

Klausur “Medieninformatik II”

Universität Hildesheim – SoSe 2015 – Dr. Jörg Cassens – 20.07.2015

Name _____

Vorname _____

Matrikelnummer _____

Studiengang _____ Semester _____

Abschnitt Bachelor Master

Prüfungsgebiet Im LSF gewählt, sonst MI

Unterschrift _____

Tarnname (Aushang) Kohonen ID 1

Ablauf der Prüfung (Bitte aufmerksam lesen)

Füllen Sie *zuerst* die persönlichen Angaben auf dem Deckblatt aus. 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: Designprozesse

1.1 Prototypen

Beschreiben Sie die Begriffe *vertikaler* und *horizontaler Prototyp*.

1.2 Personas

Was versteht man unter *Personas*?

Was sind *charakteristische Inhalte*?

Welche *Typen* von *Personas* kennen Sie?

1.3 Menschzentrierte Designprozesse

Was versteht man unter einem *menschzentrierten (benutzerzentrierten) Designprozeß*?

Benutzen Sie gerne eine *Übersichtsgraphik*.

Nennen Sie mindestens ein *Beispiel* für einen menschzentrierten Designprozeß.

2 Aufgabe: Usability, Modelle

2.1 Affordanzen

Was versteht man unter *Affordanzen* (Affordances)?

Erläutern Sie den Begriff an *Beispielen*.

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

2.2 Gebrauchstauglichkeit

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

2.3 Interaktionsstile

Was versteht man unter dem Interaktionsstil der *Direkten Manipulation*?

Geben Sie ein *Beispiel* für Direkte Manipulation an.

Diskutieren Sie kurz *Vorteile* und *Grenzen* der Direkten Manipulation.

3 Aufgabe: Contextual Design: Analyse

3.1 Schritte

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

Nennen und *erläutern* Sie diese Schritte kurz.

3.2 Affinitätsdiagramme

Was versteht man unter *Affinitätsdiagrammen*?

Wie sind sie *strukturiert*?

Wie geht man bei der Erstellung *vor*?

3.3 Modellierung

Im Abschnitt “Designprozesse” der Vorlesung haben wir verschiedene Teilaspekte der Analyse kennengelernt. Im Contextual Design werden fünf verschiedene *Modelltypen* benutzt, um die beobachteten Aspekte der Arbeit darzustellen.

Ordnen Sie diese 5 Modelltypen den unten genannten Teilaspekten der Analyse *zu* (Mehrfache oder keine Zuordnung möglich).

Diskutieren Sie, ob alle *wesentlichen Aspekte* der Analyse mit den Modellen des Contextual Designs abgedeckt sind. Wo sehen Sie ggf. *Defizite*?

<i>Analyse</i>	<i>Modell(e) des Contextual Designs</i>
Kontextanalyse	_____
Organisationsanalyse	_____
Benutzeranalyse	_____
Aufgabenanalyse	_____
Artefaktanalyse	_____

4 Aufgabe: Contextual Design: Gestaltung

4.1 Durchführung

Sie haben in der Übung einige Schritte des Contextual Designs selbst durchgeführt.

Beschreiben Sie kurz, welches Thema Sie analysiert und neu gestaltet haben.

Geben Sie eine eigene kurze, eigene *Einschätzung*, ob der Prozeß hilfreich bei der Entwicklung interaktiver Software ist. Wenn ja, *warum*? Wenn nein, *warum nicht*?

4.2 Storyboard

Was versteht man im Contextual Design unter *Storyboards*?

Wozu dienen sie?

Wie werden sie erstellt?

4.3 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

Klausur “Medieninformatik II”

Universität Hildesheim – SoSe 2015 – Dr. Jörg Cassens – 20.07.2015

Name _____

Vorname _____

Matrikelnummer _____

Studiengang _____ Semester _____

Abschnitt Bachelor Master

Prüfungsgebiet Im LSF gewählt, sonst MI

Unterschrift _____

Tarnname (Aushang) Searle ID 2

Ablauf der Prüfung (Bitte aufmerksam lesen)

Füllen Sie *zuerst* die persönlichen Angaben auf dem Deckblatt aus. 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: Designprozesse

1.1 Prototypen

Beschreiben Sie die Begriffe *vertikaler* und *horizontaler Prototyp*.

1.2 Personas

Was versteht man unter *Personas*?

Was sind *charakteristische Inhalte*?

Welche *Typen* von *Personas* kennen Sie?

1.3 Menschzentrierte Designprozesse

Was versteht man unter einem *menschzentrierten (benutzerzentrierten) Designprozeß*?

Benutzen Sie gerne eine *Übersichtsgraphik*.

Nennen Sie mindestens ein *Beispiel* für einen menschzentrierten Designprozeß.

2 Aufgabe: Usability, Modelle

2.1 Affordanzen

Was versteht man unter *Affordanzen* (Affordances)?

Erläutern Sie den Begriff an *Beispielen*.

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

2.2 Gebrauchstauglichkeit

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

2.3 Interaktionsstile

Was versteht man unter dem Interaktionsstil der *Direkten Manipulation*?

Geben Sie ein *Beispiel* für Direkte Manipulation an.

Diskutieren Sie kurz *Vorteile* und *Grenzen* der Direkten Manipulation.

3 Aufgabe: Contextual Design: Analyse

3.1 Schritte

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

Nennen und *erläutern* Sie diese Schritte kurz.

3.2 Affinitätsdiagramme

Was versteht man unter *Affinitätsdiagrammen*?

Wie sind sie *strukturiert*?

Wie geht man bei der Erstellung *vor*?

3.3 Modellierung

Im Abschnitt “Designprozesse” der Vorlesung haben wir verschiedene Teilaspekte der Analyse kennengelernt. Im Contextual Design werden fünf verschiedene *Modelltypen* benutzt, um die beobachteten Aspekte der Arbeit darzustellen.

Ordnen Sie diese 5 Modelltypen den unten genannten Teilaspekten der Analyse *zu* (Mehrfache oder keine Zuordnung möglich).

Diskutieren Sie, ob alle *wesentlichen Aspekte* der Analyse mit den Modellen des Contextual Designs abgedeckt sind. Wo sehen Sie ggf. *Defizite*?

<i>Analyse</i>	<i>Modell(e) des Contextual Designs</i>
Kontextanalyse	_____
Organisationsanalyse	_____
Benutzeranalyse	_____
Aufgabenanalyse	_____
Artefaktanalyse	_____

4 Aufgabe: Contextual Design: Gestaltung

4.1 Durchführung

Sie haben in der Übung einige Schritte des Contextual Designs selbst durchgeführt.

Beschreiben Sie kurz, welches Thema Sie analysiert und neu gestaltet haben.

Geben Sie eine eigene kurze, eigene *Einschätzung*, ob der Prozeß hilfreich bei der Entwicklung interaktiver Software ist. Wenn ja, *warum*? Wenn nein, *warum nicht*?

4.2 Storyboard

Was versteht man im Contextual Design unter *Storyboards*?

Wozu dienen sie?

Wie werden sie erstellt?

4.3 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

Klausur “Medieninformatik II”

Universität Hildesheim – SoSe 2015 – Dr. Jörg Cassens – 20.07.2015

Name _____

Vorname _____

Matrikelnummer _____

Studiengang _____ Semester _____

Abschnitt Bachelor Master

Prüfungsgebiet Im LSF gewählt, sonst MI

Unterschrift _____

Tarnname (Aushang) Weizenbaum ID 3

Ablauf der Prüfung (Bitte aufmerksam lesen)

Füllen Sie *zuerst* die persönlichen Angaben auf dem Deckblatt aus. 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: Designprozesse

1.1 Prototypen

Beschreiben Sie die Begriffe *vertikaler* und *horizontaler Prototyp*.

1.2 Personas

Was versteht man unter *Personas*?

Was sind *charakteristische Inhalte*?

Welche *Typen* von *Personas* kennen Sie?

1.3 Menschzentrierte Designprozesse

Was versteht man unter einem *menschzentrierten (benutzerzentrierten) Designprozeß*?

Benutzen Sie gerne eine *Übersichtsgraphik*.

Nennen Sie mindestens ein *Beispiel* für einen menschzentrierten Designprozeß.

2 Aufgabe: Usability, Modelle

2.1 Affordanzen

Was versteht man unter *Affordanzen* (Affordances)?

Erläutern Sie den Begriff an *Beispielen*.

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

2.2 Gebrauchstauglichkeit

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

2.3 Interaktionsstile

Was versteht man unter dem Interaktionsstil der *Direkten Manipulation*?

Geben Sie ein *Beispiel* für Direkte Manipulation an.

Diskutieren Sie kurz *Vorteile* und *Grenzen* der Direkten Manipulation.

