

# Prüfungsleitfaden

## Summative Prüfungen WBD4400



# 1. Praktische Projektarbeit: Usability-Test

<b>Format:</b>	Praktische Projektarbeit
<b>Abgabemodalitäten:</b>	Online-Upload, ZIP
<b>Einzel-/Gruppenarbeit:</b>	Einzelarbeit
<b>Typ:</b>	Praktisch und schriftlich
<b>Gewichtung:</b>	40%

## 1.1. Überblick und Aufgabenstellung

Diese praktische Projektarbeit dient dazu, die erlernten Kenntnisse und Fähigkeiten im Bereich des Usability-Testings und der Evaluation anzuwenden und zu vertiefen.

**In Absprache mit der Fachbereichsleitung (bzw. Supervisor)**, wird eine Webanwendung ausgewählt, an der ein Usability-Test mit mindestens drei Testpersonen durchgeführt werden soll. Für die ausgewählte Webanwendung gilt es, einen zielführenden Usability-Test zu entwickeln, geeignete Testpersonen zu finden, mit ihnen den Test durchzuführen sowie abschließend die Ergebnisse zu evaluieren, um daraus konkrete Verbesserungsvorschläge zu entwickeln. Um diese Aufgabe zielgerichteter angehen zu können, empfiehlt es sich, zunächst die dazugehörige Formative Übung "Heuristische Evaluation" anhand derselben Webanwendung zu absolvieren, da die daraus resultierenden Erkenntnisse die zielführende Konzeption des Usability-Tests erleichtern.

## 1.2. Vorgaben

- Absprache der gewählten Anwendung, der Anforderungen und des Umfangs mit der Fachbereichsleitung
- Entwickeln des Usability-Tests auf Basis einer heuristischen Evaluation.

Der Usability-Test soll schriftlich und audio-visuell dokumentiert werden:

- Schriftliche Beschreibung des Tests mit Begründung für die ausgewählten Testmethoden, -Personen und Umgebung;
- Schriftliche Dokumentation der Testfragen bzw. -aufgaben;
- Dokumentation der Testdurchführung mittels Kamera- und Tonaufnahmen
- mündliche schriftliche Evaluation der Ergebnisse;
- Schriftliche und/oder grafische Vorschläge für die Verbesserung der getesteten Anwendung inklusive Priorisierung.;
- Videoaufnahmen müssen in weboptimierter Form abgegeben werden

### 1.3. Bewertungskriterien

- Wurden die Kernpunkte und potentielle Schwachstellen in der Usability der ausgewählten Webanwendung korrekt definiert und priorisiert?
- Wurden dafür zielführende Testaufgaben entwickelt?
- Wurden dafür geeignete Methoden definiert und angewandt?
- Wurden dafür geeignete Testpersonen akquiriert?
- Wurde insgesamt ein fundierter Usability-Test durchgeführt?
- Wurde der Test vollumfänglich und nachvollziehbar dokumentiert?
- Wurden die Ergebnisse korrekt interpretiert und bewertet?
- Ist die Evaluation nachvollziehbar und aussagekräftig dokumentiert?
- Wurden Vorschläge für die Verbesserung der getesteten Anwendung inklusive Priorisierung unterbreitet?
- Sind die Vorschläge schriftlich und / oder grafisch nachvollziehbar aufbereitet?
- ist das Videomaterial richtig aufbereitet worden

### 1.4. Lernziele

Nach erfolgreicher Absolvierung dieser Aufgabe ist man in der Lage:

- Auf Basis einer heuristischen Evaluation Kernpunkte und potentielle Schwachstellen in der Usability zu definieren und zu priorisieren.
- Zielführende Testaufgaben für die Kernpunkte und potentiellen Schwachstellen einer Webanwendung zu entwickeln;
- Geeignete Methoden zum Testen herauszufinden und anzuwenden;
- Geeignete Testpersonen zu finden;
- Einen fundierten Usability-Test durchzuführen und nachvollziehbar zu dokumentieren;
- Die Ergebnisse eines Usability-Tests korrekt zu interpretieren und zu bewerten;
- Die Evaluation nachvollziehbar und aussagekräftig zu dokumentieren;
- Vorschläge für die Verbesserung der getesteten Anwendung inklusive Priorisierung zu unterbreiten und schriftlich / grafisch nachvollziehbar aufzubereiten.

