


CPUX-DS

Prüfungsordnung

Version 1.0 DE: 2. Oktober 2020



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

www.uxqb.org

Inhalt

1	Geltungsbereich	3
2	Prüfungsvoraussetzung	3
3	Prüfungsumfang.....	3
4	Allgemeine Anforderungen für die theoretische und praktische Prüfung	3
4.1	Sprache.....	3
4.2	Vertraulichkeit der Prüfungsinhalte	3
4.3	Benachrichtigung über Ergebnisse und eventuelle Wiederholungsprüfungen	4
4.4	Einspruch	4
4.5	Wiederholung einer Prüfung	4
5	Prüfungsdurchführung - Übersicht	5
6	Teil A - Theoretische Prüfung	5
6.1	Vorgehen	5
6.2	Prüfungsdauer	5
6.3	Bewertung.....	5
7	Teil B – Praktische Prüfung.....	6
7.1	Vorgehen	6
7.1.1	Arbeitsmittel die dem Prüfungsteilnehmer bereitgestellt werden	6
7.1.2	Ausstattung, die Prüfungsteilnehmer zur Prüfung mitbringen müssen	7
7.1.3	Überblick über die durch den Prüfungsteilnehmer zu erstellenden Arbeitsprodukte.....	7
7.1.4	Aufgaben, die der Prüfungsteilnehmer erfüllen muss im Detail	8
7.2	Handschriftliche Beantwortung	8
7.3	Abgabe der Prüfungsunterlagen	8
7.4	Bewertung.....	8

1 Geltungsbereich

Dieses Dokument regelt die Prüfung zum Zertifikat „Certified Professional for Usability and User Experience – Advanced Level“ für das Modul „Designing Solutions“ (CPUX-DS).

2 Prüfungsvoraussetzung

Voraussetzung für die Teilnahme an der Prüfung zum „Certified Professional for Usability and User Experience – Advanced Level“ ist der Besitz des Zertifikates „Certified Professional for Usability and User Experience - Foundation Level (CPUX-F)“ des UXQB e.V. Ohne dieses Zertifikat ist eine Teilnahme an der Prüfung nicht möglich, auch andere Zertifikate berechtigen nicht zur Teilnahme an der Prüfung.

3 Prüfungsumfang

Die Prüfung besteht aus zwei Prüfungsteilen.

Prüfungsteil	Prüfungsform	Prüfungsdauer	Siehe
A	Theoretische Prüfung	90 Minuten	Kapitel 6
B	Praktische Prüfung	7:30 Stunden	Kapitel 7

Die CPUX-DS Prüfung gilt als bestanden, wenn beide Prüfungsteile bestanden wurden, d.h. die Prüfungsteile müssen jeder für sich betrachtet, unabhängig vom anderen Teil, bestanden werden. Die Reihenfolge, in der die Prüfungsteile absolviert werden, ist unerheblich.

Beide Prüfungsteile müssen innerhalb von drei Monaten ab der ersten Teilnahme an der Prüfung abgeschlossen werden, sonst ist die Prüfung nicht bestanden. Diese Frist von drei Monaten gilt in allen denkbaren Fällen, auch bei Wiederholung einzelner Prüfungsteile.

Um das CPUX-DS Zertifikat zu erhalten, muss ein Prüfungsteilnehmer mindestens 70% von 100% der möglichen Punkte sowohl in der theoretischen als auch in der praktischen Prüfung erhalten.

Um als CPUX-DS Trainer zugelassen zu werden, muss ein Prüfungsteilnehmer mindestens 80% von 100% der möglichen Punkte sowohl in der theoretischen als auch in der praktischen Prüfung erhalten.

4 Allgemeine Anforderungen für die theoretische und praktische Prüfung

4.1 Sprache

Die Prüfungsteile sind in englischer oder deutscher Sprache durchzuführen und zu dokumentieren.

4.2 Vertraulichkeit der Prüfungsinhalte

Alle an der Prüfung beteiligten Personen und Institutionen sind angehalten, die Inhalte der Prüfungen vertraulich zu behandeln und nicht an unbeteiligte Dritte weiterzugeben.

Seitens des UXQB e.V. sowie weiteren, an der Prüfung beteiligten Personen und Institutionen wird keinerlei Haftung für jede Schäden oder Forderungen übernommen, die aus einer Verletzung einer Verschwiegenheitsverpflichtung entstehen.

