

Erweiterung um Themen SS 25:

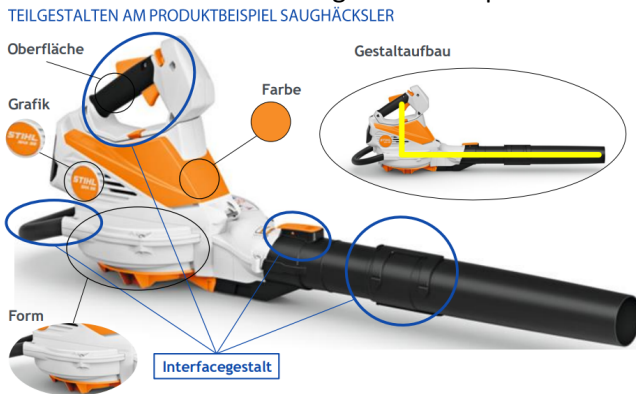
-

Interface Design Klausur SeSe 2023 – Gedächtnisprotokoll

1 Interface & Produktgestalt/ Makro- und Mikroergonomie

1.1 Skizzieren Sie die 3x4 Matrix, die die Interfacegestalt in Kontext auf die Produktgestalt darstellt. Vervollständigen Sie beispielhaft EINE Zelle im Bereich der Interfacegestalt

1.2 Kreisen sie ein Interface an folgendem Beispiel an.



(Das Bild war ohne die Kreise etc. eingefügt)

2 Interfacemetasystem, Interfacesystem, Interfacemodul, Interfaceelement, Usability

2.1 Definieren Sie Interfacemetasystem, Interfacesystem, Interfacemodul, Interfaceelement

2.2 Skizzieren sie das Schema für eine Produktgestalt mit Interfacegestalt, sodass die in 2.1 definierten Begriffe erkennbar werden. Verwenden Sie für die Interfaceelemente und Wirkteile sie dazugehörige Formkodierung.

2.3 Nennen Sie die 4 Mensch-Maschine Kategorien und benennen Sie die zugehörigen polarisierenden Parameter anhand des Beispiels (Kärcher)

2.4 Nennen Sie 2 Ziele guter Usability zusätzlich zu „intuitiver Bedienung“

3 Formal ästhetische Betrachtung und Interfacegestalt

3.1 Warum muss sich heute ein guter Interfacegestalter mit ästhetischen befassen? Welche Teilgestalten leiten was genau?

3.2 Die in der Gestaltung des Interface entstehenden Varianten haben unterschiedliche Ordnungs-, bzw. Komplexitätsgrade. Welche Ideale Komplexität wird hierbei angestrebt?

3.3 Was ist die Formel für ein sinnvolles Corporate Design

3.4 (3 Bilder (schematisch) von den verschiedenen Ordnungsgraden gegeben und Skala von höher Ordnungsgrad bis hoher Komplexitätsgrad) Ordnen Sie die Bilder der Skala zu (was ist geordnet, was am komplexesten)?

3.5 Formal ästhetischer Betrag: Handicap A und B der beschreibenden Grafik zuordnen. Definieren Sie beide Begriffe. Wie lässt sich Handicap A weiter differenzieren?

4 Information und Informationsmodelle

- 4.1 Definieren Sie den Begriff Information mit einem Text oder einer Formel
- 4.2 Berechnen Sie den Informationsgehalt eines Leuchtbandanzeigers
- 4.3 W. Gitt Informationsmodell. Ordnen Sie die 5 Informationsebenen der Grafik zu (Drehknopf). Erklären Sie die Begriffe TOP-DOWN und BOTTOM-UP
- 4.4 Nennen Sie die Elemente, aus denen sich die Dauer des Bedienvorganges eines Touchscreens zusammensetzen
- 5 Basisschema und Gedächtnis
- 5.1 Skizzieren Sie das Basisschema zur Mensch-Maschine Interaktion und beschriften Sie es. Werte müssen nicht eingetragen werden.
- 5.2 Nennen Sie die 3 wichtigsten Teile des Gedächtnisses
- 5.3 Nennen sie die Kapazität des Kurzzeitgedächtnisses samt Toleranzbereich und Einheit
- 5.4 Nennen sie zwei Kriterien, die für die Chunkbildung förderlich sind.
- 6
- 6.1 Definieren Sie Multimodalität und das Reaktionszeitverhalten bezüglich der Wahrnehmungsmodalitäten
- 6.2 Nennen Sie die zwei Systeme der haptischen Wahrnehmung
- 6.3 Definieren Sie Kognition und „Trade-Off“
- 7 Usability – Evolution
- 7.1 Nennen Sie die beiden alternativen Ziele von Usability außer Evaluation
- 7.2 Nennen Sie 3 Kategorien von Anforderungen für die Bewertung von Usability
- 7.3 Welche Methoden gibt es, um die für die Bewertung notwendigen Gewichtungsfaktoren zu ermitteln?
- 7.4 Welches Element stellt den funktionellen Zusammenhang zwischen Anforderungen und Erfüllungsgrad dar?
- 7.5 Definieren Sie den vollständigen Usability Faktor als Formel und nennen sie den dreiteiligen Wertebereich der Usability Qualität
- 8
- 8.1 Nennen sie die zwei wichtigsten Fälle, die zur Gewichtung der Bedienanalyse betrachtet werden
- 8.2 Ordnen sie folgende Nutzertypen den unten stehenden Drehreglern (es gab da ein Bild dazu) zu: Leistungstyp, Prestige-Typ, Ästhetik-Typ, Innovationstyp, Ökologie-typ, Minimalist, Traditions-typ
- 8.3 Skizzieren Sie qualitativ den Greifraum einer 5% Frau und benennen Sie die 4 Bereiche.
- 9
- 9.1 Nennen Sie den horizontalen Tabellenaufbau des Datenblattes einer Gebrauchsanalyse
- 9.2 Nennen Sie die Begriffe zur groben und feinen vertikalen Einteilung der Tabelle zur Gebrauchsanalyse
- 9.3 Was ist die objektive Eigenschaft aller Anforderungen in der Gebrauchsanalyse?
- 10
- 10.1 Definieren Sie Analog-, Digital-, und Hybridanzeiger und machen Sie eine Skizze zu allen Begriffen
- 10.2 Nennen Sie 5 Bewegungsarten und die maximal zulässige Flächenpressung
- 10.3 Definieren Sie Hardkey, Softkey und Smartswitch
- 10.4 Nennen Sie beide Varianten für einen analogen Anzeiger
- 10.5 Erklären Sie den Bezug von Verpixelung der Realität im Kontext des AVS auf die Teilgestalt Form
- 10.6 Nennen Sie 8 Formen von Auswahlmenüs des GUI
- 11
- 11.1 (Bild von einem Auto) Kennzeichnen Sie Anzeiger, Stellteil und Wirkteil am Beispiel einer Autolenkung

11.2 Was sind die 5 Gestaltungsprinzipien der Wahrnehmungspsychologie und Zeichnen sie 2 Interfacegestalten, bei denen je mindestens ein Prinzip positiv angewandt wurde.

11.3 Nennen Sie die 4 X-Kompatibilitäten, beschreiben Sie diese und fertigen Sie zu jeder eine Skizze an. Was bedeutet Konsistenz in diesem Kontext?

11.4 Was sind die 7 Dialogeigenschaften? Erklären Sie eine davon anhand eines Beispiels.

12

12.1 Was ist ein Flimmerkontrast und wodurch wird er ausgelöst, was für eine Auswirkung hat er?