

Mock-Prüfungsfragen UXQCC Foundation Level

CPUE – Certified Professional for User Experience

Probeproofung mit Lösungen und Erläuterungen – 40 Fragen

Prüfungsinformationen

Anzahl der Fragen: 40 | Bearbeitungszeit: 60 Minuten (+ 15 Minuten für Nicht-Muttersprachler:innen)

Bewertung: 1 Punkt pro Frage | Bestehensgrenze: 60 % (= mindestens 24 Punkte)

✓ Grün hervorgehoben = richtige Antwort

i Blau hinterlegt = Kommentierung aller Antwortoptionen

Kapitel 1 – Grundlagen von User Experience und Usability

Frage 1

Learning Objective (LO): LO 1.1.1 – User Experience klassifizieren und definieren (K1)

Welche der folgenden Aussagen beschreibt den Begriff „User Experience“ am besten?

X [A] User Experience bezieht sich ausschließlich auf die technische Performance eines Produkts.

✓ [B] User Experience umfasst alle Wahrnehmungen, Reaktionen und Erfahrungen einer Person vor, während und nach der Nutzung eines Produkts.

X [C] User Experience ist gleichbedeutend mit dem visuellen Design einer Benutzeroberfläche.

X [D] User Experience beschreibt ausschließlich den Grad der Zufriedenheit nach der Nutzung.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Technische Performance ist nur ein Teilaspekt; UX umfasst weit mehr.

[B] Richtig – Diese Definition entspricht dem gängigen Verständnis (u. a. gemäß ISO 9241-210): UX schließt alle Erlebnisse vor, während und nach der Nutzung ein.

[C] Falsch – Visuelles Design ist ein Teilbereich des UI-Designs, nicht das Gesamtkonzept UX.

[D] Falsch – UX entsteht bereits vor und während der Nutzung, nicht erst danach.

Frage 2

Learning Objective (LO): LO 1.1.2 – UX-Design und Grafikdesign klassifizieren und definieren (K1)

Welche Aussage beschreibt den Unterschied zwischen UX-Design und Grafikdesign korrekt?

X [A] Grafikdesign und UX-Design sind vollständig identische Disziplinen.

X [B] UX-Design befasst sich primär mit der ästhetischen Gestaltung von Farben und Formen.

✓ [C] UX-Design betrachtet neben der visuellen Gestaltung auch Nutzerverhalten, Interaktion und den gesamten Nutzungskontext.

X [D] Grafikdesign schließt Interaktionsaspekte immer mit ein, während UX-Design rein visuell ausgerichtet ist.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

- [A] Falsch – Beide Disziplinen überschneiden sich, sind aber nicht identisch.
- [B] Falsch – Ästhetik und Farbgestaltung sind Kernthemen des Grafikdesigns.
- [C] Richtig – UX-Design integriert kognitive, emotionale und interaktive Aspekte und geht damit über reine Grafik hinaus.
- [D] Falsch – Diese Aussage vertauscht die Merkmale; Interaktionsgestaltung ist typisch für UX-Design.

Frage 3

Learning Objective (LO): LO 1.1.3 – Interdisziplinarität im UX-Design erklären (K1)

Welche Aussage zur Interdisziplinarität im UX-Design ist falsch?

- X [A] UX-Design integriert Erkenntnisse aus Psychologie, Informatik, Design und weiteren Bereichen.
- X [B] Fehlende Kompetenzen in einer relevanten Disziplin können die Qualität von UX-Ergebnissen beeinträchtigen.

✓ [C] UX-Designer müssen kein Grundverständnis technischer Umsetzung besitzen.

- X [D] Gutes UX-Design setzt die Zusammenarbeit von Personen mit unterschiedlichen Fachkenntnissen voraus.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

- [A] Richtig (nicht die gesuchte falsche Antwort) – UX-Design ist explizit interdisziplinär.
- [B] Richtig (nicht die gesuchte falsche Antwort) – Kompetenzlücken wirken sich direkt auf die Ergebnisqualität aus.
- [C] Falsch – Diese Aussage ist die gesuchte falsche Option. UX-Designer benötigen ein technisches Grundverständnis, um effektiv mit Entwicklungsteams zusammenzuarbeiten.
- [D] Richtig (nicht die gesuchte falsche Antwort) – Teamarbeit über Fachgrenzen hinweg ist ein Grundprinzip von UX.

