

Name:

Matrikelnummer:

---

Wiederholungsklausur zur Vorlesung

## **Grundlagen Human Computer Interaction**

LVNr. 36612, SS 2015, im Studiengang Medieninformatik

Freitag, 22. April | 16:15 – 17:15 Uhr (60 Minuten)

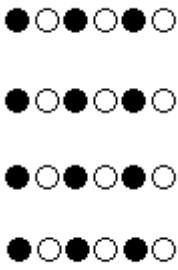

### Allgemeine Hinweise

1. Maximal erreichbare Punktzahl: **60 P**. Sie haben also pro Punkt im Durchschnitt eine Minute Bearbeitungszeit. Zu Ihrer Orientierung sind die erreichbaren Punkte bei jeder Frage genannt – bitte teilen Sie Ihre Arbeitszeit entsprechend ein.
2. Schreiben Sie Ihren Namen, Vornamen und Ihre Matrikelnummer leserlich auf das Titelblatt oben und auf alle Klausurbögen, die Sie für Ihre Lösung verwenden - bevor Sie mit der Bearbeitung beginnen! Blätter ohne diese Angaben können nicht gewertet werden.
3. Verwenden Sie nur die bereitgestellten Klausurbögen. Wenn Sie die Rückseite eines Blattes verwenden, notieren Sie dies bitte auf der Vorderseite.
4. Vermerken Sie Besonderheiten deutlich auf Ihrem Klausurbogen (z.B. falls Sie Probleme mit der Anmeldung in FlexNow hatten).
5. Benutzen Sie keine Bleistifte, keine rotschreibenden Stifte und kein TippEx (oder ähnliche Produkte).
6. Es sind außer Taschenrechnern (keine Smartphones!) **keine technischen Hilfsmittel** erlaubt.
7. Wenden Sie sich bei Unklarheiten in den Aufgabenstellungen immer an die Klausuraufsicht (Hand heben). Hinweise und Hilfestellungen werden dann, falls erforderlich, offiziell für den gesamten Hörsaal durchgegeben. Aussagen unter vier Augen sind ohne Gewähr.
8. Geben Sie keine mehrdeutigen (oder mehrere) Lösungen an. In solchen Fällen wird stets die Lösung mit der geringeren Punktzahl gewertet. Eine richtige und eine falsche Lösung zu einer Aufgabe ergeben also null Punkte.
9. Formulieren Sie Ihre Antworten (ggf. knapp) aus. Wenn die Aufgabenstellung „Nennen Sie...“ oder ähnlich lautet, dann reichen auch Stichwörter.
10. Verändern Sie die Aufgabenstellung nicht, um Sie an Ihre Lösung „anzupassen“. Lösungen, die sich nicht an die vorgegebenen Aufgabenstellungen halten, werden mit null Punkten bewertet.

**Viel Erfolg!**

Name:

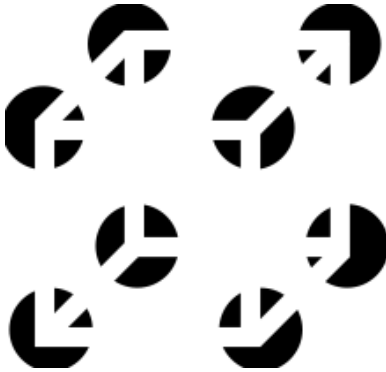
Matrikelnummer:

<b><i>Geschichte der HCI</i></b>	Punkte
<p>1) Nennen und beschreiben Sie drei verschiedene Generationen von User Interfaces seit 1945. Gehen Sie dabei auf die Hardware ein, auf die Nutzer sowie auf die Ein- und Ausgabeelemente.</p>	9
<p>2) Nennen und erklären Sie die fünf Usability-Kriterien nach Nielsen.</p>	5
<b><i>Wahrnehmung/Sehen:</i></b>	
<p>3) Nennen und beschreiben sie jeweils das zugrunde liegende Gestaltgesetz.</p> <p>a)</p>  <p>b)</p> 	8

Name:

Matrikelnummer:

c)



d)



**Gedächtnis**

4) Nennen Sie die drei Komponenten des menschlichen Gedächtnisses und beschreiben Sie deren Funktion.

6

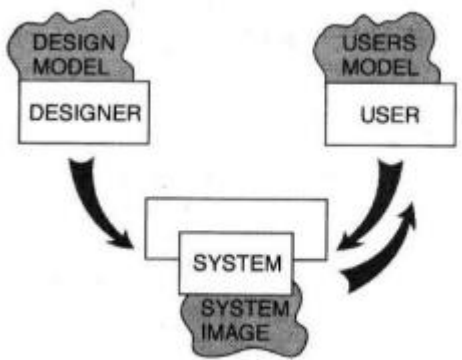
Name:

Matrikelnummer:

5) Nennen Sie die drei unterschiedlichen Arten der <i>visuellen Aufmerksamkeitsverteilung</i> und beschreiben sie jeweils knapp was damit gemeint ist.	6
6) Erklären Sie den Unterschied zwischen <i>endogener</i> und <i>exogener Aufmerksamkeitsverteilung</i> .	3
7) Im untenstehenden Display fällt das rote „S“ unmittelbar ins Auge. Nennen und erklären Sie diesen Effekt.  XXTTXXTTXTTXXXT TTXXXTXXTXXTTTT TXXXTTXXXTXTXT XXTTTTXSXTTXXTT XXTTXXTTXXTTXTT XTXXTTTXXTXXTTT XXTTXXTTXTTXXXT TTXXXTTTXXTTXXTT	3

Name:

Matrikelnummer:

<p>8) Erklären Sie wie man man beim Display oben und einer konkreten Suchaufgabe, „Finde das rote S“, das Display abändern müsste sodass eine „serielle Suche“ bzw. eine „Merkmalskonjunktionssuche“ stattfinden würde. Erklären Sie danach was man unter serieller Suche versteht.</p>	5
<b>Modelle in der HCI</b>	
<p>9) Unten sehen Sie die Einteilung verschiedener Modelle in der HCI nach Norman. Nennen Sie die wichtigsten Eigenschaften jedes der Modelle und beschreiben Sie die Beziehung zu den anderen Modellen.</p> 	6

Name:

Matrikelnummer:

---

<p>10) Bei der Arbeit mit einem Desktoprechner benutzen die meisten Menschen eine Maus als Zeigegerat: Nennen sie die beiden Größen von denen die Zeit abhängt bis Zur Auswahl eines Objekts mit der Maus sowie den Namen des Gesetzes.</p>	4
<b><i>Interaktionsformen</i></b>	
<p>11) Beschreiben Sie was mit deskriptiven Interaktionsformen gemeint ist und geben Sie ein Beispiel dafür. Nennen Sie einen Vorteil gegenüber deiktischen Interaktionsformen.</p>	5