

Familienname, Vorname: _____

Geschlecht: männlich weiblich

Firmenadresse: _____

Telefon: _____

Fax: _____

E-Mail-Adresse: _____

Rechnungsanschrift: _____

Schulungsunternehmen: _____

Referent: _____

Prüfungsfragen

Lokalisierung und Review durch:
Austrian Testing Board | German Testing Board e.V. | Swiss Testing Board

(SET CTFL_UT_2017_DE V0.3)
gem. ISTQB®/GTB-CTFL-Prüfungsverfahren 2011/2015

ISTQB® Certified Tester Usability Tester Foundation Extension

Einführung

Dies ist eine Probeprüfung. Sie hilft den Kandidaten bei ihrer Vorbereitung auf die Zertifizierungsprüfung. Enthalten sind Fragen, deren Format der regulären ISTQB®¹ / STB/ GTB² Certified Tester Foundation Level Prüfung ähnelt.

Es ist strengstens verboten, diese Prüfungsfragen in einer echten Prüfung zu verwenden.

- 1) Jede Einzelperson und jeder Schulungsanbieter kann diese Probeprüfung in einer Schulung verwenden, wenn ISTQB® als Quelle und Copyright-Inhaber der Probeprüfung anerkannt wird.
- 2) Jede Einzelperson oder Gruppe von Personen kann diese Probeprüfung als Grundlage für Artikel, Bücher oder andere abgeleitete Schriftstücke verwenden, wenn ISTQB® als Quelle und Copyright-Inhaber der Probeprüfung bestätigt wird.
- 3) Jedes vom ISTQB® anerkannte nationale Board kann diese Probeprüfung übersetzen und öffentlich zugänglich machen, wenn ISTQB® als Quelle und Copyright-Inhaber der Probeprüfung bestätigt wird.
- 4) Zu fast jeder Frage wird genau eine zutreffende Lösung erwartet. Bei den Ausnahmen wird explizit auf die Möglichkeit mehrerer Antworten hingewiesen.

Allgemeine Angaben zur Probeprüfung:

Anzahl der Fragen: 40

Dauer der Prüfung: 60 Minuten

Gesamtpunktzahl: 40

Punktzahl zum Bestehen der Prüfung: 26 (oder mehr)

Prozentsatz zum Bestehen der Prüfung: 65% (oder mehr)

¹ International Software Testing Qualifications Board

² German Testing Board & Austrian Testing Board & Swiss Testing Board (deutschsprachig)

Frage 1	UTFL-1.1.1	[K2] Punkt	1.0
---------	------------	------------	-----

Welche der folgenden Aussagen ist korrekt?

		Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]
<input checked="" type="checkbox"/>	a)	Bei Usability handelt es sich um bestimmte Benutzer, die ein Softwareprodukt in einem bestimmten Nutzungskontext verwenden, um bestimmte Ziele zu erreichen. Bei Benutzererlebnis handelt es sich um die Wahrnehmungen und Reaktionen einer Person, die sich bei der Verwendung eines Softwareproduktes ergeben.
<input type="checkbox"/>	b)	Usability wird in Bezug auf Effektivität, Effizienz und Zufriedenheit gemessen. Bei Barrierefreiheit handelt es sich um die Wahrnehmungen und Reaktionen einer Person, die sich bei der Verwendung eines Softwareproduktes ergeben.
<input type="checkbox"/>	c)	Bei Benutzererlebnis handelt es sich um bestimmte Benutzer, die ein Softwareprodukt in einem bestimmten Kontext nutzen, um bestimmte Ziele zu erreichen. Bei Usability handelt es sich um die Wahrnehmungen und Reaktionen einer Person, die sich bei der Verwendung eines Softwareproduktes ergeben.
<input type="checkbox"/>	d)	Bei Benutzererlebnis handelt es sich um die Wahrnehmungen und Reaktionen einer Person, die sich bei der Verwendung eines Softwareproduktes ergeben. Bei Barrierefreiheit handelt es sich um die Emotionen, Überzeugungen und Vorlieben einer Person.

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Richtig. Dies ist per Syllabus eine korrekte Definition von Usability.
- b) Falsch. Die Definition zu Usability ist korrekt, aber die Definition im 2. Teil bezieht sich auf Benutzererlebnis und nicht auf Barrierefreiheit.
- c) Falsch. Der erste Teil bezieht sich auf Usability, der zweite auf Benutzererlebnis.
- d) Falsch. Beide Teile beziehen sich auf Benutzererlebnis.

Frage 2	UTFL-1.1.2	[K2] Punkt	1.0
---------	------------	------------	-----

Bei welcher der folgenden Aussagen handelt es sich um ein geeignetes Ziel für die Bewertung von Barrierefreiheit?

		Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]
<input type="checkbox"/>	a)	Es soll sichergestellt werden, dass in einem bestimmten Nutzungskontext, jeder Anwender die Software benutzen kann.
<input type="checkbox"/>	b)	Es soll geprüft werden, ob externe Einflussfaktoren, wie z.B. Produkt-Präsentationen, effektiv in Bezug auf die gesamte Benutzererfahrung sind.
<input type="checkbox"/>	c)	Es soll die Lernförderlichkeit der Software gewährleistet werden.
<input checked="" type="checkbox"/>	d)	Es soll geprüft werden, ob die Software durch Menschen mit speziellen Behinderungen verwendet werden kann.

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Falsch. Dies bezieht sich auf den Usability-Test.
- b) Falsch. Dies ist ein Bestandteil innerhalb eines Benutzererlebnisses.
- c) Falsch. Dies ist eines der sieben Grundsätze für die Dialoggestaltung nach ISO 9241-110 (Ergonomie der Mensch-System-Interaktion).
- d) Richtig. Dies ist ein geeignetes Ziel für die Bewertung der Barrierefreiheit.

Frage 3	UTFL-1.2.1	[K2] Punkt	1.0
---------	------------	------------	-----

Eine Evaluierung beinhaltet die Bewertung von Dienstleistungen vor und nach der Benutzung eines Softwareprodukts. Welche Evaluierung wird hier durchgeführt?

Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]		
<input type="checkbox"/>	a)	Usability-Evaluierung
<input checked="" type="checkbox"/>	b)	Benutzererlebnis-Evaluierung
<input type="checkbox"/>	c)	Evaluierung der Barrierefreiheit
<input type="checkbox"/>	d)	Sowohl Usability- als auch Benutzererlebnis-Evaluierung

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Falsch. Siehe Begründung bei b).
- b) Richtig. Dies ist per Syllabus die korrekte Bezeichnung der Evaluierung, die durchgeführt wird.
- c) Falsch. Siehe Begründung bei b).
- d) Falsch. Siehe Begründung bei b).

Frage 4	UTFL-1.2.2	[K2] Punkt	1.0
---------	------------	------------	-----

Sie haben die Aufgabe, die Usability einer speziellen, medizinischen Softwareanwendung zu bewerten. Aus Zeitmangel und Budgetbeschränkungen ist es nicht möglich, Benutzer beim Evaluierungsprozess zu berücksichtigen.

Welcher der genannten Begriffe ist im vorliegenden Fall ein GEEIGNETER Ansatz für eine Evaluierung?

Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]		
<input type="checkbox"/>	a)	Evaluierung der Barrierefreiheit
<input type="checkbox"/>	b)	Usability-Test
<input type="checkbox"/>	c)	Benutzerbefragung
<input checked="" type="checkbox"/>	d)	Usability-Review

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Falsch. Eine Evaluierung der Barrierefreiheit wird - entsprechend einer Usability-Evaluierung - eine der drei anderen, genannten Ansätze folgen.
- b) Falsch. Usability-Tests benötigen grundsätzlich Nutzer (Usability-Testteilnehmer) bei der Ausführung.
- c) Falsch. Benutzerbefragungen benötigen, wie der Name bereits aussagt, Nutzer zur Beantwortung der Fragen.
- d) Richtig. Ein Usability-Review beinhaltet einen Experten-basierten Ansatz, bei dem nicht zwangsläufig Nutzer beteiligt sein müssen.

Frage 5	UTFL-1.2.3	[K2] Punkt	1.0
---------	------------	------------	-----

In einem Projekt, das Praktiken zur Usability-Evaluierung verwendet, sollte welcher Schritt als erstes durchgeführt werden?

		Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]
<input checked="" type="checkbox"/>	a)	Formative Evaluierung
<input type="checkbox"/>	b)	Summative Evaluierung
<input type="checkbox"/>	c)	Die formative und die summative Evaluierung sollten zum gleichen Zeitpunkt während der Anforderungserhebung durchgeführt werden.
<input type="checkbox"/>	d)	Die formative und die summative Evaluierung sollten zum gleichen Zeitpunkt während der Designphase durchgeführt werden.

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Richtig. Die formative Evaluierung wurde entwickelt, um Usability-Probleme zu identifizieren und zu analysieren und ist eine qualitative Technik, die während der Designphase verwendet wird.
- b) Falsch. Bei der summativen Evaluierung werden Messwerte ermittelt und sie wird grundsätzlich quantitativ kurz vor oder nach dem Release einer Software durchgeführt.
- c) Falsch. Formative und summative Evaluierung werden zu unterschiedlichen Zeitpunkten im Entwicklungslebenszyklus einer Software durchgeführt und auch nicht während der Anforderungserhebung.
- d) Falsch. Nur die formative Evaluierung wird während der Designphase durchgeführt.

Frage 6	UTFL-1.3.1	[K2] Punkt	1.0
---------	------------	------------	-----

Welches der genannten grundsätzlichen Vorgehensmethoden eines Software-Entwicklungsprojekts beinhaltet alle Schlüsselement der menschenzentrierten Evaluierung?

Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]	
<input type="checkbox"/>	a) Anforderungsdefinition, Entwicklung der Software, Durchführung von Akzeptanztests
<input checked="" type="checkbox"/>	b) Befragung von Anwendern, iterative Entwicklung von Prototypen, Evaluierung der Software
<input type="checkbox"/>	c) Iterative Entwicklung von Prototypen, Durchführung von Experten-Reviews, Behebung der gefundenen Fehler
<input type="checkbox"/>	d) Befragung von Anwendern, Entwicklung der Software, Durchführung von Akzeptanztests

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Falsch. Abgesehen von den Akzeptanztests lässt der Ansatz alle drei Schlüsselemente vermissen: Die Nutzer werden erst am Ende involviert, es werden keine Prototypen entwickelt und es findet keine Evaluierung statt.
- b) Richtig. Dieser Ansatz berücksichtigt alle drei Schlüsselemente: Nutzer sind involviert, Prototypen werden iterativ entwickelt und evaluiert.
- c) Falsch. Obwohl dieser Ansatz die Entwicklung von Prototypen sowie die Evaluierung berücksichtigt, sind während des Prozesses keine Nutzer beteiligt.
- d) Falsch. Dieser Ansatz berücksichtigt zwar den Nutzer- und Evaluierungsaspekt, aber es erfolgt keine Prototypen-Entwicklung.

Frage 7	UTFL-1.3.2	[K2] Punkt	1.0
---------	------------	------------	-----

Was ist das Ziel der Evaluierungsstufen im menschenzentrierten Designprozess?

Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]		
<input type="checkbox"/>	a)	Den Aufwand für die Anforderungsanalyse zu verringern
<input type="checkbox"/>	b)	Den Designprozess zu vereinfachen
<input checked="" type="checkbox"/>	c)	Es dem Nutzer zu ermöglichen, Versionen der Software entsprechend des Entwicklungsstandes zu sehen und zu verwenden
<input type="checkbox"/>	d)	Feedback zu berücksichtigen und das Produkt solange zu optimieren, bis die Usability-Anforderungen erfüllt sind

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Falsch. Siehe Begründung bei c).
- b) Falsch. Siehe Begründung bei c).
- c) Richtig. Per Syllabus erfordert der menschenzentrierte Designprozess ein Mitwirken der Nutzer in jeder Phase. Die Nutzer sollten in die Entwicklung der Software involviert sein und Feedback geben, dass beim Design dann berücksichtigt wird.
- d) Falsch. Siehe Begründung bei c).

Frage 8	UTFL-1.3.3	[K2] Punkt	1.0
---------	------------	------------	-----

Welcher der genannten Usability-Evaluierungsansätze ist der GEEIGNETSTE für ein agiles Softwareentwicklungsprojekt?

Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]		
<input checked="" type="checkbox"/>	a)	RITE, kosteneffektiv, wöchentliches Testen
<input type="checkbox"/>	b)	RAD, informell und schnell, monatliche Testzyklen
<input type="checkbox"/>	c)	RUP, Usability Reviews, Akzeptanzkriterien in Bezug auf Usability
<input type="checkbox"/>	d)	REST, formative Evaluierung, tägliche Usability Tests im Testlabor

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Richtig. Bei RITE (Rapid Iterative Testing and Evaluation) handelt es sich um ein informelles und schnell durchzuführendes (und damit kosteneffektives) Usability-Testen. Es erfolgt regelmäßig auf einer wöchentlichen Basis und ist daher ein besonders geeigneter Ansatz für ein agiles Umfeld.
- b) Falsch. Testen in monatlichen Zyklen ist für agile Methoden nicht schnell genug. Zudem handelt es sich bei RAD (Rapid Application Development) um einen Entwicklungsprozess.
- c) Falsch. Bei RUP (Rational Unified Prozess) handelt es sich in erster Linie um einen Entwicklungsprozess als einen Ansatz zur Usability-Evaluierung.
- d) Falsch. REST (Representational State Transfer) ist ein Kommunikationsprotokoll und kein Ansatz zur Usability-Evaluierung.

Frage 9	UTFL-2.2.1	[K2] Punkt	1.0
---------	------------	------------	-----

Sie haben vor kurzem eine Fehlerverfolgungssoftware erworben und haben einige Schwierigkeiten bei der Installation dieser Software. Sie haben sich an den Support gewendet und es wurde Ihnen bei der Installation weitergeholfen. Der Support-Mitarbeiter teilt Ihnen aber mit, dass Sie vor dem Anruf durch Lesen des Benutzerhandbuchs in der Lage gewesen wären, das Problem selber zu lösen.

Aufgrund dieser Erfahrung, die Sie gemacht haben, welche Risikoart ist hier eingetreten?

Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]		
<input type="checkbox"/>	a)	Risiko in Bezug auf Barrierefreiheit
<input checked="" type="checkbox"/>	b)	Risiko in Bezug auf Benutzererlebnis
<input type="checkbox"/>	c)	Risiko in Bezug auf Usability
<input type="checkbox"/>	d)	Support-Risiko

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Falsch. Hierbei handelt es sich nicht um ein Risiko in Bezug auf Barrierefreiheit.
- b) Richtig. Dieses Problem in Bezug auf das Benutzererlebnis umfasst das gesamte Benutzererlebnis um das Produkt herum, nicht nur die Verwendung des Produktes selber.
- c) Falsch. Es handelt sich hier um ein Risiko, dass das Benutzererlebnis betrifft und nicht nur die Usability.
- d) Falsch. Das genannte Risiko bezieht sich auf die Supportfähigkeit des Produktes, sondern vielmehr auf die Mitarbeiter in der Supportabteilung.

Frage 10	UTFL 2.2.2	[K4] Punkt	1.0
----------	------------	------------	-----

Ihr Unternehmen hat einen neuen Drucker entwickelt, der sich bei der Installation automatisch selbst konfiguriert. Vorherige Versionen des Druckers hatten Schwierigkeiten bei der Installation. Dies führte dazu, dass die Installation des Druckers fehlschlug oder die Installation fehlerhaft ausgeführt wurde und die Farbdruckoption nicht zur Verfügung stand. Aus diesem Grund brachten die meisten Käufer den Drucker zurück und verlangten eine Rückerstattung des Kaufpreises, obwohl der Drucker selbst funktioniert. Aufgrund dieser Erfahrung, was ist ein entsprechendes Risiko, das bei einer neuen Version des Druckers berücksichtigt werden sollte?

Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]		
<input checked="" type="checkbox"/>	a)	Die Nutzer können das Installationsproblem nicht selbst beheben und als Folge berichten sie über ihre Unzufriedenheit ihren Freunden via sozialen Medien und schaden somit dem Image des Unternehmens.
<input type="checkbox"/>	b)	Die Benutzerdokumentation ist nicht ausführlich genug, um beim Installationsproblem weiterzuhelfen. Das Support-Team reagiert langsam auf entsprechende Telefonanrufe.
<input type="checkbox"/>	c)	Das Fehlen der Farbdruckoption führt zu einem Problem in Bezug auf Barrierefreiheit für Nutzer, die Farbausdrücke zum Lesen bestimmter medizinischer Dokumente benötigen.
<input type="checkbox"/>	d)	Das Design-Team hat nicht die entsprechende Zeit. Dies führt zu einer verminderten Usability im Design und in der Analyse.

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Richtig. Hierbei handelt es sich um ein Risiko, bei dem die Anwender nicht herausfinden, wie sie die Software installieren können und teilen ihre Enttäuschung ihren Freunden mit.
- b) Falsch. Dies ist ein Risiko in Bezug auf Benutzererlebnis und nicht auf Usability.
- c) Falsch. Dies ist ein Risiko in Bezug auf Barrierefreiheit und nicht auf Usability.
- d) Falsch. Hierbei handelt es sich um ein Projekt-Risiko.

Frage 11	UTFL-3.1.1	[K2] Punkt	1.0
----------	------------	------------	-----

Welches der nachfolgenden Aussagen ist ein KORREKTES Beispiel für eine Richtlinie in Bezug auf Benutzungsschnittstellen?

		Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]
<input checked="" type="checkbox"/>	a)	Das Unternehmenslogo muss in der oberen, linken Ecke jeder Seite erscheinen. Seine Position genau die gleiche wie auf der Homepage sein. Klickt man auf das Logo, so wird die Homepage angezeigt.
<input type="checkbox"/>	b)	Fehlermeldung müssen konstruktiv, genau, verständlich und angemessen formuliert sein.
<input type="checkbox"/>	c)	Fehler müssen in vorkommender und toleranter Weise verarbeitet werden; der Nutzer darf niemals für einen Fehler verantwortlich gemacht werden.
<input type="checkbox"/>	d)	Die Benutzungsschnittstelle muss für die Aufgabe angemessen sein.

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Richtig. Dieses Beispiel ist im Syllabus unter Kapitel 3.1 aufgeführt.
- b) Falsch. Hier handelt es sich um eine Heuristik und nicht um eine Richtlinie für Benutzungsschnittstellen.
- c) Falsch. Es handelt sich um das Dialogprinzip „Fehlertoleranz“, Es ist keine Richtlinie für Benutzungsschnittstellen.
- d) Falsch. Hierbei handelt es sich um das Dialogprinzip „Aufgabenangemessenheit“ und nicht um eine Richtlinie für Benutzungsschnittstellen.

Frage 12	UTFL-3.2.1	[K2] Punkt	1.0
----------	------------	------------	-----

In den Richtlinien zur Barrierefreiheit (WCAG) steht unter Punkt 1.1.1: „Text-Alternativen: Füge Text-Alternativen zu Nicht-Text-Inhalten hinzu, so dass sie in andere Formen, die Nutzer benötigen, geändert werden können. Beispiele hierfür sind große Ausdrücke, Braille, Sprache, Symbole oder vereinfachte Sprachweisen.

Welcher der folgenden Vorschläge verdeutlicht am BESTEN diese Richtlinie?

Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]		
<input type="checkbox"/>	a)	Nutzer sollte es leicht möglich sein, den Text auf 300% zu vergrößern.
<input checked="" type="checkbox"/>	b)	Bilder sollten entsprechenden, alternativen Text im Markup-Code enthalten.
<input type="checkbox"/>	c)	Braille (Blindenschrift)-kompatible Entsprechungen sollten für den gesamten Text vorhanden sein.
<input type="checkbox"/>	d)	Für Textinhalte, die schwierig zu verstehen sind, sollten vereinfachte Textalternativen angeboten werden.

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Falsch. Dieser Vorschlag bezieht sich auf Text und nicht auf Bilder, d.h. Nicht-Text-Inhalte.
- b) Richtig. Dieser Vorschlag betrifft Bilder, d.h. nicht-textuellen Inhalt. Das Beispiel ist im Syllabus in Kapitel 3.2.2 erwähnt und stammt von der URL <http://www.w3.org/standards/webdesign/accessibility>.
- c) Falsch. Siehe Begründung bei a).
- d) Falsch. Siehe Begründung bei a).

Frage 13	UTFL-3.2.2	[K2] Punkt	1.0
----------	------------	------------	-----

Welches der folgenden Gesetze schreibt vor, dass private Websites für blinde oder sehbehinderte Internetnutzer zugänglich sein müssen?

Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]		
<input type="checkbox"/>	a)	Das britische Gleichstellungsgesetz (Equality Act)
<input checked="" type="checkbox"/>	b)	Das US-amerikanische Behindertengleichstellungsgesetz (Americans with Disabilities Act)
<input type="checkbox"/>	c)	EU-Datenschutzgesetz
<input type="checkbox"/>	d)	Verbraucherschutzgesetz

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Falsch. Das britische Gleichstellungsgesetz (Equality Act) bezieht sich nicht speziell auf Webseiten.
- b) Richtig. Dies wird im US-amerikanischen Behindertengleichstellungsgesetz (Americans with Disabilities Act) behandelt.
- c) Falsch. Dieses Gesetz gibt keine Vorschriften für die Barrierefreiheit von privaten Webseiten.
- d) Falsch. Siehe Begründung bei c).