3 Aufgabe: Contextual Design: Analyse

3.1 Schritte

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

Nennen und *erläutern* Sie diese Schritte kurz.

3.2 Affinitätsdiagramme

Was versteht man unter *Affinitätsdiagrammen*?

Wie sind sie *strukturiert*?

Wie geht man bei der Erstellung *vor*?

3.3 Modellierung

Im Abschnitt “Designprozesse” der Vorlesung haben wir verschiedene Teilaspekte der Analyse kennengelernt. Im Contextual Design werden fünf verschiedene *Modelltypen* benutzt, um die beobachteten Aspekte der Arbeit darzustellen.

Ordnen Sie diese 5 Modelltypen den unten genannten Teilaspekten der Analyse *zu* (Mehrfache oder keine Zuordnung möglich).

Diskutieren Sie, ob alle *wesentlichen Aspekte* der Analyse mit den Modellen des Contextual Designs abgedeckt sind. Wo sehen Sie ggf. *Defizite*?

<i>Analyse</i>	<i>Modell(e) des Contextual Designs</i>
Kontextanalyse	_____
Organisationsanalyse	_____
Benutzeranalyse	_____
Aufgabenanalyse	_____
Artefaktanalyse	_____

4 Aufgabe: Contextual Design: Gestaltung

4.1 Durchführung

Sie haben in der Übung einige Schritte des Contextual Designs selbst durchgeführt.

Beschreiben Sie kurz, welches Thema Sie analysiert und neu gestaltet haben.

Geben Sie eine eigene kurze, eigene *Einschätzung*, ob der Prozeß hilfreich bei der Entwicklung interaktiver Software ist. Wenn ja, *warum*? Wenn nein, *warum nicht*?

4.2 Storyboard

Was versteht man im Contextual Design unter *Storyboards*?

Wozu dienen sie?

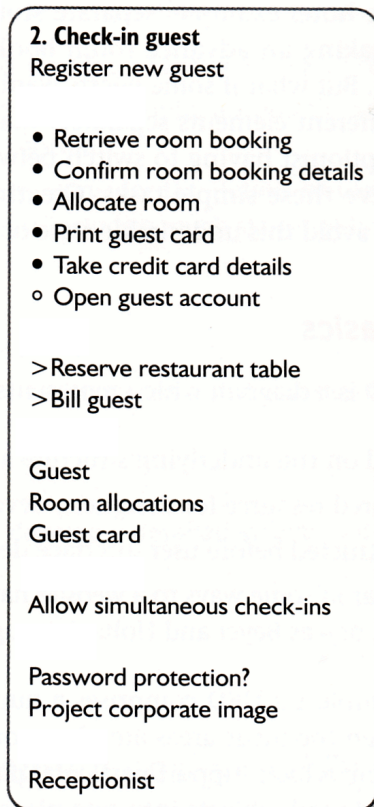
Wie werden sie erstellt?

4.3 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

Bewertungsbogen

Aufgabe 1

Punkte Aufgabe 1 _____

Aufgabe 2

Punkte Aufgabe 2 _____

Aufgabe 3

Punkte Aufgabe 3 _____

Aufgabe 4

Punkte Aufgabe 4 _____

_____ Datum _____ Prüfer Gesamtpunkte _____

_____ Datum _____ Zweitprüfer Note _____

Klausur “Medieninformatik II”

Universität Hildesheim – SoSe 2015 – Dr. Jörg Cassens – 20.07.2015

Name _____

Vorname _____

Matrikelnummer _____

Studiengang _____ Semester _____

Abschnitt Bachelor Master

Prüfungsgebiet Im LSF gewählt, sonst MI

Unterschrift _____

Tarnname (Aushang) Rumelhart ID 4

Ablauf der Prüfung (Bitte aufmerksam lesen)

Füllen Sie *zuerst* die persönlichen Angaben auf dem Deckblatt aus. 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: Designprozesse

1.1 Prototypen

Beschreiben Sie die Begriffe *vertikaler* und *horizontaler Prototyp*.

1.2 Personas

Was versteht man unter *Personas*?

Was sind *charakteristische Inhalte*?

Welche *Typen* von *Personas* kennen Sie?

1.3 Menschzentrierte Designprozesse

Was versteht man unter einem *menschzentrierten (benutzerzentrierten) Designprozeß*?

Benutzen Sie gerne eine *Übersichtsgraphik*.

Nennen Sie mindestens ein *Beispiel* für einen menschzentrierten Designprozeß.

2 Aufgabe: Usability, Modelle

2.1 Affordanzen

Was versteht man unter *Affordanzen* (Affordances)?

Erläutern Sie den Begriff an *Beispielen*.

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

2.2 Gebrauchstauglichkeit

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

2.3 Interaktionsstile

Was versteht man unter dem Interaktionsstil der *Direkten Manipulation*?

Geben Sie ein *Beispiel* für Direkte Manipulation an.

Diskutieren Sie kurz *Vorteile* und *Grenzen* der Direkten Manipulation.

3 Aufgabe: Contextual Design: Analyse

3.1 Schritte

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

Nennen und *erläutern* Sie diese Schritte kurz.

3.2 Affinitätsdiagramme

Was versteht man unter *Affinitätsdiagrammen*?

Wie sind sie *strukturiert*?

Wie geht man bei der Erstellung *vor*?

3.3 Modellierung

Im Abschnitt “Designprozesse” der Vorlesung haben wir verschiedene Teilaspekte der Analyse kennengelernt. Im Contextual Design werden fünf verschiedene *Modelltypen* benutzt, um die beobachteten Aspekte der Arbeit darzustellen.

Ordnen Sie diese 5 Modelltypen den unten genannten Teilaspekten der Analyse *zu* (Mehrfache oder keine Zuordnung möglich).

Diskutieren Sie, ob alle *wesentlichen Aspekte* der Analyse mit den Modellen des Contextual Designs abgedeckt sind. Wo sehen Sie ggf. *Defizite*?

<i>Analyse</i>	<i>Modell(e) des Contextual Designs</i>
Kontextanalyse	_____
Organisationsanalyse	_____
Benutzeranalyse	_____
Aufgabenanalyse	_____
Artefaktanalyse	_____

4 Aufgabe: Contextual Design: Gestaltung

4.1 Durchführung

Sie haben in der Übung einige Schritte des Contextual Designs selbst durchgeführt.

Beschreiben Sie kurz, welches Thema Sie analysiert und neu gestaltet haben.

Geben Sie eine eigene kurze, eigene *Einschätzung*, ob der Prozeß hilfreich bei der Entwicklung interaktiver Software ist. Wenn ja, *warum*? Wenn nein, *warum nicht*?

4.2 Storyboard

Was versteht man im Contextual Design unter *Storyboards*?

Wozu dienen sie?

Wie werden sie erstellt?

4.3 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

Bewertungsbogen

Aufgabe 1

Punkte Aufgabe 1 _____

Aufgabe 2

Punkte Aufgabe 2 _____

Aufgabe 3

Punkte Aufgabe 3 _____

Aufgabe 4

Punkte Aufgabe 4 _____

_____ Datum _____ Prüfer

Gesamtpunkte _____

_____ Datum _____ Zweitprüfer

Note _____

Klausur “Medieninformatik II”

Universität Hildesheim – SoSe 2015 – Dr. Jörg Cassens – 20.07.2015

Name _____

Vorname _____

Matrikelnummer _____

Studiengang _____ Semester _____

Abschnitt Bachelor Master

Prüfungsgebiet Im LSF gewählt, sonst MI

Unterschrift _____

Tarnname (Aushang) Turing ID 5

Ablauf der Prüfung (Bitte aufmerksam lesen)

Füllen Sie *zuerst* die persönlichen Angaben auf dem Deckblatt aus. 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: Designprozesse

1.1 Prototypen

Beschreiben Sie die Begriffe *vertikaler* und *horizontaler Prototyp*.

1.2 Personas

Was versteht man unter *Personas*?

Was sind *charakteristische Inhalte*?

Welche *Typen* von *Personas* kennen Sie?

1.3 Menschzentrierte Designprozesse

Was versteht man unter einem *menschzentrierten (benutzerzentrierten) Designprozeß*?

Benutzen Sie gerne eine *Übersichtsgraphik*.

Nennen Sie mindestens ein *Beispiel* für einen menschzentrierten Designprozeß.

2 Aufgabe: Usability, Modelle

2.1 Affordanzen

Was versteht man unter *Affordanzen* (Affordances)?

Erläutern Sie den Begriff an *Beispielen*.

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

2.2 Gebrauchstauglichkeit

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

2.3 Interaktionsstile

Was versteht man unter dem Interaktionsstil der *Direkten Manipulation*?

Geben Sie ein *Beispiel* für Direkte Manipulation an.

