

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Version 2.13 DE, 01. Februar 2016

Herausgeber: UXQB e. V.
Kontakt: info@uxqb.org

www.uxqb.org

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Inhalt

1	Zweck	3
2	Übersicht über CPUX-F Dokumente	3
3	Anleitung.....	4
3.1	Bewertung	4
	Antworten korrigieren	6
3.2	Antworten zu den Prüfungsfragen in diesem Beispiel	7
4	Prüfungsfragen – Drei einleitende Beispiele	8
4.1	Antworten zu den einleitenden Beispielen.....	11
5	Prüfungsfragen zur Übung	15
6	Antworten zu den Prüfungsfragen.....	48
7	Wichtige Änderungen im Vergleich zur vorherigen Ausgabe	50

Copyright 2016 The International Usability and User Experience Qualification Board, www.uxqb.org. Der UXQB erlaubt hiermit die Benutzung des Inhalts dieses Dokuments ganz oder teilweise für Zertifizierungszwecke und andere relevante Zwecke unter der Bedingung, dass die Quelle deutlich angegeben wird.

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

1 Zweck

Dieses Dokument enthält einen Satz von 40 Prüfungsfragen zur Übung und Vorbereitung auf die Zertifizierungsprüfung zum Certified Professional for Usability and User Experience - Foundation Level (CPUX-F). Dieser Satz ist ein vollständiges und realistisches Beispiel zu den Prüfungsfragen. Keine der Prüfungsfragen in diesem Dokument wird bei den eigentlichen Prüfungen verwendet.

Der Fragensatz kann als Vorbereitung auf die Form und den Inhalt der Prüfung dienen. Darüber hinaus gibt der Fragensatz auch einen Eindruck von Umfang und Schwierigkeitsgrad der CPUX-F Prüfung. Die 40 Prüfungsfragen finden Sie ab Seite 14, die Antworten dazu am Ende dieses Dokuments.

Zusätzlich finden Sie zu Beginn 3 einleitende Beispiele, damit Sie sich mit Inhalt und Format der Prüfungsfragen vertraut machen können. Diese finden Sie auf den Seiten 7-9, die Antworten dazu auf den Seiten 10-12.

Die Anleitung im nächsten Abschnitt beschreibt die Vorgehensweise bei der Prüfung. Die Anleitung ist für jede Prüfung gleich.

Wir empfehlen, dass Sie vor der Zertifizierungsprüfung die Anleitung gründlich lesen, damit Sie die verfügbare Zeit zur Beantwortung der Prüfungsfragen effektiv nutzen können.

2 Übersicht über CPUX-F Dokumente

Die folgenden CPUX-F Dokumente stehen Ihnen zur Verfügung:

- Curriculum und Glossar
Beschreibt den Umfang der Prüfung: Curriculum und Glossar mit Begriffen
- Öffentlich zugängliche Prüfungsfragen (das vorliegende Dokument)

Alle Dokumente stehen auf der Website des International Usability and User Experience Qualification Boards, www.uxqb.org, für Sie zum kostenlosen Download bereit.

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

3 Anleitung

Ein Prüfungssatz wie dieser enthält immer 40 Prüfungsfragen.

Zur Beantwortung stehen Ihnen 75 Minuten zur Verfügung.

Bei der Beantwortung der Fragen dürfen Sie keinerlei Hilfsmittel, wie zum Beispiel Computer, Notizen und Lehrbücher verwenden.

Jede Frage ist eine Multiple-Choice-Frage mit 6 Antwortmöglichkeiten. Eine von diesen Antwortmöglichkeiten ist signifikant richtiger als die übrigen Antworten. Bei einigen Fragen sind zwei oder drei Antwortmöglichkeiten signifikant richtiger als die übrigen Antworten. Wenn zwei oder drei Antwortmöglichkeiten richtig sind, geht das ausdrücklich aus der Aufgabe hervor.

Bitte kreuzen Sie die Antwortmöglichkeit oder die Antwortmöglichkeiten an, die Sie als richtig ansehen. Wir empfehlen, dass Sie Ihr Kreuz unmittelbar links neben der richtigen Antwortnummer platzieren, wie es aus den Beispielen auf der nächsten Seite hervorgeht.

Am Ende der Prüfung wird der Prüfungssatz vom Prüfungsteam eingesammelt. Sie dürfen die Prüfungsaufgaben nicht mitnehmen.

3.1 Bewertung

Um das CPUX-F Zertifikat zu erhalten, müssen Sie mindestens 28 von 40 möglichen Punkten erreichen (70%).

Falls eine Frage nur eine richtige Antwort hat, erhalten Sie einen Punkt, wenn Sie ausschließlich die richtige Antwort angekreuzt haben.

Falls eine Frage zwei richtige Antworten hat, erhalten Sie $\frac{1}{2}$ Punkt für jede richtig angekreuzte Antwort und $\frac{1}{2}$ Minuspunkt für jede falsch angekreuzte Antwort.

Falls eine Frage drei richtige Antworten hat, erhalten Sie $\frac{1}{3}$ Punkt für jede richtig angekreuzte Antwort und $\frac{1}{3}$ Minuspunkt für jede falsch angekreuzte Antwort.

Die Gesamtpunktzahl für eine Frage kann niemals negativ sein.

Beispiel:

Eine Prüfungsfrage hat zwei richtige Antworten.

- Sie kreuzen keine Antwortmöglichkeit an. Sie erhalten 0 Punkte.
- Sie kreuzen eine Antwortmöglichkeit an. Diese Antwort ist falsch. Sie erhalten 0 Punkte.
- Sie kreuzen eine Antwortmöglichkeit an. Diese Antwort ist richtig. Sie erhalten $\frac{1}{2}$ Punkt.
- Sie kreuzen zwei Antwortmöglichkeiten an. Beide sind falsch. Sie erhalten 0 Punkte.
- Sie kreuzen zwei Antwortmöglichkeiten an. Eine ist richtig, die andere ist falsch. Sie erhalten $\frac{1}{2} - \frac{1}{2} = 0$ Punkte.

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

- Sie kreuzen zwei Antwortmöglichkeiten an. Beide sind richtig.
Sie erhalten $\frac{1}{2} + \frac{1}{2} = 1$ Punkt.

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Antworten korrigieren

Falls Sie ein Kreuz ändern möchten, streichen Sie bitte die falsche Ankreuzung durch und kreuzen Sie danach die richtige Antwort an, wie es aus den folgenden Beispielen hervorgeht:

Frage E2 3 richtige Antworten	UXQB Code D.6.d
Frage: Welche drei der folgenden Bestandteile sollten immer in einer Persona-Beschreibung vorhanden sein? Die Persona gehört zu einem Produkt, das entwickelt wird.	
<input checked="" type="checkbox"/> 1 - Name <input checked="" type="checkbox"/> 2 - Alter 3 - Familienstand 4 - Namen von Kindern, falls zutreffend 5 - Wesentliches Wissen im Themenfeld des Produkts <input checked="" type="checkbox"/> 6 - Kenntnisse über Smartphones	

Nehmen wir an, Sie haben Antwort Nummer 1, 2 und 6 angekreuzt (oben). Anschließend bezweifeln Sie Ihre Wahl der Antwort Nummer 6 und ändern sie auf Antwort Nummer 5 (unten).