Frage 4

Learning Objective (LO): LO 1.2.1 – Nutzen von Usability für Anwender und Anbieter erläutern (K2)

Welchen wirtschaftlichen Vorteil bietet gute Usability für Anbieter von Softwareprodukten?

- X [A] Gute Usability erhöht den Schulungsaufwand, da Nutzer mehr Funktionen kennenlernen möchten.
- X [B] Gute Usability ist ausschließlich bei sicherheitskritischen Systemen wirtschaftlich relevant.

✓ [C] Gute Usability senkt Support-Kosten und erhöht die Nutzerzufriedenheit und -bindung.

- X [D] Gute Usability hat keinen messbaren Einfluss auf den wirtschaftlichen Erfolg eines Produkts.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

- [A] Falsch – Gute Usability senkt typischerweise den Schulungs- und Supportaufwand.
 - [B] Falsch – Usability-Vorteile gelten für alle Systemarten, nicht nur sicherheitskritische.
 - [C] Richtig – Geringere Fehlerquoten, weniger Supportanfragen und höhere Nutzerbindung wirken sich direkt positiv auf den wirtschaftlichen Erfolg aus.
 - [D] Falsch – Zahlreiche Studien belegen den messbaren ROI von Usability-Investitionen.
-

Frage 5

Learning Objective (LO): LO 1.3.1 – Probleme durch unzureichende Usability erläutern (K2)

In welchem Bereich kann schlechte Usability besonders gravierende Konsequenzen haben?

X [A] Ausschließlich in der Unterhaltungselektronik.

X [B] Nur bei Produkten für ältere Nutzergruppen.

✓ [C] In sicherheitskritischen Systemen wie medizinischen Geräten oder Steuerungsanlagen.

X [D] Lediglich bei Softwaresystemen mit mehr als 100.000 Nutzern.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Unterhaltungselektronik ist nicht der Bereich mit den gravierendsten Folgen.

[B] Falsch – Schlechte Usability betrifft alle Nutzergruppen.

[C] Richtig – In sicherheitskritischen Bereichen (z. B. Medizintechnik, Luftfahrt, Industriesteuerung) kann schlechte Usability Menschenleben gefährden.

[D] Falsch – Die Schwere der Folgen hängt vom Einsatzbereich, nicht von der Nutzerzahl ab.

Frage 6

Learning Objective (LO): LO 1.4.1 – Usability, UX und CX definieren (K1)

Welche Aussage beschreibt das Verhältnis von User Experience (UX) und Customer Experience (CX) korrekt?

X [A] CX und UX sind synonyme Begriffe und können beliebig ausgetauscht werden.

X [B] UX ist umfassender als CX und schließt alle Kundeninteraktionen ein.

✓ [C] CX umfasst alle Kontaktpunkte eines Kunden mit einem Unternehmen, während UX sich primär auf die Produktnutzung bezieht.

X [D] CX beschränkt sich ausschließlich auf digitale Kanäle.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Beide Begriffe haben unterschiedliche Reichweite und sind nicht synonym.

[B] Falsch – Es ist umgekehrt: CX ist umfassender als UX.

[C] Richtig – CX schließt alle Interaktionen entlang der Customer Journey ein (auch analoge Kontakte), UX fokussiert auf die Produktnutzung.

[D] Falsch – CX umfasst analoge und digitale Kontaktpunkte.

Frage 7

Learning Objective (LO): LO 1.4.2 – User Interface Design und Interaction Design definieren (K1)

Was beschreibt Interaction Design primär?

X [A] Die grafische Gestaltung von Icons und Farbpaletten.

X [B] Die Festlegung von Schriftarten und Layoutraster.

✓ [C] Die Gestaltung der Interaktionsabläufe zwischen Benutzer und System, einschließlich Rückmeldungen und Bedienmuster.

X [D] Die technische Implementierung von Benutzeroberflächen.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

- [A] Falsch – Icons und Farbpaletten sind Themen des visuellen Designs / UI-Designs.
- [B] Falsch – Typografie und Layoutraster gehören zum Grafikdesign.
- [C] Richtig – Interaction Design beschreibt, wie Nutzer mit einem System interagieren: Abläufe, Feedbackmechanismen und Bedienlogik.
- [D] Falsch – Technische Implementierung ist Aufgabe der Softwareentwicklung.

