In der Veranstaltung haben wir zwei 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?*

### 2.2 Affinitätsdiagramme

*Was versteht man unter Affinitätsdiagrammen?*

*Wie sind sie strukturiert?*

*Wie geht man bei der Erstellung vor?*

### 2.3 Schritte

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

### 2.4 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.

## 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 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: Visibility

Was meint Donald Norman, wenn er von *Visibility (Sichtbarkeit)* als einem der Direct-Manipulation-Cues spricht?

Erläutern Sie den Begriff an *Beispielen*.

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

### 3.4 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*.

# Bewertungsbogen

## Aufgabe 1

Punkte Aufgabe 1 \_\_\_\_\_

## Aufgabe 2

Punkte Aufgabe 2 \_\_\_\_\_

## Aufgabe 3

Punkte Aufgabe 3 \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ Datum \_\_\_\_\_ Prüfer Gesamtpunkte \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ Datum \_\_\_\_\_ Zweitprüfer Note \_\_\_\_\_