## 2. Praktische Projektarbeit "Web Animation"

<b>Format:</b>	Praktische Projektarbeit
<b>Abgabemodalitäten:</b>	Online Upload, ZIP
<b>Einzel-/Gruppenarbeit:</b>	Einzelarbeit
<b>Typ:</b>	Praktisch
<b>Gewichtung:</b>	40%

### 2.1. Überblick und Aufgabenstellung

Es sollen min 3 unterschiedliche Animationen für eine Shop-Übersichtsseite, zur Verbesserung der Usability, entwickelt und umgesetzt werden. Ziel ist es, die Animationen visuell und grafische an die ausgewählte Webseite anzupassen und für den User so interessant wie möglich zu gestalten. Die Auswahl der Webseite sollen zu Beginn der Aufgabe **mit der Fachbereichsleitung (bzw. Supervisor)** abgesprochen werden, ob der Umfang der geplanten Animation ausreicht.

Die Animationen sollen flüssig und reibungslos laufen und dabei vielschichtig animierte Elemente beinhalten. Dafür soll zunächst ein Storyboard mit einer schematischen Darstellung der Struktur der Animation erstellt werden. Alle für die Umsetzung benötigten Schritte sollen gut vorbereitet und professionell ausgeführt werden.

### 2.2. Vorgaben

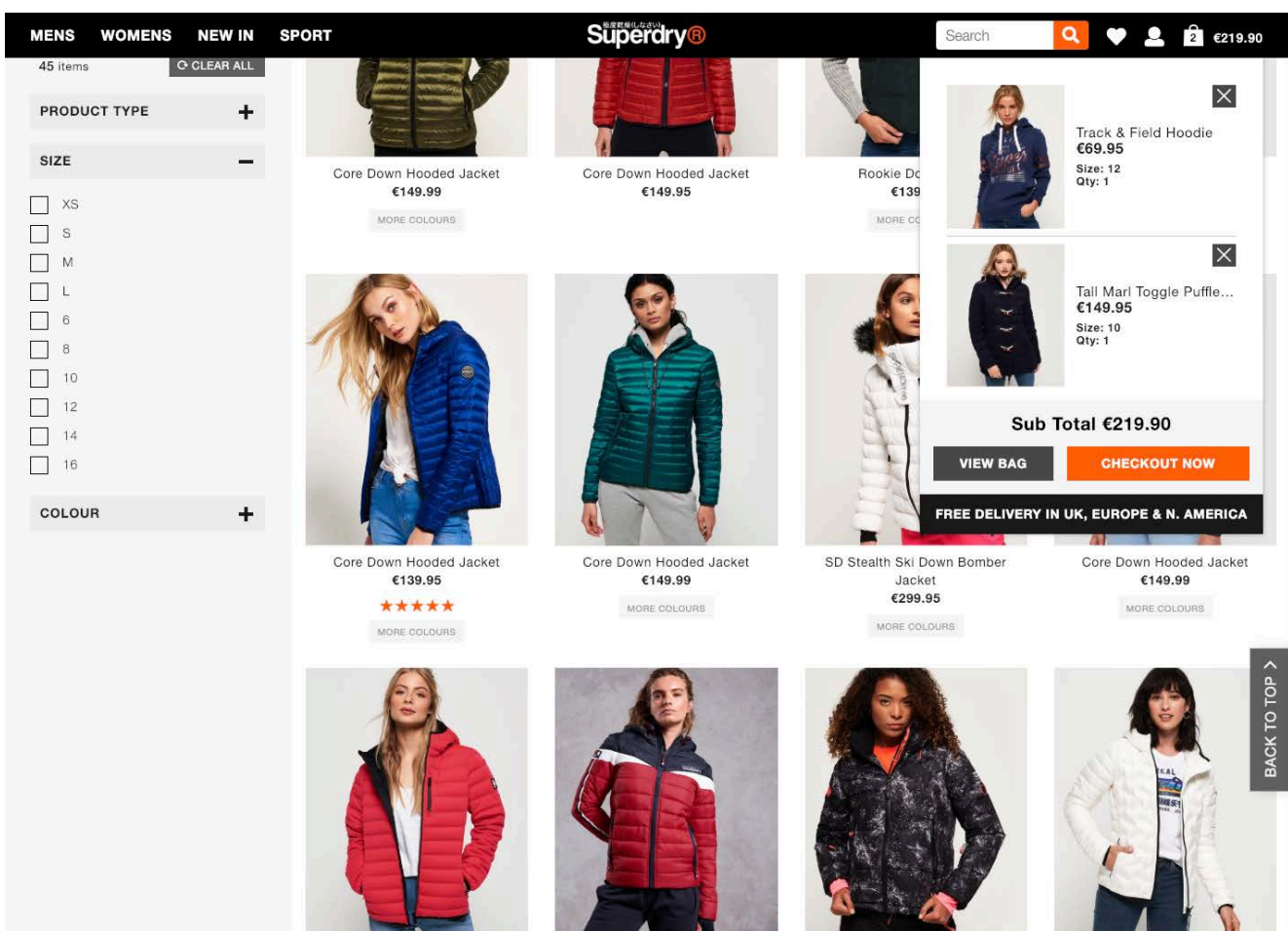
- Aussagekräftiges Storyboard als Grundlage
- min. 3 unterschiedliche Animationen für eine Shopübersichtsseite
- min. 2 Animationen müssen mit Javascript umgesetzt werden
- Verwendung einer Library, wie z.B. TweenMax oä. für die Animationen
- Look & Feel der Animationen sollen zu der umgebenden Webseite passen
- Animationen sollen technisch sauber, flüssig und reibungslos laufen.
- nice to have : Javascript wurde mit Hilfe von ES6 umgesetzt

