

Grundlagen der Softwareergonomie: Abschlussklausur.

Gedächtnis und Wahrnehmung:

1. Erklären Sie kurz das Prinzip der Informationsverarbeitung in der Retina. 6
2. Beschreiben Sie in Stichpunkten den Hörvorgang vom Innenohr bis zum Gehirn 6
3. Erklären Sie kurz Allen Paivios Gedächtnistheorie. 6

Modelle:

4. Was ist ein Modell? 2
5. Welche grundlegenden Modelle gibt es in der SE und was sollen sie jeweils erklären. 6

Interaktionsformen:

6. Was versteht man unter einem Menue . 3
7. Nennen Sie die verschiedenen Möglichkeiten der Menuegestaltung. 4

Normen:

8. Nennen Sie die Grundsätze zur Dialoggestaltung nach ISO 9241/10. 7

Softwareengineering:

9. Welche Prozessmodelle kennt man im Softwareengineering? 6

Usability:

10. Was ist der Unterschied zwischen Adaptivität und Adaptierbarkeit? 4
11. Was versteht man unter „natürlichem mapping (natural mapping)“? 2

Max. 52, min. 26

Viel Erfolg.

bitte unbedingt den Namen, Vornamen, Studienfach und Matrikelnummer auf jedem Arbeitsblatt angeben.