Frage 14	UTFL-4.1.1	[K2] Punkt	1.0
----------	------------	------------	-----

Was ist eine wichtige Komponente eines effektiven Usability-Reviews?

Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]		
<input type="checkbox"/>	a)	Ein Dokument mit einer detaillierten Beschreibung des Designs
<input type="checkbox"/>	b)	Screen Layouts und narrative Beschreibungen
<input checked="" type="checkbox"/>	c)	Eine visuelle Benutzungsschnittstelle, entweder real oder simuliert
<input type="checkbox"/>	d)	Eine Liste mit bekannten Usability-Problemen

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Falsch. Eine detaillierte Beschreibung des Designs liefert kein Look & Feel einer Benutzungsschnittstelle.
- b) Falsch. Siehe Begründung bei a).
- c) Richtig. Je realistischer die Benutzungsschnittstelle ist, desto genauer und effektiver kann das Review erfolgen.
- d) Falsch. Dies kann beim Testen hilfreich sein, nicht aber bei einem Usability-Review, da das Review in der Regel durch Usability-Experten, die mit der Software vertraut sind, durchgeführt wird.

Frage 15	UTFL-4.2.1	[K2] Punkt	1.0
----------	------------	------------	-----

Um welche Art Review handelt es sich, wenn bei einem anstehenden Usability-Review der am erfahrenste Teilnehmer 6 Monate Erfahrungen im Usability-Testing hat?

Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]		
<input type="checkbox"/>	a)	Ein formales Usability-Review
<input checked="" type="checkbox"/>	b)	Ein informelles Usability-Review
<input type="checkbox"/>	c)	Ein Experten-Usability-Review
<input type="checkbox"/>	d)	Ein Adhoc-Usability-Review

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Falsch. Ein formales Usability-Review benötigt Usability-Experten.
- b) Richtig. Hierbei handelt es sich um ein informelles Usability-Review mit Teilnehmern, die über einige Grundkenntnisse bezüglich Usability verfügen dürften, aber keine ausgewiesenen Experten sind.
- c) Falsch. Einen Teilnehmer mit nur 6 Monaten Erfahrung bzgl. Usability kann man nicht als Experten bezeichnen.
- d) Falsch. Das im Szenario aufgeführte Review wurde geplant und vorbereitet.

Frage 16	UTFL-4.2.2	[K4] Punkt	1.0
----------	------------	------------	-----

Sie führen ein Usability-Testing einer Software durch, bei der sich Nutzer für eine Fahrerlaubnis registrieren lassen können. Diese Software erfasst die nötigen Benutzerinformationen und weist eine Fahrerlaubnisnummer zu. Der Nutzer wird dann zu einer neuen Seite weitergeleitet, um Informationen zur KFZ- Versicherung einzugeben. Auf dieser Seite müssen die Nutzer die zuvor neu erhaltene Fahrerlaubnisnummer eingeben.

Welcher der genannten Punkte einer heuristischen Checkliste würde im geschilderten Fallbeispiel ein Usability-Problem mit dieser Software identifizieren?

Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]		
<input type="checkbox"/>	a)	Benutzerkontrolle und -freiheit
<input type="checkbox"/>	b)	Fehlerprävention
<input type="checkbox"/>	c)	Sichtbarkeit des Systemzustands
<input checked="" type="checkbox"/>	d)	Wiedererkennen statt sich erinnern

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Falsch. Dieser Checkpunkt auf der Heuristik-Liste, kommt in Bezug auf das genannte Szenario als Usability-Problem nicht in Betracht.
- b) Falsch. Siehe Begründung bei Punkt a).
- c) Falsch. Siehe Begründung bei Punkt a).
- d) Richtig. Der Nutzer wird aufgefordert, sich an die Fahrerlaubnisnummer zu erinnern und sie erneut einzugeben. Die Software sollte die Nummer angeben (da sie die Nummer ja zuvor zugewiesen hat) und nicht vom Nutzer zu verlangen, sich an sie zu erinnern.

Frage 17	UTFL-5.2.1	[K2] Punkt	1.0
----------	------------	------------	-----

In welcher wichtigen Phase beim Usability-Tests werden Kommentare des Usability-Testteilnehmers notiert?

Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]		
<input type="checkbox"/>	a)	Vorbereitung des Usability-Tests
<input checked="" type="checkbox"/>	b)	Durchführung der Usability-Testsitzung
<input type="checkbox"/>	c)	Kommunizieren der Befunde aus der Testsitzung
<input type="checkbox"/>	d)	Durchführung der Evaluierung im Anschluss an die Testsitzung

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Falsch. Das Interview nach der Testsitzung ist kein Bestandteil der Vorbereitungsphase eines Usability-Tests.
- b) Richtig. Das Interview nach der Testsitzung gehört zur Durchführungsphase des Usability-Tests und wird verwendet, um Feedbacks und Eindrücke des Teilnehmers zu erhalten.
- c) Falsch. Das Interview nach der Testsitzung ist kein Bestandteil des Kommunizierens der Befunde aus der Testsitzung.
- d) Falsch. Das Interview nach der Testsitzung ist kein Bestandteil der Evaluierung im Anschluss an die Testsitzung.

Frage 18	UTFL-5.3.1	[K2] Punkt	1.0
----------	------------	------------	-----

Welche der folgenden Aktivitäten sollte während der Planung eines Usability-Tests durchgeführt werden?

Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]	
<input checked="" type="checkbox"/>	a) Auswahl des Moderators für den Usability-Test
<input type="checkbox"/>	b) Festlegung wie die Ergebnisse vorangegangener Usability-Tests bewertet werden
<input type="checkbox"/>	c) Entscheidung wo Fehler in der Software dokumentiert werden
<input type="checkbox"/>	d) Briefing der Anweisungen mit dem Usability-Testteilnehmer

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Richtig. Der Name des Moderators wird normalerweise im Testkonzept aufgeführt. Die Erstellung des Testkonzepts und somit die Auswahl des Moderators ist Bestandteil der Planungsphase eines Usability-Tests.
- b) Falsch. Diese Aussage bezieht sich auf vorangegangene Tests und Fehler, die für den aktuell geplanten Test nicht relevant sein dürften.
- c) Falsch. Siehe Begründung bei Punkt b).
- d) Falsch. Diese Aktivität ist kein Bestandteil der Planung, sondern der Durchführungsphase des Usability-Tests.

Frage 19	UTFL-5.3.2	[K2] Punkt	1.0
----------	------------	------------	-----

In welchem Dokument eines Usability-Tests werden Fragen an den Nutzer, die beim Abschluss der Usability-Sitzung gestellt werden, erfasst?

Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]		
<input type="checkbox"/>	a)	Im Usability-Testkonzept
<input type="checkbox"/>	b)	Im Dokument mit den Usability-Risiken
<input type="checkbox"/>	c)	In der Checkliste zum Usability-Test
<input checked="" type="checkbox"/>	d)	Im Usability-Testskript

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Falsch. Siehe Begründung bei d).
- b) Falsch. Siehe Begründung bei d).
- c) Falsch. Siehe Begründung bei d).
- d) Richtig. Die Fragen, die im Rahmen des Interviews durch den Moderator nach der Testsitzung durchgeführt werden, sind (ebenso wie die Interviewfragen vor der Testsitzung) Bestandteil des Usability-Testskripts.