Frage E2 3 richtige Antworten	UXQB Code D.6.d
Frage: Welche drei der folgenden Bestandteile sollten immer in einer Persona-Beschreibung vorhanden sein? Die Persona gehört zu einem Produkt, das entwickelt wird.	
<input checked="" type="checkbox"/> 1 - Name <input checked="" type="checkbox"/> 2 - Alter 3 - Familienstand 4 - Namen von Kindern, falls zutreffend <input checked="" type="checkbox"/> 5 - Wesentliches Wissen im Themenfeld des Produkts <input checked="" type="checkbox"/> 6 - Kenntnisse über Smartphones	

Entscheidend ist, dass die gewählte Antwort eindeutig erkennbar ist.

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

3.2 Antworten zu den Prüfungsfragen in diesem Beispiel

Auf den letzten 2 Seiten in diesem Dokument finden Sie die Antworten zu allen 40 Prüfungsfragen. Bitte kontrollieren Sie Ihre Lösungen erst NACH Beantwortung aller Fragen. Denken Sie daran: Für die Beantwortung der Fragen stehen Ihnen maximal 75 Minuten zur Verfügung.

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

4 Prüfungsfragen – Drei einleitende Beispiele

Bevor Sie versuchen, den kompletten Satz der 40 Prüfungsfragen zu beantworten, empfehlen wir, dass Sie sich mit den folgenden drei Beispielprüfungsfragen bekannt machen.

Die folgenden 3 Fragen sind NICHT Teil der 40 Prüfungsfragen.

Sie finden die Antworten auf diese 3 Beispielprüfungsfragen auf den folgenden Seiten.

Frage E1 1 richtige Antwort

UXQB Code P.1.f

Frage: Was ist "Gebrauchstauglichkeit"?

- 1 - Dasselbe wie "Benutzererlebnis"
- 2 - Zufriedenstellung des Benutzers, basierend auf der Erscheinung eines interaktiven Systems und darauf, wie ansprechend das interaktive System ist
- 3 - Die Eindrücke eines Benutzers hinsichtlich eines interaktiven Systems nach seiner ersten Begegnung damit
- 4 - Ausmaß, in dem ein interaktives System durch bestimmte Benutzer in einem bestimmten Nutzungskontext genutzt werden kann, um festgelegte Ziele effektiv, effizient und zufriedenstellend zu erreichen
- 5 - Ausmaß, in dem ein interaktives System durch durchschnittliche und behinderte Benutzer in einem bestimmten Nutzungskontext genutzt werden kann, um festgelegte Ziele effektiv, effizient und zufriedenstellend zu erreichen
- 6 - Die Wahrnehmungen und Reaktionen einer Person, die aus der tatsächlichen oder erwarteten Benutzung eines interaktiven Systems resultieren

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Frage E2 3 richtige Antworten

UXQB Code D.6.d

Frage: Welche drei der folgenden Bestandteile sollten immer in einer Persona-Beschreibung vorhanden sein? Die Persona gehört zu einem Produkt, das entwickelt wird.

- 1 - Name
- 2 - Alter
- 3 - Familienstand
- 4 - Namen von Kindern, falls zutreffend
- 5 - Wesentliches Wissen im Themenfeld des Produkts
- 6 - Kenntnisse über Smartphones

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Frage E3 1 richtige Antwort

UXQB Code E.2.e

Frage: Sie werden gebeten, einen Usability-Test für die Autovermietungswebseite von Sixt.com mit durchschnittlichen Benutzern zu machen. Welche Aufgabe ist eine angemessene Testaufgabe für den Usability-Test?

- 1 - Wie lautet der Name des Geschäftsführers von Sixt?
- 2 - Teilen Sie mir bitte mit, was Sie über die Homepage von Sixt denken
- 3 - Nehmen wir an, Sie sind ein Firmenkunde. Wie kann Sixt Ihnen helfen zu sparen?
- 4 - Mieten Sie einen Kleinwagen am Frankfurter Flughafen ab 15. Februar 09:00 Uhr. Sie planen, den Wagen am gleichen Ort am 19. Februar um 11:00 Uhr zurückzugeben.
- 5 - Worüber berichtete die letzte Pressemitteilung von Sixt?
- 6 - Nehmen wir an, Sie sind Donald Duck und Sie haben ein Auto am Flughafen von Duckburg reserviert. Bitte stornieren Sie die Reservierung. Ihr Benutzername ist Goofy und Ihr Passwort ist Daisy.

Ende der 3 einleitenden Beispiele.

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

4.1 Antworten zu den einleitenden Beispielen

Frage E1 1 richtige Antwort

UXQB Code P.1.f

Frage: Was ist "Gebrauchstauglichkeit"?

- 1 - Dasselbe wie "Benutzererlebnis"
Falsch – die Definitionen von Usability und Benutzererlebnis sind unterschiedlich.
- 2 - Zufriedenstellung des Benutzers, basierend auf der Erscheinung eines interaktiven Systems und darauf, wie ansprechend das interaktive System ist
Falsch – Usability ist mehr als Erscheinung und Attraktivität.
- 3 - Die Eindrücke eines Benutzers hinsichtlich eines interaktiven Systems nach seiner ersten Begegnung damit
Falsch – Usability ist mehr als die Erfahrung der ersten Begegnung.
- 4 - Ausmaß, in dem ein interaktives System durch bestimmte Benutzer in einem bestimmten Nutzungskontext genutzt werden kann, um festgelegte Ziele effektiv, effizient und zufriedenstellend zu erreichen
Richtig – dies ist die Definition von Gebrauchstauglichkeit gemäß ISO 9241.
- 5 - Ausmaß, in dem ein interaktives System durch durchschnittliche und behinderte Benutzer in einem bestimmten Nutzungskontext genutzt werden kann, um festgelegte Ziele effektiv, effizient und zufriedenstellend zu erreichen
Falsch – die Definition von Gebrauchstauglichkeit zielt nicht speziell auf behinderte Benutzer ab.
- 6 - Die Wahrnehmungen und Reaktionen einer Person, die aus der tatsächlichen oder erwarteten Benutzung eines interaktiven Systems resultieren
Falsch – dies ist die Definition von Benutzererlebnis.

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Frage E2 3 richtige Antworten

UXQB Code D.6.d

Frage: Welche drei der folgenden Bestandteile sollten immer in einer Persona-Beschreibung vorhanden sein? Die Persona gehört zu einem Produkt, das entwickelt wird.

1 - Name

Richtig gemäß Curriculum, Definition von Persona, Note 2.

2 - Alter

Richtig gemäß Curriculum, Definition von Persona, Note 2.

3 - Familienstand

Falsch

4 - Namen von Kindern, falls zutreffend

Falsch

5 - Wesentliches Wissen im Themenfeld des Produkts

Richtig gemäß Curriculum, Definition von Persona, Note 2.