Frage 8

Learning Objective (LO): LO 1.4.3 – User-Centered-Design-Prozess beschreiben (K1)

Welches Merkmal kennzeichnet den User-Centered-Design-Prozess (UCD)?

- X [A] UCD wird einmalig am Beginn des Projekts durchgeführt.
- X [B] UCD fokussiert sich primär auf die technische Optimierung von Softwarekomponenten.
- ✓ [C] UCD ist ein iterativer Prozess, bei dem Nutzer kontinuierlich in Analyse, Gestaltung und Evaluation eingebunden sind.
- X [D] UCD ist ein lineares Vorgehensmodell ohne Rückkopplungsschleifen.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

- [A] Falsch – UCD begleitet den gesamten Entwicklungsprozess, nicht nur den Beginn.
- [B] Falsch – Der Fokus liegt auf Nutzern und deren Bedürfnissen, nicht auf Technik.
- [C] Richtig – Iterativität und kontinuierliche Nutzerbeteiligung sind Kernmerkmale gemäß ISO 9241-210.
- [D] Falsch – UCD ist explizit iterativ und nicht linear.

Frage 9

Learning Objective (LO): LO 1.4.4 – Mensch-Maschine-Interaktion beschreiben (K1)

Welche Bezeichnung ist für die wissenschaftliche Disziplin, die sich mit der Interaktion zwischen Menschen und Computern befasst, korrekt?

- X [A] Mensch-Software-Interaktion (MSI)
- ✓ [B] Mensch-Computer-Interaktion (MCI)
- X [C] Mensch-Technik-Kommunikation (MTK)
- X [D] Mensch-Interface-Dialog (MID)

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

- [A] Falsch – Dieser Begriff ist kein etablierter Fachterminus.
- [B] Richtig – Mensch-Computer-Interaktion (MCI) bzw. Human-Computer Interaction (HCI) ist der anerkannte Begriff für diese Disziplin.
- [C] Falsch – Nicht standardisiert für diesen Bereich.
- [D] Falsch – Kein gängiger Fachbegriff.

Frage 10

Learning Objective (LO): LO 1.4.5 – Universal Design erklären (K1)

Was ist das zentrale Ziel von Universal Design?

X [A] Produkte speziell für Menschen mit Behinderungen zu entwickeln.

X [B] Einheitliche visuelle Standards für globale Märkte zu schaffen.

✓ [C] Produkte und Umgebungen so zu gestalten, dass sie von möglichst vielen Menschen ohne spezielle Anpassungen genutzt werden können.

X [D] Den Entwicklungsprozess durch standardisierte Komponenten zu beschleunigen.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Universal Design zielt auf Inklusion für alle, nicht auf Sonderlösungen für spezifische Gruppen.

[B] Falsch – Visuelle Standardisierung ist nicht das Ziel.

[C] Richtig – Universal Design strebt nach maximaler Nutzbarkeit für alle Menschen, unabhängig von Fähigkeiten oder Alter.

[D] Falsch – Prozesseffizienz ist kein Kernziel von Universal Design.

Frage 11

Learning Objective (LO): LO 1.4.6 – Mensch-Maschine-Kommunikation erklären (K2)

Welche Aussage zur Mensch-Maschine-Kommunikation trifft zu?

X [A] Emotionen haben bei der Nutzung technischer Systeme keinerlei Einfluss auf das Nutzerverhalten.

X [B] Nutzer lesen Handbücher in der Regel vollständig, bevor sie ein neues System verwenden.

✓ [C] Menschen neigen dazu, soziale Erwartungen auch auf technische Systeme zu übertragen.

X [D] Technische Systeme sollten bewusst kein menschlich wirkendes Verhalten zeigen.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Emotionen beeinflussen Wahrnehmung, Motivation und Nutzung erheblich.

[B] Falsch – Nutzer lesen Handbücher selten vollständig; sie bevorzugen exploratives Vorgehen.

[C] Richtig – Menschen übertragen soziale Muster auf Maschinen (Social Response Theory); dieses Wissen wird bewusst im Design eingesetzt.

[D] Falsch – Viele erfolgreiche Systeme nutzen soziale Metaphern gezielt.

