

Fragen HCI 2018 SS

Allgemeines

1. Wer hat folgende Dinge erfunden:
 1. Computermouse, ...
 2. Head-Mounted-Display/VR
 3. MEMEX, index-strukturen
2. Task/-Artifact Cycle zeichnen, beschreiben und je ein Artefakt und ein Task-driven example angeben.
3. 8 Golden Rules von Shneiderman, die die UX beeinflussen:

Humans

1. Stellen sie sich vor ... (ernsthaft)

Sie haben eine Firma die maßangefertigte Fenster herstellt. Die Kunden würden diese gerne vor ausgabe begutachten füllen sie tabelle aus:

Geben sie ein device an fuer jeweils input und output

Gebens sie jeweils 3 Spezifikationen mit Begrueendung an

Und 3 Eigenschaften nach Buxton

Input:	Output:
Spezifikation: i) ii) iii)	Spezifikation: i) ii) iii)
i) ii) iii)	i) ii) iii)

1. Definieren sie Affordance

Captchas

Gegeben waren zwei Captchas

Nennen Sie 2 Gestaltgesetze, die beeinflussen, dass man die 2 Captchas trotzdem lesen kann, erklären Sie sie und machen Sie eine Zeichnung dazu.

Wie wendet man diese auf die Captchas an so dass man was lesen kann.

Experiments

Definieren sie IV, DV

Beschreiben sie den Hawthorne effekt

Experiment gegeben. IV, DV, H0 bestimmen, Design art bestimmen und erklären (between-groups / within-subject)

Fitts Law: gegeben: $a + b * ID$

Erklären sie ID und geben sie Formel an

Was sind a und b

Designen sie ein experiment in dem man a und b bestimmen kann.

Technologie

3D

1. Nennen Sie 4 Technologien aus der Vorlesung zur Darstellung von 3-dimensionalen Objekten und erklären Sie vier davon.

Shutter und bipolarer filter als Lückentext gegeben.

Prototyping

1. Erklären sie Horizontale und Vertikale Prototypen.
2. Erklären Sie „Wizard of Oz“ im Kontext HCI.

Analyse

1. 4D Wuerfel nach Wickens geben sie die 8 DINGENS an.

Es gibt 4 Dimensionen Diese sind in Stages unterteilt, geben sie die resultierenden 8 kleinen Wuerfel teile (keine ahnung wie die heissen habe das wort in der klausur zum ersten mal gelesen) an.

2. Collision Vektor mit den Abkuerzungen war gegeben Wie in uebung berechnen sie TD, TC, STC, und TI

Prinzipien

1. Nielsen hat fuenf Prinzipien definiert, auf die man achten soll. Nennen sie alle fuenf und erklaren Sie sie.
2. Es gibt 5 Design Gesetze. Tragen Sie sie in ein Diagramm ein und beschriften Sie die Achsen.
3. Defeinieren sie Slips und Mistakes nach XP
- Geben sie 2 Arten von Slips an und erklaren sie (vlt Bsp)
4. Strive for consistency ist eine wichtige golden Rule. Geben sie die 3 Level an und erklaren sie sie kurz.

Modelle

1. MHP:
 1. Es war eine Grafik aus der VL gegeben, (unten drei Kreise mit Processing units, drueber Rechtecke Memory, Pfeile dazwischen fuer Zugriff). Man musste alles beschriften.
2. GOMS: Du willst essen in deiner Fastfood kette bestellen.
 1. An der Theke
 2. Drive-through

Modelliere nach GOMS und geben sie 2 Selection Rules an.

3. KLM: Nennen Sie 6 der 7 atomaren Aktionen. Nennen Sie jeweils den Buchstaben und erklären Sie ihn.

Alle Angaben in deutsch und Englisch, 29 Seiten. Viel zu schreiben. SHCMERZEN

Von:

Martin W.

Leo H.

Eddy P.