



CPUX-UT

Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Version 2.07 DE, 9 Februar 2017

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

www.uxqb.org

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Inhalt

1	Anliegen	3
2	Überblick über CPUX-UT Dokumente	3
3	Praktische Prüfung – Anleitung	4
4	Praktische Prüfung – Beispiel-Testaufgabe	5
5	Theoretische Prüfung – Anleitung	6
5.1	Bewertung der Fragen	6
5.2	Kennzeichnungen korrigieren	7
6	Theoretische Prüfung – Testfragen zu Übungszwecken	8
8	Theoretische Prüfung – Antworten auf die Testfragen	44
9	Wichtige Änderungen gegenüber vorhergehenden Versionen	47

Copyright 2017 Das International Usability and User Experience Qualification Board, www.uxqb.org. Das UXQB erteilt hiermit die Erlaubnis, alle Teile dieses Dokuments zu Zertifizierungszwecken und anderen relevanten Zwecken zu verwenden, vorausgesetzt, dass die Quelle eindeutig anerkannt wird.

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

1 Anliegen

Dieses Dokument enthält ein Beispiel für eine praktische Testaufgabe und einen vollständigen Satz von 40 Testfragen für die praktische und theoretische Zertifizierungsprüfung zum Certified Professional for Usability and User Experience – Usability Testing and Evaluation (CPUX-UT).

Die praktische Testaufgabe und der Satz von 40 theoretischen Testfragen werden zu Übungszwecken zur Verfügung gestellt. Sie sind realistische Beispiele für eine Zertifizierungsprüfung. Keines der Beispiele in diesem Dokument wird im Rahmen einer echten Zertifizierungsprüfung eingesetzt.

Wir empfehlen, dass Sie das Curriculum, das Glossar und die Anleitungen in diesem Dokument sorgfältig lesen, bevor Sie mit den theoretischen Testfragen beginnen, damit Sie die ganze vorgesehene Zeit zur Beantwortung der Fragen verwenden können.

2 Überblick über CPUX-UT Dokumente

Die folgenden CPUX-UT Dokumente stehen Ihnen zur Verfügung:

- *CPUX-UT Curriculum*
Beschreibt den Umfang der Prüfung. Das Dokument definiert alle Konzepte, die in den Prüfungsfragen zur Zertifizierung vorkommen können
- *CPUX-UT Prüfungsordnung*,
besonders der Abschnitt *Teil 2 der Prüfung – Praktische Prüfung*
- *CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)*
(Dieses Dokument)

Diese Dokumente stehen kostenfrei auf der Website des User Experience Qualification Board, www.uxqb.org, zur Verfügung.

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

3 Praktische Prüfung – Anleitung

Die praktische Prüfung besteht aus der Durchführung eines Usability-Tests eines interaktiven Systems, das vom UXQB festgelegt wird. Jeder Kandidat muss ohne die Unterstützung Dritter einen Usability-Test durchführen und die Ergebnisse in einem Bericht und auf Video dokumentieren.

Eine detaillierte Beschreibung des Ansatzes ist:

- a) Am vom Kandidaten gewählten Startdatum übersendet der Zertifizierungsanbieter, zum Beispiel iSQL, dem Kandidaten eine genaue Beschreibung der Testaufgabe. Die Testaufgabenbeschreibung nennt die zu testende Website und umreißt kurz das Anliegen des Usability-Tests.
- b) Um den Rekrutierungsprozess für den Kandidaten zu vereinfachen, ist die zu testende Website immer öffentlich verfügbar und für weite Teile der Bevölkerung relevant. Ein Beispiel für eine Website, die das UXQB verwenden könnte, ist www.accuweather.com. Siehe auch Beispiele in Abschnitt 4.
- c) Der Usability-Test muss mit vier Testaufgaben und mindestens drei Testteilnehmern durchgeführt werden. Alle Testteilnehmer müssen derselben Benutzergruppe der Website angehören. Diese Benutzergruppe muss im Usability-Testbericht identifiziert und beschrieben werden.
- d) Jede Usability-Testsitzung muss zwischen 15 und 30 Minuten dauern.
- e) Jede Usability-Testsitzung muss mit Video aufgezeichnet werden. Das Video muss die vollständige Usability-Testsitzung zeigen. Das Video muss das Briefing, Pre-Session Interview, die Moderation und das Post-Session Interview zeigen.

Jedes Video muss zeigen:

- (1) Die Interaktion des Testteilnehmers mit dem interaktiven System (Screen-Recording).
 - (2) Eine Frontalansicht des Testteilnehmers und des Moderators. Beide Personen müssen sichtbar und ihre Handlungen und Äußerungen müssen im Kontext verständlich sein. Kandidaten können ihre eigene Software oder eine kostenfreie Testversion geeigneter Software für die Aufnahme benutzen, beispielsweise Camtasia oder Morae von TechSmith.
- f) Der Kandidat muss die Ergebnisse der praktischen Prüfung dem Zertifizierungsanbieter spätestens sieben Tage nach Empfang der Testaufgabe übergeben. Die Hauptbestandteile sind der Usability-Testbericht, die nicht-editierten Videos der drei Testsitzungen und der Rekrutierungsfragebogen.

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Die oben genannten Anleitungen sind ein Teil der vollständigen Anleitungen. Die vollständigen Anleitungen finden Sie in *CPUX-UT Prüfungsordnung*, insbesondere im Abschnitt *Teil 2 der Prüfung – Praktische Prüfung*.

4 Praktische Prüfung – Beispiel-Testaufgabe

Bitte führen Sie einen Usability-Test der folgenden Website durch:

www.accuweather.com

Der Test soll mit drei repräsentativen Benutzern ohne Vorkenntnisse der Website und ohne bedeutsames Wissen zum Thema Meteorologie durchgeführt werden. Ein Pilot-Usability-Test wird nicht verlangt. Der Usability-Test muss nicht in einem Usability-Labor durchgeführt werden.

Das Anliegen des Usability-Tests ist es, Usability-Probleme zu identifizieren, die im Kontext folgender Hauptaufgaben auftreten:

- a) Das Wetter in einer bestimmten Stadt feststellen
- b) Die Wettervorhersage für eine bestimmte Stadt finden

Bitte schreiben Sie vier passende Usability-Testaufgaben, die diese Hauptaufgaben abdecken.

Bitte beachten Sie die Regeln für Usability-Tests in den folgenden Dokumenten:

- a) *CPUX-UT Prüfungsordnung*, insbesondere der Abschnitt *Teil 2 der Prüfung – Praktische Prüfung*
- b) *CPUX-UT Curriculum*
- c) *CPUX-F Curriculum*

Wenn Sie sich entscheiden, sich nicht strikt an eine oder mehrere der Regeln in den oben genannten Dokumenten zu halten, erklären Sie bitte Ihre Bedenken und Überlegungen im Anhang am Ende Ihres Usability-Testreports.

Eine Beschreibung der Ergebnisse, die Sie am Ende des Prüfungszeitraums abgeben müssen, wird im Abschnitt *Abgabe der Ergebnisse der praktischen Prüfung* im CPUX-UT Dokument *Prüfungsordnung* zur Verfügung gestellt. Die *Prüfungsordnung* kann auf www.uxqb.org/de/ heruntergeladen werden.

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

5 Theoretische Prüfung – Anleitung

Ein Satz der CPUX-UT Testfragen für die theoretische Prüfung enthält immer 40 Testfragen.

Sie haben 90 Minuten Zeit diese Testfragen zu beantworten. Wenn die Prüfung nicht in Ihrer Muttersprache abgehalten wird, haben Sie 105 Minuten Zeit.

Während des Tests sind weder Computer, noch Notizen oder Mitschriften erlaubt.

Jede Testfrage ist eine Multiple-Choice-Frage mit 6 möglichen Antworten. Eine dieser Antworten ist signifikant richtiger als die anderen. Für einige Fragen sind zwei oder drei Antworten signifikant richtiger als die anderen. Die Anzahl korrekter Antworten wird in der Kopfzeile jeder Frage deutlich angegeben.