Frage 20	UTFL-5.3.3	[K3] Punkt	1.0
----------	------------	------------	-----

Sie erstellen eine Aufgabe, die während eines Usability-Tests ausgeführt werden soll. Die Software wird von Nutzern zur Registrierung der Fahrerlaubnis verwendet. Mit der Software werden Benutzerinformationen erfasst und es wird dem Nutzer eine Fahrerlaubnis-Nummer zugewiesen. Sobald der Nutzer seine Nummer erhalten hat, werden ihm mehrere Fragen bezüglich seiner Versicherung gestellt. Was wäre auf Grundlage dieser Vorgaben eine erste Aufgabe für die Usability-Testteilnehmer?

Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]	
<input type="checkbox"/>	a) Durchführen von explorativen Tests, um einen generellen Eindruck der Software zu erhalten.
<input type="checkbox"/>	b) Aufschreiben der erhaltenen Eindrücke der Homepage.
<input checked="" type="checkbox"/>	c) Eingabe ihres Namens und ihrer Adresse in die Anwendung.
<input type="checkbox"/>	d) Durchführen des einfachsten Weges in der Software unter Miteinbeziehen der Beantwortung der Fragen zur Versicherung.

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Falsch. Die Usability-Testteilnehmer sollten anhand eines Skripts vorgegebenen Aufgaben ausführen anstatt die Software explorativ zu erkunden bzw. zu testen.
- b) Falsch. Dies wird im Rahmen des Interviews nach der Testsitzung erfasst.
- c) Richtig. Die erste Aufgabe sollte einfach und leicht für den Usability-Testteilnehmer sein. Die Eingabe des Namens und der Adresse sollte kein Problem darstellen und zu einer guten Erfahrung bei der ersten Verwendung der Software führen.
- d) Falsch. Hierbei handelt es sich um keine einfache Aufgabenstellung.

Frage 21	UTFL-5.3.4	[K2] Punkt	1.0
----------	------------	------------	-----

Welche Anforderungen werden von Usability-Test-Beobachtern bei der Auswahl eines Ortes für einen Usability-Tests gestellt?

Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]		
<input checked="" type="checkbox"/>	a)	Sie sollten die Möglichkeit haben, zu kommen und zu gehen wann es nötig ist.
<input type="checkbox"/>	b)	Sie sollten ungestört und fokussiert den Nutzer während des gesamten Tests beobachten können.
<input type="checkbox"/>	c)	Sie sollten keinen Zugang zu Erfrischungen im Beobachtungsraum haben.
<input type="checkbox"/>	d)	Sie sollten die Möglichkeit haben, während des Tests mit dem Usability-Testteilnehmer zu kommunizieren.

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Richtig. Beobachter sollten kommen und gehen können, ohne die Testsitzung zu stören.
- b) Falsch. Bewegung ist besonders bei langen Testsitzungen für die Beobachter wichtig.
- c) Falsch. Es handelt sich hier um eine Einschränkung für die Beobachter, die sie in der Ausführung ihrer Aufgabe behindert.
- d) Falsch. Nicht die Beobachter, sondern der Moderator kommuniziert mit dem Usability-Testteilnehmer (in erster Linie zu Beginn und am Ende der Testsitzung).

Frage 22	UTFL-5.3.5	[K2] Punkt	1.0
----------	------------	------------	-----

Welches der folgenden Punkte ist ein Nachteil bei der Verwendung eines Usability-Labors?

Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]		
<input type="checkbox"/>	a)	Beobachter sind an einen bestimmten Ort gebunden.
<input checked="" type="checkbox"/>	b)	Der Raum könnte für die Usability-Testteilnehmer künstlich wirken.
<input type="checkbox"/>	c)	Jeder Test wird in einer ähnlichen Umgebung ausgeführt.
<input type="checkbox"/>	d)	Beobachter können während der Test-Sitzung kommen und gehen.

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Falsch. Dies ist kein Nachteil, da die Beobachter sich miteinander austauschen können, ohne dabei den Test zu stören.
- b) Richtig. Dies ist ein Risiko bei der Verwendung eines Usability-Testlabors, da es nicht repräsentativ für die reale Umgebung ist.
- c) Falsch. Hier handelt es sich um einen Vorteil bei der Verwendung eines Usability-Testlabors.
- d) Falsch. Siehe Begründung bei c).

Frage 23	UTFL-5.4.1	[K2] Punkt	1.0
----------	------------	------------	-----

Welche Maßnahmen sollte der Moderator ergreifen, wenn der Usability-Testteilnehmer während der Testsitzung durcheinanderkommt und frustriert ist?

		Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]
<input type="checkbox"/>	a)	Der Moderator sollte den Usability-Testteilnehmer helfen und ihn mit Angaben unterstützen, die ihn wieder auf den richtigen Weg bringen.
<input type="checkbox"/>	b)	Der Moderator sollte den Usability-Testteilnehmer auf die Benutzerdokumentation hinweisen, aber sonst nicht weiterhelfen.
<input checked="" type="checkbox"/>	c)	Der Moderator sollte warten, bis der Usability-Testteilnehmer nicht weiterkommt und ihn dann darin unterstützen, zur nächsten Aufgabe zu gelangen.
<input type="checkbox"/>	d)	Der Moderator sollte mit dem Usability-Testteilnehmer nicht kommunizieren, auch wenn er nicht weiterkommt oder frustriert ist.

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Falsch. Siehe Begründung bei c).
- b) Falsch. Siehe Begründung bei c).
- c) Richtig. Der Moderator sollte nur dann einschreiten, wenn der Usability-Testteilnehmer überhaupt nicht mehr weiterweiß. Der Moderator sollte den Teilnehmer helfen und ihn zur nächsten Aufgabe führen.
- d) Falsch. Siehe Begründung bei c).

Frage 24	UTFL-5.5.2	[K2] Punkt	1.0
----------	------------	------------	-----

Welches der nachfolgenden Beispiele ist in Bezug auf positive Usability-Befunde korrekt?

Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]		
<input type="checkbox"/>	a)	Ein Nutzer hat einen Fehler gefunden, der vor dem Release noch behoben werden muss.
<input checked="" type="checkbox"/>	b)	Ein Nutzer hebt die leicht zu verwendende Hilfefunktion hervor.
<input type="checkbox"/>	c)	Ein Nutzer konnte den Schritten der Testaufgabe folgen.
<input type="checkbox"/>	d)	Der Moderator musste zu keiner Zeit dem Usability-Testteilnehmer unterstützen.

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Falsch. Bei einem Fehler handelt es sich nicht um einen positiven Befund.
- b) Richtig. Der Nutzer empfindet dieses Feature positiv.
- c) Falsch. Dies Zeit weder auf eine positive noch auf eine negative Empfindung des Nutzers hin.
- d) Falsch. Siehe Begründung bei c).

Frage 25	UTFL-5.6.1	[K2] Punkt	1.0
----------	------------	------------	-----

Sie haben einen Usability-Testbericht erstellt, in dem die Befunde und Empfehlungen, die Ziele des Tests, der Zweck des Tests und die Beschreibung der Evaluierungsmethode, die während des Tests verwendet wurde, detailliert aufgeführt sind. Sie haben außerdem eine einseitige Kurzzusammenfassung hinzugefügt. Die Liste mit den Befunden umfasst 35 Fehler, die identifiziert wurden, zusammen mit einem Lösungsvorschlag zu jedem Fehler sowie Anmerkungen von Stakeholdern zu diesem Problem. Welchen Punkt sollten Sie abändern, damit der Bericht den Best Practices für diese Art von Berichten entspricht?

Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]		
<input type="checkbox"/>	a)	Entfernen Sie die Anmerkungen der Stakeholder bezüglich der Probleme und verwenden Sie stattdessen eine technische Beschreibung.
<input type="checkbox"/>	b)	Entfernen Sie die Lösungsvorschläge und überlassen Sie es den Entwicklern, diese zu erstellen.
<input checked="" type="checkbox"/>	c)	Entfernen Sie die weniger kritischen Fehler von der Liste, so dass die Liste nicht mehr als 25 Fehler enthält.
<input type="checkbox"/>	d)	Entfernen Sie die Kurzzusammenfassung, da diese in einem separaten Dokument aufgeführt werden sollte.

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Falsch. Die Anmerkungen der Stakeholder können gute Anhaltspunkte zu den Problemen geben.
- b) Falsch. Manchmal sind Lösungsvorschläge für die Entwickler hilfreich, damit sie verstehen, was die Stakeholder erwarten.
- c) Richtig. Entsprechend dem Syllabus sollten nicht mehr als 25 Fehler im Bericht aufgeführt werden.
- d) Falsch. Die Kurzbeschreibung ist ein essentieller Bestandteil des Berichts.

Frage 26	UTFL-5.6.2	[K3] Punkt	1.0
----------	------------	------------	-----

Wie können agile Softwareentwicklungsmethoden dazu beitragen, interne Widerstände bezüglich Usability-Problemen abzubauen?

		Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]
<input type="checkbox"/>	a)	Da die Software ständig weiterentwickelt wird, verwendet kaum jemand Zeit für das Design. Änderungen werden dadurch leichter angenommen.
<input checked="" type="checkbox"/>	b)	Da der ganzheitliche Teamansatz verwendet wird, ist das Team gewöhnt, Gesichtspunkte frei auszutauschen.
<input type="checkbox"/>	c)	Da der Scrum Master das Projekt leitet, kann er entscheiden, welche Usability-Probleme gerechtfertigt sind.
<input type="checkbox"/>	d)	Da mehrere Nutzer Mitglied des Teams sind, können sie beim Design und bei Usability-Entscheidungen mitwirken.

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Falsch. Entwickler investieren sehr wohl Zeit in die Design-Entwicklung, sogar in agilen Projekten.
- b) Richtig. Dies ist eines der Grundsätze agiler Entwicklungsmethoden, der dabei helfen kann, Voreingenommenheit abzubauen.
- c) Falsch. Das ist nicht die Rolle bzw. Aufgabe des Scrum Masters.
- d) Falsch. Nutzer sind keine Teammitglieder; sie werden durch den Produkt Owner vertreten.

Frage 27	UTFL-5.6.3	[K2] Punkt	1.0
----------	------------	------------	-----

Sie haben mehrere Usability-Testsitzungen durchgeführt. Es hat sich gezeigt, dass die Software ziemlich schwierig zu bedienen ist. Die Nutzer können nicht herausfinden, wie sie die Software verwenden müssen und werden dadurch frustriert, zumal sie die einfachsten Aufgaben nicht bewältigen können. Sie haben diese Ergebnisse den Entwicklern mitgeteilt, aber die Entwickler sehen hier keine Probleme. Welchen Ansatz sollten Sie befolgen, um die Entwickler von der Existenz dieses Problems zu überzeugen?

Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]	
<input type="checkbox"/>	a) Erstellen Sie jeweils einen Fehlereintrag mit einem hohen Schweregrad für jedes Problem.
<input type="checkbox"/>	b) Erklären Sie den Entwicklern den Bezug zum Design für das Problem.
<input type="checkbox"/>	c) Veranlassen Sie, dass die Entwickler sich mit den Nutzern zusammensetzen und mit ihnen durch die Software gehen, so dass die Nutzer nicht frustriert sind.
<input checked="" type="checkbox"/>	d) Bringen Sie die Entwickler dazu, eine Usability-Testsitzung zu beobachten, um besser zu verstehen, wo die Usability-Testteilnehmer nicht weiterkommen.

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Falsch. Dies ist nicht hilfreich, da es das Verständnis nicht fördert, dass die Entwickler benötigen.
- b) Falsch. Eine offene Konfrontation mit dem Problem führt nicht zu einem besseren Verständnis.
- c) Falsch. Die Entwickler sollten die Testteilnehmer beobachten und ihnen keine Anweisungen geben.
- d) Richtig. Das ist der beste Ansatz, um die Entwickler dazu zu bringen, dass sie die Probleme der Testteilnehmer verstehen und begreifen, dass die Teilnehmer nicht dumm, aber berechtigterweise verwirrt sind.

Frage 28	UTFL-5.7.1	[K3] Punkt	1.0
----------	------------	------------	-----

Warum sollten Sie die ersten zwei oder drei Testsitzungen beobachten, wenn Sie Qualitätskontrollen eines Usability-Tests durchführen?

Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]	
<input checked="" type="checkbox"/>	a) Um sicherzustellen, dass die Sitzung in Bezug auf des Usability-Testskript korrekt ausgeführt wird.
<input type="checkbox"/>	b) Um sicherzustellen, dass die Sitzung in Bezug auf des Usability-Testkonzept korrekt ausgeführt wird.
<input type="checkbox"/>	c) Um sicherzustellen, dass die Testsitzung durch einen Testmanager geleitet wird.
<input type="checkbox"/>	d) Um sicherzustellen, dass die Testsitzung korrekt im Testmanagement-Tool dokumentiert wird.

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Richtig. Das Usability-Testskript beschreibt, wie Usability-Testsitzungen durchgeführt werden sollen.
- b) Falsch. Das Usability-Testkonzept beschreibt nicht im Detail die Durchführung von Testsitzungen.
- c) Falsch. Die Testsitzung sollte durch einen Moderator geleitet werden.
- d) Falsch. Die Testsitzungen werden üblicherweise in Berichten und nicht in einem Testmanagement-Tool dokumentiert.

Frage 29	UTFL-5.8.1	[K2] Punkt	1.0
----------	------------	------------	-----

Welches der folgenden Probleme wird am EHESTEN auftreten, wenn die Usability-Tests zu einem späten Zeitpunkt geplant sind?

		Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]
<input type="checkbox"/>	a)	Das Test-Team hat keine Zeit, die Testaktivitäten zu unterstützen, da sie mit dem Testen des finalen Releases beschäftigt sind.
<input type="checkbox"/>	b)	Das Management ist nicht an den Testergebnissen interessiert, da sie die Ziele des Usability-Tests nicht verstehen.
<input checked="" type="checkbox"/>	c)	Das Entwicklungsteam erhält die Ergebnisse zu einem Zeitpunkt, an dem sie keine Zeit haben, sich mit der Fehlerbehebung zu beschäftigen.
<input type="checkbox"/>	d)	Der Zeitplan für das Systemtesten verzögert sich, da auf den Abschluss der Usability-Tests gewartet werden muss.