Diskutieren Sie kurz *Vorteile* und *Grenzen* der Direkten Manipulation.

3 Aufgabe: Contextual Design: Analyse

3.1 Schritte

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

Nennen und *erläutern* Sie diese Schritte kurz.

3.2 Affinitätsdiagramme

Was versteht man unter *Affinitätsdiagrammen*?

Wie sind sie *strukturiert*?

Wie geht man bei der Erstellung *vor*?

3.3 Modellierung

Im Abschnitt “Designprozesse” der Vorlesung haben wir verschiedene Teilaspekte der Analyse kennengelernt. Im Contextual Design werden fünf verschiedene *Modelltypen* benutzt, um die beobachteten Aspekte der Arbeit darzustellen.

Ordnen Sie diese 5 Modelltypen den unten genannten Teilaspekten der Analyse *zu* (Mehrfache oder keine Zuordnung möglich).

Diskutieren Sie, ob alle *wesentlichen Aspekte* der Analyse mit den Modellen des Contextual Designs abgedeckt sind. Wo sehen Sie ggf. *Defizite*?

<i>Analyse</i>	<i>Modell(e) des Contextual Designs</i>
Kontextanalyse	_____
Organisationsanalyse	_____
Benutzeranalyse	_____
Aufgabenanalyse	_____
Artefaktanalyse	_____

4 Aufgabe: Contextual Design: Gestaltung

4.1 Durchführung

Sie haben in der Übung einige Schritte des Contextual Designs selbst durchgeführt.

Beschreiben Sie kurz, welches Thema Sie analysiert und neu gestaltet haben.

Geben Sie eine eigene kurze, eigene *Einschätzung*, ob der Prozeß hilfreich bei der Entwicklung interaktiver Software ist. Wenn ja, *warum*? Wenn nein, *warum nicht*?

4.2 Storyboard

Was versteht man im Contextual Design unter *Storyboards*?

Wozu dienen sie?

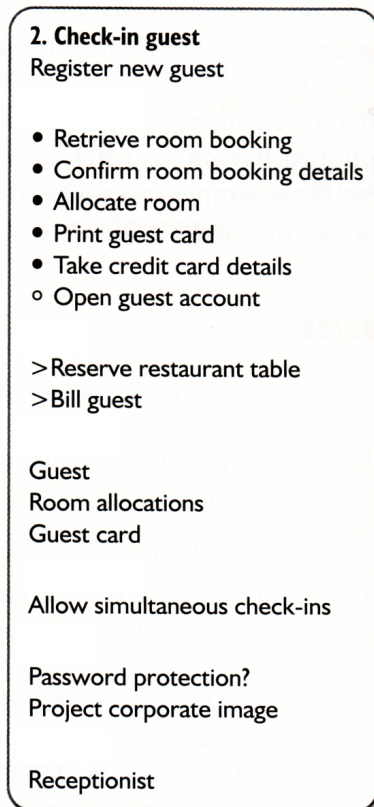
Wie werden sie erstellt?

4.3 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

Bewertungsbogen

Aufgabe 1

Punkte Aufgabe 1 _____

Aufgabe 2

Punkte Aufgabe 2 _____

Aufgabe 3

Punkte Aufgabe 3 _____

Aufgabe 4

Punkte Aufgabe 4 _____

_____ Datum _____ Prüfer

Gesamtpunkte _____

_____ Datum _____ Zweitprüfer

Note _____

Klausur “Medieninformatik II”

Universität Hildesheim – SoSe 2015 – Dr. Jörg Cassens – 20.07.2015

Name _____

Vorname _____

Matrikelnummer _____

Studiengang _____ Semester _____

Abschnitt Bachelor Master

Prüfungsgebiet Im LSF gewählt, sonst MI

Unterschrift _____

Tarnname (Aushang) Norvig ID 6

Ablauf der Prüfung (Bitte aufmerksam lesen)

Füllen Sie *zuerst* die persönlichen Angaben auf dem Deckblatt aus. 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: Designprozesse

1.1 Prototypen

Beschreiben Sie die Begriffe *vertikaler* und *horizontaler Prototyp*.

1.2 Personas

Was versteht man unter *Personas*?

Was sind *charakteristische Inhalte*?

Welche *Typen* von *Personas* kennen Sie?

1.3 Menschzentrierte Designprozesse

Was versteht man unter einem *menschzentrierten (benutzerzentrierten) Designprozeß*?

Benutzen Sie gerne eine *Übersichtsgraphik*.

Nennen Sie mindestens ein *Beispiel* für einen menschzentrierten Designprozeß.

2 Aufgabe: Usability, Modelle

2.1 Affordanzen

Was versteht man unter *Affordanzen* (Affordances)?

Erläutern Sie den Begriff an *Beispielen*.

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

2.2 Gebrauchstauglichkeit

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

2.3 Interaktionsstile

Was versteht man unter dem Interaktionsstil der *Direkten Manipulation*?

Geben Sie ein *Beispiel* für Direkte Manipulation an.

Diskutieren Sie kurz *Vorteile* und *Grenzen* der Direkten Manipulation.

3 Aufgabe: Contextual Design: Analyse

3.1 Schritte

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

Nennen und *erläutern* Sie diese Schritte kurz.

3.2 Affinitätsdiagramme

Was versteht man unter *Affinitätsdiagrammen*?

Wie sind sie *strukturiert*?

Wie geht man bei der Erstellung *vor*?

3.3 Modellierung

Im Abschnitt “Designprozesse” der Vorlesung haben wir verschiedene Teilaspekte der Analyse kennengelernt. Im Contextual Design werden fünf verschiedene *Modelltypen* benutzt, um die beobachteten Aspekte der Arbeit darzustellen.

Ordnen Sie diese 5 Modelltypen den unten genannten Teilaspekten der Analyse *zu* (Mehrfache oder keine Zuordnung möglich).

Diskutieren Sie, ob alle *wesentlichen Aspekte* der Analyse mit den Modellen des Contextual Designs abgedeckt sind. Wo sehen Sie ggf. *Defizite*?

<i>Analyse</i>	<i>Modell(e) des Contextual Designs</i>
Kontextanalyse	_____
Organisationsanalyse	_____
Benutzeranalyse	_____
Aufgabenanalyse	_____
Artefaktanalyse	_____

4 Aufgabe: Contextual Design: Gestaltung

4.1 Durchführung

Sie haben in der Übung einige Schritte des Contextual Designs selbst durchgeführt.

Beschreiben Sie kurz, welches Thema Sie analysiert und neu gestaltet haben.

Geben Sie eine eigene kurze, eigene *Einschätzung*, ob der Prozeß hilfreich bei der Entwicklung interaktiver Software ist. Wenn ja, *warum*? Wenn nein, *warum nicht*?

4.2 Storyboard

Was versteht man im Contextual Design unter *Storyboards*?

Wozu dienen sie?

Wie werden sie erstellt?

4.3 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

Bewertungsbogen

Aufgabe 1

Punkte Aufgabe 1 _____

Aufgabe 2

Punkte Aufgabe 2 _____

Aufgabe 3

Punkte Aufgabe 3 _____

Aufgabe 4

Punkte Aufgabe 4 _____

_____ Datum _____ Prüfer

Gesamtpunkte _____

_____ Datum _____ Zweitprüfer

Note _____

Klausur “Medieninformatik II”

Universität Hildesheim – SoSe 2015 – Dr. Jörg Cassens – 20.07.2015

Name _____

Vorname _____

Matrikelnummer _____

Studiengang _____ Semester _____

Abschnitt Bachelor Master

Prüfungsgebiet Im LSF gewählt, sonst MI

Unterschrift _____

Tarnname (Aushang) Winograd ID 7

Ablauf der Prüfung (Bitte aufmerksam lesen)

Füllen Sie *zuerst* die persönlichen Angaben auf dem Deckblatt aus. 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: Designprozesse

1.1 Prototypen

Beschreiben Sie die Begriffe *vertikaler* und *horizontaler Prototyp*.

1.2 Personas

Was versteht man unter *Personas*?

Was sind *charakteristische Inhalte*?

Welche *Typen* von *Personas* kennen Sie?

1.3 Menschzentrierte Designprozesse

Was versteht man unter einem *menschzentrierten (benutzerzentrierten) Designprozeß*?

Benutzen Sie gerne eine *Übersichtsgraphik*.

Nennen Sie mindestens ein *Beispiel* für einen menschzentrierten Designprozeß.

2 Aufgabe: Usability, Modelle

2.1 Affordanzen

Was versteht man unter *Affordanzen* (Affordances)?

Erläutern Sie den Begriff an *Beispielen*.

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

2.2 Gebrauchstauglichkeit

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

2.3 Interaktionsstile

Was versteht man unter dem Interaktionsstil der *Direkten Manipulation*?