Bitte kennzeichnen Sie die Antwort oder Antworten, die Sie als richtig betrachten mit einem „x“. Wir empfehlen, dass Sie ihr „x“ direkt links neben die Nummerierung der richtigen Antwort schreiben.

Zum Abschluss der Zertifizierungsprüfung werden die Fragen und Ihre Antworten vom Test-Team eingesammelt. Sie dürfen die Testfragen nicht mitnehmen.

Um das CPUX-UT Zertifikat zu erhalten, müssen Sie mindestens 70 der maximal 100 Punkte erzielen (70%).

Vollständig korrekte Antworten auf Fragen werden mit entweder zwei oder vier Punkten bewertet. Die maximale Anzahl von Punkten für eine gänzlich korrekte Antwort (zwei oder vier Punkte) wird in der Kopfzeile jeder Frage angegeben. Es gibt 30 Fragen mit zwei Punkten und 10 Fragen mit vier Punkten.

5.1 Bewertung der Fragen

Wenn eine Frage eine richtige Antwort hat, und Sie haben nur diese richtige Antwort gekennzeichnet, erhalten Sie die maximale Anzahl von Punkten. Andernfalls erhalten Sie null Punkte.

Wenn eine Frage zwei richtige Antworten hat, erhalten Sie einen (zwei) Punkte für jede korrekt gekennzeichnete Antwort. Für jede falsch gekennzeichnete Antwort werden Ihnen ein (zwei) Punkte abgezogen.

Wenn eine Frage drei richtige Antworten hat, erhalten Sie $\frac{2}{3}$ ($\frac{4}{3}$) eines Punkts für jede korrekt gekennzeichnete Antwort. Für jede falsch gekennzeichnete Antwort werden Ihnen $\frac{2}{3}$ ($\frac{4}{3}$) eines Punkts abgezogen.

Die Gesamtpunktzahl für eine Frage kann niemals negativ werden.

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

5.2 Kennzeichnungen korrigieren

Wenn Sie Ihre Meinung zu einer Antwort ändern, streichen Sie das falsche „x“ durch. Dann kennzeichnen Sie die gewünschte Antwort.

Stopp!

Die folgenden Seiten enthalten einen kompletten Satz von 40 Multiple-Choice-Fragen für den theoretischen Teil der CPUX-UT Prüfung.

Bitte fahren Sie nicht fort bevor Sie bereit sind, alle 40 Testfragen zu lösen.

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

6 Theoretische Prüfung – Testfragen zu Übungszwecken

Der komplette Satz von 40 Fragen muss in 90 Minuten beantwortet werden (105 Minuten, wenn Deutsch nicht Ihre Muttersprache ist)

Frage 1	1 richtige Antwort	4 Punkte	LO 1.1-a(M)
<p>Betrachten Sie die folgenden Aussagen zu Usability-Test, Inspektion und Benutzerbefragung:</p> <ul style="list-style-type: none"> A. Usability-Tests werden mit Benutzern durchgeführt. In Inspektionen sind niemals Benutzer beteiligt B. Inspektionen basieren immer auf Heuristiken. Usability-Tests und Benutzerbefragungen beinhalten keine Heuristiken C. Usability-Tests finden mehr Usability-Probleme als Inspektionen und Benutzerbefragungen D. Inspektionen und Fragebögen für Benutzerbefragungen sollten mit Benutzern getestet werden E. Usability-Tests und Inspektionen müssen von Usability Professionals durchgeführt werden <p>Welche der folgenden Antworten ist richtig?</p>			
<ul style="list-style-type: none"> 1 - A und B sind richtig. C und E sind falsch 2 - Alle fünf Aussagen sind falsch 3 - Alle fünf Aussagen sind richtig 4 - A ist richtig- B, C, D und E sind falsch 5 - A und D sind richtig. B und C sind falsch 6 - C ist richtig. A, B, D und E sind falsch 			

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 2

1 richtige Antwort

2 Punkte

LO 1.2-a(U)

Johannes wurde gerade von der Applyances GmbH eingestellt. Applyances stellt Küchengeräte mit komplexen grafischen Benutzungsschnittstellen her. Johannes ist der erste Usability Mitarbeiter im Unternehmen. Er wurde vom CEO eingestellt, nachdem die Usability der Küchengeräte des Unternehmens in Kundenumfragen und Konsumenten-Berichten schlecht bewertet wurde.

Applyances entwickelt ein neues Küchengerät. Der CEO hat Johannes gebeten, die Benutzungsschnittstelle des neuen Küchengeräts zu evaluieren. Der Produktmanager steht Usability-Evaluierungen skeptisch gegenüber; er betrachtet sie schlicht als „teure Art gesunden Menschenverstand zur Anwendung zu bringen“.

Welche der folgenden Usability-Evaluierungsmethoden sollte Johannes präferieren?

- 1 - Präsenz-Usability-Test
- 2 - Unmoderierter Usability-Test
- 3 - Usability-Review, durchgeführt von repräsentativen Benutzern
- 4 - Usability-Review, durchgeführt von Johannes
- 5 - Heuristische Evaluierung
- 6 - Benutzerbefragung

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 3

1 richtige Antwort

2 Punkte

LO 1.3-a(U)

Welche eine der folgenden Aussagen über Qualitätskriterien für eine Usability-Evaluierung ist NICHT richtig?

- 1 - Die Qualität einer Usability-Evaluierung ist das Ausmaß, in dem sie gemeinhin akzeptierte Anforderungen für professionelle Usability-Evaluierungen erfüllt
- 2 - Die Qualität einer Usability-Evaluierung kann beurteilt werden, indem man den Ansatz und das Ergebnis der Usability-Evaluierung mit gemeinhin akzeptierten Anforderungen für professionelle Usability-Evaluierungen vergleicht, wie sie in anerkannten Lehrbüchern angegeben werden
- 3 - Die Qualität einer Usability-Evaluierung kann beurteilt werden, indem man den Ansatz der Usability-Evaluierung von einem oder mehreren qualifizierten, neutralen Außenstehenden überprüfen lässt
- 4 - Bescheidenheit und Offenheit für konstruktive Kritik sind nützlich, um die Qualität von Usability-Evaluierungen zu steigern. Usability-Reviews und Qualitätssicherung bieten Gelegenheiten zur Verbesserung, keine Ärgernisse
- 5 - Wenn Interessenvertreter eine Usability-Evaluierung kritisieren, liegt der Grund dafür in fehlender Usability-Reife
- 6 - Usability-Tester sollten Kommentaren und Kritik von Kollegen Aufmerksamkeit schenken – namentlich Usability Professionals, Testteilnehmern und Interessenvertretern.

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 4

1 richtige Antwort

4 Punkte

LO 2.0.2-a(M)

Hier ist eine Liste möglicher Schritte in einer Inspektion:

- A. Ziele in Zusammenarbeit mit Interessenvertretern festlegen
- B. Eine angemessene Methode auswählen: Heuristische Evaluierung, Usability-Review, Experten-Usability-Review oder Cognitive Walkthrough
- C. Evaluatoren auswählen, zum Beispiel Usability Experten und Fachexperten
- D. Repräsentative Benutzer für die Inspektion rekrutieren
- E. Das interaktive System den Evaluatoren vorstellen
- F. Die Evaluatoren evaluieren das interaktive System jeder für sich und schreiben Ihre Befunde auf
- G. Die Evaluatoren kommen zusammen und versuchen Konsens zu besonders positiven und besonders negativen Befunden herzustellen
- H. Die Evaluatoren präsentieren den Autoren und Interessenvertretern diejenigen Ergebnisse, über die die Mehrheit sich einig war
- I. Die Evaluatoren präsentieren den Autoren und Interessenvertretern alle Ergebnisse
- J. Einer der Evaluatoren schreibt den Inspektions-Bericht

Welche eine der folgenden Antworten beschreibt ein vernünftiges Vorgehen bei einer Inspektion?

