

Probeklausur „Mensch-Maschine- Interaktion 1“

Sommersemester 2011

LMU München
LFE Medieninformatik
Prof. Dr. Butz

Name:

Matrikelnummer:

Aufgabe 1: Usability Testing

- a) Ein Bekannter von Ihnen möchte seinen Webshop hinsichtlich der Usability überprüfen. Welche Technik schlagen sie ihm weshalb vor?
- b) Sie raten Ihrem Bekannten zu einer heuristischen Evaluation. Formulieren Sie zwei Fragen, mit dem sie das Usability-Kriterium „Visibility of System Status“ überprüfen können.

Name:

Matrikelnummer:

Aufgabe 3: Prototyping und Mentale Modelle

- a) Was ist der Unterschied zwischen low- und high-fidelity prototypes? Nennen Sie zur Erklärung je eine Technik und stellen sie Vor- und Nachteile gegenüber.
- b) Beschreiben Sie den Unterschied zwischen Slips und Mistakes. Nennen Sie jeweils ein Beispiel.

Name:

Matrikelnummer:

Aufgabe 4: GOMS

Warum wird bei einem Geldautomaten die EC-Karte vor dem Geld ausgegeben? Erklären Sie mit Hilfe von GOMS.

Aufgabe 5: KLM

- a) Sie evaluieren den Windows Taschenrechner (siehe Abbildung 1).

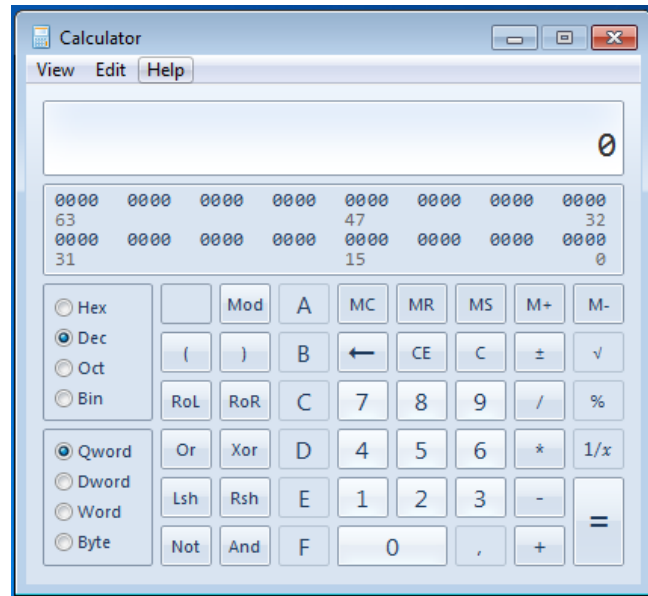


Abbildung 1: Windows Taschenrechner

Berechnen Sie hierzu die erwartete Bearbeitungszeit mit Hilfe folgender KLM-Tabelle:

K	Keystroke	0.20 sec (average skilled typist)
H	Homing, moving hand between mouse and keyboard	0.4 sec
B/BB	Pressing / clicking a mouse button	0.1 sec / 2*0.1 sec
P	Pointing with the mouse to a target	1.1 sec
M	Mental acts	1.2 sec
R(t)	System response	

Berechnen Sie die Zeit für folgende Berechnung mit dem Taschenrechner-Tool von Windows:

“133 / 7 im Hexadezimal-System“

Das Programm ist bereits geöffnet. Ihre Hand liegt zu Beginn auf der Maus. Die Berechnung kann mit Tastatur oder Maus eingegeben werden.

Name:

Matrikelnummer:
