

Klausur “Medieninformatik II”

Universität Hildesheim – SoSe 2014 – Dr. Jörg Cassens – 09.03.2015

Name _____

Vorname _____

Matrikelnummer _____

Studiengang _____ Semester _____

Abschnitt Bachelor Master

Prüfungsgebiet Algorithmen Medieninformatik

Unterschrift _____

Tarnname (Aushang) Tarnname ID 1

Ablauf der Prüfung (Bitte aufmerksam lesen)

Für den Ergebnisaushang ist ein “Tarnname” erforderlich. Ein eindeutiger Name wird vorgeschlagen. Die Blätter sind mit dem vorgeschlagenen Tarnnamen beschriftet und so eindeutig zuzuordnen.

Die Klausur umfaßt insgesamt *10 Seiten*. Die *Bearbeitungszeit* beträgt *90 Minuten*. Während der letzten *15 Minuten* darf nicht abgegeben werden. Die Klausur besteht aus *vier 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. Zusätzliches Papier wird auf Anfrage gestellt. Markieren Sie zu welcher Aufgabe das zusätzliche Blatt gehört und notieren Sie Ihren Tarnnamen und die Klausur-ID.

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*.

1 Aufgabe: Modelle, Texte und Typografie

1.1 Affordanzen

Was versteht man unter *Affordanzen* (Affordances)?

Erläutern Sie den Begriff an *Beispielen*.

Was sind *wahrgenommene* (perceived) und *tatsächliche* (actual) Affordanzen?

1.2 Mikrotypografie

Was versteht man in der Mikrotypografie unter *Kerning*?

Benutzen Sie gerne eine erläuternde *Graphik*.

1.3 Sakkaden

Das Auge sieht nur in einem engen Bereich von *wenigen Grad* wirklich *scharf*.

Erläutern Sie, was man unter *Sakkaden* versteht, und wie diese beim Lesen von Text helfen.

Benutzen Sie gerne folgenden Textausschnitt zur *Illustration*.

Konsequenzen für interaktive Beratungssysteme :
Utviklingsmetoder der mindre vekt legges på datamaskinen som problemløser, mer på samspillet mellom maskin og bruker. En utfordring er at systemet må ha eller bygge opp kunnskap om interaksjons-omgivelsen.

Konsequenzen for læring :
Større grad av erfaringsbasert læring, der systemene lærer gradvis ved å delta i løsningen av reelle problemer i det miljø de virker.

2 Aufgabe: Usability (Gebrauchstauglichkeit)

2.1 Gebrauchstauglichkeit

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

2.2 Evaluation

Erläutern Sie die Begriffe *analytische Evaluation* und *empirische Evaluation*.

Können diese beiden Arten der Evaluation *kombiniert* werden?

Falls ja, *wie*? Falls nein, *warum nicht*?

2.3 Feldstudien

Was versteht man unter *Feldstudien*?

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

3 Aufgabe: Contextual Design: Analyse

3.1 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?

3.2 Interpretationssitzung

Was versteht man unter einer *Interpretationssitzung*?

Wie geht man dabei *vor* und *was* sind die *Ziele*?

3.3 Modellierung

Fünf verschiedene *Modelltypen* werden benutzt, um die beobachteten und diskutierten individuellen Aspekte der Arbeit darzustellen.

Um welche Modelltypen handelt es sich?

Erläutern Sie *zwei* der Modelltypen genauer anhand jeweils eines *Beispiels*.

4 Aufgabe: Contextual Design: Gestaltung

4.1 Schritte

Die Phase II des Contextual Designs, die *Gestaltung*, wird in *drei Schritte* aufgeteilt.

Nennen und erläutern Sie diese Schritte kurz.

4.2 Vision

Was versteht man im Contextual Design unter einer *Vision*?

Wozu dient die?

Wie wird sie erstellt?

4.3 User Environment Design

Was versteht man unter einem *User Environment Design* (UED, deutsch: *Benutzerumgebung*)?

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