4.3 Benachrichtigung über Ergebnisse und eventuelle Wiederholungsprüfungen

Die Benachrichtigung über die Ergebnisse der Prüfungsteile erfolgt per E-Mail an die vom Prüfungsteilnehmer angegebene E-Mail-Adresse. Der Versand der Zertifikatsurkunde erfolgt durch die Zertifizierungsstelle an die vom Prüfungsteilnehmer angegebene Adresse.

Die Prüfungsteile können jeweils bis zu zweimal wiederholt werden. Bei einem dritten Nicht-Bestehen ist eine Wartefrist von einem Jahr nach der zweiten Wiederholung einzuhalten und die gesamte Prüfung zu wiederholen, ein evtl. bereits bestandener Prüfungsteil muss also auch wiederholt werden.

Im Falle der Wiederholung von Teilen der Prüfung ist unter allen Umständen die Gesamtfrist von drei Monaten für die Prüfung zu beachten.

4.4 Einspruch

Ein Prüfungsteilnehmer kann Einspruch gegen eine Bewertung erheben. Der Einspruch muss schriftlich begründet werden. Der Einspruch muss innerhalb von 14 Tagen nachdem dem Prüfungsteilnehmer das Ergebnis der Prüfung bekannt gegeben wurde, erhoben werden. Weiterhin muss eine Gebühr, die von der Zertifizierungsstelle festgelegt wird, bezahlt werden, bevor der Einspruch behandelt werden kann.

Die Zertifizierungsstelle leitet den Einspruch an den zuständigen Fachprüfer weiter. Der Fachprüfer prüft den Einspruch und gibt eine Stellungnahme dazu ab. In der Stellungnahme wird die Bewertung bestätigt oder eine neue Bewertung abgegeben.

Ist der Prüfungsteilnehmer mit der Entscheidung des Fachprüfers nicht zufrieden, kann der Prüfungsteilnehmer Berufung einlegen. Bei einer Berufung wird der Einspruch von einem vom UXQB akkreditierten neutralen Experten endgültig entschieden.

Bei einem Einspruch kann die Bewertung bestätigt werden. Sie kann auch erhöht oder gesenkt werden. Falls die Bewertung gesenkt werden sollte, hat der Prüfungsteilnehmer kein Anrecht an der ursprünglichen Bewertung festzuhalten.

Falls ein Einspruch eines Prüfungsteilnehmers sich als ganz oder teilweise berechtigt erweist, wird die Gebühr zurückerstattet. Weitere Ansprüche bestehen nicht.

Bei einem Einspruch gegen eine theoretische Prüfung hat der Prüfungsteilnehmer keinen Anspruch darauf, die Prüfungsaufgaben oder seine Beantwortung zu sehen.

4.5 Wiederholung einer Prüfung

Eine Prüfung kann wiederholt werden. Das Vorgehen ist identisch mit dem in Abschnitt 4.3 beschriebenen Vorgehen. Die Kosten für eine Wiederholungsprüfung werden von der zuständigen Zertifizierungsstelle festgelegt.

5 Prüfungsdurchführung - Übersicht

Die Prüfung zum CPUX-DS besteht aus zwei Teilen:

- Teil A der Prüfung - theoretische Prüfung
- Teil B der Prüfung - Praktische Prüfung

Die theoretische Prüfung und die praktische Prüfung finden NICHT am selben Tag statt.

6 Teil A - Theoretische Prüfung

6.1 Vorgehen

Teil A der Prüfung wird in Form einer theoretischen Prüfung online durchgeführt. Während der theoretischen Prüfung sind keinerlei Hilfsmittel, wie zum Beispiel Seminarunterlagen, Bücher, Notizzettel, etc. zugelassen. Kommunikation mit anderen ist während der Prüfung nicht zugelassen. Während der Prüfung darf der Raum nicht verlassen werden.

Die Prüfung besteht aus 40 Multiple-Choice-Fragen.

6.2 Prüfungsdauer

Die Prüfungsdauer beträgt 90 Minuten. Eine frühere Abgabe ist möglich.

Die Prüfungszeit der Prüfung kann von 90 Minuten auf 105 Minuten verlängert werden. Voraussetzung dafür ist,

- dass die Prüfung in einer Sprache durchgeführt wird, welche nicht die Muttersprache des Prüfungsteilnehmers ist UND
- dass bei der Anmeldung zur Prüfung ein schriftlicher Antrag mit Begründung durch den Teilnehmer gestellt wurde.