Kapitel 2 – Wahrnehmung, Kognition und mentale Modelle

Frage 12

Learning Objective (LO): LO 2.1.1 – Wahrnehmung zielgerichteter Informationssuche erklären (K2)

Wie beeinflusst ein spezifisches Suchziel die Wahrnehmung eines Nutzers auf einer Webseite?

X [A] Nutzer nehmen alle Inhaltsbereiche der Webseite gleichmäßig wahr, unabhängig von ihrem Ziel.

X [B] Das Suchziel hat keinen nachweisbaren Einfluss auf die selektive Wahrnehmung.

✓ [C] Nutzer nehmen zielrelevante Informationen bevorzugt wahr, während andere Inhalte eher ausgeblendet werden.

X [D] Nur animierte Inhalte werden unabhängig vom Suchziel immer wahrgenommen.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

- [A] Falsch – Wahrnehmung ist selektiv und stark von aktuellen Zielen abhängig.
- [B] Falsch – Zahlreiche Eye-Tracking-Studien belegen den Einfluss von Suchzielen.
- [C] Richtig – Das Konzept der zielgerichteten Aufmerksamkeit erklärt, warum Nutzer aufgabenirrelevante Inhalte oft übersehen.
- [D] Falsch – Animierte Inhalte können ablenken, werden aber nicht immer bewusst wahrgenommen.

Frage 13

Learning Objective (LO): LO 2.1.2 – Grundlagen der visuellen Wahrnehmung erklären (K1)

Welche Aussage zur Farbwahrnehmung des menschlichen Auges ist korrekt?

- X [A] Stäbchen ermöglichen die Farbwahrnehmung bei Tageslicht.
- X [B] Das menschliche Auge verfügt über fünf verschiedene Zapfentypen für die Farbwahrnehmung.
- ✓ [C] Zapfen sind für das Farbsehen verantwortlich; es gibt drei Typen, die unterschiedliche Wellenlängen wahrnehmen.
- X [D] Farbe wird ausschließlich durch Stäbchen wahrgenommen.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

- [A] Falsch – Stäbchen sind lichtempfindlich, aber nicht farbsensitiv; sie ermöglichen Dämmerungssehen.
- [B] Falsch – Es gibt drei Zapfentypen (S, M, L), nicht fünf.
- [C] Richtig – Die trichromate Farbwahrnehmung basiert auf drei Zapfentypen für kurze, mittlere und lange Wellenlängen.
- [D] Falsch – Stäbchen nehmen keine Farben wahr.

Frage 14

Learning Objective (LO): LO 2.1.3 – Visuelle Wahrnehmung beim Lesen erklären (K2)

Wie verläuft die Augenbewegung beim Lesen typischerweise?

- X [A] Das Auge bewegt sich gleichmäßig und kontinuierlich über den Text.
- X [B] Informationen werden hauptsächlich während der schnellen Sakkaden zwischen Fixationen aufgenommen.
- ✓ [C] Das Auge macht kurze Fixationen, zwischen denen schnelle Sprungbewegungen (Sakkaden) stattfinden; die Informationsaufnahme erfolgt während der Fixationen.
- X [D] Jeder Buchstabe wird einzeln fixiert und vollständig verarbeitet.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

- [A] Falsch – Augenbewegungen beim Lesen sind nicht kontinuierlich, sondern sprunghaft.
- [B] Falsch – Während Sakkaden findet keine Informationsaufnahme statt.
- [C] Richtig – Dieses Fixations-Sakkaden-Muster ist empirisch gut belegt und für Interface-Design relevant.
- [D] Falsch – Das Auge überspringt viele Buchstaben und nutzt kontextuelles Vorwissen.

Frage 15

Learning Objective (LO): LO 2.1.4 – Lesbarkeit von Texten und Darstellungen beurteilen (K2)

Welche Maßnahme verbessert die Lesbarkeit von Texten in digitalen Interfaces am meisten?

X [A] Verwendung ausschließlich dekorativer Schriftarten.

X [B] Möglichst kleiner Zeilenabstand zur Platzersparnis.

✓ [C] Ausreichender Kontrast zwischen Schriftfarbe und Hintergrund.

X [D] Reduktion der Schriftgröße für alle Nutzergruppen.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Dekorative Schriften erschweren das Lesen, besonders bei längeren Texten.

[B] Falsch – Zu geringer Zeilenabstand verschlechtert Lesekomfort und -geschwindigkeit.