6 - Kenntnisse über Smartphones

Falsch

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Frage E3 1 richtige Antwort

UXQB Code E.2.e

Frage: Sie werden gebeten, einen Usability-Test für die Autovermietungswebseite von Sixt.com mit durchschnittlichen Benutzern zu machen. Welche eine Aufgabe ist eine angemessene Testaufgabe für den Usability-Test?

- 1 - Wie lautet der Name des Geschäftsführers von Sixt?
Falsch – diese Aufgabe ist von geringem Interesse für durchschnittliche Benutzer.
- 2 - Teilen Sie mir bitte mit, was Sie über die Homepage von Sixt denken
Falsch – die Prüfung der Usability in Usability-Tests bezieht sich auf die Erledigung von Aufgaben durch den Benutzer und nicht auf seine Meinung.
- 3 - Nehmen wir an, Sie sind ein Firmenkunde. Wie kann Sixt Ihnen helfen zu sparen?
Falsch – diese Aufgabe ist von geringem Interesse für durchschnittliche Benutzer.
- 4 - Mieten Sie einen Kleinwagen am Frankfurter Flughafen ab 15. Februar 09:00 Uhr. Sie planen, den Wagen am gleichen Ort am 19. Februar um 11:00 Uhr zurückzugeben.
Richtig.
- 5 - Worüber berichtete die letzte Pressemitteilung von Sixt?
Falsch – diese Aufgabe ist von geringem Interesse für durchschnittliche Benutzer.
- 6 - Nehmen wir an, Sie sind Donald Duck und Sie haben ein Auto am Flughafen von Duckburg reserviert. Bitte stornieren Sie die Reservierung. Ihr Benutzername ist Goofy und Ihr Passwort ist Daisy.
Falsch – diese Aufgabe ist ein Versuch, humoristisch zu sein. Lustige Namen lenken von der eigentlichen Aufgabe ab. Die Aufgabe wäre in Ordnung, falls die 4 Namen durch ordinäre, langweilige Namen ersetzt würden, z.B. Alfred Meier, Stuttgart, AMeier und meizzer59q.

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Halt!

Auf den folgenden Seiten finden Sie einen kompletten CPUX-F Prüfungssatz mit 40 Multiple-Choice Fragen.

Bitte lesen Sie erst weiter, wenn Sie bereit sind, alle 40 Prüfungsaufgaben auf einmal zu lösen.

Die Aufgaben sehen einfach aus, wenn man sie das erste Mal durchliest – besonders, wenn man gleichzeitig die Antworten sieht. Die Aufgaben sind aber komplizierter als sie scheinen – insbesondere dann, wenn man sie unter Zeitdruck beantwortet.

5 Prüfungsfragen zur Übung

Kompletter Satz, 40 Fragen, 75 Minuten

Frage 1 1 richtige Antwort

UXQB Code A.1.a (A.1)

Frage: Die Umgebung ist ein wichtiger Teil des Nutzungskontexts. Welches eine der folgenden Beobachtungsergebnisse bezieht sich NICHT auf die Umgebung im Nutzungskontext eines Geldautomaten?

- 1 - Der Geldautomat ist oft in einer Mulde in der Wand platziert
- 2 - Sonnenschein kann die Anzeige des Geldautomaten unleserlich machen
- 3 - Geldautomaten können draußen platziert sein, so dass die Temperatur den Benutzer beeinflussen kann
- 4 - Senioren bevorzugen eher persönlichen Service als einen Geldautomaten, wenn es um Geld geht
- 5 - Einigen Benutzern von Geldautomaten wurde von Menschen, die ihnen über die Schulter geschaut haben, die PIN gestohlen
- 6 - Manchmal gibt es Menschenschlangen, weil der Geldautomat so begehrt ist

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Frage 2 1 richtige Antwort

UXQB Code A.1.b (A.2)

Frage: Welche eine der folgenden Aktivitäten passt NICHT zur Analyse des Nutzungskontexts?

- 1 - Analyse existierender, ähnlicher, manueller, interaktiver Systeme
- 2 - Gestalten des Dialogs
- 3 - Befragen von Dritten, die die Benutzer gut kennen
- 4 - Befragen repräsentativer Benutzer
- 5 - Beobachten des Benutzerverhaltens
- 6 - Durchführen einer Fokusgruppe mit Benutzern existierender, ähnlicher interaktiver Systeme

Frage 3 1 richtige Antwort

UXQB Code A.1.c (A.3)

Frage: Welche eine der folgenden Methoden ist NICHT geeignet, den Nutzungskontext eines Geldautomaten zu bestimmen?

- 1 - Den neuen Geldautomaten den Bankkunden mit Hilfe eines Videos demonstrieren
- 2 - Bankangestellte befragen
- 3 - Benutzer eines existierenden Geldautomaten befragen
- 4 - Benutzer während der Bedienung eines existierenden Geldautomaten beobachten
- 5 - Usability-Tests mit Geldautomaten von Wettbewerbern durchführen
- 6 - Usability-Tests mit einem Low-fidelity-Prototyp eines neuen Geldautomaten durchführen

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Frage 4 2 richtige Antworten

UXQB Code A.1.d (A.6)

Frage: Welche zwei der folgenden Aspekte gehören zu einer Beschreibung des Nutzungskontexts?

- 1 - Informationsarchitektur
- 2 - Aufgabenbeschreibungen
- 3 - Benutzergruppenprofile
- 4 - Gestaltungslösungen
- 5 - Nutzungsanforderungen
- 6 - Wireframes

Frage 5 3 richtige Antworten

UXQB Code A.2.a (A.4)

Frage: Welche drei der folgenden Richtlinien sind wichtig für ein erfolgreiches Interview?

- 1 - Das Interview muss im Nutzungskontext erfolgen
- 2 - Das Interview darf nicht im Nutzungskontext erfolgen
- 3 - Der Interviewer ist der Meister – der Benutzer ist der Schüler
- 4 - Der Benutzer ist der Meister – der Interviewer ist der Schüler
- 5 - Stellen Sie neutrale Fragen
- 6 - Stellen Sie Suggestivfragen

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Frage 6 2 richtige Antworten

UXQB Code A.2.b (A.5)

Frage: Ein Kollege von Ihnen plant ein Interview mit Benutzen eines Restaurantbeurteilungssystems. Neben anderen Fragen beinhaltet seine Interviewcheckliste auch die folgende Frage: *Wie wählen Sie ein Restaurant?*

Welche zwei der folgenden Ausdrücke charakterisieren diese Interviewfrage am besten?

- 1 - Geschlossen
- 2 - Formativ
- 3 - Suggestiv
- 4 - Neutral
- 5 - Offen
- 6 - Summativ

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Frage 7 1 richtige Antwort

UXQB Code A.3.a (neu)

Frage: Was ist eine Benutzergruppe?