Geben Sie ein *Beispiel* für Direkte Manipulation an.

Diskutieren Sie kurz *Vorteile* und *Grenzen* der Direkten Manipulation.

3 Aufgabe: Contextual Design: Analyse

3.1 Schritte

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

Nennen und *erläutern* Sie diese Schritte kurz.

3.2 Affinitätsdiagramme

Was versteht man unter *Affinitätsdiagrammen*?

Wie sind sie *strukturiert*?

Wie geht man bei der Erstellung *vor*?

3.3 Modellierung

Im Abschnitt “Designprozesse” der Vorlesung haben wir verschiedene Teilaspekte der Analyse kennengelernt. Im Contextual Design werden fünf verschiedene *Modelltypen* benutzt, um die beobachteten Aspekte der Arbeit darzustellen.

Ordnen Sie diese 5 Modelltypen den unten genannten Teilaspekten der Analyse *zu* (Mehrfache oder keine Zuordnung möglich).

Diskutieren Sie, ob alle *wesentlichen Aspekte* der Analyse mit den Modellen des Contextual Designs abgedeckt sind. Wo sehen Sie ggf. *Defizite*?

<i>Analyse</i>	<i>Modell(e) des Contextual Designs</i>
Kontextanalyse	_____
Organisationsanalyse	_____
Benutzeranalyse	_____
Aufgabenanalyse	_____
Artefaktanalyse	_____

4 Aufgabe: Contextual Design: Gestaltung

4.1 Durchführung

Sie haben in der Übung einige Schritte des Contextual Designs selbst durchgeführt.

Beschreiben Sie kurz, welches Thema Sie analysiert und neu gestaltet haben.

Geben Sie eine eigene kurze, eigene *Einschätzung*, ob der Prozeß hilfreich bei der Entwicklung interaktiver Software ist. Wenn ja, *warum*? Wenn nein, *warum nicht*?

4.2 Storyboard

Was versteht man im Contextual Design unter *Storyboards*?

Wozu dienen sie?

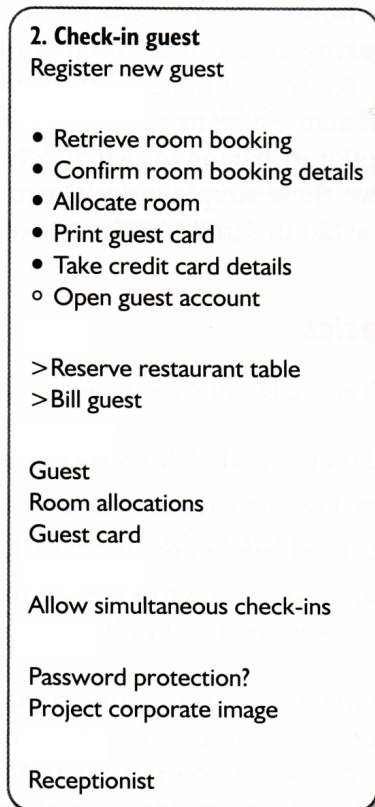
Wie werden sie erstellt?

4.3 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

Bewertungsbogen

Aufgabe 1

Punkte Aufgabe 1 _____

Aufgabe 2

Punkte Aufgabe 2 _____

Aufgabe 3

Punkte Aufgabe 3 _____

Aufgabe 4

Punkte Aufgabe 4 _____

_____ Datum _____ Prüfer

Gesamtpunkte _____

_____ Datum _____ Zweitprüfer

Note _____

Klausur “Medieninformatik II”

Universität Hildesheim – SoSe 2015 – Dr. Jörg Cassens – 20.07.2015

Name _____

Vorname _____

Matrikelnummer _____

Studiengang _____ Semester _____

Abschnitt Bachelor Master

Prüfungsgebiet Im LSF gewählt, sonst MI

Unterschrift _____

Tarnname (Aushang) Engelbart ID 8

Ablauf der Prüfung (Bitte aufmerksam lesen)

Füllen Sie *zuerst* die persönlichen Angaben auf dem Deckblatt aus. 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: Designprozesse

1.1 Prototypen

Beschreiben Sie die Begriffe *vertikaler* und *horizontaler Prototyp*.

1.2 Personas

Was versteht man unter *Personas*?

Was sind *charakteristische Inhalte*?

Welche *Typen* von *Personas* kennen Sie?

1.3 Menschzentrierte Designprozesse

Was versteht man unter einem *menschzentrierten (benutzerzentrierten) Designprozeß*?

Benutzen Sie gerne eine *Übersichtsgraphik*.

Nennen Sie mindestens ein *Beispiel* für einen menschzentrierten Designprozeß.

2 Aufgabe: Usability, Modelle

2.1 Affordanzen

Was versteht man unter *Affordanzen* (Affordances)?

Erläutern Sie den Begriff an *Beispielen*.

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

2.2 Gebrauchstauglichkeit

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

2.3 Interaktionsstile

Was versteht man unter dem Interaktionsstil der *Direkten Manipulation*?

Geben Sie ein *Beispiel* für Direkte Manipulation an.

Diskutieren Sie kurz *Vorteile* und *Grenzen* der Direkten Manipulation.

3 Aufgabe: Contextual Design: Analyse

3.1 Schritte

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

Nennen und *erläutern* Sie diese Schritte kurz.

3.2 Affinitätsdiagramme

Was versteht man unter *Affinitätsdiagrammen*?

Wie sind sie *strukturiert*?

Wie geht man bei der Erstellung *vor*?

3.3 Modellierung

Im Abschnitt “Designprozesse” der Vorlesung haben wir verschiedene Teilaspekte der Analyse kennengelernt. Im Contextual Design werden fünf verschiedene *Modelltypen* benutzt, um die beobachteten Aspekte der Arbeit darzustellen.

Ordnen Sie diese 5 Modelltypen den unten genannten Teilaspekten der Analyse *zu* (Mehrfache oder keine Zuordnung möglich).

Diskutieren Sie, ob alle *wesentlichen Aspekte* der Analyse mit den Modellen des Contextual Designs abgedeckt sind. Wo sehen Sie ggf. *Defizite*?

<i>Analyse</i>	<i>Modell(e) des Contextual Designs</i>
Kontextanalyse	_____
Organisationsanalyse	_____
Benutzeranalyse	_____
Aufgabenanalyse	_____
Artefaktanalyse	_____

4 Aufgabe: Contextual Design: Gestaltung

4.1 Durchführung

Sie haben in der Übung einige Schritte des Contextual Designs selbst durchgeführt.

Beschreiben Sie kurz, welches Thema Sie analysiert und neu gestaltet haben.

Geben Sie eine eigene kurze, eigene *Einschätzung*, ob der Prozeß hilfreich bei der Entwicklung interaktiver Software ist. Wenn ja, *warum*? Wenn nein, *warum nicht*?

4.2 Storyboard

Was versteht man im Contextual Design unter *Storyboards*?

Wozu dienen sie?

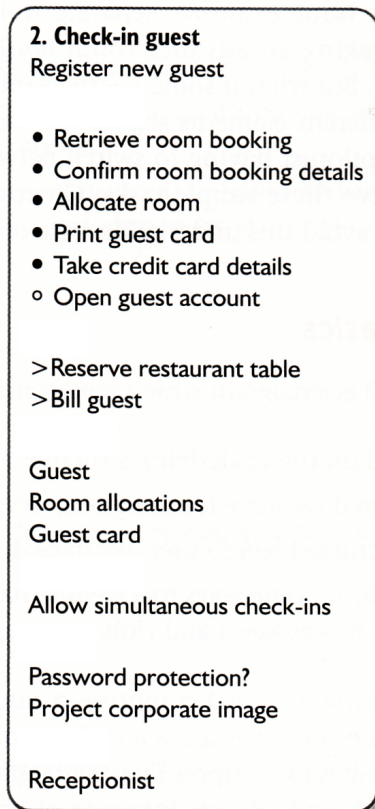
Wie werden sie erstellt?

4.3 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

Bewertungsbogen

Aufgabe 1

Punkte Aufgabe 1 _____

Aufgabe 2

Punkte Aufgabe 2 _____

Aufgabe 3

Punkte Aufgabe 3 _____

Aufgabe 4

Punkte Aufgabe 4 _____

_____ Datum _____ Prüfer

Gesamtpunkte _____

_____ Datum _____ Zweitprüfer

Note _____

Klausur “Medieninformatik II”

Universität Hildesheim – SoSe 2015 – Dr. Jörg Cassens – 20.07.2015

Name _____

Vorname _____

Matrikelnummer _____

Studiengang _____ Semester _____

Abschnitt Bachelor Master

Prüfungsgebiet Im LSF gewählt, sonst MI

Unterschrift _____

Tarnname (Aushang) Pearl ID 9

Ablauf der Prüfung (Bitte aufmerksam lesen)

Füllen Sie *zuerst* die persönlichen Angaben auf dem Deckblatt aus. 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: Designprozesse

1.1 Prototypen

Beschreiben Sie die Begriffe *vertikaler* und *horizontaler Prototyp*.