1 - A, B, C, D, E, F, G, H, I, J

2 - A, B, C, E, F, G, H, J

3 - B, A, C, E, F, H, J

4 - C, E, I, J

5 - A, D, E, F, I, J

6 - A, B, C, E, G, I, J

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 5

1 richtige Antwort

2 Punkte

LO 2.0.4-a(U)

Jede der folgenden Antworten ist ein Usability-Befund für ein Antivirus-Programm (AVP). Jeder Befund ist ein Beispiel für eine von Niensens zehn Heuristiken.

Welche eine ist das beste Beispiel für die Heuristik „Übereinstimmung zwischen System und realer Welt“?

- 1 - Das AVP stürzt ab, wenn der Link „Kontaktinformation“ angeklickt wird
- 2 - Das AVP verwendet Begriffe wie „falsch-positiv“ und „Platzhalterzeichen“ in Dateinamen, die für solche Benutzer schwer zu verstehen sind, die mit Computern nicht sehr vertraut sind
- 3 - Wenn der Virus-Scan eines Laufwerks einmal gestartet wurde, ist es nicht möglich ihn wieder abzubrechen
- 4 - Es werden weder FAQs, noch ein Hilfesystem oder Benutzerhilfe angeboten
- 5 - Der Fortschrittsbalken für den Virus-Scan ist informativ und leicht zu verstehen
- 6 – Während des Update der Virus-Datenbank zeigt das AVP manchmal die Mitteilung an: „Etwas ist schiefgegangen“. Die Mitteilung sollte konstruktiver sein

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 6**1 richtige Antwort****2 Punkte**

LO 2.0.5-a(K)

Welches eine der folgenden ist KEIN valides Qualitätskriterium für eine Liste von Heuristiken?

- 1 - Generell anerkannt – sie muss sich bewährt haben
- 2 - Verständlich
- 3 - Nützlich
- 4 - Fehlertolerant
- 5 - Handhabbar – also nicht zu viele Heuristiken
- 6 - Leicht zu verstehen

Frage 7**1 richtige Antwort****2 Punkte**

LO 2.0.6-a(U)

Welche eine der folgenden Aussagen zu Usability-Reviews ist richtig?

- 1 - Ein valides Ergebnis des Usability-Reviews der Website eines Versicherungsunternehmens ist: „Die Versicherungsbedingungen sind vernünftig“
- 2 - Usability-Reviews beinhalten niemals Heuristiken
- 3 - Usability-Experten können an Usability-Reviews beteiligt sein
- 4 - Für ein Usability-Review sind zwei oder mehr Evaluatoren nötig
- 5 - Usability-Reviews basieren häufig auf Befunden eines Usability-Tests
- 6 - Usability-Reviews berichten niemals über positive Befunde

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 8

2 richtige Antworten

2 Punkte

LO 2.0.9-a(U)

Welche zwei der folgenden Aussagen zu Ähnlichkeiten und Unterschieden zwischen Heuristischer Evaluierung, Usability-Review, Experten-Usability-Review und Cognitive Walkthrough sind richtig?

- 1 - Benutzer sind in Cognitive Walkthroughs beteiligt, aber niemals in Heuristischen Evaluierungen oder Usability-Reviews
- 2 - Ein Experten- Usability-Review, das einzig auf Heuristiken basiert, ist im Grunde eine Heuristische Evaluierung
- 3 - Heuristische Evaluierung und Cognitive Walkthroughs werden hauptsächlich verwendet, um high-fidelity-Prototypen zu evaluieren, während Usability-Reviews und Experten- Usability-Reviews eingesetzt werden können um sowohl low- wie auch high-fidelity-Prototypen zu evaluieren
- 4 - Der einzige Unterschied zwischen einem Usability-Review und einem Experten- Usability-Review ist, dass letzteres allein von Experten ausgeführt wird
- 5 - Ein Cognitive Walkthrough ähnelt einer Heuristischen Evaluierung, die nur auf drei Heuristiken beruht:
 - Entdeckbarkeit: Wird der Benutzer versuchen den richtigen Effekt zu erzielen?
 - Feedback: Wird der Benutzer bemerken, dass die richtige Aktion zur Verfügung steht?
 - Verständlichkeit: Wird der Benutzer die richtige Aktion mit dem von ihm angestrebten Effekt assoziieren?
- 6 - Personas und Szenarios werden nur in Persona-basierten Usability-Reviews eingesetzt. Sie werden niemals in Usability-Reviews, Experten- Usability-Reviews oder Heuristischen Evaluierungen eingesetzt

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 9

1 richtige Antwort

2 Punkte

LO 2.1.1-a(U)

Welche eine der folgenden Antworten über die Rolle des Evaluators in einer Inspektion ist richtig?

- 1 - Der Evaluator leitet ein Team von Inspektoren, die die Benutzungsschnittstelle bewerten
- 2 - Der Evaluator muss ein Usability-Experte sein
- 3 - Ein Benutzer oder ein Usability Professional mit wenig Erfahrung kann in einer Inspektion ein Evaluator sein
- 4 - Der Autor und der Evaluator können ein und dieselbe Person sein
- 5 - Der Evaluator entwickelt oder wartet das interaktive System, das Gegenstand der Inspektion ist
- 6 - Der Evaluator sitzt in jeder Usability-Inspektionssitzung mit dem Benutzer zusammen und moderiert die Usability-Inspektionssitzung

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 10

1 richtige Antwort

2 Punkte

LO 3.0.1-a(M)

Ein mit dem Moderieren von Usability-Tests nicht vollständig vertrauter Kollege fragt Sie: „In einem Usability-Test findet das Briefing üblicherweise vor dem Pre-Session Interview statt. Wäre es OK, zuerst das Pre-Session Interview und dann das Briefing durchzuführen?“

Welche eine der folgenden Antworten ist die beste?

- 1 - Nein. Der Testteilnehmer muss wissen, „Wir testen nicht Sie“, bevor das Pre-Session Interview stattfindet
- 2 - Nein. Wir können nicht beginnen, bevor die Geheimhaltungsvereinbarung oder die Einverständniserklärung unterschrieben sind
- 3 - Nein. Der Testteilnehmer muss vor dem Pre-Session Interview gebeten werden laut zu denken
- 4 - Ja. Das Pre-Session Interview ist eine gute Art zu starten. Es motiviert den Testteilnehmer, weil alle Fragen auf den Testteilnehmer fokussieren
- 5 - Ja. Das Pre-Session Interview muss den Anfang machen, um die Geheimhaltungsvereinbarung unterschrieben zu bekommen
- 6 - Ja. Das Briefing kann verbessert werden, wenn der Moderator aus dem Pre-Session Interview schon etwas über den Testteilnehmer weiß

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 11

3 richtige Antworten 4 Punkte

LO 3.0.2-a(U)

Paul ist ein Usability Engineer. Er erzählt Ihnen von Problemen in seiner Organisation: „Eigentlich unterstützt uns unser Management ganz gut. Wir haben ein großartiges Usability-Labor, das sogar in einem separaten Gebäude ist. Aber leider kommt kaum jemals jemand von der Entwicklung dazu, obwohl deren Benutzungsschnittstellen miserabel sind. Unser letzter Test hat mehr als 90 Probleme aufgedeckt. Wir dokumentieren alles – der letzte Bericht hatte 50 Seiten. Natürlich kommunizieren wir unsere Befunde auf die modernste Weise. Für diesen Test zum Beispiel habe ich ein 15minütiges Video erstellt, in dem ich alle Probleme und ihre Ursachen detailliert beschreibe. Aber natürlich ist auch diesmal wieder nichts passiert.“

Welche drei der folgenden Antworten beschreiben die wichtigsten Ursachen für Pauls Schwierigkeiten?