- 1 - Eine Gruppe von Benutzern mit denselben oder ähnlichen Personenmerkmalen und Nutzungskontext, bezogen auf das interaktive System
- 2 - Eine Gruppe von Personas mit denselben oder ähnlichen Personenmerkmalen und Nutzungskontext, bezogen auf das interaktive System
- 3 - Eine Gruppe von Usability-Testteilnehmern mit denselben oder ähnlichen Personenmerkmalen und Nutzungskontext, bezogen auf das interaktive System
- 4 - Eine Gruppe von Teilnehmern an einer Fokusgruppe mit denselben oder ähnlichen Personenmerkmalen und Nutzungskontext, bezogen auf das interaktive System
- 5 - Dasselbe wie Personas
- 6 - Eine Beschreibung einer Gruppe von Benutzern und was diese bei der Benutzung des interaktiven Systems tun möchten

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Frage 8 2 richtige Antworten

UXQB Code A.4.a (A.8)

Frage: Welche zwei der folgenden Aussagen über “Erfordernisse” sind richtig?

- 1 - Erfordernisse werden immer aus Benutzersicht formuliert
- 2 - Erfordernisse einer Benutzergruppe können sich von den Erfordernissen einer anderen Benutzergruppe im gleichen Nutzungskontext unterscheiden
- 3 - Erfordernisse sind Teil der Informationsarchitektur
- 4 - Erfordernisse sind quantifiziert
- 5 - Erfordernisse sind identisch mit Benutzerzielen
- 6 - Erfordernisse werden verwendet, um gute Fehlermeldungen zu schreiben

Frage 9 1 richtige Antwort

UXQB Code A.5.a (A.9)

Frage: Welcher eine der folgenden Ausdrücke beschreibt die folgende Aussage am besten:

„80% derjenigen Benutzer, die die Autovermietungswebseite zumindest zweimal benutzt haben, müssen in der Lage sein, innerhalb von 5 Minuten einen Kleinwagen ab Flughafen Frankfurt (Deutschland) für zwei Tage beginnend um 09:00 Uhr morgens am kommenden Tag, zu mieten“

- 1 - Low-fidelity-Prototyp-Anforderung
- 2 - Nutzungsszenario
- 3 - Testaufgabe
- 4 - Erfordernis
- 5 - Quantitative Nutzungsanforderung
- 6 - Anwendungsfall

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Frage 10 2 richtige Antworten

UXQB Code A.5.b (A.10)

Frage: Welche zwei der folgenden Aussagen sind Nutzungsanforderungen für eine Autovermietungswebseite (im Gegensatz zu organisatorischen Anforderungen und Marktanforderungen)?

- 1 - Benutzer, die das System zum ersten Mal benutzen, müssen im Durchschnitt in der Lage sein, ein Auto innerhalb von 10 Minuten zu mieten
- 2 - Das Firmenlogo muss in der oberen linken Ecke jeder Webseite erscheinen
- 3 - Die Website muss zumindest so benutzbar sein wie die der zwei stärksten Wettbewerber
- 4 - Die Website muss über ein Hilfesystem verfügen
- 5 - Das Farbschema der Website muss die Standardfarben der Firma widerspiegeln
- 6 - Benutzer müssen die Reservierung stornieren können

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Frage 11 1 richtige Antwort

UXQB Code D.1.a (D.1)

Frage: Einige Benutzer bestimmter Textverarbeitungssysteme glauben irrtümlich, dass alle ihre Änderungen seit dem letzten Speichern verloren gehen würden, falls das System abstürzt. Diese Annahme zeigt ein Problem mit

- 1 - der Handlungsleitung des interaktiven Systems
- 2 - der Fehlerbehandlungsfähigkeit des interaktiven Systems
- 3 - der Intuitivität des interaktiven Systems
- 4 - dem Mentalen Modell des Benutzers
- 5 - der Beschreibung der Personas
- 6 - dem Benutzergruppenprofil

Frage 12 3 richtige Antworten

UXQB Code D.2.a (D.2)

Frage: Welche drei der folgenden Begriffe bezeichnen Dialogprinzipien?

- 1 - Erwartungskonformität
- 2 - Lernförderlichkeit
- 3 - Usability-Testfähigkeit
- 4 - Aufgabenangemessenheit
- 5 - Gestaltungsregeln der Zielplattform anwenden
- 6 - Zeitnahe Rückmeldung in angemessener Form geben

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Frage 13 1 richtige Antwort

UXQB Code D.2.b (D.3)

Frage: Eine betriebliche Anwendung für Banken verwendet Fachausdrücke wie “elektronischer Zahlungsverkehr” und “Termin- und Spareinlagen”. Auf welchem einen Dialogprinzip basiert diese Entscheidung?

- 1 - Erwartungskonformität
- 2 - Lernförderlichkeit
- 3 - Usability-Testfähigkeit
- 4 - Aufgabenangemessenheit
- 5 - Gestaltungsregeln der Zielplattform anwenden
- 6 - Zeitnahe Rückmeldung in angemessener Form geben

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Frage 14 1 richtige Antwort

UXQB Code D.3.a (D.5)

Frage: Welche eine der folgenden Aussagen beschreibt "Design Pattern" am besten?

- 1 - Eine Sammlung von Buttons verschiedener Formen und Farben für den Gebrauch auf einer Website
- 2 - Eine Sammlung von Personas mit sehr ähnlichen Eigenschaften
- 3 - Eine Sammlung von Benutzergruppen mit sehr ähnlichen Eigenschaften
- 4 - Eine Menge von 4 bis 8 Icons, die in einer bestimmten Reihenfolge auf dem Bildschirm angeordnet sind
- 5 - Eine Reihe von verschiedenen, aber ähnlichen Vorgehensweisen zur Lösung einer Aufgabe. Die Vorgehensweisen wurden in verschiedenen Sitzungen in einem Usability-Test beobachtet.
- 6 - Eine wiederverwendbare Lösung für ein Gestaltungsproblem innerhalb eines gegebenen Nutzungskontexts. Ein Design Pattern beschreibt ein Gestaltungsproblem, eine Lösung und wo sich diese Lösung als funktionierend herausgestellt hat.

Frage 15 2 richtige Antworten

UXQB Code D.4.a (D.6)

Frage: Welche zwei der folgenden Aspekte sind Teil der "Informationsarchitektur"?

- 1 - Farbschema
- 2 - Gestaltungsrichtlinien
- 3 - Spezifikation für grafisches Design
- 4 - Navigationsstruktur
- 5 - Wireframe
- 6 - Inhaltsstruktur

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Frage 16 1 richtige Antwort

UXQB Code D.5.a (D.7)

Frage: Welche eine Aussage beschreibt ein "Nutzungsobjekt" am besten?

- 1 - Eine Aufgabe für einen Testteilnehmer in einem Usability-Test – oft als Objekt bezeichnet
- 2 - Einer der wichtigen Teile des Nutzungskontexts zusammen mit Benutzer, Umgebung und Arbeitsmittel
- 3 - Ein Synonym für "Erfordernis"
- 4 - Ein Objekt, das Benutzer über die Benutzungsschnittstelle bearbeiten können, um ein Ziel zu erreichen
- 5 - Eine objektive Arbeitseinheit, durchgeführt von einer Persona
- 6 - Ein Objekt, das Benutzer auf dem Bildschirm eingeben können – z.B. das Benutzerpasswort

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Frage 17 1 richtige Antwort

UXQB Code D.5.b (D.8)

Frage: Ein Benutzer möchte ein Auto ab dem 21. Oktober 2016 mieten. Auf einer amerikanischen Autovermietungswebsite gibt der Benutzer 21-10-2016 als Startdatum für die Ausleihe ein. Die Fehlermeldung lautet "unzulässiges Datum". Das Problem ist, dass die Website das Datum im US-Format Monat-Tag-Jahr fordert. Welche eine Lösung ist aus Sicht der Gebrauchstauglichkeit der beste Weg, diese Interaktion zwischen dem Benutzer und der Website zu verbessern?