1.2 Personas

Was versteht man unter *Personas*?

Was sind *charakteristische Inhalte*?

Welche *Typen* von *Personas* kennen Sie?

1.3 Menschzentrierte Designprozesse

Was versteht man unter einem *menschzentrierten (benutzerzentrierten) Designprozeß*?

Benutzen Sie gerne eine *Übersichtsgraphik*.

Nennen Sie mindestens ein *Beispiel* für einen menschzentrierten Designprozeß.

2 Aufgabe: Usability, Modelle

2.1 Affordanzen

Was versteht man unter *Affordanzen* (Affordances)?

Erläutern Sie den Begriff an *Beispielen*.

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

2.2 Gebrauchstauglichkeit

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

2.3 Interaktionsstile

Was versteht man unter dem Interaktionsstil der *Direkten Manipulation*?

Geben Sie ein *Beispiel* für Direkte Manipulation an.

Diskutieren Sie kurz *Vorteile* und *Grenzen* der Direkten Manipulation.

3 Aufgabe: Contextual Design: Analyse

3.1 Schritte

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

Nennen und *erläutern* Sie diese Schritte kurz.

3.2 Affinitätsdiagramme

Was versteht man unter *Affinitätsdiagrammen*?

Wie sind sie *strukturiert*?

Wie geht man bei der Erstellung *vor*?

3.3 Modellierung

Im Abschnitt “Designprozesse” der Vorlesung haben wir verschiedene Teilaspekte der Analyse kennengelernt. Im Contextual Design werden fünf verschiedene *Modelltypen* benutzt, um die beobachteten Aspekte der Arbeit darzustellen.

Ordnen Sie diese 5 Modelltypen den unten genannten Teilaspekten der Analyse *zu* (Mehrfache oder keine Zuordnung möglich).

Diskutieren Sie, ob alle *wesentlichen Aspekte* der Analyse mit den Modellen des Contextual Designs abgedeckt sind. Wo sehen Sie ggf. *Defizite*?

<i>Analyse</i>	<i>Modell(e) des Contextual Designs</i>
Kontextanalyse	_____
Organisationsanalyse	_____
Benutzeranalyse	_____
Aufgabenanalyse	_____
Artefaktanalyse	_____

4 Aufgabe: Contextual Design: Gestaltung

4.1 Durchführung

Sie haben in der Übung einige Schritte des Contextual Designs selbst durchgeführt.

Beschreiben Sie kurz, welches Thema Sie analysiert und neu gestaltet haben.

Geben Sie eine eigene kurze, eigene *Einschätzung*, ob der Prozeß hilfreich bei der Entwicklung interaktiver Software ist. Wenn ja, *warum*? Wenn nein, *warum nicht*?

4.2 Storyboard

Was versteht man im Contextual Design unter *Storyboards*?

Wozu dienen sie?

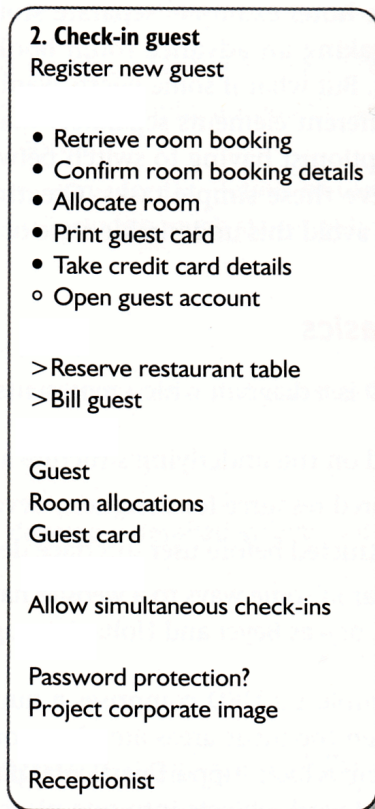
Wie werden sie erstellt?

4.3 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

Bewertungsbogen

Aufgabe 1

Punkte Aufgabe 1 _____

Aufgabe 2

Punkte Aufgabe 2 _____

Aufgabe 3

Punkte Aufgabe 3 _____

Aufgabe 4

Punkte Aufgabe 4 _____

_____ Datum _____ Prüfer Gesamtpunkte _____

_____ Datum _____ Zweitprüfer Note _____

Klausur “Medieninformatik II”

Universität Hildesheim – SoSe 2015 – Dr. Jörg Cassens – 20.07.2015

Name _____

Vorname _____

Matrikelnummer _____

Studiengang _____ Semester _____

Abschnitt Bachelor Master

Prüfungsgebiet Im LSF gewählt, sonst MI

Unterschrift _____

Tarnname (Aushang) Schank ID 10

Ablauf der Prüfung (Bitte aufmerksam lesen)

Füllen Sie *zuerst* die persönlichen Angaben auf dem Deckblatt aus. 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: Designprozesse

1.1 Prototypen

Beschreiben Sie die Begriffe *vertikaler* und *horizontaler Prototyp*.

1.2 Personas

Was versteht man unter *Personas*?

Was sind *charakteristische Inhalte*?

Welche *Typen* von *Personas* kennen Sie?

1.3 Menschzentrierte Designprozesse

Was versteht man unter einem *menschzentrierten (benutzerzentrierten) Designprozeß*?

Benutzen Sie gerne eine *Übersichtsgraphik*.

Nennen Sie mindestens ein *Beispiel* für einen menschzentrierten Designprozeß.

2 Aufgabe: Usability, Modelle

2.1 Affordanzen

Was versteht man unter *Affordanzen* (Affordances)?

Erläutern Sie den Begriff an *Beispielen*.

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

2.2 Gebrauchstauglichkeit

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

2.3 Interaktionsstile

Was versteht man unter dem Interaktionsstil der *Direkten Manipulation*?

Geben Sie ein *Beispiel* für Direkte Manipulation an.

Diskutieren Sie kurz *Vorteile* und *Grenzen* der Direkten Manipulation.

3 Aufgabe: Contextual Design: Analyse

3.1 Schritte

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

Nennen und *erläutern* Sie diese Schritte kurz.

3.2 Affinitätsdiagramme

Was versteht man unter *Affinitätsdiagrammen*?

Wie sind sie *strukturiert*?

Wie geht man bei der Erstellung *vor*?

3.3 Modellierung

Im Abschnitt “Designprozesse” der Vorlesung haben wir verschiedene Teilaspekte der Analyse kennengelernt. Im Contextual Design werden fünf verschiedene *Modelltypen* benutzt, um die beobachteten Aspekte der Arbeit darzustellen.

Ordnen Sie diese 5 Modelltypen den unten genannten Teilaspekten der Analyse *zu* (Mehrfache oder keine Zuordnung möglich).

Diskutieren Sie, ob alle *wesentlichen Aspekte* der Analyse mit den Modellen des Contextual Designs abgedeckt sind. Wo sehen Sie ggf. *Defizite*?

<i>Analyse</i>	<i>Modell(e) des Contextual Designs</i>
Kontextanalyse	_____
Organisationsanalyse	_____
Benutzeranalyse	_____
Aufgabenanalyse	_____
Artefaktanalyse	_____

4 Aufgabe: Contextual Design: Gestaltung

4.1 Durchführung

Sie haben in der Übung einige Schritte des Contextual Designs selbst durchgeführt.

Beschreiben Sie kurz, welches Thema Sie analysiert und neu gestaltet haben.

Geben Sie eine eigene kurze, eigene *Einschätzung*, ob der Prozeß hilfreich bei der Entwicklung interaktiver Software ist. Wenn ja, *warum*? Wenn nein, *warum nicht*?

4.2 Storyboard

Was versteht man im Contextual Design unter Storyboards?

Wozu dienen sie?

Wie werden sie erstellt?

4.3 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

Bewertungsbogen

Aufgabe 1

Punkte Aufgabe 1 _____

Aufgabe 2

Punkte Aufgabe 2 _____

Aufgabe 3

Punkte Aufgabe 3 _____

Aufgabe 4

Punkte Aufgabe 4 _____

_____ Datum _____ Prüfer

Gesamtpunkte _____

_____ Datum _____ Zweitprüfer

Note _____

Klausur “Medieninformatik II”

Universität Hildesheim – SoSe 2015 – Dr. Jörg Cassens – 20.07.2015

Name _____

Vorname _____

Matrikelnummer _____

Studiengang _____ Semester _____

Abschnitt Bachelor Master

Prüfungsgebiet Im LSF gewählt, sonst MI

Unterschrift _____

Tarnname (Aushang) Veloso ID 11

Ablauf der Prüfung (Bitte aufmerksam lesen)

Füllen Sie *zuerst* die persönlichen Angaben auf dem Deckblatt aus. 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: Designprozesse

1.1 Prototypen

Beschreiben Sie die Begriffe *vertikaler* und *horizontaler Prototyp*.