- 1 - Entwickler sind sich des Themas Usability nicht ausreichend bewusst; sie sollten vom Management dazu aufgefordert werden, an Usability-Testsitzungen teilzunehmen
- 2 - Pauls Usability-Testberichte sind zu lang
- 3 - Pauls Bemerkungen zeigen, dass er für das Entwicklungsteam nicht genügend Respekt aufbringt
- 4 - Die große Anzahl gefundener Probleme zeigt an, dass die Entwickler Grundregeln der Usability erlernen sollten, um Usability-Probleme zu vermeiden
- 5 - Das Video ist zu kurz; mindestens 30 Minuten sind nötig, um die Usability-Probleme zu verstehen
- 6 - Die Usability-Testsitzungen sollten in Räumen durchgeführt werden, die näher an den Arbeitsplätzen der Entwickler sind

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 12

1 richtige Antwort

4 Punkte

LO 3.0.3-a(M)

Johannes ist ein Usability Professional. Er arbeitet in der Usability-Abteilung einer Fluggesellschaft. Er führt regelmäßig Usability-Tests der Website seiner Fluggesellschaft durch. Johannes hält die Tests für erfolgreich, weil sie wichtige Usability-Probleme aufdecken. Seine Vorgesetzte Sheila teilt ihm mit, dass sie innerhalb von vier Monaten Daten benötigt, die die Kosten der Usability-Abteilung rechtfertigen.

Unabhängig davon, was es kostet, die Pläne umzusetzen, welcher eine der folgenden Pläne wird Sheilas Bedarf am ehesten gerecht?

- 1 - Verfolge die Anzahl von Usability-Testbefunden aus qualitativen Usability-Tests mit zehn Benutzern, bei denen lautes Denken eingesetzt wurde
- 2 - Führe einmal im Monat, drei Monate lang, einen qualitativen Usability-Test mit zehn Benutzern durch. Zähle die Anzahl der mit qualitativen Usability-Tests aufgedeckten und nachfolgend korrigierten Usability-Probleme
- 3 - Gleicher Plan wie in Antwort zwei, aber mit 30 Benutzern jeden Monat
- 4 - Führe einmal im Monat, drei Monate lang, einen quantitativen Usability-Tests ohne lautes Denken mit 10 Benutzern durch. Belege Fortschritte anhand von Lösungszeit-Daten
- 5 - Führe einmal im Monat, drei Monate lang, einen quantitativen Usability-Test ohne lautes Denken mit 30 Benutzern durch. Miss dabei jedes Mal dieselben sechs sorgfältig gewählten Hauptaufgaben. Fokussiere darauf, die Hauptaufgaben zu optimieren. Belege Fortschritte anhand von Bearbeitungszeit-Daten
- 6 - Gleicher Plan wie in Antwort 5, aber mit lautem Denken und 50 Benutzern jeden Monat

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 13**1 richtige Antwort****4 Punkte**

LO 3.1.1-a(M)

Ein Kollege zeigt Ihnen eine Liste der Hauptabschnitte seines Usability-Testplans für eine neue eCommerce-Website, die Drohnen verkauft:

- A. Die Ziele des Usability-Tests
- B. Die Benutzergruppe oder Benutzergruppen für den Usability-Test
- C. Ein Verweis auf die Nutzungsanforderungen für das interaktive System (wenn es der Zweck des Usability-Tests ist, das Design an Nutzungsanforderungen zu messen)
- D. Die Anzahl geplanter Testteilnehmer
- E. Die ungefähre Dauer jeder Usability-Testsitzung
- F. Der Name des Moderators
- G. Der Zeitplan
- H. Eine Aufwandschätzung für den Usability-Test

Welche eine der folgenden Antworten beinhaltet vernünftige Ratschläge, die Sie ihm geben könnten?

- 1 - Der Ort, an dem der Usability-Test stattfinden wird, sollte ergänzt werden, zum Beispiel das Usability-Labor oder ein Büroraum
- 2 - Die Usability-Testaufgaben sollten ergänzt werden
- 3 - Es sollte ergänzt werden, wie die Befunde kommuniziert werden
- 4 - Es sollten Personas ergänzt werden, die das Profil der Usability-Testteilnehmer beschreiben
- 5 - Die Anzahl geplanter Testteilnehmer und die ungefähre Länge jeder Usability-Testsitzung müssen nicht erwähnt werden
- 6 - Der Lebenslauf des Moderators sollte ergänzt werden

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 14**1 richtige Antwort****2 Punkte**

LO 3.1.2-a(U)

Sie wurden gebeten, einen quantitativen Usability-Test der Website der Fluggesellschaft easyjet durchzuführen. Das Ziel ist es, die Bearbeitungszeit für den Kauf von Flugtickets auf der Website zu messen.

Welche eine der folgenden Aussagen zur Anzahl benötigter Testteilnehmer ist korrekt?

- 1 - Mindestens 20 Testteilnehmer werden benötigt
- 2 - Mindestens 50 Testteilnehmer werden benötigt
- 3 - Fünf Benutzer werden benötigt, weil sie ausreichen um 75% oder mehr der aufgabenbezogenen Usability-Probleme zu finden
- 4 - Fünf Benutzer reichen aus, um einen nützlichen iterativen Zyklus in Gang zu bringen
- 5 - Fünf Benutzer pro Benutzergruppe werden benötigt. Die Anzahl der Testteilnehmer hängt also von der Anzahl der Benutzergruppen ab, an die sich der Usability-Test richtet
- 6 - Ein bis drei Testteilnehmer können wichtige Erkenntnisse beisteuern, wie mit der RITE-Methode beispielhaft gezeigt wird

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 15 **2 richtige Antworten** **2 Punkte** LO 3.1.3-a(M)

Welche zwei der folgenden Informationen sind in einem Usability-Testskript NICHT gefordert?

- 1 - Zusammenfassung
- 2 - Usability-Testaufgaben
- 3 - Pre-Session Interviewfragen
- 4 - Post-Session Interviewfragen
- 5 - Briefing
- 6 - Zweck der Untersuchung

Frage 16 **2 richtige Antworten** **2 Punkte** LO 3.1.4-a(U)

Welche zwei der folgenden Informationen sind in der Bestätigung für den Testteilnehmer NICHT gefordert?

- 1 - Datum und Zeit der Usability-Testsitzung
- 2 - „Der Test wird in einem Labor stattfinden“
- 3 - „Wir bewerten nicht Sie. Wir bewerten das Produkt“
- 4 - Informationen zur Anfahrt zum Ort des Usability-Tests
- 5 - Name und Kontaktinformationen für den Fall einer Verspätung
- 6 - Das Thema des Usability-Tests

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 17

1 richtige Antwort

2 Punkte

LO 3.1.5-a(U)

Welche eine der folgenden Antworten gehört in die Geheimhaltungsvereinbarung, aber nicht in die Einverständniserklärung für einen Usability-Test?

- 1 - Der Zweck der Usability-Evaluierung
- 2 - „Die Usability- Evaluierungssitzung wird mit Video aufgezeichnet“ (wenn das tatsächlich der Fall ist)
- 3 - „Ihre Teilnahme in dieser Bewertung ist in jeder Hinsicht freiwillig. Sie können jederzeit abbrechen, wenn Sie sich nicht wohl fühlen. Selbst wenn Sie vorzeitig gehen, werden Sie Ihr Geschenk erhalten. Wenn Sie eine Pause benötigen, teilen Sie uns das einfach mit.“
- 4 - „Wir bewerten nicht Sie. Wir bewerten das Produkt.“
- 5 - „Sie werden mit einem Produkt arbeiten, das sich noch in Entwicklung befindet. Informationen, die Sie über dieses Produkt erhalten, sind vertraulich und geschützt. Ihnen werden diese Informationen offengelegt, damit Sie an dieser Evaluierung teilnehmen können. Indem Sie diese Erklärung unterschreiben, verpflichten Sie sich, über das Produkt mit niemandem zu sprechen“
- 6 - „Nichts in dieser Geheimhaltungserklärung kann verhindern, dass Sie vertrauliche Informationen weitergeben, wenn Sie durch das Gesetz oder eine zuständige Behörde dazu aufgefordert werden“

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 18

1 richtige Antwort

2 Punkte

LO 3.1.7-a(U)

Welche eine der folgenden Aussagen zu Pilot-Usability-Testsitzungen ist korrekt?