- 1 - Es gibt keinen Bedarf, die Mitteilung zu verändern. Aus dem Kontext geht für den Benutzer klar hervor, was für ein Problem vorliegt.
- 2 - Verhindere das Problem durch Bereitstellung eines grafischen Kalenders, aus dem der Benutzer das Datum auswählen kann
- 3 - Ersetze "unzulässig" durch "falsch"
- 4 - Formuliere die Mitteilung wie folgt um: "Meinten Sie den 21. Oktober 2016?". Füge einen "Ja" und einen "Nein"-Button hinzu.
- 5 - Formuliere die Mitteilung wie folgt um: "Das richtige Datumsformat ist MM-TT-JJJJ".
- 6 - Formuliere die Mitteilung wie folgt um: "Entschuldigung. Das richtige Datumsformat ist Monat-Tag-Jahr, z.B. 12-24-2012".

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Frage 18 1 richtige Antwort

UXQB Code D.6.a (A.7)

Frage: Welcher eine Ausdruck charakterisiert die folgende Beschreibung richtig?

Elena Montgomery, Human Resources Coordinator, Amino Pharmaceuticals

Elena ist 35 Jahre alt. Sie hat keine Kinder und ist unverheiratet, hat aber seit 4 Jahren einen Freund. Ihre Lieblingsbeschäftigungen sind Tango tanzen und herrliche Tapas zuzubereiten. Sie spricht annehmbar Spanisch.

Elena verbringt den größten Teil ihres Tags mit der Verarbeitung aller Formulare, die nötig sind, um Mitarbeiter in der Forschungs- und Entwicklungsabteilung von Amino Pharmaceuticals anzustellen, zu versetzen und zu kündigen. Wenn etwas unvollständig oder unklar ist, nimmt sie sich die Zeit, die Antwort herauszufinden. Sie ist eine Expertin für alle nötigen Formulare und Verfahren.

Elenas Ziele: Aufstieg in HR; Exzellenz durch Genauigkeit; Helfen; Nicht in Rückstand geraten

- 1 - Prototyp
- 2 - Persona
- 3 - Szenario des Ist-Zustands
- 4 - Nutzungsszenario
- 5 - Benutzergruppe
- 6 - Erfordernis

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Frage 19 1 richtige Antwort

UXQB Code D.6.b (D.9)

Frage: Wie lautet die allgemeine Bezeichnung für folgendes Artefakt?

Logo	Banner	Search box
Menu	Main content display pane	

- 1 - Design Pattern
- 2 - Persona
- 3 - Nutzungsszenario
- 4 - Standard
- 5 - Storyboard
- 6 - Wireframe

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Frage 20 1 richtige Antwort

UXQB Code D.6.c (D.10)

Frage: Für eine interne Demonstration hat einer Ihrer Kollegen ein neues Bestellsystem auf einigen Blättern Papier skizziert. Jedes Blatt entspricht einem Bildschirminhalt. Die Bildschirmhalte sind handgezeichnet und unvollständig. Ihr Kollege wechselt die Blätter sobald jemand auf den Button "klickt", indem man mit einem Stift das Blatt berührt. Welcher eine Ausdruck beschreibt diesen Entwurf am besten?

- 1 - Gestaltungsregel
- 2 - Low-fidelity-Prototyp
- 3 - High-fidelity-Prototyp
- 4 - Wireframe
- 5 - Design Pattern
- 6 - Storyboard

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Frage 21 1 richtige Antwort

UXQB Code E.1.a (E.1)

Frage: Welche eine der folgenden Aussagen charakterisiert einen Usability-Test eines interaktiven Systems am besten?

- 1 - Eine moderierte, problembezogene Diskussion zwischen typischen Benutzern
- 2 - Ein Experte prüft das interaktive System sorgfältig bezüglich Gebrauchstauglichkeitsproblemen
- 3 - Benutzer werden zu ihren Meinungen über das interaktive System befragt
- 4 - Benutzer evaluieren das interaktive System anhand eines Fragebogens
- 5 - Benutzer lösen vorgegebene Aufgaben am interaktiven System während sie beobachtet werden
- 6 - Repräsentative Benutzer testen das interaktive System mit dem Ziel, Fehler oder Mängel zu finden

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Frage 22 1 richtige Antwort

UXQB Code E.1.b (E.2)

Frage: Welche eine Aussage beschreibt am besten den Begriff "Summative Usability-Evaluierung"?

- 1 - Eine Usability-Evaluierung, die früh im Entwicklungszyklus für ein neues interaktives System stattfindet und sich auf Erfordernisse konzentriert
- 2 - Eine Usability-Evaluierung, die gegen Ende der Entwicklungstätigkeiten stattfindet
- 3 - Ein Bericht, der die Ergebnisse mehrerer Usability-Evaluierungen zusammenfasst
- 4 - Eine Zusammenfassung der Ergebnisse einer Fokusgruppenevaluierung
- 5 - Ein günstiger Ansatz von Usability-Tests, bei dem 2 Benutzer zusammen ein interaktives System testen. Der Moderator summiert die Usability-Probleme und Erfolge und fasst sie in einem Prüfbericht zusammen.
- 6 - Ein Usability-Test, bei dem 3-6 Benutzer zusammen ein interaktives System testen. Der Moderator summiert ihre Usability-Probleme und Erfolge und fasst sie in einem Prüfbericht zusammen.

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Frage 23 1 richtige Antwort

UXQB Code E.1.c (E.6)

Frage: Welche eine Aussage beschreibt am besten den Begriff "Usability-Inspektion"?

- 1 - Ein Meeting, bei dem Designer ein Brainstorming durchführen, um Ideen für ein neues interaktives System zu generieren
- 2 - Eine Evaluierung eines Storyboards
- 3 - Die Evaluierung eines interaktiven Systems, bei der Reviewer potentielle Usability-Probleme identifizieren
- 4 - Eine fokussierte Diskussion, bei der ein Moderator eine Gruppe von Teilnehmern durch eine Menge von Fragen zu einem bestimmten Thema führt
- 5 - Eine Evaluierung, in der repräsentative Benutzer bestimmte Aufgaben am interaktiven System ausführen, um Usability-Probleme zu identifizieren
- 6 - Die Überprüfung (Inspektion) der Usability-Ergebnisse eines Kontextinterviews

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Frage 24 1 richtige Antwort

UXQB Code E.2.a (E.10)

Frage: Ihr Team ist soweit, eine neue Autovermietungswebsite online zu schalten. Wegen zeitlicher Engpässe hatten Sie keine Zeit, einen Usability-Test der Website durchzuführen. Ihr Chef hat Sie beauftragt, eine Usability-Evaluierung der Website vorzunehmen. Ihr Team ist skeptisch gegenüber dem Thema Gebrauchstauglichkeit. Angenommen, Sie haben keine Einschränkungen hinsichtlich des Budgets, welcher eine der folgenden Ansätze ist der beste?