1.2 Personas

Was versteht man unter *Personas*?

Was sind *charakteristische Inhalte*?

Welche *Typen* von *Personas* kennen Sie?

1.3 Menschzentrierte Designprozesse

Was versteht man unter einem *menschzentrierten (benutzerzentrierten) Designprozeß*?

Benutzen Sie gerne eine *Übersichtsgraphik*.

Nennen Sie mindestens ein *Beispiel* für einen menschzentrierten Designprozeß.

2 Aufgabe: Usability, Modelle

2.1 Affordanzen

Was versteht man unter *Affordanzen* (Affordances)?

Erläutern Sie den Begriff an *Beispielen*.

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

2.2 Gebrauchstauglichkeit

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

2.3 Interaktionsstile

Was versteht man unter dem Interaktionsstil der *Direkten Manipulation*?

Geben Sie ein *Beispiel* für Direkte Manipulation an.

Diskutieren Sie kurz *Vorteile* und *Grenzen* der Direkten Manipulation.

3 Aufgabe: Contextual Design: Analyse

3.1 Schritte

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

Nennen und *erläutern* Sie diese Schritte kurz.

3.2 Affinitätsdiagramme

Was versteht man unter *Affinitätsdiagrammen*?

Wie sind sie *strukturiert*?

Wie geht man bei der Erstellung *vor*?

3.3 Modellierung

Im Abschnitt “Designprozesse” der Vorlesung haben wir verschiedene Teilaspekte der Analyse kennengelernt. Im Contextual Design werden fünf verschiedene *Modelltypen* benutzt, um die beobachteten Aspekte der Arbeit darzustellen.

Ordnen Sie diese 5 Modelltypen den unten genannten Teilaspekten der Analyse *zu* (Mehrfache oder keine Zuordnung möglich).

Diskutieren Sie, ob alle *wesentlichen Aspekte* der Analyse mit den Modellen des Contextual Designs abgedeckt sind. Wo sehen Sie ggf. *Defizite*?

<i>Analyse</i>	<i>Modell(e) des Contextual Designs</i>
Kontextanalyse	_____
Organisationsanalyse	_____
Benutzeranalyse	_____
Aufgabenanalyse	_____
Artefaktanalyse	_____

4 Aufgabe: Contextual Design: Gestaltung

4.1 Durchführung

Sie haben in der Übung einige Schritte des Contextual Designs selbst durchgeführt.

Beschreiben Sie kurz, welches Thema Sie analysiert und neu gestaltet haben.

Geben Sie eine eigene kurze, eigene *Einschätzung*, ob der Prozeß hilfreich bei der Entwicklung interaktiver Software ist. Wenn ja, *warum*? Wenn nein, *warum nicht*?

4.2 Storyboard

Was versteht man im Contextual Design unter *Storyboards*?

Wozu dienen sie?

Wie werden sie erstellt?

4.3 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

Bewertungsbogen

Aufgabe 1

Punkte Aufgabe 1 _____

Aufgabe 2

Punkte Aufgabe 2 _____

Aufgabe 3

Punkte Aufgabe 3 _____

Aufgabe 4

Punkte Aufgabe 4 _____

_____ Datum _____ Prüfer

Gesamtpunkte _____

_____ Datum _____ Zweitprüfer

Note _____

Klausur “Medieninformatik II”

Universität Hildesheim – SoSe 2015 – Dr. Jörg Cassens – 20.07.2015

Name _____

Vorname _____

Matrikelnummer _____

Studiengang _____ Semester _____

Abschnitt Bachelor Master

Prüfungsgebiet Im LSF gewählt, sonst MI

Unterschrift _____

Tarnname (Aushang) Hopfield ID 12

Ablauf der Prüfung (Bitte aufmerksam lesen)

Füllen Sie *zuerst* die persönlichen Angaben auf dem Deckblatt aus. 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: Designprozesse

1.1 Prototypen

Beschreiben Sie die Begriffe *vertikaler* und *horizontaler Prototyp*.

1.2 Personas

Was versteht man unter *Personas*?

Was sind *charakteristische Inhalte*?

Welche *Typen* von *Personas* kennen Sie?

1.3 Menschzentrierte Designprozesse

Was versteht man unter einem *menschzentrierten (benutzerzentrierten) Designprozeß*?

Benutzen Sie gerne eine *Übersichtsgraphik*.

Nennen Sie mindestens ein *Beispiel* für einen menschzentrierten Designprozeß.

2 Aufgabe: Usability, Modelle

2.1 Affordanzen

Was versteht man unter *Affordanzen* (Affordances)?

Erläutern Sie den Begriff an *Beispielen*.

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

2.2 Gebrauchstauglichkeit

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

2.3 Interaktionsstile

Was versteht man unter dem Interaktionsstil der *Direkten Manipulation*?

Geben Sie ein *Beispiel* für Direkte Manipulation an.

Diskutieren Sie kurz *Vorteile* und *Grenzen* der Direkten Manipulation.

3 Aufgabe: Contextual Design: Analyse

3.1 Schritte

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

Nennen und *erläutern* Sie diese Schritte kurz.

3.2 Affinitätsdiagramme

Was versteht man unter *Affinitätsdiagrammen*?

Wie sind sie *strukturiert*?

Wie geht man bei der Erstellung *vor*?

3.3 Modellierung

Im Abschnitt “Designprozesse” der Vorlesung haben wir verschiedene Teilaspekte der Analyse kennengelernt. Im Contextual Design werden fünf verschiedene *Modelltypen* benutzt, um die beobachteten Aspekte der Arbeit darzustellen.

Ordnen Sie diese 5 Modelltypen den unten genannten Teilaspekten der Analyse *zu* (Mehrfache oder keine Zuordnung möglich).

Diskutieren Sie, ob alle *wesentlichen Aspekte* der Analyse mit den Modellen des Contextual Designs abgedeckt sind. Wo sehen Sie ggf. *Defizite*?

<i>Analyse</i>	<i>Modell(e) des Contextual Designs</i>
Kontextanalyse	_____
Organisationsanalyse	_____
Benutzeranalyse	_____
Aufgabenanalyse	_____
Artefaktanalyse	_____

4 Aufgabe: Contextual Design: Gestaltung

4.1 Durchführung

Sie haben in der Übung einige Schritte des Contextual Designs selbst durchgeführt.

Beschreiben Sie kurz, welches Thema Sie analysiert und neu gestaltet haben.

Geben Sie eine eigene kurze, eigene *Einschätzung*, ob der Prozeß hilfreich bei der Entwicklung interaktiver Software ist. Wenn ja, *warum*? Wenn nein, *warum nicht*?

4.2 Storyboard

Was versteht man im Contextual Design unter *Storyboards*?

Wozu dienen sie?

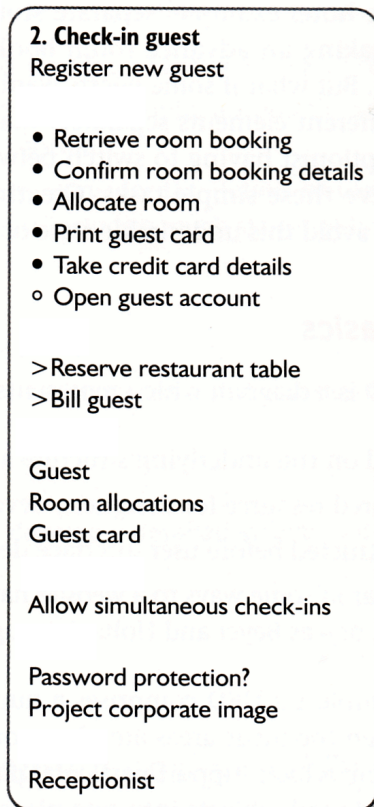
Wie werden sie erstellt?

4.3 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

Bewertungsbogen

Aufgabe 1

Punkte Aufgabe 1 _____

Aufgabe 2

Punkte Aufgabe 2 _____

Aufgabe 3

Punkte Aufgabe 3 _____

Aufgabe 4

Punkte Aufgabe 4 _____

_____ Datum _____ Prüfer

Gesamtpunkte _____

_____ Datum _____ Zweitprüfer

Note _____

Klausur “Medieninformatik II”

Universität Hildesheim – SoSe 2015 – Dr. Jörg Cassens – 20.07.2015

Name _____

Vorname _____

Matrikelnummer _____

Studiengang _____ Semester _____

Abschnitt Bachelor Master

Prüfungsgebiet Im LSF gewählt, sonst MI

Unterschrift _____

Tarnname (Aushang) Minsky ID 13

Ablauf der Prüfung (Bitte aufmerksam lesen)

Füllen Sie *zuerst* die persönlichen Angaben auf dem Deckblatt aus. 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: Designprozesse

1.1 Prototypen

Beschreiben Sie die Begriffe *vertikaler* und *horizontaler Prototyp*.

