

Klausur Medieninformatik II

Universität Hildesheim – SoSe 2015 – Dr. Jörg Cassens – 08.03.2016

Name _____

Vorname _____

Matrikelnummer _____

Studiengang _____ Fachsemester _____

Unterschrift _____

Ablauf der Prüfung (Bitte aufmerksam lesen)

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

Lesen Sie danach die Arbeit *vollständig* durch und stellen Sie Fragen zur Aufgabenstellung. Beginnen Sie erst *danach* mit der Bearbeitung der Aufgaben.

Die Klausur umfaßt insgesamt *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. Schreiben Sie vor der Abgabe bitte *auf jedes Blatt* Ihre *Matrikelnummer*. Zusätzliches Papier wird auf Anfrage gestellt. Markieren Sie zu welcher *Aufgabe* das zusätzliche Blatt gehört und notieren Sie ebenfalls die *Matrikelnummer*.

Es sind *keine Hilfsmittel* zur Klausur zugelassen. Dies gilt insbesondere für das Skript bzw. die Folien, Bücher oder sonstige Veröffentlichungen, sei es im Original, in Kopien oder in Abschriften. Jede Form von Nachbarschaftshilfe ist zu unterlassen. Mobiltelefone, Notebooks, Smartwatches und ähnliche Geräte sind *ausgeschaltet* nach Anweisung der Aufsicht aufzubewahren.

Täuschungsversuche führen auch bei nachträglicher Feststellung zum automatischen Nichtbestehen der Prüfung. Mit der Teilnahme an der Klausur erklären Sie Ihre *Prüfungsfähigkeit*.

Viel Erfolg.

1 Designprozesse

1.1 Prototypen

Erläutern Sie den Begriff *Low-Fidelity Prototyp*.

Geben Sie mindestens ein *Beispiel*.

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

1.2 Szenarien

Was versteht man bei menschenzentrierten Entwicklungsprozessen unter einem *Szenario*?

Wozu *dienen* sie?

Was sind die *charakteristischen Elemente*?

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 Contextual Design: Analyse

2.1 Interpretationssitzung

Was versteht man unter einer *Interpretationssitzung*?

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

2.2 Konsolidierung

Was versteht man unter *Konsolidierung*?

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

2.3 Aufgabenanalyse und -modellierung

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

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

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

3 Contextual Design: Gestaltung

3.1 Schritte

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

3.2 Vision

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

Wie wird sie dokumentiert und *wozu* dient sie?

Wie wird sie erstellt?

3.3 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 Usability und Modelle

4.1 Kommandozeile

Was versteht man unter einer Kommandozeilen-Schnittstelle (*Command Line Interface, CLI*)?

Geben Sie ein *Beispiel* für Kommandozeilen-Schnittstellen an.

Diskutieren Sie kurz *Vorteile* und *Nachteile* der Kommandozeile.

4.2 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?

4.3 Shneiderman: Golden Rules

Was sind die *Goldenen Regeln* von Shneiderman?

Wozu *dienen* sie?

Erläutern Sie die Regeln kurz.

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 _____