- 1 - Machen Sie einen Usability-Test mit 20 Benutzern und laden Sie die Mitglieder Ihres Teams zur Beobachtung ein
- 2 - Machen Sie einen Usability-Test mit 5 Benutzern. Korrigieren Sie die Usability-Probleme. Machen Sie danach noch einen Usability-Test mit 5 Benutzern. Laden Sie die Mitglieder Ihres Teams jeweils zur Beobachtung ein.
- 3 - Führen Sie eine Fokusgruppe mit 10 Benutzern durch, bei der die neue Website präsentiert und diskutiert wird. Bitten Sie die Mitglieder Ihres Teams der Fokusgruppe beobachtend beizuwohnen.
- 4 - Führen Sie eine Fokusgruppe mit 4 Benutzern durch, bei der die neue Website präsentiert und diskutiert wird. Bitten Sie die Mitglieder Ihres Teams der Fokusgruppe beobachtend beizuwohnen.
- 5 - Bitten Sie die Mitglieder Ihres Teams eine Anzahl vorgegebener Aufgaben auf der Website zu lösen, damit sie "den Schmerz der Benutzer fühlen können"
- 6 - Führen Sie ein heuristische Evaluierung der Website durch

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Frage 25 2 richtige Antworten

UXQB Code E.2.b (E.3)

Frage: Sie planen einen Usability-Test für die Website eines Unternehmens, das Transporter vermietet. Ihr Budget erlaubt Ihnen einen Test mit 10 Benutzern.



Transporter

Welche zwei der folgenden Benutzergruppen würden Sie für den Usability-Test rekrutieren?

- 1 - Erfahrene Mitarbeiter des Empfangs, die die Kunden sehr gut kennen
- 2 - Investoren
- 3 - Arbeitssuchende
- 4 - Menschen, die einen gebrauchten Transporter kaufen möchten
- 5 - Mietwagenkunden – Privatpersonen die umziehen wollen
- 6 - Mietwagenkunden – Mitarbeiter aus Kleinbetrieben

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Frage 26 1 richtige Antwort

UXQB Code E.2.c (E.4)

Frage: Sie wurden gefragt, einen Usability-Test der Avis Autovermietungswebsite für Ihr Land durchzuführen. Welche eine der folgenden ist KEINE angemessene Testaufgabe für den Usability-Test?

- 1 - Finden Sie eine Telefonnummer, über die Sie mit einem menschlichen Ansprechpartner über Ihren Mietvertrag sprechen können
- 2 - Sagen Sie mir, was Sie über die Homepage von Avis denken
- 3 - Mieten Sie gemäß Ihren Bedürfnissen ein Auto für einen bestimmten Ort und für einen bestimmten Zeitraum
- 4 - Mieten Sie ein Auto der Kompaktklasse in London am Flughafen Heathrow ab 15. Februar um 9 Uhr früh. Sie planen das Auto am selben Ort am 19. Februar um 11 Uhr vormittags zurückzugeben.
- 5 - Stornieren Sie eine Reservierung, die Sie vorher gemacht haben
- 6 - Was sind die täglichen Kosten für die Miete von GPS?

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Frage 27 1 richtige Antwort

UXQB Code E.2.d (E.5)

Frage: Welche eine Aussage beschreibt am besten den Begriff "Post-Session Interview" in einem Usability-Test?

- 1 - Die Informationen, die der Moderator den Testteilnehmern vor dem Test zukommen lässt
- 2 - Das Interview, das vor dem Test stattfindet
- 3 - Die Fragen, die der Moderator während des Tests stellt
- 4 - Das Interview, das stattfindet, unmittelbar nachdem der Testteilnehmer die Abarbeitung der Testaufgaben beendet hat
- 5 - Die Fragen, die der Moderator den Testteilnehmern etwa eine Woche nach dem Test stellt
- 6 - Der Ausdruck "Post-Session Interview" wird im Zusammenhang mit Usability-Tests nicht benutzt

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Frage 28 1 richtige Antwort

UXQB Code E.3.a (E.7)

Frage: Sie führen eine heuristische Evaluierung einer neuen Autovermietungswebsite durch. Welche eine der folgenden Feststellungen ist NICHT passend für diese Evaluierung?

- 1 - "Auf der Homepage fehlt ein 'Reservierung stornieren'-Button"
- 2 - "Die animierte Werbung auf der rechten Seite der Homepage lenkt von den Inhalten in irritierender Weise ab"
- 3 - "Die Mietpreise sind zu hoch"
- 4 - "Technische Ausdrücke wie CDW, Collision Damage Waiver, sind gut erklärt"
- 5 - "Ich fand es schwer herauszufinden, wie hoch die Gesamtkosten für die Miete waren"
- 6 - "Ich konnte nicht herausfinden, ob ich ein Auto in Paris ausleihen und in Madrid zurückgeben kann"

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Frage 29 3 richtige Antworten

UXQB Code E.4.a (E.8)

Frage: Sie sollen eine Benutzerbefragung für eine Autovermietungswebseite durchführen. Mit der Befragung soll die Zufriedenstellung der Nutzer mit der Website ermittelt werden. Die Beantwortung der Fragen findet mittels einer abgestuften Skala mit den Endpunkten "stimme gar nicht zu" bis zu "stimme voll zu" statt. Welche drei der folgenden Aussagen sind für eine solche Benutzerbefragung geeignet?

- 1 - Die Mietkosten für Autos auf dieser Website sind vernünftig
- 2 - Die Website hat schöne Farben
- 3 - Es ist einfach, ein Auto auf dieser Website zu mieten
- 4 - Ich fand es nicht unkompliziert, mich auf dieser Website zurechtzufinden
- 5 - Die Bedingungen für die Versicherung sind annehmbar
- 6 - Die Website sieht unprofessionell aus

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Frage 30 1 richtige Antwort

UXQB Code E.4.b (E.9)

Frage: Ihr Team ist verantwortlich für die Wartung einer Autovermietungswebsite. Das Management hat Sie beauftragt, eine Benutzerbefragung mit 2.000 Benutzern durchzuführen, die eine Vorstellung darüber liefern soll, wie die Zufriedenstellung der Benutzer mit der Website ist. Welche der folgenden Aktivitäten ist die wichtigste bevor Sie mit der Benutzerbefragung beginnen?

- 1 - Führe ein Interview mit Benutzern durch, die die Website mindestens 5x benutzt haben, um zu erfahren, welche Fragen in die Benutzerbefragung mit eingehen sollten
- 2 - Bitte das Management, die Fragen für die Benutzerbefragung freizugeben
- 3 - Führe eine Fokusgruppe durch, bei der 5 repräsentative Benutzer die Benutzerbefragung diskutieren
- 4 - Führe ein Interview mit 5 repräsentativen Benutzern zur Autovermietungswebsite durch und verwende die Interviewergebnisse, um eine Liste von Erfordernissen für die Benutzerbefragung zu generieren
- 5 - Führe eine heuristische Inspektion des Fragebogens durch
- 6 - Führe für die Benutzerbefragung selbst einen Usability-Test durch. Dieser Usability-Test muss mit repräsentativen Benutzern durchgeführt werden

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Frage 31 3 richtige Antworten

UXQB Code P.1.a (P.1)

Frage: Welche drei der folgenden Komponenten sind Teil der Benutzungsschnittstelle eines Autos für den Autofahrer?