1.2 Personas

Was versteht man unter *Personas*?

Was sind *charakteristische Inhalte*?

Welche *Typen* von *Personas* kennen Sie?

1.3 Menschzentrierte Designprozesse

Was versteht man unter einem *menschzentrierten (benutzerzentrierten) Designprozeß*?

Benutzen Sie gerne eine *Übersichtsgraphik*.

Nennen Sie mindestens ein *Beispiel* für einen menschzentrierten Designprozeß.

2 Aufgabe: Usability, Modelle

2.1 Affordanzen

Was versteht man unter *Affordanzen* (Affordances)?

Erläutern Sie den Begriff an *Beispielen*.

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

2.2 Gebrauchstauglichkeit

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

2.3 Interaktionsstile

Was versteht man unter dem Interaktionsstil der *Direkten Manipulation*?

Geben Sie ein *Beispiel* für Direkte Manipulation an.

Diskutieren Sie kurz *Vorteile* und *Grenzen* der Direkten Manipulation.

3 Aufgabe: Contextual Design: Analyse

3.1 Schritte

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

Nennen und *erläutern* Sie diese Schritte kurz.

3.2 Affinitätsdiagramme

Was versteht man unter *Affinitätsdiagrammen*?

Wie sind sie *strukturiert*?

Wie geht man bei der Erstellung *vor*?

3.3 Modellierung

Im Abschnitt “Designprozesse” der Vorlesung haben wir verschiedene Teilaspekte der Analyse kennengelernt. Im Contextual Design werden fünf verschiedene *Modelltypen* benutzt, um die beobachteten Aspekte der Arbeit darzustellen.

Ordnen Sie diese 5 Modelltypen den unten genannten Teilaspekten der Analyse *zu* (Mehrfache oder keine Zuordnung möglich).

Diskutieren Sie, ob alle *wesentlichen Aspekte* der Analyse mit den Modellen des Contextual Designs abgedeckt sind. Wo sehen Sie ggf. *Defizite*?

<i>Analyse</i>	<i>Modell(e) des Contextual Designs</i>
Kontextanalyse	_____
Organisationsanalyse	_____
Benutzeranalyse	_____
Aufgabenanalyse	_____
Artefaktanalyse	_____

4 Aufgabe: Contextual Design: Gestaltung

4.1 Durchführung

Sie haben in der Übung einige Schritte des Contextual Designs selbst durchgeführt.

Beschreiben Sie kurz, welches Thema Sie analysiert und neu gestaltet haben.

Geben Sie eine eigene kurze, eigene *Einschätzung*, ob der Prozeß hilfreich bei der Entwicklung interaktiver Software ist. Wenn ja, *warum*? Wenn nein, *warum nicht*?

4.2 Storyboard

Was versteht man im Contextual Design unter *Storyboards*?

Wozu dienen sie?

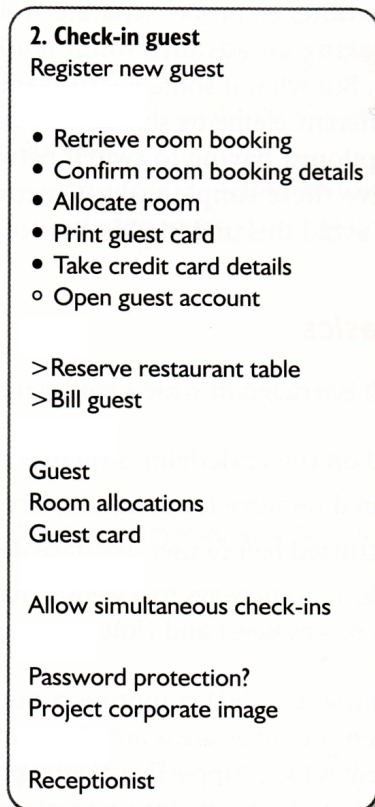
Wie werden sie erstellt?

4.3 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

Bewertungsbogen

Aufgabe 1

Punkte Aufgabe 1 _____

Aufgabe 2

Punkte Aufgabe 2 _____

Aufgabe 3

Punkte Aufgabe 3 _____

Aufgabe 4

Punkte Aufgabe 4 _____

_____ Datum _____ Prüfer Gesamtpunkte _____

_____ Datum _____ Zweitprüfer Note _____

Klausur “Medieninformatik II”

Universität Hildesheim – SoSe 2015 – Dr. Jörg Cassens – 20.07.2015

Name _____

Vorname _____

Matrikelnummer _____

Studiengang _____ Semester _____

Abschnitt Bachelor Master

Prüfungsgebiet Im LSF gewählt, sonst MI

Unterschrift _____

Tarnname (Aushang) Licklider ID 14

Ablauf der Prüfung (Bitte aufmerksam lesen)

Füllen Sie *zuerst* die persönlichen Angaben auf dem Deckblatt aus. 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: Designprozesse

1.1 Prototypen

Beschreiben Sie die Begriffe *vertikaler* und *horizontaler Prototyp*.

1.2 Personas

Was versteht man unter *Personas*?

Was sind *charakteristische Inhalte*?

Welche *Typen* von *Personas* kennen Sie?

1.3 Menschzentrierte Designprozesse

Was versteht man unter einem *menschzentrierten (benutzerzentrierten) Designprozeß*?

Benutzen Sie gerne eine *Übersichtsgraphik*.

Nennen Sie mindestens ein *Beispiel* für einen menschzentrierten Designprozeß.

2 Aufgabe: Usability, Modelle

2.1 Affordanzen

Was versteht man unter *Affordanzen* (Affordances)?

Erläutern Sie den Begriff an *Beispielen*.

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

2.2 Gebrauchstauglichkeit

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

2.3 Interaktionsstile

Was versteht man unter dem Interaktionsstil der *Direkten Manipulation*?

Geben Sie ein *Beispiel* für Direkte Manipulation an.

Diskutieren Sie kurz *Vorteile* und *Grenzen* der Direkten Manipulation.

3 Aufgabe: Contextual Design: Analyse

3.1 Schritte

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

Nennen und *erläutern* Sie diese Schritte kurz.

3.2 Affinitätsdiagramme

Was versteht man unter *Affinitätsdiagrammen*?

Wie sind sie *strukturiert*?

Wie geht man bei der Erstellung *vor*?

3.3 Modellierung

Im Abschnitt “Designprozesse” der Vorlesung haben wir verschiedene Teilaspekte der Analyse kennengelernt. Im Contextual Design werden fünf verschiedene *Modelltypen* benutzt, um die beobachteten Aspekte der Arbeit darzustellen.

Ordnen Sie diese 5 Modelltypen den unten genannten Teilaspekten der Analyse *zu* (Mehrfache oder keine Zuordnung möglich).

Diskutieren Sie, ob alle *wesentlichen Aspekte* der Analyse mit den Modellen des Contextual Designs abgedeckt sind. Wo sehen Sie ggf. *Defizite*?

<i>Analyse</i>	<i>Modell(e) des Contextual Designs</i>
Kontextanalyse	_____
Organisationsanalyse	_____
Benutzeranalyse	_____
Aufgabenanalyse	_____
Artefaktanalyse	_____

4 Aufgabe: Contextual Design: Gestaltung

4.1 Durchführung

Sie haben in der Übung einige Schritte des Contextual Designs selbst durchgeführt.

Beschreiben Sie kurz, welches Thema Sie analysiert und neu gestaltet haben.

Geben Sie eine eigene kurze, eigene *Einschätzung*, ob der Prozeß hilfreich bei der Entwicklung interaktiver Software ist. Wenn ja, *warum*? Wenn nein, *warum nicht*?

4.2 Storyboard

Was versteht man im Contextual Design unter *Storyboards*?

Wozu dienen sie?

Wie werden sie erstellt?

