

Usability Engineering

Übungsaufgaben Kapitel 5

Usability für Kids

Aufgabe 1 – Zielgruppe „Kind“:

Worin unterscheidet sich die **Zielgruppe „Kind“** von der Zielgruppe „Erwachsene“?

Lösung:

-
-
-
-

Aufgabe 2 – körperliche und motorische Entwicklung:

Wie verhält sich bei Kindern die Handhabung der Maustasten im Vergleich zu einem Erwachsenen?

Welchen Einfluss hat die **Computernutzung** auf die **körperliche und motorische Entwicklung**?

Lösung:

- Maustasten:
 -
 -
- Einfluss der Computernutzung:
 -
 -

Aufgabe 3 – emotionale und soziale Entwicklung:

Welchen Einfluss hat die **Computernutzung** auf die **emotionale und soziale Entwicklung**?

Lösung:

-
-
-

Aufgabe 4 – Softwarebereiche:

In welche **drei Bereiche** kann der Markt für **Unterhaltungssoftware** gegliedert werden? Grenzen Sie diese Bereiche voneinander ab!

Lösung (1):

- -
 -
 -
 -

- -
 -
 -
 -

Lösung (2):

- -
 -

Aufgabe 5 – Edutainment:

In welche **Unterarten** lässt sich der Begriff **Edutainment** unterscheiden und was bedeuten diese?

Lösung (1):

- -
- -
- -

Lösung (2):

- -
- -
- -

Aufgabe 6 – Kinder im Usability-Engineering-Prozess:

Im welchen **Phasen des Usability-Engineering-Prozesses** können Kinder eingesetzt werden und welche **Rolle** nehmen Sie in den einzelnen Phasen ein?

Lösung:

Aufgabe 7 – Stufenmodell nach Piaget:

Nennen Sie **die Phasen des Stufenmodells**, welches beschreibt wie die **kognitive Entwicklung bei Kindern** erfolgt!
Beurteilen Sie das Stufenmodell kritisch!

Lösung (1):

- -
 -
 -
- -
 -

Lösung (2):

- -
 -
 -
- -
 -
 -

Aufgabe 8 – Ermittlungstechniken im Rahmen der Informationssammlung:

Welchen **Ermittlungstechniken** können bei Kindern angewendet werden, um an **relevante Informationen** zu gelangen? Nennen und erläutern Sie diese kurz!

Lösung (1):

- -
 -
 -
- -
 -

Lösung (2):

- -
 -
 -
- -
 -
 -
- -
 -

Lösung (3):

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

Aufgabe 9 – Kinder als Tester:

Welche **Altersgruppen** von Kindern eignen sich für das **Testen** einer bestimmten **Software** bzw. welche **Altersgruppen** sind dafür **ungeeignet**?

Lösung:

- -
 -
- -
 -
 -
- -

Aufgabe 10 – Testumgebung für Kinder:

Welche **Testumgebungen** können zum Einsatz kommen, wenn die Tester **Kinder** sind? Welche **Vorteile bzw. Nachteile** haben diese jeweils?

Lösung:

- -
 -
- -
 -