- 1 - Pilot-Usability-Testsitzungen werden für unmoderierte Usability-Tests nicht benötigt
- 2 - Pilot-Usability-Testsitzungen sind Pflicht für Remote Usability-Tests
- 3 - Kollegen sollten niemals als Testteilnehmer eingesetzt werden – nicht einmal in Pilot-Usability-Testsitzungen.
- 4 - Befunde aus Pilot-Usability-Testsitzungen können in den Usability-Testbericht eingeschlossen werden, wenn die Befunde valide erscheinen
- 5 - Pilot-Usability-Testsitzungen müssen eine offene Aufgabe beinhalten
- 6 - Interessenvertreter sollten Pilot-Usability-Testsitzungen nicht beobachten

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 19

1 richtige Antwort

2 Punkte

LO 3.2.1-a(M)

Ein Kollege plant den Usability-Test der Website der Fluggesellschaft easyjet. Die folgende sortierte Liste von Tätigkeiten wurde für die Usability-Testsitzungen vorgeschlagen:

- A. Begrüßung der Testteilnehmer
- B. Durchführen des Briefings
- C. Durchführen des Pre-Session Interviews
- D. Ausgabe der Usability-Testaufgaben an die Testteilnehmer
- E. Beobachten der Testteilnehmer während der Lösung von Usability-Testaufgaben
- F. Durchführen des Post-Session Interviews
- G. Ausgabe des Geschenks und Verabschiedung

Welcher eine der folgenden Kommentare zu dieser Liste ist angemessen?

- 1 - Es fehlt ein Debriefing nach dem Post-Session Interview (Tätigkeit F)
- 2 - Das Pre-Session Interview sollte vor dem Briefing durchgeführt werden
- 3 - Die Tätigkeit „Demonstriere die korrekte Lösung einer jeden Testaufgabe und bitte den Testteilnehmer, diese Lösung zu kommentieren“ sollte nach dem Post-Session Interview durchgeführt werden (Tätigkeit F)
- 4 - Der Testteilnehmer sollte nach jeder Aufgabe interviewt werden, nicht nur beobachtet
- 5 - Der Testteilnehmer sollte nach dem Pre-Session Interview gebeten werden, die Website für ungefähr fünf Minuten lang zu explorieren
- 6 - Die Liste enthält keine Probleme

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 20**2 richtige Antworten****2 Punkte**

LO 3.2.3-a(K)

Sie wurden gebeten ein Usability-Labor auszustatten, aber Ihr Budget ist begrenzt. Welche zwei der folgenden Ausstattungen sind essentiell?

- 1 - Separate Test- und Beobachtungsräume
- 2 - Einwegspiegel
- 3 - Möglichkeit der Video- und Audioübertragung vom Testraum zum Beobachtungsraum
- 4 - Warteraum für Testteilnehmer
- 5 - Beamer
- 6 - Eye Tracker

Frage 21**2 richtige Antworten****2 Punkte**

LO 3.2.4-a(U)

Welche zwei der folgenden Tätigkeiten sind NICHT Bestandteil der Tätigkeiten, die kurz vor Eintreffen eines Testteilnehmers zur Usability-Testsitzung stattfinden?

- 1 - Unerwünschte Anwendungen, wie Email, Softphone, automatische Backup-Services, abschalten
- 2 - Überprüfen, dass alle Usability-Testaufgaben mit dem interaktiven System gelöst werden können
- 3 - Vorbereiten oder Zurücksetzen des Equipments, damit es den im Usability-Testskript definierten Anfangsbedingungen entspricht. Darunter fällt auch das Löschen aller Daten vorhergehender Usability-Testsitzungen, einschließlich Cookies
- 4 - Die Karten mit den Usability-Testaufgaben in die richtige Reihenfolge bringen
- 5 - Den Browser-Cache leeren
- 6 - Den Testteilnehmer anrufen, um den Termin erneut zu bestätigen

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 22

1 richtige Antwort

2 Punkte

LO 3.2.5-a(M)

Welche eine der folgenden Antworten gehört NICHT auf die Checkliste für ein Briefing?

- 1 - Stelle Dich selbst und alle anderen Personen im Raum kurz vor
- 2 - Bitte den Teilnehmer, die Geheimhaltungsvereinbarung und Einverständniserklärung zu lesen und zu unterschreiben
- 3 - Erläutere, was Usability ist und warum sie wichtig ist
- 4 - Sage „Wir bewerten nicht Sie. Wir bewerten das Produkt“
- 5 - Erläutere kurz, dass wir erwarten, dass der Testteilnehmer laut denkt
- 6 - Sage „Sie können jederzeit Fragen stellen. Haben Sie im Moment irgendwelche Fragen?“

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 23

1 richtige Antwort

4 Punkte

LO 3.2.6-a(M)

Sie schreiben ein Usability-Testskript für den Usability-Test der Website der Fluggesellschaft easyjet. Die einzige Information die über die Usability-Testteilnehmer vorliegt ist, dass sie mit dem Einkaufen im Web vertraut sind. Die folgenden Fragen wurden für das Pre-Session Interview vorgeschlagen:

- A. Was machen Sie beruflich?
- B. Was ist Ihr Geschlecht und wie alt sind Sie?
- C. Erzählen Sie mir von einer Shopping-Erfahrung, die Sie kürzlich im Web hatten
- D. Erzählen Sie mir von Ihren bevorzugten Websites
- E. Sind Sie jemals geflogen?
- F. Erzählen Sie mir vom letzten Mal, als sie mit einer kommerziellen Fluggesellschaft geflogen sind
- G. Haben Sie die Website von easyjet schon einmal benutzt? Falls ja, erzählen Sie mir wofür und was die Ergebnisse waren
- H. Haben Sie die Website von easyjet schon einmal benutzt? Was halten Sie von der Usability der Website?
- I. Haben Sie zuvor Websites anderer Fluggesellschaften benutzt? Falls ja, erzählen Sie mir wofür und was die Ergebnisse waren

Welche eine der folgenden Fragen-Kombinationen ist angemessen?

1 - G

2 - A, F, G, I

3 - A, B, F, G, H, I

4 - A, G, I

5 - A, B, C, D, E, F, G, I

6 - A, B, C, D, E, F, G, H, I

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 24

2 richtige Antworten

2 Punkte

LO 3.2.7-a(M)

Während einer Usability-Testsitzung wird der Testteilnehmer immer stiller. Schließlich hört er ganz zu sprechen auf und arbeitet weiter an den Testaufgaben.

Welche zwei der folgenden Antworten stellen angemessenes Verhalten dar?

- 1 - Drängen Sie den Testteilnehmer laut und deutlich zu sprechen
- 2 - Beobachten Sie, was die Aufmerksamkeit des Testteilnehmers bindet
- 3 - Stellen Sie offene und neutrale Fragen, um herauszufinden, was der Testteilnehmer denkt
- 4 - Verkürzen Sie die Sitzung, weil der Testteilnehmer nicht nützlich ist
- 5 - Erinnern Sie den Testteilnehmer freundlich daran, laut zu denken, aber bestehen Sie nicht darauf
- 6 - Unterbrechen Sie die Sitzung für ein paar Minuten, um dem Testteilnehmer zu demonstrieren, wie man laut denkt

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 25

3 richtige Antworten 4 Punkte

LO 3.2.8-a(U)

Während der Usability-Testsitzung für eine Website, die klassische Musik zum Kauf anbietet, findet folgende Unterhaltung zwischen dem Testteilnehmer (TN) und dem Moderator (M) statt:

TN: „Tut mir leid. Ich kann keine Musik des Komponisten Schostakowitsch finden“

M: „Das liegt daran, dass Sie einen Fehler gemacht haben. Sein Name schreibt sich S-h-o-s-t-a-k-o-v-i-c-h“

TP: „Ja. Nun funktioniert es und die Ergebnisliste enthält die Symphonie, nach der Sie gefragt haben. Danke. Ich habe von diesem Komponisten vorher noch nie gehört, obwohl ich mich eigentlich ganz gut mit klassischer Musik auskenne. Es tut mir leid, dass meine Rechtschreibung so schlecht ist. Erzählen Sie mir doch etwas über ihn“

M: „Informationen zu Komponisten werden auf der Website angeboten. Shostakovich ist Leuten, die sich mit klassischer Musik auskennen gut bekannt. Er war ein sowjetischer Komponist und Pianist und eine herausragende Persönlichkeit der Musik des 20sten Jahrhunderts. Er hat unter der Schirmherrschaft des sowjetischen Stabschef Mikhail Tukhachevsky einigen Ruhm in der Sowjetunion erlangt, hatte aber später ein schwieriges Verhältnis mit der Regierung. Naja, einerlei, er hat Auszeichnungen und staatliche Anerkennung erhalten und dem Obersten Sowjet von 1962 bis zu seinem Tod gedient.“

Welche drei der folgenden Moderations-Probleme sind in dieser Unterhaltung aufgetreten?

