

Usability Engineering

Übungsaufgaben Kapitel 3

Usability Engineering - Lebenszyklus

Aufgabe 17 – Schritte beim Design der Schnittstellenstandards:

Nennen und erläutern Sie die **einzelnen Schritte beim Design der Schnittstellenstandards!**

Lösung(1):

- -
 -
- -
- -

Lösung(2):

- -
 -
 -
- -
- -
- -

Aufgabe 18 – Schritte beim Prototyping der Schnittstellenstandards:

Nennen und erläutern Sie die **einzelnen Schritte beim Prototyping der Schnittstellenstandards!**

Lösung(1):

-



Lösung(2):

- -
 -
 -
 -
- -
 -

Aufgabe 19 – low-fidelity vs. high-fidelity:

Grenzen Sie die beiden **Prototyping-Arten low-fidelity und high-fidelity** voneinander ab! Was ist jeweils der **Vor- bzw. Nachteil?**

Lösung(1):

- low-fidelity:
 -
 -
 - Vorteil:

 - Nachteil:

Lösung(2):

- high-fidelity:
 -
 - Vorteil:
 - Nachteil:

Aufgabe 20 – Schritte der iterativen Evaluierung:

Nennen und erläutern Sie die **einzelnen Schritte der iterativen Evaluierung!**

Lösung (1):

-



Lösung (2):

- -
 -
 -
 -
 -

Aufgabe 21 – Styleguide:

Definieren Sie den Begriff **Styleguide**! Was sind die **Vorteile eines Styleguides**?

Lösung:

- Styleguide:



- Vorteile:



Aufgabe 22 – Styleguide-Inhalte:

Welche **Inhalte** sollten in einem **Styleguide** erfasst werden?

Lösung:

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Aufgabe 23 – Aufgaben Niveau 3:

Nennen Sie die **zwei Aufgaben des Niveau 3** der Phase „Design, Test und Entwicklung“!

Lösung:

-
-

Aufgabe 24 – Schritte beim Design konkreter Interfaces:

Nennen Sie die **einzelnen Schritte beim Design konkreter Interfaces!**

Lösung:

-
-
-
-