[C] Richtig – Ausreichender Kontrast ist einer der wichtigsten Lesbarkeits- und Barrierefreiheitsfaktoren (vgl. WCAG-Kontrastanforderungen).

[D] Falsch – Zu kleine Schrift beeinträchtigt die Lesbarkeit, insbesondere für sehschwächere Nutzer.

Frage 16

Learning Objective (LO): LO 2.1.5 – Eigenschaften des menschlichen Sichtfeldes erklären (K2)

Welche Eigenschaft beschreibt das periphere Sichtfeld des Menschen korrekt?

X [A] Das periphere Sichtfeld bietet die höchste Seh- und Farbwahrnehmung.

X [B] Bewegungen werden im peripheren Sichtfeld kaum wahrgenommen.

✓ [C] Das periphere Sichtfeld ist besonders empfindlich für Bewegungen, hat aber geringere Seh- und Farbschärfe als das zentrale Sichtfeld.

X [D] Im peripheren Sichtfeld werden Objekte scharf und farbrichtig erkannt.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Höchste Seh- und Farbschärfe liegen im zentralen Sichtfeld (Fovea centralis).

[B] Falsch – Das periphere Sichtfeld ist gerade besonders sensitiv für Bewegungen.

[C] Richtig – Die Peripherie dient vorrangig der Bewegungswahrnehmung und gröberen Orientierung im Raum.

[D] Falsch – Periphere Sehschärfe und Farbwahrnehmung sind deutlich reduziert.

Frage 17

Learning Objective (LO): LO 2.1.6 – Wirkung von Farben auf Wahrnehmung und Emotion erklären (K2)

Welche Aussage zur Farbwirkung ist korrekt?

X [A] Farbassoziationen sind weltweit einheitlich und kulturunabhängig.

X [B] Farben haben ausschließlich dekorative Funktionen ohne emotionale Wirkung.

✓ [C] Farben können Emotionen, Aufmerksamkeit und Bedeutungsinterpretation beeinflussen; ihre Wirkung ist teilweise kulturabhängig.

X [D] Farben beeinflussen lediglich die ästhetische Wahrnehmung, nicht aber das Nutzerverhalten.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Farbassoziationen variieren kulturell erheblich (z. B. Weiß als Trauerfarbe in einigen asiatischen Kulturen).

[B] Falsch – Farben haben nachweislich emotionale und psychologische Effekte.

[C] Richtig – Farben beeinflussen Aufmerksamkeit, Stimmung und Interpretation und müssen im interkulturellen Kontext sorgfältig eingesetzt werden.

[D] Falsch – Farbwirkung geht über Ästhetik hinaus und beeinflusst auch Entscheidungen und Verhalten.

Frage 18

Learning Objective (LO): LO 2.2.1 – Gestaltung für Nutzer mit Farbsehschwächen erläutern (K2)

Welche Maßnahme ist bei der Gestaltung für Nutzer mit einer Rot-Grün-Sehschwäche geeignet?

X [A] Ausschließlich stark gesättigte Farben verwenden.

X [B] Wichtige Informationen nur durch Farbe kommunizieren.

✓ [C] Zusätzlich zu Farbe weitere visuelle Merkmale wie Symbole, Muster oder Textetiketten einsetzen.

X [D] Farbsehschwächen bei der Gestaltung ignorieren, da Nutzer sich anpassen.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Sättigung allein löst das Problem nicht; entscheidend ist die Unterscheidbarkeit der Farbtöne.

[B] Falsch – Reine Farbkodierung benachteiligt Nutzer mit Farbsehschwächen.

[C] Richtig – Redundante Kodierung (Farbe + Symbol + Text) erhöht die Zugänglichkeit für alle Nutzer.

[D] Falsch – Barrierefreies Design ist eine Grundanforderung, keine optionale Ergänzung.

Frage 19

Learning Objective (LO): LO 2.3.1 – Einfluss von Umweltfaktoren auf die Nutzung von User Interfaces erklären (K2)

Welche Aussage zu physikalischen Umwelteinflüssen auf die Interfacenutzung ist zutreffend?

X [A] Physikalische Umweltfaktoren beeinflussen nur die Nutzung mobiler Geräte.

X [B] Lärm und schlechte Beleuchtung haben keinen Einfluss auf die kognitive Leistungsfähigkeit bei der Interfacenutzung.