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Falsch. Obwohl die Tester genauso unter Zeitdruck stehen wie die Entwickler, werden die Entwickler nicht die benötigte Zeit haben, die Änderungen vorzunehmen.
- b) Falsch. Obwohl dies korrekt sein könnte, ist dies kein Problem, das die planmäßig späte Ausführung des Usability-Tests alleine betrifft.
- c) Richtig. Das größte Problem ist, dass die Ergebnisse für die Entwickler zu spät zur Verfügung stehen, um noch Anpassungen durchzuführen.
- d) Falsch. Die Usability-Tests werden normalerweise während oder nach den Systemtests ausgeführt und sollte die Systemtests nicht verzögern.

Frage 30	UTFL-6.2.1	[K2] Punkt	1.0
----------	------------	------------	-----

Ein Unternehmen hat gerade eine mobile App veröffentlicht. Welche Informationen erwarten Sie als Ergebnis einer Usability-Evaluierung?

Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]		
<input checked="" type="checkbox"/>	a)	Ein Verständnis über die Zufriedenheit der Nutzer.
<input type="checkbox"/>	b)	Ein Verständnis über jegliches Problem der Software in Bezug auf Lernförderlichkeit.
<input type="checkbox"/>	c)	Eine Bewertung der Effektivität und Effizienz der Software.
<input type="checkbox"/>	d)	Eine Bewertung der Markt-Akzeptanz der Software sowie Informationen über die Verkaufsprognosen.

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Richtig. Die Evaluierung des Grades der Benutzerzufriedenheit ist das primäre Ziel einer Usability-Evaluierung.
- b) Falsch. Siehe Begründung bei Punkt a).
- c) Falsch. Siehe Begründung bei Punkt a).
- d) Falsch. Siehe Begründung bei Punkt a).

Frage 31	UTFL-6.3.1	[K2] Punkt	1.0
----------	------------	------------	-----

Ihr Unternehmen hat vor kurzem eine Software veröffentlicht, die ein medizinisches Ultraschallgerät steuert. Das Unternehmen ist interessiert zu erfahren, wie Usability von den Endanwendern wahrgenommen wird. Die Marketingabteilung möchte eine kurze Befragung durchführen, bei der Nutzer subjektiv auf ein kleines Set an Aussagen antworten sollen. Welcher Benutzerfragebogen ist am BESTEN geeignet, um die Informationen zu erhalten?

Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]		
<input type="checkbox"/>	a)	SUMI
<input type="checkbox"/>	b)	WAMMI
<input checked="" type="checkbox"/>	c)	SUS
<input type="checkbox"/>	d)	RITE

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Falsch. SUMI besteht aus 50 Fragen und kann daher nicht als „klein“ bezeichnet werden.
- b) Falsch. WAMMI bezieht sich auf Webanwendungen und bei der genannten Software handelt es sich um keine Webapplikation.
- c) Richtig. Bei SUS handelt es sich um die System Usability Scale. Diese verwendet eine auf 10 Fragen basierende Umfrage, um eine grobe Messung der Usability zu ermöglichen.
- d) Falsch. Bei RITE handelt es sich nicht um eine Standardumfrage, sondern um eine Testmethode.

Frage 32	UTFL-7.1.1	[K4] Punkt	1.0
----------	------------	------------	-----

Sie wurden gebeten einen Ansatz zu entwickeln, um die Usability eines neuen Software-Produkts, das die Bewässerungsanlagen auf Farmen steuert, zu bewerten. Das Entwicklungsunternehmen beauftragt ein weiteres Unternehmen, die Benutzungsschnittstelle zu entwerfen, entscheidet sich aber, da das Design nicht den Erwartungen entspricht, das Design zu überarbeiten. Bei der Überarbeitung des Designs wurden mehrere Anwendervorteiler um ein zeitnahes Feedback gebeten. Die Rückmeldungen fielen unterschiedlich aus. Als die Entwickler den Programmcode implementieren, ignorieren sie einige der Feedbackmeldungen. Was ist in Bezug auf diese Informationen der BESTE Ansatz, um die Usability zu überprüfen?

Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]		
<input type="checkbox"/>	a)	Ein Usability-Review sollte verwendet werden, um sicherzustellen, dass das Design optimal ist.
<input checked="" type="checkbox"/>	b)	Ein Usability-Test sollte durchgeführt werden, um sicherzustellen, dass das Feedback nicht nur als Option angesehen wird.
<input type="checkbox"/>	c)	Eine Reifebewertung der Usability sollte durchgeführt werden, um sicherzustellen, dass das Team Best Practices verwendet.
<input type="checkbox"/>	d)	Eine formative Usability-Evaluierung sollte durchgeführt werden, um sicherzustellen, dass das Design wichtigen Usability-Eigenschaften folgt.

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Falsch. Die Ergebnisse des Reviews werden wahrscheinlich vom Usability-unerfahrenen Team nicht beachtet.
- b) Richtig. Es handelt sich hier um ein Team, das einen geringen Reifegrad bezüglich Usability besitzt. Das Team wird jetzt das Feedback von tatsächlichen Nutzern bei der Code-Entwicklung besser zu schätzen wissen.
- c) Falsch. Diese Evaluierung wird zu diesem Zeitpunkt nicht benötigt.
- d) Falsch. Eine formative Usability-Evaluierung sollte während der Designphase und nicht erst nach der Implementierung des Software-Produkts erfolgen.

Frage 33	UTFL-8.1.1	[K4] Punkt	1.0
----------	------------	------------	-----

Ihr Unternehmen muss eine Benutzerbefragung vorbereiten und wählt Fragen aus, die Informationen sammelt, um das neue Produkt zu bewerten und um die Usability verbessern zu können. Wer sollte für diese Aufgaben verantwortlich sein?

Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]		
<input type="checkbox"/>	a)	Der Moderator eines Usability-Tests
<input checked="" type="checkbox"/>	b)	Der Usability-Tester
<input type="checkbox"/>	c)	Der Testmanager
<input type="checkbox"/>	d)	Der Projektmanager

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Falsch. Siehe Begründung bei b).
- b) Richtig. Dies ist eine der Hauptaufgaben eines Usability-Testers. Diese umfasst die Erstellung des Umfragekonzepts, Auswahl der Fragebögen, Auswertung der Antworten sowie Kommunizieren der Ergebnisse.
- c) Falsch. Siehe Begründung bei b).
- d) Falsch. Siehe Begründung bei b).

Frage 34	UTFL-8.2.1	[K2] Punkt	1.0
----------	------------	------------	-----

Am Ende einer Usability-Testsitzung werden die Testteilnehmer interviewt, um ihre Meinung einzuholen, was funktioniert hat und was nicht, was sie gut empfunden haben und was sie kompliziert fanden. Wer sollte dieses Interview durchführen?

Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]		
<input checked="" type="checkbox"/>	a)	Der Moderator eines Usability-Tests
<input type="checkbox"/>	b)	Der Usability-Tester
<input type="checkbox"/>	c)	Der Testmanager
<input type="checkbox"/>	d)	Der Projektmanager

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Richtig. Die Durchführung des Interviews nach der Testsitzung ist in der Verantwortung des Moderators des Usability-Tests.
- b) Falsch. Siehe Begründung bei a).
- c) Falsch. Siehe Begründung bei a).
- d) Falsch. Siehe Begründung bei a).

