

Grundlagen der Softwareergonomie : Klausur

10.2.2005

1. Was versteht man unter „Wahrnehmung“?
2. Was versteht man unter dem Quantisierungsfehler bei der Analog-Digital-Umwandlung?
3. Zeichnen Sie eines der gängigen Gedächtnismodelle auf.
4. Was ist „Direkte Manipulation“?
5. Erläutern Sie den Unterschied zwischen Normen, Guidelines und Styleguides.
6. Was versteht man unter einem Benutzermodell und welche Aufgaben soll dieses Modell erfüllen?
7. Was ist der Unterschied zwischen Adaptivität und Adaptierbarkeit?
8. Nach welchen Kriterien kann die Gebrauchsfähigkeit von Software bewertet werden?
9. Was ist der Unterschied zwischen Virtual u. Augmented Reality?
10. Nennen Sie die wichtigsten Interaktionstechniken.
11. Was versteht man unter Barrierefreiheit?
12. Was ist CSCW?
13. Erklären Sie die Begriffe Effizienz, Effektivität und Zufriedenheit im Kontext von Usability.
14. Was versteht man unter Computer Aided Software Engineering?

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