- 1 - Gaspedal
- 2 - Nummernschild
- 3 - Schalthebel
- 4 - Stoßstange
- 5 - Anhängerkupplung
- 6 - Vergaser

Frage 32 3 richtige Antworten

UXQB Code P.1.b (P.2)

Frage: Welche drei der folgenden Eigenschaften sind Teil der Definition von Usability in der ISO 9241?

- 1 - Barrierefreiheit
- 2 - Vollständigkeit
- 3 - Effizienz
- 4 - Effektivität
- 5 - Zufriedenstellung
- 6 - Geschwindigkeit

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Frage 33 1 richtige Antwort

UXQB Code P.1.c (P.3)

Frage: Eine Autovermietungswebsite bietet den Benutzern keine Möglichkeit an, eine Reservierung zu stornieren. Eine Analyse des Nutzungskontexts zeigt, dass Benutzer diese Funktion benötigen. Welche Eigenschaft der Definition von Gebrauchstauglichkeit nach ISO 9241 wird von dieser Website verletzt?

- 1 - Barrierefreiheit
- 2 - Vollständigkeit
- 3 - Effizienz
- 4 - Effektivität
- 5 - Zufriedenstellung
- 6 - Geschwindigkeit

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Frage 34 1 richtige Antwort

UXQB Code P.1.d (P.4)

Frage: Was bedeutet "Benutzererlebnis"?

- 1 - Ausmaß, in dem ein interaktives System durch bestimmte Benutzer in einem bestimmten Nutzungskontext genutzt werden kann, um festgelegte Ziele effektiv, effizient und zufriedenstellend zu erreichen
- 2 - Gebrauchstauglichkeit mit besonderer Betonung auf Zufriedenstellung, basierend auf der Erscheinung und Attraktivität des interaktiven Systems
- 3 - Der erste Eindruck von einem interaktiven System
- 4 - Wahrnehmungen der Benutzer eines interaktiven Systems nach häufiger Benutzung für zumindest 6 Monate
- 5 - Gebrauchstauglichkeit plus Hilfsbereitschaft der Benutzerunterstützung des interaktiven Systems – d.h. Dokumentation, Hilfe, Telefonsupport, etc.
- 6 - Die Wahrnehmungen und Reaktionen einer Person, die aus der tatsächlichen oder erwarteten Benutzung eines interaktiven Systems resultieren

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Frage 35 3 richtige Antworten

UXQB Code P.1.e (P.5)

Frage: Eine Website wird von allen Personengruppen gleichermaßen benutzt. Dabei verfügen einige Personen auch über kognitive sowie körperliche Einschränkungen. Welche drei der folgenden Aktivitäten fördern hauptsächlich die Barrierefreiheit der Website?

- 1 - Usability-Test der Website mit Menschen mit eingeschränkter Sehkraft
- 2 - Messe den Prozentsatz der Zeit, in der die Website zugänglich ist – d.h. vorhanden und in Betrieb
- 3 - Gestalte die Website so, dass Benutzer die Schriftgröße einfach anpassen können
- 4 - Biete klare und kurze Texte
- 5 - Biete sichtbare und konstruktive Fehlermeldungen
- 6 - Biete Unterstützung für Screen-Reader. Ein Screen-Reader ist eine Software, die Texte auf dem Bildschirm vorlesen kann.

Frage 36 3 richtige Antworten

UXQB Code P.2.a (neu)

Frage: Welche drei der folgenden Arbeitsprodukte werden während der Phase "Den Nutzungskontext verstehen und beschreiben" erzeugt?

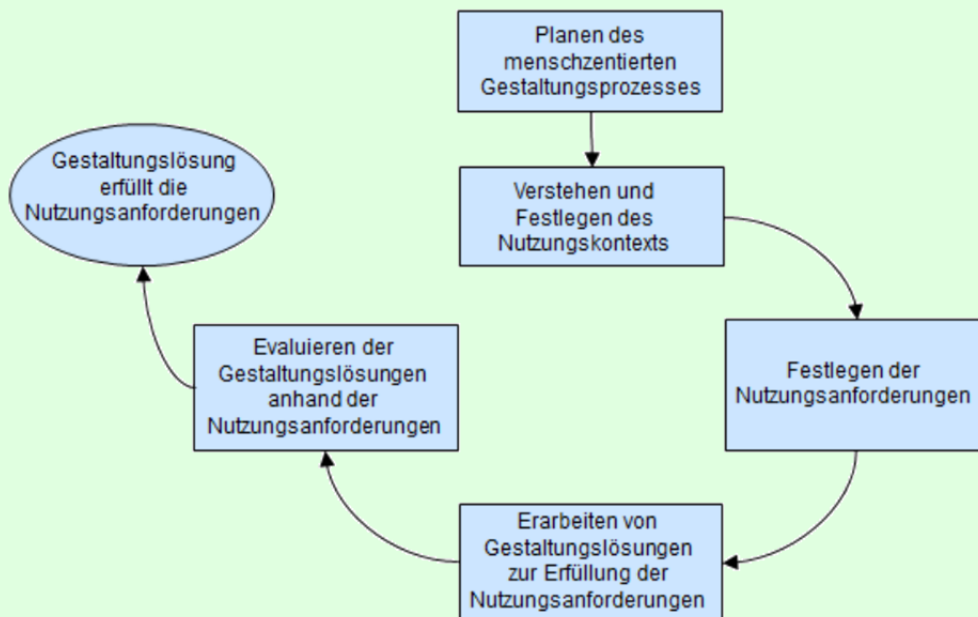
- 1 - Erfordernisse
- 2 - Nutzungskontextbeschreibungen
- 3 - Personas
- 4 - Szenarien
- 5 - Anforderungen
- 6 - Low-fidelity-Prototyp

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Frage 37 1 richtige Antwort

UXQB Code P.2.b (P.7)

Frage: Die folgende Abbildung zeigt die wechselseitigen Abhängigkeiten von Aktivitäten der menschenzentrierten Gestaltung gemäß der ISO 9241-210.



Jedoch gibt es möglicherweise einen beabsichtigten Fehler in der Abbildung. Was ist falsch?

