

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 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.

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 type="checkbox"/>	d)	Es soll geprüft werden, ob die Software durch Menschen mit speziellen Behinderungen verwendet werden kann.

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 type="checkbox"/>	b)	Benutzererlebnis-Evaluierung
<input type="checkbox"/>	c)	Evaluierung der Barrierefreiheit
<input type="checkbox"/>	d)	Sowohl Usability- als auch Benutzererlebnis-Evaluierung

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 type="checkbox"/>	d)	Usability-Review

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 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.

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 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

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 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

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 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

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 type="checkbox"/>	b)	Risiko in Bezug auf Benutzererlebnis
<input type="checkbox"/>	c)	Risiko in Bezug auf Usability
<input type="checkbox"/>	d)	Support-Risiko

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 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.

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 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.

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 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.

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 type="checkbox"/>	b)	Das US-amerikanische Behindertengleichstellungsgesetz (Americans with Disabilities Act)
<input type="checkbox"/>	c)	EU-Datenschutzgesetz
<input type="checkbox"/>	d)	Verbraucherschutzgesetz

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 type="checkbox"/>	c) Eine visuelle Benutzungsschnittstelle, entweder real oder simuliert
<input type="checkbox"/>	d) Eine Liste mit bekannten Usability-Problemen

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 type="checkbox"/>	b)	Ein informelles Usability-Review
<input type="checkbox"/>	c)	Ein Experten-Usability-Review
<input type="checkbox"/>	d)	Ein Adhoc-Usability-Review

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 type="checkbox"/>	d) Wiedererkennen statt sich 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 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

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 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

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 type="checkbox"/>	d)	Im Usability-Testskript

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 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.

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 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.

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 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.

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 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.

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 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.

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 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.

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 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.

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 type="checkbox"/>	d)	Bringen Sie die Entwickler dazu, eine Usability-Testsitzung zu beobachten, um besser zu verstehen, wo die Usability-Testteilnehmer nicht weiterkommen.

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 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.

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 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.

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 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.

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 type="checkbox"/>	c)	SUS
<input type="checkbox"/>	d)	RITE

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 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.

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 type="checkbox"/>	b)	Der Usability-Tester
<input type="checkbox"/>	c)	Der Testmanager
<input type="checkbox"/>	d)	Der Projektmanager

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 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

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 type="checkbox"/>	d)	Es ist eine Methode, den Usability-Testteilnehmer zu ermutigen, seine Gedanken bei der Ausführung des Tests zu artikulieren.

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 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.

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 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.

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 type="checkbox"/>	b)	Benutzererlebnis-Evaluierung
<input type="checkbox"/>	c)	Evaluierung der Barrierefreiheit
<input type="checkbox"/>	d)	Benutzerservice

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 type="checkbox"/>	a)	Die Benutzungsschnittstelle besteht aus allen Komponenten eines Software-Produkts, das 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.

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 type="checkbox"/>	d)	Problem mit der Zufriedenheit