- 1 - Der Moderator spricht zu viel
- 2 - Der Moderator verteidigt das interaktive System
- 3 - Die Äußerungen des Moderators sind herabwürdigend
- 4 - Der Moderator stellt Suggestivfragen
- 5 - Der Moderator gibt unerwünschte Hinweise
- 6 - Der Moderator äußert seine eigenen Eindrücke zum interaktiven System

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 26**1 richtige Antwort****2 Punkte**

LO 3.2.9-a(M)

Ein Kollege zeigt Ihnen die folgenden zwei Usability-Testaufgaben für die Website der Avis-Autovermietung:

A „Mieten Sie für nächsten Dienstag ein Auto am Flughafen London Heathrow. Die Abholzeit ist ungefähr 15 Uhr. Der Wagen wird am folgenden Montag um ca. 9 Uhr zurückgegeben. Mittlere Wagenklasse. Buchen Sie mit Vollkasko- Versicherung.“

B „Planen Sie eine Geschäftsreise oder einen Urlaub? Wohin geht es? Bitte mieten Sie am Zielflughafen ein Auto für die betreffende Zeit, das ihrem Geschmack und ihrem Geldbeutel entspricht.“

Beide Aufgaben sind im Grunde korrekt, aber eine enthält ein Problem. Welche eine der folgenden Antworten beschreibt ein wichtiges Problem einer der beiden Usability-Testaufgaben?

- 1 - Aufgabe A ist eine Schauspieler-Aufgabe
- 2 - Aufgabe A ist unrealistisch
- 3 - Aufgabe A ist enthält Hinweise
- 4 - Aufgabe B ist zu offen; die Analyse der Befunde wird schwierig oder unmöglich sein
- 5 - Aufgabe B enthält weder Abholzeit noch Abgabezeit
- 6 - Aufgabe B enthält keinen Zielflughafen

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 27

1 richtige Antwort

4 Punkte

LO 3.2.11-a(M)

Erwägen Sie die folgenden Fragen in einem Post-Session Interview nach einem Präsenz-Usability-Test einer Smartwatch.

Diese Fragen sind nicht alle gleich wichtig. Lassen Sie uns annehmen, Sie haben nur eine begrenzte Zeit für das Post-Session Interview und müssen die Fragen priorisieren.

- A. "Was denken Sie über die Usability der Smartwatch?"
- B. "Mögen Sie das Design der Smartwatch?"
- C. "Welche zwei bis drei Dinge haben Ihnen am besten gefallen?"
- D. "Welche zwei bis drei Dinge sollten am ehesten verbessert werden?"
- E. "Würden Sie diese Smartwatch kaufen? Falls ja, wie viel wären Sie bereit dafür zu bezahlen?"
- F. "Wie wahrscheinlich ist es, dass Sie die Smartwatch einem Freund oder einer Kollegin empfehlen? Können Sie das begründen?"
- G. "Welche Aufgaben haben Ihnen in der Aufgaben-Liste gefehlt, die Sie bearbeitet haben?"

Welche eine der folgenden Sequenzen stellt eine vernünftige Priorisierung dieser Fragen dar: Die wichtigsten Fragen zuerst, unwichtigere zuletzt, gänzlich unwichtige Fragen fehlen.

1 - C, D, E, F, G

2 - E, F, A, B

3 - A, B, E, F, G

4 - C, D

5 - E, F

6 - A, B, C, D, E, F, G

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 28

1 richtige Antwort

2 Punkte

LO 3.3.2-a(U)

Im Rahmen der KJ-Methode werden Befunde an eine Wand gepinnt und gruppiert. Die Gruppen werden benannt.

Welche eine der folgenden Antworten beschreibt am besten, wozu die Namen der Gruppierungen benutzt werden?

- 1 - Sie werden benutzt, um angemessene Usability-Testaufgaben für den nächsten Usability-Test des interaktiven Systems zu schreiben
- 2 - Sie können als Abschnittsüberschriften im Usability-Testbericht benutzt werden
- 3 - Sie werden benutzt, um Befunde zu priorisieren
- 4 - Sie werden benutzt, um Beschreibungen desselben Usability-Problems zu kombinieren
- 5 - Sie werden als Untertitel in der Zusammenfassung des Usability-Testberichts benutzt
- 6 - Sie werden einzig dazu benutzt, eine bessere Übersicht der Befunde an der Wand zu erhalten

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 29

1 richtige Antwort

4 Punkte

LO 3.3.3-a(M)

Hier ist eine Liste von Tätigkeiten bei der Analyse von Usability-Befunden eines Usability-Tests:

- A. Jede Usability-Testsitzung wird mit Video aufgezeichnet. Nach jeder Sitzung geht der Protokollant das Video gemeinsam mit dem Testteilnehmer durch. Zusammen extrahieren und priorisieren sie die Befunde
- B. Nach jeder Usability-Testsitzung, wenn jeder sich noch gut an die Vorgänge erinnert, setzen sich der Protokollant, der Moderator und der Gastgeber zusammen und diskutieren die Beobachtungen aus der Usability-Testsitzung
- C. Während jeder Usability-Testsitzung hält der Protokollant Usability-Beobachtungen fest, gewöhnlich indem er sie aufschreibt
- D. Jede Usability-Testsitzung wird mit Video aufgezeichnet. Nach Abschluss aller Sitzungen gehen der Moderator, der Protokollant und der Gastgeber die Videos gemeinsam durch und halten Usability-Probleme fest
- E. Nachdem alle Usability-Testsitzungen abgeschlossen sind, setzen sich der Protokollant und der Kommunikator zusammen und diskutieren offen über ihre Befunde. Das Ergebnis ist eine gemeinsame Liste mit 20 bis 30 Usability-Problemen und fünf bis zehn positiven Befunden
- F. Nachdem alle Usability-Testsitzungen abgeschlossen sind, extrahieren der Protokollant und der Moderator getrennt voneinander jeweils 20 bis 30 Usability-Befunde und fünf bis zehn positiven Befunde aus ihren Beobachtungen. Diese Befunde spiegeln die Beobachtungen wieder, die sie für am wichtigsten halten.

Welche eine der folgenden Antworten beschreibt die effizienteste Anordnung dieser Tätigkeiten?

- 1 - C, B, F, E
- 2 - D
- 3 - A, C, B, E
- 4 - C, E
- 5 - A, F, E
- 6 - A, E

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 30 **1 richtige Antwort** **2 Punkte** LO 3.3.5-a(M)

Unter welchem einen der folgenden Umstände sollte Ihr Usability-Testbericht Empfehlungen zur Verbesserung beinhalten?

- 1 - Interessenvertreter erwarten Empfehlungen vom Kommunikator: „Dafür haben wir Sie eingestellt!“
- 2 - Die Lösung ist offensichtlich
- 3 - Der Kommunikator kennt die Interessenvertreter gut genug, um darauf zu vertrauen, dass sie keine Hilfe benötigen
- 4 - Der Kommunikator ist nicht ausreichend mit allen Randbedingungen vertraut (technische, geschäftliche, rechtliche, politische)
- 5 - Dem Kommunikator fehlt das Selbstvertrauen, dass seine Empfehlung eine gute Empfehlung ist
- 6 - Das Problem hat eine so große Reichweite, dass der Kommunikator die Lösung nicht in ein paar Sätzen beschreiben kann

Frage 31 **1 richtige Antwort** **2 Punkte** LO 3.4.1-a(M)

Welche eine der folgenden Rollen in einem Usability-Test ist verantwortlich für die Moderation einer KJ-Sitzung?