✓ [C] Physikalische Bedingungen wie Kälte, Lärm oder Vibration können die Nutzung von Interfaces erheblich beeinträchtigen.

X [D] Umwelteinflüsse sind ausschließlich bei Außeneinsätzen relevant.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Auch stationäre Systeme werden durch Umweltfaktoren beeinflusst.

[B] Falsch – Lärm und Beleuchtung wirken sich nachweislich auf Konzentration und Leistung aus.

[C] Richtig – Physikalische Einflüsse wie Kälte (motorische Einschränkungen), Lärm (kognitive Überlastung) oder Vibration beeinträchtigen direkt die Interfacenutzung.

[D] Falsch – Umweltfaktoren sind in nahezu allen Einsatzszenarien relevant.

Frage 20

Learning Objective (LO): LO 2.4.1 – Grundlagen der Gestaltpsychologie erklären (K2)

Was ist das zentrale Prinzip der Gestaltpsychologie im Kontext der Benutzeroberflächengestaltung?

X [A] Menschen nehmen visuelle Elemente stets als isolierte Einzelteile wahr.

✓ [B] Menschen tendieren dazu, visuelle Elemente zu Ganzheiten zu gruppieren und zusammenhängende Muster wahrzunehmen.

X [C] Die Gestaltpsychologie beschreibt, wie Farben emotionale Reaktionen auslösen.

X [D] Gestaltgesetze gelten ausschließlich für gedruckte Medien.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Das Gegenteil ist der Fall: Menschen gruppieren Elemente zu Ganzheiten.

[B] Richtig – Das Kernprinzip lautet: „Das Ganze ist mehr als die Summe seiner Teile.“ Gestaltgesetze (Nähe, Ähnlichkeit, Geschlossenheit etc.) werden im Interface-Design gezielt eingesetzt.

[C] Falsch – Farbpsychologie ist ein eigenes Feld; Gestaltpsychologie befasst sich mit Wahrnehmungsorganisation.

[D] Falsch – Gestaltgesetze gelten für alle visuellen Medien, auch digitale.

Frage 21

Learning Objective (LO): LO 2.5.1 – Mentale Modelle erklären und anhand von Beispielen erläutern (K2)

Was sind mentale Modelle im Kontext von Benutzeroberflächen?

X [A] Formale technische Spezifikationen, die Entwicklern als Vorlage dienen.

✓ [B] Interne Vorstellungen und Erwartungen, die Nutzer über die Funktionsweise eines Systems haben.

X [C] Grafische Wireframes, die den Designprozess unterstützen.

X [D] Mathematische Modelle zur Berechnung von Nutzerverhalten.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Technische Spezifikationen sind Dokumente, keine mentalen Modelle.

[B] Richtig – Mentale Modelle sind die inneren Vorstellungsbilder der Nutzer über Systemverhalten; sie steuern Erwartungen und Handlungen.

[C] Falsch – Wireframes sind Designwerkzeuge, keine kognitiven Modelle.

[D] Falsch – Mentale Modelle sind keine mathematischen Konstrukte.

Frage 22

Learning Objective (LO): LO 2.5.2 – Mehrdeutigkeit von Begriffen und Einfluss auf mentale Modelle erklären (K2)

Warum können mehrdeutige Menübezeichnungen in Interfaces problematisch sein?

X [A] Sie erhöhen die visuelle Attraktivität der Benutzeroberfläche.

X [B] Sie führen bei allen Nutzern zu einheitlichen Interpretationen.

✓ [C] Sie können bei verschiedenen Nutzern unterschiedliche mentale Modelle aktivieren und so zu Fehlbedienungen führen.

X [D] Sie betreffen ausschließlich unerfahrene Nutzer.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Mehrdeutigkeit betrifft semantische Klarheit, nicht Ästhetik.

[B] Falsch – Mehrdeutigkeit führt gerade zu unterschiedlichen Interpretationen.

[C] Richtig – Unterschiedliche mentale Modelle bei gleicher Bezeichnung erhöhen das Fehlbedienungsrisiko.

[D] Falsch – Auch erfahrene Nutzer sind von Mehrdeutigkeit betroffen.

Frage 23

Learning Objective (LO): LO 2.5.3 – Bedeutung vorhandener mentaler Modelle bei der Gestaltung erläutern (K2)

Warum sollten Designlösungen bestehende mentale Modelle der Nutzer berücksichtigen?

