

Altklausur SoSe 2021

- 1.1 3x4-Matrix einer Interfacegestalt, eine Zelle beispielhaft vervollständigen
- 1.2 Makro, Mikro 1 und Mikro 2 betroffene Entwicklungsphasen zuordnen + zugehörige Teilgestalten und Interfacegestalten
- 1.3 USADEPTY
- 2
- 2.1 IMS, IS, IM, IE definieren
- 2.2 Produktgestalt skizzieren + IG + Elemente von 2.1; bei IE und Wirkteilen die dazugehörige Formcodierung verwenden
- 2.3 Usability definieren
- 2.4 Formale und funktionale Anteile der IG → qualitativ jew. Bereiche in 4x4-Matrix
- 3
- 3.1 Warum muss sich Interfacegestalter mit ästhetischen Themen befassen? Welche Teilgestalten?
- 3.2 Ästhetischer Anteil von PG objektiv bewertbar? Begründen.
- 3.3 Bei Gestaltung des Interfaces entstehen Varianten mit unterschiedlichem Komplexitätsgrad / Ordnungsgrad. Ideale Komplexität wird angestrebt. Welche?
- 3.4 GUIDE? Zusammenhang von ersten zwei Buchstaben und letzten zwei.
- 4
- 4.1 Information?
- 4.2 Formel Informationsgehalt + Einheit; Informationsgehalt von Ein + Ausschalter berechnen
- 4.3 W.Gitt Infomodell; Wo ein- oder mehrdeutig?
- 4.4 Scan-Linie → Infobegriff; Mensch-Maschine-Schnittstelle
- 5
- 5.1 Basisschema Mensch-Maschine-Interaktion (wichtigsten Positionen ohne Werteangaben)
- 5.2 Menschl. Gedächtnis
- 5.3 Kapazität KZG + Toleranzbereich + Einheit
- 5.4 Kriterien die für Chunkbildung förderlich sind
- 6
- 6.1 Multimodalität?
- 6.2 Reaktionszeit + Wahrnehmungsleistung bei Erhöhung der Anzahl der Wahrnehmungskanäle
- 6.3 3 Rezeptoren „somatosensorische Wahrnehmung“ Wert und Einheit für visuelle Wahrnehmungsleistung
- 6.4 Fachbegriff: Einfluss internes Wissen + externe Information
- 7
- 7.1 2 alternative Ziele UF
- 7.2 3 Kategorien von Anforderungen für Bewertung UF
- 7.3 Methode für Gewichtungsfaktoren

7.4 Anforderungen $\leftrightarrow$ Erfüllungsgrade: welches Element

7.5 UF als Formel + dreiteiligen Wertebereich

8

9

9.1 Horizontalen Tabellenaufbau Gebrauchsanalyse

9.2 Vertikale Grob- und Feinaufteilung der Gebrauchsanalyse

9.3 Objektive Eigenschaften

10

10.1 Analoganzeiger, Digitalanzeiger, Hybridanzeiger; Definition + Skizze

10.2 5 Bewegungsarten + zulässige Flächenpressung

10.3 Hardkey, Softkey, Smartswitch

10.4 Optimierte IG $\rightarrow$ optimale IG dank Adaptivität. Warum?

10.5 7 Basisemotionen

11

11.1 5 Gestaltungsprinzipien der Wahrnehmungspsychologie; IG skizzieren, bei der 2 von Prinzipien positiv angewendet wurden

11.2 X-Kompatibilitäten? 2 Beschreiben und skizzieren. Konsistenz?

11.3 7 Dialogeigenschaften; eine an Beispiel beschreiben

12

12.1 3 Parameter zum Aufbau der Farb-Farb-Relation? Monochromie?

12.2 Flimmerkontrast + Auswirkung Betrachter

12.3 Fingermulden $\leftrightarrow$ anthropomorphe Gestalt