- 1 - Der Gastgeber
- 2 - Der Moderator
- 3 - Der Beobachter
- 4 - Der Usability-Testteilnehmer
- 5 - Der Kommunikator
- 6 - Der Protokollant

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 32

1 richtige Antwort

2 Punkte

LO 3.4.2-a(U)

Johannes ist Gastgeber einer Usability-Testsitzung der Website einer Versicherungsgesellschaft.

Welche eine der folgenden Bemerkungen des Beobachters ist NICHT relevant für Johannes in seiner Rolle als Gastgeber?

- 1 - „Ich benötige einige Informationen zum Hintergrund des aktuellen Testteilnehmers“
- 2 - „Es wäre wunderbar, wenn Sie hier eine Kaffeemaschine hätten“
- 3 - „Es ist schockierend für mich zu sehen, welche Probleme der Testteilnehmer damit hat, den Text der Versicherungskonditionen zu verstehen. Wir sollten von unserem Wettbewerber Alpha Versicherungen lernen, wie man Versicherungskonditionen schreibt“
- 4 - „Wer ist der Entwickler, der den Code für diesen Teil der Website geschrieben hat?“
- 5 - „Hat jemand eine Kopie der Testaufgaben, die hier verwendet werden?“
- 6 - „Wer ist der Moderator? Kennt er sich überhaupt mit Versicherungen aus?“

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 33

1 richtige Antwort

4 Punkte

LO 3.5.1-a(U)

Paul erzählt Ihnen vom quantitativen Usability-Test einer Waschmaschine, den er plant:

- A. Ich habe ein Budget, das es mir erlaubt 30 Testteilnehmer zu testen, die diese Waschmaschine nie zuvor benutzt haben, die aber mit anderen Waschmaschinen vertraut sind
- B. Ich plane, die Bearbeitungszeit, die Misserfolgsrate und die Desasterrate zu messen
- C. Zusätzlich zu den Messungen plane ich, die wichtigsten qualitativen Befunde zu berichten
- D. Ich plane, das geometrische Mittel, das Konfidenzintervall und die Ausreißer der Aufgabenzeit zu messen
- E. Jede Testsitzung wird ungefähr 30 Minuten dauern. Die Testteilnehmer werden gebeten, Waschmittel und andere Verbrauchsmittel einzufüllen, die Maschine zu befüllen und in einzelnen Aufgaben verschiedene Programme zu starten, sowie die Maschine wieder zu entladen

Welcher eine der folgenden Kommentare zu Pauls Plänen ist korrekt?

- 1 - Die Anzahl der Testteilnehmer ist zu gering, um den Ergebnissen mit annehmbarer Sicherheit vertrauen zu können. Teste mindestens 50 Testteilnehmer
- 2 - Paul sollte die Standardabweichung in seinem Bericht erwähnen, anstelle der Ausreißer für die Lösungszeit
- 3 - Paul sollte den Durchschnitt anstelle des geometrischen Mittels berichten.
- 4 - Teilnehmer sollten im Gebrauch der Waschmaschine geschult werden, bevor der Test beginnt; bitte die Testteilnehmer wenigstens, zu Beginn des Usability-Tests die Gebrauchsanweisung zu lesen
- 5 - Qualitative Befunde aus einem quantitativen Test sind nicht valide
- 6 - Alle Vorschläge, die Paul macht, sehen gut aus

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

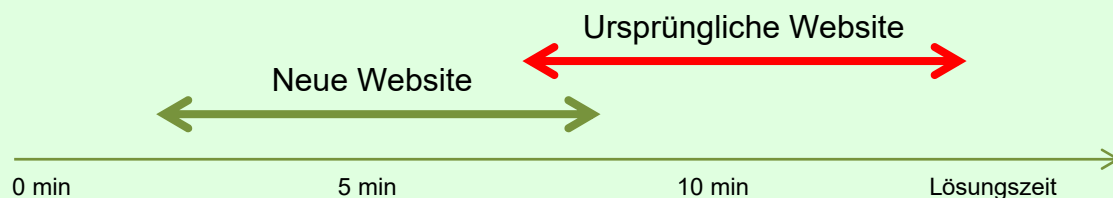
Frage 34

1 richtige Antwort

2 Punkte

LO 3.5.3-a(U)

Die Abbildung zeigt das 90%-Konfidenzintervall für die Bearbeitungszeit der Hauptaufgabe „Mieten Sie ein Auto“ auf einer Autovermietungs- Website mit 20 Testteilnehmern. Die Abbildung zeigt Daten von quantitativen Usability-Tests der ursprünglichen und der neuen Website.



Welche eine der folgenden ist eine korrekte Antwort auf die Frage: „Können wir mit 90%iger Sicherheit sagen, dass die neue Website zum Mieten eines Autos effizienter ist, als die ursprüngliche Website?“

- 1 - Ja, weil die durchschnittliche Bearbeitungszeit für das neue System deutlich kleiner ist, als für das Ursprungssystem
- 2 - Ja, weil das geometrische Mittel der Bearbeitungszeit für das neue System deutlich niedriger liegt, als für das Ursprungssystem
- 3 - Ja, weil die Überlappung zwischen beiden Intervallen vernachlässigbar ist
- 4 - Ja. Die beiden Intervalle überlappen um genau 10%, so dass mit 90%iger Gewissheit das neue System besser ist, als das Ursprungssystem
- 5 - Nein, weil die beiden Intervalle überlappen
- 6 - Nein. Die neue Website ist definitive nicht besser als die ursprüngliche Website, weil die beiden Konfidenzintervalle überlappen

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 35

2 richtige Antworten

2 Punkte

LO 3.6.1-a(U)

Welche zwei der folgenden beschreiben Charakteristiken eines Discount Usability-Tests?

- 1 - Kein Moderator
- 2 - Die Rollen des Moderators, Protokollanten und des Administrators werden von einer Person ausgeführt
- 3 - Der Test ist auf fünf Testteilnehmer begrenzt
- 4 - Der Test ist auf einen oder zwei Testteilnehmer begrenzt
- 5 - Nutze ein Discount Usability-Labor
- 6 - Keine Geschenke

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 36

1 richtige Antwort

2 Punkte

LO 3.6.5-a(K)

Welche eine der folgenden Aussagen zu Eye Tracking ist NICHT korrekt?

- 1 - Die Definition von Eye Tracking ist: „Verfolgen und Aufzeichnen der Augenbewegungen von Testteilnehmern während eines Usability-Tests“
- 2 - Es ist der Zweck von Eye Tracking zu verstehen, wo auf dem Bildschirm Testteilnehmer hinschauen und wo nicht
- 3 - Eye Tracking generiert häufig eine Heat Map, die zeigt, wo Testteilnehmer während einer Zeitspanne hingeschaut haben, zum Beispiel während sie eine Usability-Testaufgabe lösten
- 4 - Eye Tracking zeigt die Gedankenaktivität der Testteilnehmer
- 5 - Eye Tracking generiert selten wichtige Erkenntnisse, die nicht auch mit einem gewöhnlichen Usability-Test hätten erzielt werden können
- 6 - Befunde eines Usability-Tests, der Eye Tracking beinhaltet, werden häufig von Interessenvertretern leichter akzeptiert, als Ergebnisse eines gewöhnlichen Usability-Tests

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 37**1 richtige Antwort****2 Punkte**

LO 3.7.2-a(U)

Während einer Usability-Testsitzung hat der Testteilnehmer Probleme damit, eine Usability-Testaufgabe zu lösen. Der Moderator sagt scherzhaft: „Wenn Sie diese Aufgabe nicht lösen können, erhalten Sie Ihr Geschenk nicht.“ Jeder, einschließlich des Testteilnehmers, schmunzelt über diese Bemerkung, und kurz darauf findet der Testteilnehmer die richtige Antwort

Welche eine der folgenden Antworten ist eine korrekte Antwort auf die Frage: „Liegt hier ein ethisches Problem vor?“

- 1 - Ja. Die Bemerkung des Moderators verletzt das Versprechen „Wir testen nicht Sie“
- 2 - Ja. Die Bemerkung des Moderators ist sarkastisch
- 3 - Die Bemerkung des Moderators verletzt die Privatsphäre des Testteilnehmers
- 4 - Nein. Es war nur ein Scherz, und jeder hat das verstanden
- 5 - Nein. Die Grundregel ist: „Am Ende der Usability-Testsitzung soll der Testteilnehmer sich mindestens so wohl fühlen, wie am Anfang“. Das Lächeln zeigt, dass diese Regel nicht verletzt wurde
- 6 - Nein. Der Moderator deutet nicht an, dass der Testteilnehmer irgendetwas Dummes oder Falsches getan hat

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 38

2 richtige Antworten

2 Punkte

LO 4.0.3-a(U)

Welche zwei der folgenden sind die geeignetsten Skalen in einer quantitativen Benutzerbefragung?

