

Klausur zur Vorlesung Medienergonomie und Mediendesign

SS 2009

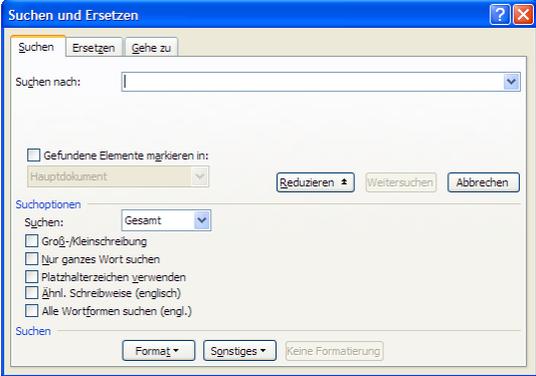
Mittwoch, 22. Juli 2009



Prof. Dr. Christian Wolff
Professur für Medieninformatik
Institut für Information und Medien, Sprache und Kultur

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. / 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. Verwenden Sie nur die bereitgestellten Klausurbögen.
5. Haken Sie ggf. nach Bearbeitung die Aufgaben auf der Angabe ab, um sicherzustellen, dass Sie keine Frage ausgelassen haben.
6. Benutzen Sie **keine Bleistifte, keine rotschreibenden Stifte und kein TippEx** (oder ähnliche Produkte).
7. Es sind **keine** weiteren Unterlagen (Skripte, Vorlesungsmitschriften, etc.) zugelassen.
8. 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.
9. 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.
10. Formulieren Sie Ihre Antworten (ggf. knapp) aus; die bloße Nennung von Stichwörtern kann als Antwort nicht gewertet werden!
11. 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. Kann man den Begriff <i>affordance</i> auf digitale Medien übertragen? Erläutern Sie, was man unter <i>affordance</i> versteht und begründen Sie, ob z. B. Plattformen wie Twitter, Geräte wie das iPhone oder eine Schrift wie die Georgia eine gute <i>affordance</i> besitzen (ein Beispiel genügt).	8
2. Geben Sie zwei Beispiele für aktuelle Trends im Mediendesign (z. B. anhand der aktuellen Stilwerk-Trendstudie)	8
3. Definieren Sie die Medienergonomie und Medienästhetik und geben Sie ein Beispiel für Forschungsfragen im Bereich der Medienästhetik.	9
<p>4. Erläutern Sie zwei Gestaltgesetze der visuellen Wahrnehmung am Beispiel des folgenden Dialogfensters:</p> 	8
5. Wie unterschieden sich additive und subtraktive Farbmischung (Grundprinzip, Farbsysteme)?	8
6. Wie kann man Farbharmonien unter Berücksichtigung von Farbwirkung und Farbassoziation praktisch einsetzen? Erläutern Sie dies am Beispiel eines Farbharmonieschemas.	8
7. Erläutern sie Anforderungen an umfangreiche moderne Schriftsysteme wie z. B. die Thesis (Luc de Groot).	10
<p>8. Versuchen Sie am Beispiel der folgenden zwei Beispiele die Wirkung von Schriften zu beschreiben? Wie lässt sich Schriftwirkung untersuchen?</p> <p>Universität Regensburg Universität Regensburg</p>	10
9. Erläutern Sie das „liegende L“ als typisches Gestaltungsraster für Websites (ggf. anhand einer Skizze). Inwieweit unterschieden sich Gestaltungsraster im Web von Rastern in den Printmedien?	9
10. Beschreiben und erläutern sie drei Meta-Prinzipien des Designs (aus der Menge „universeller Designprinzipien“).	12
Summe	90