

Usability Engineering

Übung

Dozent: M. Sc. Annette Liebermann
Fakultät Informatik
www.multi-media-marketing.org

Wo zu finden?
F 110

Wie zu kontaktieren?
email: a.liebermann@fh-sm.de

Vorlesung: Prof. Dr. rer. pol. Thomas Urban

Usability Engineering

Übungsaufgaben Kapitel 1

Usability Engineering - Einführung

Aufgabe 1 – Attribute der Usability:

Nennen und erläutern Sie die **5 Attribute der Usability nach Nielsen!**

Lösung (1):

- -
 -
- -
- -

Lösung (2):

- -
 -
- -
 -

Aufgabe 2 – Usability nach DIN EN ISO 9241-11:

Definieren Sie den Begriff „**Usability**“ nach der **DIN EN ISO 9241-11!**

Lösung:

-

- -
 -

- -

- -
 -

Aufgabe 3 – Nutzungskontext:

Nennen Sie die **5 Komponenten des Nutzungskontextes!**

Lösung:

-
-
-
-
-

Aufgabe 4 – Bedürfnispyramide des Nutzers:

Skizzieren Sie die **Bedürfnispyramide des Nutzers** und erläutern Sie die verwendeten Begriffe!

Lösung (1):

Lösung (2):

- -
- -
- -
- -
- -
 -
- -

Aufgabe 5 – Benutzungsschnittstelle:

Definieren Sie den Begriff „**Benutzungsschnittstelle**“! Nennen und erläutern Sie die **drei Komponenten** einer Benutzungsschnittstelle!

Lösung (1):

- Benutzungsschnittstelle:
➤

Lösung (2):

- Komponenten:



->

->



->

->



->

Aufgabe 6 – Usability Professional:

Definieren Sie den Begriff „**Usability Professional**“ und erläutern Sie die zugehörigen **Aufgaben**!

Lösung (1):

- Usability Professional:



- Aufgaben:



->

->



->

->

Lösung (2):

- Aufgaben (Fortsetzung)
 - - >
 - >
 - - >

Aufgabe 7 – Usability-Engineering:

Nennen und erläutern Sie die **Phasen des Usability-Engineering!**

Lösung (1):

- -
 -
- -
 -
- -
 -
 -

Lösung (2):

- -
 -
- -
 -
- -

Aufgabe 8 – Usability-Evaluation:

Erläutern Sie was unter dem Begriff „**Usability-Evaluation**“ zu verstehen ist! Grenzen Sie weiterhin die **formative** von der **summativen Evaluation** ab!

Lösung (1):

-
- Zweck:
 -
 -
- Kriterien:
 -
 -
 -

Lösung (2):

- formative Evaluation:
 -
 - Ziele:
 -
 -
- summative Evaluation:
 -
 - Ziele:
 -
 -

Aufgabe 9 – Usability-Problem:

Definieren Sie den Begriff „**Usability-Problem**“!

Lösung:

-
-
-
-

Aufgabe 10 – Anwendungsaufgabe Anforderungen:

Nennen und erläutern Sie **allgemeine Anforderungen eines mobilen Lotsenroboter-Systems**, das mit Menschen interagieren und ihnen den Weg weisen soll!

Lösung:

-
-
-
-
-
-
-
-