1 -	Stimme überhaupt nicht zu	Stimme nicht zu	Weder noch	Stimme zu	Stimme voll zu	Kann ich nicht beantworten	
2 -	Stimme überhaupt nicht zu	Stimme nicht zu	Stimme zu	Stimme voll zu	Kann ich nicht beantworten		
3 -	Stimme überhaupt nicht zu	Stimme nicht zu	Weder noch	Stimme zu	Stimme voll zu		
4 -	Stimme überhaupt nicht zu	Stimme nicht zu	Stimme zu	Stimme voll zu			
5 -	Stimme überhaupt nicht zu	Stimme nicht zu	Stimme eher nicht zu	Weder noch	Stimme eher zu	Stimme voll zu	Kann ich nicht beantworten
6 -	Stimme überhaupt nicht zu	Stimme nicht zu	Stimme eher nicht zu	Weder noch	Stimme eher zu	Stimme voll zu	

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 39

1 richtige Antwort

2 Punkte

LO 4.0.5-a(U)

Welcher eine der folgenden Ratschlägen zur Usability eines Fragebogens ist NICHT korrekt?

- 1 - Erklären Sie den Zweck des Fragebogens zu Beginn deutlich
- 2 - Geben Sie zu Beginn eine realistische Einschätzung, wie lange es dauert, den Fragebogen auszufüllen
- 3 - Jede Frage muss signifikant zum Zweck des Fragebogens beitragen
- 4 - Beginnen Sie damit, das Alter und Geschlecht des Benutzerbefragungs-Teilnehmers abzufragen, damit Sie die richtige Grundlage schaffen
- 5 - Halten Sie den Benutzerbefragungs-Teilnehmer während der Fragebogenbearbeitung über seinen Fortschritt informiert.
- 6 - Fragen müssen unmissverständlich sein

Frage 40

1 richtige Antwort

2 Punkte

LO 4.2.1-a(U)

Welche eine der folgenden Aussagen über den SUS und UMUX-LITE ist korrekt?

- 1 - UMUX bedeutet Usability Measurement of Usability Experience
- 2 - UMUX-LITE umfasst vier Fragen
- 3 - SUS umfasst zehn Fragen
- 4 - SUS bedeutet System-User Satisfaction
- 5 - UMUX-LITE wird bei der Evaluierung verschiedenster interaktiver Systeme regelmäßig eingesetzt
- 6 - UMUX-LITE Fragen werden mit einer 4-Punkte-Skala beantwortet: Stimme gar nicht zu, stimme eher nicht zu, stimme eher zu, stimme voll zu

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Ende der 40 Testfragen

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

8 Theoretische Prüfung – Antworten auf die Testfragen

Frage	Antwort	Anmerkungen
1	2	A ist falsch: Inspektionen können von Benutzern durchgeführt werden B ist falsch: Usability-Reviews müssen nicht auf Heuristiken basieren C ist falsch: Es gibt keine Daten, die dies bestätigen D ist falsch: Inspektionen können nicht auf Usability getestet werden E ist falsch: Inspektionen können von Laien durchgeführt werden
2	1	Die Beschreibung weist auf eine geringe Usability-Reife hin
3	5	
4	2	D und I sind falsch. G ist notwendig. Vergleichen Sie auch die Übersicht der Schritte einer Inspektion in Abschnitt 2.0.
5	2	Eine wichtige Interpretation von “Übereinstimmung zwischen System und realer Welt” ist “Sprechen Sie die Sprache der Benutzer”.
6	4	2 und 6 sind beide richtig, obwohl sie recht ähnlich sind
7	3	
8	2+4	
9	3	
10	2	Antwort 1 ist falsch, weil es nicht als “testen” des Teilnehmers betrachtet werden kann, wenn während des Pre-Session Interviews Fragen gestellt werden Diese Frage überprüft außerdem, ob Kandidaten die Bedeutung einer Geheimhaltungsvereinbarung und einer Einverständniserklärung kennen.
11	2+3+6	1+4 sind Versuche, die Probleme den Entwicklern anzuhängen; es gibt keinen Hinweis darauf, dass Paul ernsthaft versucht hat, das Thema Usability in der Organisation zu „verkaufen“

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage	Antwort	Anmerkungen
12	5	1+2+3 sind falsch, weil die Daten auf einem qualitativen Ansatz beruhen. Das Curriculum definiert einen quantitativen Usability-Test als "Eine Usability-Evaluierung, die darauf abzielt, Daten für die Effektivität und Effizienz eines interaktiven Systems zu erhalten." Antworten 1+2+3 wären akzeptabel gewesen, wäre das Wort "quantitativ" anstelle von „qualitativ“ verwendet worden. In jedem Fall kann nicht empfohlen werden, einfach nur Usability-Probleme zu zählen, unabhängig davon, wie schwerwiegend sie sind. 4 ist falsch, weil die Anzahl der Teilnehmer zu gering ist. 6 ist nicht richtig, weil lautes Denken verwendet wird.
13	3	
14	1	
15	1+6	
16	2+6	
17	5	6 verwendet unnötiges Juristendeutsch
18	4	
19	6	
20	1+3	
21	2+6	
22	3	
23	4	
24	2+5	
25	1+3+5	3: "Shostakovich ist eigentlich gut bekannt". 5: "Informationen über Komponisten sind auf der Website verfügbar."
26	3	"Mittlere Wagenklasse" und "Vollkasko-Versicherung" sind Hinweise. Diese Begriffe werden gewöhnlich von Benutzern nicht verwendet, auf der Website vermutlich aber schon. Antwort 4 ist falsch. Aufgabe B ist tatsächlich eine offene Aufgabe, aber gemäß dem Curriculum sind offene Aufgaben nützlich, wengleich sie zusätzliche Analysen verlangen.
27	1	
28	2	
29	1	Usability-Reviews von Video-Aufzeichnungen können einige Erkenntnisse bringen, sind aber nicht effizient
30	1	
31	5	

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage	Antwort	Anmerkungen
32	4	4 ist die richtige Antwort, weil es ein Usability-Befund ist, der für den Protokollanten interessant ist. 1, 2, 5 und 6 sind Forderungen nach einem besseren Service, für den der Gastgeber verantwortlich ist.
33	6	
34	5	
35	2+3	
36	4	
37	1	
38	1+5	3, 4 und 6 beinhalten nicht "Trifft nicht zu". 2 und 4 haben eine gerade Anzahl von Punkten, wovon im Curriculum abgeraten wird
39	4	Antwort 4 ist richtig. Sie ist falsch, weil die ersten Fragen in einem Fragebogen dem Verständnis des Teilnehmers vom Zweck des Fragebogens entsprechen sollen.
40	3	

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

9 Wichtige Änderungen gegenüber vorhergehenden Versionen

Datum, Version	Änderung
09-02-2017, Version 2.07	Vollständige Überarbeitung. Erste Version mit Multiple-Choice Fragen. Frühere Versionen hatten Aufgaben mit Freitext-Antworten.