

Aufgabe B)

B.1) Utility beschreibt, ob ein Produkt seine Funktion erfolgreich erfüllt. Usability gibt an, inwieweit der Nutzer von dem Produkt bei der Benutzung unterstützt wird. Likability beschreibt nur, ob ein Produkt gemocht wird, unabhängig von seiner Effizienz und Nutzerfreundlichkeit.

B.2) Lernbarkeit, Effizienz, Einprägsamkeit, Fehlerrate, Befriedigung

Aufgabe D)

D.1) Die unabhängige Variable ist der Diagrammtyp und die abhängige Variable ist die Ablesezeit.

D.2) Die unabhängige Variable ist die Anzahl der Punkte in der Übung und die abhängige Variable ist die Note in der Klausur.

Aufgabe E)

E.1)

Aufgabe F)

F.1)

Tag	Julia	Salome
Mittwoch		
Donnerstag		
Freitag		
Samstag		
Sonntag		