6.3 Bewertung

Die Zertifizierungsstelle informiert den Prüfling per E-Mail innerhalb von sieben Werktagen nach Ablegen der Prüfung über die Ergebnisse der theoretischen Prüfung. Die Zertifizierungsstelle sendet dem Trainingsanbieter eine Liste, die die erreichte Punktzahl jedes Teilnehmers je Frage sowie die Gesamtpunktzahl je Teilnehmer zeigt. Diese Liste ist anonymisiert, die Namen der Teilnehmenden sind nicht enthalten. Es ist dem Trainingsanbieter untersagt, die Informationen aus dieser Liste mit den Prüflingen zu teilen, es sei denn, es wurde entsprechend Abschnitt 4.4 Einspruch erhoben.

7 Teil B – Praktische Prüfung

In der praktischen Prüfung erhält der Prüfungsteilnehmer fünf Aufgaben, die Gestaltungsaktivitäten aus dem Gestaltungsprozess abbilden. Die Aufgaben werden entsprechen des zeitlichen Ablaufs in Kapitel 5 einzeln ausgegeben. Der Prüfling erhält für jede Aufgabe Arbeitsblätter und Antwortbögen in Form von Templates oder Tabellen. Nach Ablauf der Zeit für eine Aufgabe, werden die Antwortbögen dem Prüfer übergeben. Der Prüfungsteilnehmer behält die Arbeitsblätter und eigene Notizen, lediglich die Antwortbögen werden nach jeder Aufgabe an den Prüfer übergeben.

Es darf nur die Vorderseite jedes Blattes beschrieben werden. Antworten auf der Rückseite werden nicht bewertet. Der Prüfer stellt bei Bedarf weitere Antwortbögen oder Schreibpapier zur Verfügung.

Während der praktischen Prüfung sind keinerlei Hilfsmittel, wie zum Beispiel Computer, Seminarunterlagen, Bücher, Notizzettel zugelassen.

Der Prüfer ist dazu angehalten regelmäßig die verbleibende Zeit zu nennen, um die Teilnehmer in ihrem Zeitmanagement zu unterstützen.

7.1 Vorgehen

Am Tag der Prüfung findet sich der Prüfungsteilnehmer spätestens um 9 Uhr am festgelegten Prüfungsort im Prüfungsraum ein. Alle Prüfungsteilnehmer schreiben die Prüfung in einem gemeinsamen Raum.

Der zeitliche Ablauf ist wie folgt:

09:00 - 09:15	Instruktionen, Zeitplan
09:15 - 09:25	Einführung
09:25 - 10:35	Aufgabe 1
10:35-10:50	Pause
10:50-11:35	Aufgabe 2
11:35-11:45	Pause
11:45-12:30	Aufgabe 3
12:30-13:30	Pause
13:30-15:30	Aufgabe 4
15:30-15:45	Pause
15:45-16:30	Aufgabe 5

7.1.1 Arbeitsblätter und Antwortbögen, die dem Prüfungsteilnehmer bereitgestellt werden

Neben Schreibpapier erhalten die Prüfungsteilnehmer Arbeitsblätter, die bis zum Ende der Prüfung behalten werden. Außerdem erhält jeder Prüfungsteilnehmer Antwortbögen in Form von Templates oder Tabellen, um die Antworten für jede Aufgabe zu dokumentieren. Die folgende Tabelle zeigt alle Materialien, die die Prüfungsteilnehmer während der praktischen Prüfung erhalten.

Aufgabe Nr.	Arbeitsblätter	Antwortbögen
1	<ul style="list-style-type: none"> • Benutzergruppenprofil • Persona • Aufgabenmodell mit Nutzungsanforderungen 	<ul style="list-style-type: none"> • Tabelle zum Ausfüllen der Interaktionsspezifikation
2	<ul style="list-style-type: none"> • Fertiggestellte Interaktionsspezifikation 	<ul style="list-style-type: none"> • Tabelle für identifizierte und angereicherte Aufgabenobjekte
3	<ul style="list-style-type: none"> • Detaillierte Beschreibung aller Aufgabenobjekte • Beispiel einer Informationsarchitektur 	<ul style="list-style-type: none"> • Template zum Strukturieren der Aufgabenobjekte/ Informationsarchitektur • Template zum Dokumentieren der Struktur
4	<ul style="list-style-type: none"> • Informationsarchitektur in Form strukturierter Aufgabenobjekte 	<ul style="list-style-type: none"> • Template für Sketches (8 Stück) • Template zur Beschreibung der Interaktion (Annotation) • Template zur Beschreibung berücksichtigter Heuristiken
5	<ul style="list-style-type: none"> • Card sorting Ergebnisse 	<ul style="list-style-type: none"> • Template zum Vergleich der Card Sorting Ergebnisse mit der Informationsarchitektur • Template zur Evaluation des Vergleichs und zum Beschreiben der Maßnahmen, die im weiteren Projektverlauf ergriffen werden sollen