- 1 - Alle Linien müssen Pfeile in beide Richtungen haben, z.B. von "Evaluieren der Gestaltungslösungen" zurück zu "Erarbeiten von Gestaltungslösungen"
- 2 - Das Kästchen "Prüfen und fixieren der Nutzungsanforderungen" fehlt zwischen "Festlegen der Nutzungsanforderungen" und "Erarbeiten von Gestaltungslösungen"
- 3 - Das Kästchen "Marketing passt Nutzungsanforderungen an die Ergebnisse ihrer Kundenerhebungen an" fehlt zwischen "Festlegen der Nutzungsanforderungen" und "Erarbeiten von Gestaltungslösungen"
- 4 - Das Kästchen "Managementfreigabe" fehlt zwischen "Evaluieren der Gestaltungslösungen" und "Gestaltungslösung erfüllt die Nutzungsanforderungen"
- 5 - Beim Kästchen "Evaluieren der Gestaltungslösungen" müssen Linien mit Pfeil zurück auf alle vorhergehenden Schritte sein versehen mit dem Text "Iteration, soweit Evaluierungsergebnisse Bedarf hierfür aufzeigen"
- 6 - Nichts – die Zeichnung ist im Wesentlichen richtig

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Frage 38 1 richtige Antwort

UXQB Code P.2.c (P.8)

Frage: Der Prozess für eine menschenzentrierte Gestaltung eines interaktiven Systems muss beinhalten:

- 1 - Ein klares Bekenntnis des Managements zu Gebrauchstauglichkeit und menschenzentrierter Gestaltung
- 2 - Einen Managementansatz, der Innovation umfasst
- 3 - Wettbewerberanalyse, um die Fallstricke zu verstehen
- 4 - Effektives Einholen von Benutzerfeedback in allen Phasen
- 5 - Regelmäßige Vorführungen des entstehenden interaktiven Systems bei Benutzern
- 6 - Genaue Zeitpläne zur Erreichung der Usability-Meilensteine, mit Hilfe derer der Fortschritt überwacht werden kann

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Frage 39 1 richtige Antwort

UXQB Code P.2.d (P.9)

Frage: Zusammen mit einem Kollegen entwickeln Sie eine neue Autovermietungswebsite. Sie haben die zukünftigen Benutzer der Website und die typischen Aufgaben beschrieben, die die Benutzer auf der Webseite durchführen werden. Sie haben auch die Kontexte untersucht, in denen die Website benutzt werden wird, wie auch die Mittel, die die Benutzer verwenden werden, um auf die Website zuzugreifen.

Ihre Beschreibungen und Analysen wurden überprüft und von Benutzern, Management und einem kompetenten Usability Engineer freigegeben. Was ist der nächste Schritt?

- 1 - Planen des Prozesses menschenzentrierter Gestaltung
- 2 - Verstehen und Spezifizieren des Nutzungskontextes
- 3 - Spezifizieren der Nutzungsanforderungen
- 4 - Erzeugen von low-fidelity-Prototyps
- 5 - Erarbeiten von Gestaltungslösungen, zur Erfüllung der Nutzungsanforderungen
- 6 - Evaluierung des Designs gegen die Anforderungen

Frage 40 1 richtige Antwort

UXQB Code P.3.a (P.10)

Frage: Wer ist verantwortlich für die Erzeugung von Personas?

- 1 - Usability Engineer
- 2 - User Requirements Engineer
- 3 - Interaktionsdesigner
- 4 - Informationsarchitekt
- 5 - User Interface Designer
- 6 - Usability Tester

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Ende der 40 Prüfungsfragen.

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

6 Antworten zu den Prüfungsfragen

Frage	Antwort	Bemerkungen
1	4	
2	2	
3	1	
4	2+3	
5	1+4+5	
6	4+5	
7	1	
8	1+2	
9	5	
10	1+6	
11	4	
12	1+2+4	3 ist eine frei erfundene Bezeichnung. 5+6 sind Heuristiken und keine Dialogprinzipien
13	1	1 ist richtig gemäß ISO 9241-110, Abschnitt 4.5.1 5+6 sind Heuristiken und keine Dialogprinzipien
14	6	
15	4+6	
16	4	
17	2	Diese Frage ist die einzige wo sich die deutsche und englische Version grundsätzlich unterscheidet.
18	2	
19	6	Die Figur kann kein Design Pattern darstellen so wie es aus Antwortmöglichkeit 1 hervorgeht. Laut Glossar beschreibt ein Design Pattern „ein Gestaltungsproblem, eine Lösung und wo sich diese Lösung als funktionierend herausgestellt hat“. Die Frage enthält keine Beschreibung eines Gestaltungsproblems.
20	2	
21	5	
22	2	
23	3	
24	2	Das iterative Element in Antwortmöglichkeit 2 ist entscheidend. 5+5 Testteilnehmer sind viel besser als 20 Testteilnehmer.
25	5+6	
26	2	
27	4	
28	3	

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

Frage	Antwort	Bemerkungen
29	2+3+6	Antwortmöglichkeit 4 ist absichtlich falsch wegen des Ausdrucks "nicht unkompliziert". Würde man "nicht unkompliziert" durch "leicht" ersetzen, wäre Antwortmöglichkeit 4 annehmbar. Siehe hierzu das Curriculum, Fragebogen, Note 2b „Fragen müssen leicht zu verstehen sein“. „Stimme nicht zu“ in Verbindung mit „nicht unkompliziert“ ist kompliziert zu verstehen.
30	6	
31	1+3+5	
32	3+4+5	
33	4	
34	6	
35	1+3+6	
36	2+3+4	
37	5	
38	4	
39	3	
40	2	

CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zur Übung)

7 Wichtige Änderungen im Vergleich zur vorherigen Ausgabe

Datum, Version	Änderung
09-04-2014, Version 2.10	<p>Fragen wurden neu formatiert und überarbeitet, um die erwartete Anzahl der Antworten bei jeder Frage zu verdeutlichen.</p> <p>Ungefähr die Hälfte der Fragen wurden sprachlich verbessert.</p> <p>Neue Fragen: 7 und 36. Diese Fragen ersetzen Frage D.4 und P.6</p>
17-07-2015, Version 2.11	<p>Ein Beispiel wurde in Abschnitt 2.1 hinzugefügt, um zu verdeutlichen, wie Prüfungsfragen mit 2 Antwortmöglichkeiten bewertet werden.</p> <p>Die Antwortmöglichkeiten in Beispielsfrage E.2 wurden geändert.</p>
01-02-2016, Version 2.13	<p>Frage 8: Antwortmöglichkeit 2 wurde geändert.</p> <p>Frage 14: Antwortmöglichkeit 6 wurde dem englischsprachigen Fragensatz angepasst.</p> <p>Frage 19: In Abschnitt 6 wurde eine Begründung warum Antwortmöglichkeit 1 falsch ist hinzugefügt.</p> <p>Frage 21: Antwortmöglichkeit 6 wurde geändert.</p> <p>Frage 23: Antwortmöglichkeit 4, 5 und 6 wurden geändert, um die Beantwortung der Aufgabe zu erschweren.</p> <p>Frage 24: Antwortmöglichkeit 2 wurde umgeschrieben. In Abschnitt 6 wurde die Begründung warum Antwortmöglichkeit 2 richtig ist umgeschrieben.</p> <p>Frage 29: In Abschnitt 6 wurde die Begründung warum Antwortmöglichkeit 4 falsch ist verdeutlicht.</p> <p>Frage 37: Die Schrift in der Figur wurde vergrößert.</p> <p>Editorielle Änderungen gab es in Frage 18, 29, 30 und 31.</p>