



## Klausur zur Vorlesung

# Mediendesign und Medienergonomie

(SS 2011, LV-Nr. 36 605)

Mittwoch, 3. August 2011

### Allgemeine Hinweise

1. Bearbeitungszeit: 90 Minuten.
2. Maximal erreichbare Punktzahl: 90. Zu Ihrer Orientierung sind die erreichbaren Punkte bei jeder Frage genannt – bitte teilen Sie die Arbeitszeit entsprechend ein.
3. Schreiben Sie Ihren Namen, Vornamen, Studiengang (B.A. / M.A. / Mag.) und Studienfach sowie Ihre Matrikelnummer (oder eine frei wählbare ID) leserlich auf alle Klausurbögen, die Sie für Ihre Lösung verwenden - bevor Sie mit der Bearbeitung beginnen! Blätter ohne diese Angaben können nicht gewertet werden.
4. Vermerken Sie Besonderheiten wie Probleme wie die Nichtmöglichkeit einer Anmeldung in FlexNow etc. deutlich auf Ihrem Klausurbogen.
5. Verwenden Sie nur die bereitgestellten Klausurbögen.
6. Haken Sie ggf. nach Bearbeitung die Aufgaben auf der Angabe ab, um sicherzustellen, dass Sie keine Frage ausgelassen haben.
7. Benutzen Sie keine Bleistifte, keine rotschreibenden Stifte und kein TippEx (oder ähnliche Produkte).
8. Es sind keine weiteren Unterlagen (Skripte, Vorlesungsmitschriften, Smartphones etc.) zugelassen.
9. Wenden Sie sich bei Unklarheiten in den Aufgabenstellungen immer an die Aufsichtsführenden. Hinweise und Hilfestellungen werden dann, falls erforderlich, offiziell für den gesamten Hörsaal durchgegeben. Aussagen unter „vier Augen“ sind ohne Gewähr.
10. 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.
11. Formulieren Sie Ihre Antworten (ggf. knapp) aus; die bloße Nennung von Stichwörtern kann als Antwort nicht gewertet werden!
12. 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.

Fragen	Punkte
1. Ist (Medien-)Design eine wissenschaftliche Disziplin? Nehmen Sie kurz und unter Bezugnahme auf die Designgeschichte des 20. Jahrhunderts Stellung. Gehen Sie dabei auch auf die Rolle des Bauhauses ein.	12
2. Was versteht man unter Mediendesign? Welche Besonderheiten grenzen Mediendesign von anderen Designdisziplinen ab?	8
3. Erläutern Sie drei mögliche Bezugspunkte ästhetischer Beurteilung am Beispiel des Apple iPhone (oder eines vergleichbaren Produktes Ihrer Wahl).	9
4. Erläutern Sie zwei Gestaltgesetze der visuellen Wahrnehmung. Welche Bedeutung haben Gestaltgesetze für die Medienergonomie?	8
5. Sie sollen für eine Softwarefirma, die Spiele für den mobilen Bereich entwickelt, ein Farbkonzept als Teil der <i>corporate identity</i> entwickeln. Erläutern Sie zwei Möglichkeiten der Auswahl einer primären Farbe. Geben Sie ein konkretes Beispiel für den Aufbau einer geeigneten Farbharmone ausgehend von der Entscheidung für eine primäre Farbe.	12
<p>6. A) Erläutern Sie am nachfolgenden Schriftbeispiel fünf wesentliche Merkmale, nach denen sich Schriften unterscheiden lassen (10P):</p> <h1 data-bbox="245 1182 1086 1346">Typographie</h1> <p>B) Ordnen Sie die im Beispiel verwendete Schrift nach der DIN-Klassifikation ein und begründen Sie dabei Ihre Entscheidung (4P).</p>	14
7. Erläutern Sie an einem konkreten Beispiel, was man unter „Typopragmatik“ versteht.	7
<p>8. Universelle Designprinzipien lassen sich in die folgenden Kategorien gliedern:</p> <ul data-bbox="245 1666 940 1854" style="list-style-type: none"> <li>• Einfluss auf die Wahrnehmung</li> <li>• Lernförderlichkeit des Designs</li> <li>• Gebrauchstauglichkeit</li> <li>• positive ästhetische Anmutung</li> <li>• Hilfe für Designentscheidungen/Metaprinzipien</li> </ul> <p>Erläutern und begründen Sie je ein Designprinzips aus jeder Kategorie und seine Befolgung oder Verletzung am Beispiel der Homepage der Universität Regensburg (siehe Screenshot folgende Seite, der zur Beantwortung verwendet werden kann).</p>	20

<b>Summe</b>	<b>90</b>
--------------	-----------