Weitere Antwortbögen werden dem Teilnehmer bei Bedarf vom Prüfer zur Verfügung gestellt.

7.1.2 Ausstattung, die Prüfungsteilnehmer zur Prüfung mitbringen müssen

Jeder Prüfungsteilnehmer muss für das Prototyping geeignete Materialien mitbringen. Das umfasst mindestens:

- einen feinen Stift oder gespitzten Bleistift
- einen Stift oder Bleistift in mittlerer Stärke
- Filzstifte oder andere farbige Stifte, um einzelne Aspekte des Prototyps hervorzuheben

7.1.3 Überblick über die durch den Prüfungsteilnehmer zu erstellenden Arbeitsprodukte

- Tabelle, die die Interaktionsspezifikation enthält
- Tabelle mit drei angereicherten Aufgabenobjekten
- Ausgefülltes Template Informationsarchitektur
- Dokumentation der Struktur der Aufgabenobjekte in der Informationsarchitektur
- Mehrere Sketches (low-fidelity Prototyp)
- Beschreibung der Interaktion des Benutzers mit dem Prototyp
- Vergleich der Card Sorting Ergebnisse mit der Informationsarchitektur, einschließlich der Evaluation des Vergleichs und Maßnahmen für den weiteren Projektverlauf

7.1.4 Aufgaben im Detail, die der Prüfungsteilnehmer erfüllen muss

- Aufgabe 1
 - Erstellen der Interaktionsspezifikation in tabellarischer Form
- Aufgabe 2
 - Ableiten und anreichern von drei Aufgabenobjekten
- Aufgabe 3
 - Erstellen einer Informationsarchitektur durch Verbinden der Aufgabenobjekte mit Verbindungspfaden
- Aufgabe 4
 - Erstellen eines Low-fidelity Prototyps
 - Beschreiben der Interaktion
 - Anwenden von Heuristiken
- Aufgabe 5
 - Vergleichen der Card Sorting Ergebnisse mit der Informationsarchitektur
 - Evaluieren der Ergebnisse
 - Ableiten von Maßnahmen

Eine vollständige Prüfung zu Übungszwecken ist im Dokument „öffentliche Beispielprüfung“ auf der Website des UXQB www.uxqb.org enthalten.

7.2 Handschriftliche Beantwortung

Die praktische Prüfung muss in Papierform durchgeführt werden. Nur so ist eine elektronische Kommunikation mit Dritten ausgeschlossen und es ist sichergestellt, dass die Prüfungsdokumentation nicht als elektronische Kopie an Dritte weitergegeben werden kann.

7.3 Abgabe der Prüfungsunterlagen

Am Ende jeder Aufgabe werden die Antwortbögen an den Prüfer übergeben. Die Antworten für die letzte Aufgabe müssen bis 16:30 Uhr beim Prüfer abgegeben werden. Nach 16:30 Uhr werden keine Antworten mehr angenommen.

Am Ende der Prüfung, um 16:30 Uhr, werden alle Dokumente, einschließlich Instruktionen, Arbeitsblätter, Notizen und ungültige Antwortbögen dem Prüfer übergeben. Es ist den Prüfungsteilnehmern untersagt, Papier aus dem Prüfungsraum mitzunehmen.

7.4 Bewertung

Die Zertifizierungsstelle sendet die vom Prüfungsteilnehmer eingereichten Antworten zur praktischen Prüfung an einen vom UXQB akkreditierten Experten (Fachprüfer) zur Bewertung. Der Fachprüfer bewertet innerhalb von vier Wochen nach Erhalt der Unterlagen die Antworten zur praktischen Prüfung in Übereinstimmung mit einer Checkliste, die auf der Website des UXQB abgerufen werden kann www.uxqb.org.