

## Klausur “Medieninformatik II”

Universität Hildesheim – SoSe 2014 – Dr. Jörg Cassens – 08.04.2015

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 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?

## 1.2 Subpixel-Rendering

Erläutern Sie den Begriff *Subpixel-Rendering*. Benutzen Sie gerne eine illustrierende Graphik.

Welche *Vorteile* hat Subpixel-Rendering? Welche *Nachteile* gibt es?

Welches technische Detail muß beim Einsatz von Subpixel-Rendering besonders beachtet werden?

### 1.3 Makrotypografie

Was versteht man unter *Makrotypografie*?

*Diskutieren Sie kurz, inwieweit Methoden und Prinzipien der Makrotypografie gedruckter Werke auf elektronische Medien übertragbar sind.*

## 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 *formative Evaluation* und *summative Evaluation*.

Können diese beiden Arten der Evaluation *kombiniert* werden?

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

## 2.3 Benutzerbefragungen

Was versteht man unter *Benutzerbefragungen*?

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

### 3 Aufgabe: Contextual Design: Analyse

#### 3.1 Schritte

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

*Nennen* und *erläutern* Sie diese Schritte kurz.

#### 3.2 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*.

### 3.3 Konsolidierung

Was versteht man unter *Konsolidierung*?

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

## 4 Aufgabe: Contextual Design: Gestaltung

### 4.1 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.

### 4.2 Storyboard

Was versteht man im Contextual Design unter *Storyboards*?

Wozu dienen sie?

Wie werden sie erstellt?



### 4.3 Papierprototyp

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

*Wie werden Papierprototypen im Contextual Design eingesetzt?*

*Welchen Nutzen soll der Einsatz von Papierprototypen bringen?*