## 1.2. Lernziele

Nach erfolgreicher Absolvierung dieser Aufgabe ist man in der Lage:

- Animationen sorgfältig zu konzipieren und ihre Umsetzung professionell vorzubereiten und einzurichten
- Look & Feel von Animationen zielgerichtet und ansprechend in den optischen Rahmen der umgebenden Webseite anzupassen
- Technisch saubere, flüssige und reibungslos laufende Animationen umzusetzen
- zielführende Interaktionsmöglichkeiten für den User zu integrieren

Hier noch ein Bsp. von Animationsmöglichkeiten bei einer Shopübersichtsseite



- Bilderansicht wird bei hover animiert, sodass eine andere Produktansicht gezeigt werden kann
- beim hinzufügen eines Produkts z.B. klappt der Warenkorb automatisch auf
- generell kann das hinzufügen und entfernen eines Artikels zum Warenkorb sehr gut animiert werden. Hier gibt es viel Möglichkeiten an Userfeedback, welches gut animierbar ist
- die Kategorie-Ansicht kann hier auch interessant animiert werden.
- "Back to Top" Button wird erst eingeblendet, wenn der User gescrollt hat.

## 3. Praktische Prüfung : Animation

<b>Format:</b>	Praktische Prüfung
<b>Abgabemodalitäten:</b>	Prüfung im Klassenverband
<b>Einzel-/Gruppenarbeit:</b>	Einzelarbeit
<b>Typ:</b>	Praktisch
<b>Gewichtung:</b>	20%

### 3.1 Überblick und Aufgabenstellung

Die Prüfung vereint das Verständnis über Animationsprinzipien, sowie die technische Umsetzung und Handhabung mit Skriptsprachen für die Animation

Mit Hilfe von Libraries soll eine Animation nach Vorlage in begrenzter Zeit umgesetzt werden. Dafür soll eine Animationsvorlage interpretiert und nachgebaut werden.

Eine genaue Aufgabenstellung mit konkret aufgelisteten und beschriebenen Aufgabenbestandteilen wird zu Prüfungsbeginn ausgegeben.

### 3.2 Vorgaben

- 90 Minuten im Klassenverband.
- Umsetzung aller Aufgabenbestandteile

### 3.3 Lernziele

- Den Aufbau und die Umsetzung von Animationen zu interpretieren und korrekt umzusetzen
- Animationen zielgerichtet und fehlerfrei umzusetzen;
- Skriptsprachen für die Umsetzung geeigneter Elemente und Animationen professionell einzusetzen
- Skriptsprachen in Syntax und Logik fehlerfrei zu programmieren