4.3 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

Bewertungsbogen

Aufgabe 1

Punkte Aufgabe 1 _____

Aufgabe 2

Punkte Aufgabe 2 _____

Aufgabe 3

Punkte Aufgabe 3 _____

Aufgabe 4

Punkte Aufgabe 4 _____

_____ Datum _____ Prüfer

Gesamtpunkte _____

_____ Datum _____ Zweitprüfer

Note _____

Klausur “Medieninformatik II”

Universität Hildesheim – SoSe 2015 – Dr. Jörg Cassens – 20.07.2015

Name _____

Vorname _____

Matrikelnummer _____

Studiengang _____ Semester _____

Abschnitt Bachelor Master

Prüfungsgebiet Im LSF gewählt, sonst MI

Unterschrift _____

Tarnname (Aushang) Bayes ID 15

Ablauf der Prüfung (Bitte aufmerksam lesen)

Füllen Sie *zuerst* die persönlichen Angaben auf dem Deckblatt aus. 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: Designprozesse

1.1 Prototypen

Beschreiben Sie die Begriffe *vertikaler* und *horizontaler Prototyp*.

1.2 Personas

Was versteht man unter *Personas*?

Was sind *charakteristische Inhalte*?

Welche *Typen* von *Personas* kennen Sie?

1.3 Menschzentrierte Designprozesse

Was versteht man unter einem *menschzentrierten (benutzerzentrierten) Designprozeß*?

Benutzen Sie gerne eine *Übersichtsgraphik*.

Nennen Sie mindestens ein *Beispiel* für einen menschzentrierten Designprozeß.

2 Aufgabe: Usability, Modelle

2.1 Affordanzen

Was versteht man unter *Affordanzen* (Affordances)?

Erläutern Sie den Begriff an *Beispielen*.

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

2.2 Gebrauchstauglichkeit

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

2.3 Interaktionsstile

Was versteht man unter dem Interaktionsstil der *Direkten Manipulation*?

Geben Sie ein *Beispiel* für Direkte Manipulation an.

Diskutieren Sie kurz *Vorteile* und *Grenzen* der Direkten Manipulation.

3 Aufgabe: Contextual Design: Analyse

3.1 Schritte

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

Nennen und *erläutern* Sie diese Schritte kurz.

3.2 Affinitätsdiagramme

Was versteht man unter *Affinitätsdiagrammen*?

Wie sind sie *strukturiert*?

Wie geht man bei der Erstellung *vor*?

3.3 Modellierung

Im Abschnitt “Designprozesse” der Vorlesung haben wir verschiedene Teilaspekte der Analyse kennengelernt. Im Contextual Design werden fünf verschiedene *Modelltypen* benutzt, um die beobachteten Aspekte der Arbeit darzustellen.

Ordnen Sie diese 5 Modelltypen den unten genannten Teilaspekten der Analyse *zu* (Mehrfache oder keine Zuordnung möglich).

Diskutieren Sie, ob alle *wesentlichen Aspekte* der Analyse mit den Modellen des Contextual Designs abgedeckt sind. Wo sehen Sie ggf. *Defizite*?

<i>Analyse</i>	<i>Modell(e) des Contextual Designs</i>
Kontextanalyse	_____
Organisationsanalyse	_____
Benutzeranalyse	_____
Aufgabenanalyse	_____
Artefaktanalyse	_____

4 Aufgabe: Contextual Design: Gestaltung

4.1 Durchführung

Sie haben in der Übung einige Schritte des Contextual Designs selbst durchgeführt.

Beschreiben Sie kurz, welches Thema Sie analysiert und neu gestaltet haben.

Geben Sie eine eigene kurze, eigene *Einschätzung*, ob der Prozeß hilfreich bei der Entwicklung interaktiver Software ist. Wenn ja, *warum*? Wenn nein, *warum nicht*?

4.2 Storyboard

Was versteht man im Contextual Design unter *Storyboards*?

Wozu dienen sie?

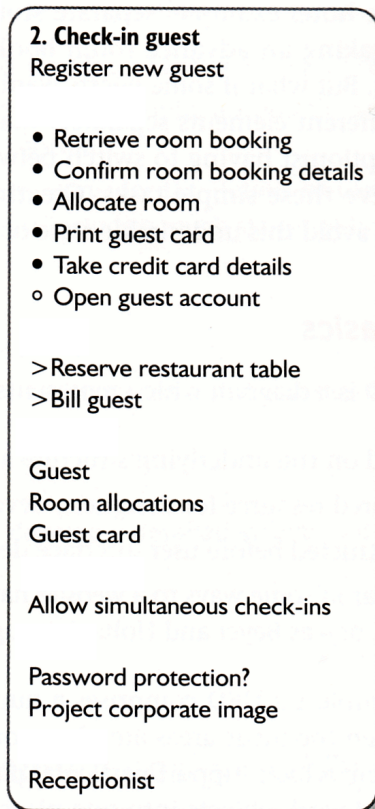
Wie werden sie erstellt?

4.3 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

Bewertungsbogen

Aufgabe 1

Punkte Aufgabe 1 _____

Aufgabe 2

Punkte Aufgabe 2 _____

Aufgabe 3

Punkte Aufgabe 3 _____

Aufgabe 4

Punkte Aufgabe 4 _____

_____ Datum _____ Prüfer Gesamtpunkte _____

_____ Datum _____ Zweitprüfer Note _____

Klausur “Medieninformatik II”

Universität Hildesheim – SoSe 2015 – Dr. Jörg Cassens – 20.07.2015

Name _____

Vorname _____

Matrikelnummer _____

Studiengang _____ Semester _____

Abschnitt Bachelor Master

Prüfungsgebiet Im LSF gewählt, sonst MI

Unterschrift _____

Tarnname (Aushang) Huffman ID 16

Ablauf der Prüfung (Bitte aufmerksam lesen)

Füllen Sie *zuerst* die persönlichen Angaben auf dem Deckblatt aus. 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: Designprozesse

1.1 Prototypen

Beschreiben Sie die Begriffe *vertikaler* und *horizontaler Prototyp*.

1.2 Personas

Was versteht man unter *Personas*?

Was sind *charakteristische Inhalte*?

Welche *Typen* von *Personas* kennen Sie?

1.3 Menschzentrierte Designprozesse

Was versteht man unter einem *menschzentrierten (benutzerzentrierten) Designprozeß*?

Benutzen Sie gerne eine *Übersichtsgraphik*.

Nennen Sie mindestens ein *Beispiel* für einen menschzentrierten Designprozeß.

2 Aufgabe: Usability, Modelle

2.1 Affordanzen

Was versteht man unter *Affordanzen* (Affordances)?

Erläutern Sie den Begriff an *Beispielen*.

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

2.2 Gebrauchstauglichkeit

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

2.3 Interaktionsstile

Was versteht man unter dem Interaktionsstil der *Direkten Manipulation*?

Geben Sie ein *Beispiel* für Direkte Manipulation an.

Diskutieren Sie kurz *Vorteile* und *Grenzen* der Direkten Manipulation.

3 Aufgabe: Contextual Design: Analyse

3.1 Schritte

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

Nennen und *erläutern* Sie diese Schritte kurz.

3.2 Affinitätsdiagramme

Was versteht man unter *Affinitätsdiagrammen*?

Wie sind sie *strukturiert*?

Wie geht man bei der Erstellung *vor*?

3.3 Modellierung

Im Abschnitt “Designprozesse” der Vorlesung haben wir verschiedene Teilaspekte der Analyse kennengelernt. Im Contextual Design werden fünf verschiedene *Modelltypen* benutzt, um die beobachteten Aspekte der Arbeit darzustellen.

Ordnen Sie diese 5 Modelltypen den unten genannten Teilaspekten der Analyse *zu* (Mehrfache oder keine Zuordnung möglich).

Diskutieren Sie, ob alle *wesentlichen Aspekte* der Analyse mit den Modellen des Contextual Designs abgedeckt sind. Wo sehen Sie ggf. *Defizite*?

<i>Analyse</i>	<i>Modell(e) des Contextual Designs</i>
Kontextanalyse	_____
Organisationsanalyse	_____
Benutzeranalyse	_____
Aufgabenanalyse	_____
Artefaktanalyse	_____

4 Aufgabe: Contextual Design: Gestaltung

4.1 Durchführung

Sie haben in der Übung einige Schritte des Contextual Designs selbst durchgeführt.

Beschreiben Sie kurz, welches Thema Sie analysiert und neu gestaltet haben.

Geben Sie eine eigene kurze, eigene *Einschätzung*, ob der Prozeß hilfreich bei der Entwicklung interaktiver Software ist. Wenn ja, *warum*? Wenn nein, *warum nicht*?

4.2 Storyboard

Was versteht man im Contextual Design unter *Storyboards*?

Wozu dienen sie?

Wie werden sie erstellt?

4.3 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

Bewertungsbogen

Aufgabe 1

Punkte Aufgabe 1 _____

Aufgabe 2

Punkte Aufgabe 2 _____

Aufgabe 3

Punkte Aufgabe 3 _____

Aufgabe 4

Punkte Aufgabe 4 _____

_____ Datum _____ Prüfer Gesamtpunkte _____

_____ Datum _____ Zweitprüfer Note _____