Frage 35	Begriff / Fachwort	[K2] Punkt	1.0
----------	--------------------	------------	-----

Was versteht man unter der Technik des „Lauten Denkens“ beim Usability-Test?

Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]		
<input type="checkbox"/>	a)	Der Test wird paarweise von jeweils zwei Usability-Testern durchgeführt, die die Tests diskutieren, während sie sie ausführen.
<input type="checkbox"/>	b)	Es ist eine Form eines Interviews nach der Testsitzung, in dem die Usability-Tester darüber diskutieren, was sie bei der Testausführung wahrgenommen haben.
<input type="checkbox"/>	c)	Es ist eine Methode, die während der formativen Evaluierung verwendet wird, um die vorhandene Benutzungsschnittstelle „durchzusprechen“.
<input checked="" type="checkbox"/>	d)	Es ist eine Methode, den Usability-Testteilnehmer zu ermutigen, seine Gedanken bei der Ausführung des Tests zu artikulieren.

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Falsch. Siehe Begründung bei d).
- b) Falsch. Siehe Begründung bei d).
- c) Falsch. Siehe Begründung bei d).
- d) Richtig. Die Methode des lauten Denkens wird verwendet, damit der Moderator versteht, was die Usability-Testteilnehmer denken, wenn sie die Tests ausführen.

Frage 36	Begriff / Fachwort	[K2] Punkt	1.0
----------	--------------------	------------	-----

Sie sind in einem Café und haben 10 bis 15 Minuten Zeit, um mit potentiellen Nutzern einer mobilen Anwendung einen Usability-Test durchzuführen. Welches ist die BESTE Möglichkeit hierzu?

Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]	
<input checked="" type="checkbox"/>	a) Durchführung einer informellen Testsitzung, in der die potentiellen Nutzer versuchen, das Produkt zu verwenden.
<input type="checkbox"/>	b) Durchführung eines auf einer Umfrage basierenden Test
<input type="checkbox"/>	c) Durchführung eines auf einen Fragenkatalog basierenden Test
<input type="checkbox"/>	d) Durchführung eines formativen Tests über 15 Minuten.

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Richtig. Diese Form des Usability-Tests ist sowohl informell als auch kurz. Der Test findet in einer ungezwungenen Umgebung (Café) statt und wird gewöhnlich in kurzen Zeitabschnitten (z.B. 15 Minuten) durchgeführt.
- b) Falsch. Obwohl es kostengünstig sein dürfte, basiert der Test nicht auf einer Umfrage.
- c) Falsch. Obwohl der Test effektiv sein wird, basiert der Test nicht auf einer Umfrage.
- d) Falsch. Obwohl der Test effektiv sein wird, ist der Test nicht formativ.

Frage 37	Begriff / Fachwort	[K2] Punkt	1.0
----------	--------------------	------------	-----

Was versteht man unter dem Begriff „Barrierefreiheit“??

Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]		
<input type="checkbox"/>	a)	Die Usability eines Software-Produkts für jeden Nutzer, ungeachtet von Fähigkeiten oder Behinderungen.
<input checked="" type="checkbox"/>	b)	Die Usability eines Software-Produkts für Personen mit Einschränkungen im Sehen, Hören, in der Geschicklichkeit, Wahrnehmung oder körperliche Bewegungsfähigkeit.
<input type="checkbox"/>	c)	Die Usability eines Software-Produkts für Personen verschiedener Nationalität und Sprache.
<input type="checkbox"/>	d)	Die Usability eines Software-Produkts, die auf die direkte Interaktion der Software mit dem Nutzer fokussiert ist.

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Falsch. Der Syllabus beschreibt, dass es sich bei der Zielgruppe um Personen mit einer Behinderung handelt.
- b) Richtig. Siehe hierzu die Definition im Syllabus.
- c) Falsch. Die Tests beziehen sich auf eine bestimmte Lokalisierung.
- d) Falsch. Hier handelt es sich um Usability.

Frage 38	Begriff / Fachwort	[K2] Punkt	1.0
----------	--------------------	------------	-----

Wenn Sie die Dienstleistung evaluieren, die ein Nutzer vor der eigentlichen Verwendung der Software bezieht, welche Art der Evaluierung führen Sie aus?

Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]		
<input type="checkbox"/>	a)	Usability-Evaluierung
<input checked="" type="checkbox"/>	b)	Benutzererlebnis-Evaluierung
<input type="checkbox"/>	c)	Evaluierung der Barrierefreiheit
<input type="checkbox"/>	d)	Benutzerservice

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Falsch. Siehe Begründung bei b).
- b) Richtig. Die Dienstleistung, die ein Nutzer vor und nach der Verwendung der Software erhält, ist Bestandteil der Evaluierung des Benutzererlebnisses.
- c) Falsch. Siehe Begründung bei b).
- d) Falsch. Siehe Begründung bei b).

Frage 39	Begriff / Fachwort	[K2] Punkt	1.0
----------	--------------------	------------	-----

Bei welcher der folgenden Aussagen handelt es sich um die KORREKTE Beschreibung des Begriffs „Benutzungsschnittstelle“?

		Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]
<input checked="" type="checkbox"/>	a)	Die Benutzungsschnittstelle besteht aus allen Komponenten eines Software-Produkts, dass Informationen und Kontrollfunktionen bereitstellt, damit der Nutzer bestimmte Aufgaben mit dem Software-Produkt bewältigen kann.
<input type="checkbox"/>	b)	Die Benutzungsschnittstelle ist ein Softwaredefekt, der für den Nutzer zu Schwierigkeiten führt, das Software-Produkt zu verwenden.
<input type="checkbox"/>	c)	Die Benutzungsschnittstelle beschreibt die Wahrnehmungen und Reaktionen von Nutzern, die aus der Verwendung und/oder der erwarteten Verwendung eines Produktes, Systems oder Services.
<input type="checkbox"/>	d)	Die Benutzungsschnittstelle ist ein Prozess, durch den Informationen über die Usability eines Software-Produkts gesammelt werden, um das Software-Produkt zu verbessern oder den Grad der Usability des Software-Produkts zu bewerten.

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Richtig. Dies ist die korrekte Definition des Begriffs „Benutzungsschnittstelle“.
- b) Falsch. Hier wird ein Usability-Fehler beschrieben.
- c) Falsch. Hierbei handelt es sich um die Definition des Begriffs „Benutzererlebnis“.
- d) Falsch. Dies ist die Definition des Begriffs „Usability-Evaluierung“.

Frage 40	Begriff / Fachwort	[K2] Punkt	1.0
-----------------	---------------------------	-------------------	------------

Um welches Problem handelt es sich, wenn die Nutzer sich bei der Benutzung der Software unangenehm fühlen?

Wählen Sie die zutreffende Antwort aus. [1 aus 4]		
<input type="checkbox"/>	a)	Effizienzproblem
<input type="checkbox"/>	b)	Funktionales Problem
<input type="checkbox"/>	c)	Effektivitätsproblem
<input checked="" type="checkbox"/>	d)	Problem mit der Zufriedenheit

Begründung zur korrekten Antwort:

- a) Falsch. Siehe Begründung bei d).
- b) Falsch. Siehe Begründung bei d).
- c) Falsch. Siehe Begründung bei d).
- d) Richtig. Faktoren, die für den Nutzer in Bezug auf die Software unangenehm sind, stellen ein Problem mit der Zufriedenheit dar.