X [A] Weil Nutzer keine neuen Konzepte erlernen können.

X [B] Weil dadurch Usability-Tests überflüssig werden.

✓ [C] Weil die Nutzung bekannter Konzepte den Lernaufwand senkt und die Effizienz erhöht.

X [D] Weil dies rechtlich vorgeschrieben ist.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Nutzer können Neues lernen, bekannte Muster reduzieren jedoch den Aufwand erheblich.

[B] Falsch – Tests bleiben trotz Berücksichtigung mentaler Modelle notwendig.

[C] Richtig – Vertraute Interaktionsmuster senken die kognitive Belastung und fördern effiziente Nutzung.

[D] Falsch – Es gibt keine allgemeine gesetzliche Vorschrift dazu.

Kapitel 3 – Normen und Standards

Frage 24

Learning Objective (LO): LO 3.1.1 – Rolle und Zielsetzung von Normen erklären (K2)

Welchen primären Zweck verfolgen internationale Normen im Bereich interaktiver Systeme?

X [A] Technologische Weiterentwicklungen zu verhindern und Innovationen einzuschränken.

X [B] Konkrete Designlösungen verbindlich festzulegen.

✓ [C] Einheitliche Qualitätsanforderungen zu schaffen und die Vergleichbarkeit von Produkten zu fördern.

X [D] Nationale Märkte vor internationaler Konkurrenz zu schützen.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Normen sollen Orientierung geben, nicht Innovation verhindern.

[B] Falsch – Normen legen Prinzipien und Anforderungen fest, keine konkreten Designlösungen.

[C] Richtig – Harmonisierung, Qualitätssicherung und Vergleichbarkeit sind Kernanliegen internationaler Normen.

[D] Falsch – Internationale Normen fördern offene Märkte, keine nationale Abschottung.

Frage 25

Learning Objective (LO): LO 3.2.1 – Normativer Rahmen der Mensch-System-Interaktion erläutern (K2)

Welche Normenreihe ist der zentrale Referenzrahmen für die Ergonomie interaktiver Systeme?

X [A] ISO 9001

X [B] ISO 14001

✓ [C] ISO 9241

X [D] ISO 27001

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – ISO 9001 behandelt Qualitätsmanagementsysteme.

[B] Falsch – ISO 14001 betrifft Umweltmanagementsysteme.

[C] Richtig – ISO 9241 ist die zentrale Normenreihe zur Ergonomie der Mensch-System-Interaktion.

[D] Falsch – ISO 27001 adressiert Informationssicherheitsmanagement.

Frage 26

Learning Objective (LO): LO 3.2.2 – Benutzerorientierte Gestaltungsaktivitäten im Produktlebenszyklus erklären (K2)

Welche Norm beschreibt benutzerzentrierte Gestaltungsaktivitäten über den gesamten Lebenszyklus interaktiver Systeme?

X [A] ISO 27001

X [B] ISO 9001

✓ [C] ISO 9241-210

X [D] ISO 17024

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – ISO 27001 behandelt Informationssicherheit.

[B] Falsch – ISO 9001 adressiert Qualitätsmanagement.

[C] Richtig – ISO 9241-210 definiert explizit den User-Centered-Design-Prozess und benutzerzentrierte Aktivitäten über den gesamten Produktlebenszyklus.

[D] Falsch – ISO 17024 betrifft die Zertifizierung von Personen.

Frage 27

Learning Objective (LO): LO 3.2.3 – Interaktionsprinzipien nach ISO 9241 benennen und erläutern (K2)

Welches der folgenden Prinzipien ist ein gültiges Interaktionsprinzip nach ISO 9241-110?

X [A] Visuelle Konsistenz

✓ [B] Lernförderlichkeit

X [C] Technische Zuverlässigkeit

X [D] Systemgeschwindigkeit

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – „Visuelle Konsistenz“ ist kein normatives ISO-9241-110-Prinzip.

[B] Richtig – Lernförderlichkeit ist eines der sieben Interaktionsprinzipien nach ISO 9241-110 (neben Aufgabenangemessenheit, Selbstbeschreibungsfähigkeit, Konformität mit Benutzererwartungen, Steuerbarkeit, Fehlerrobustheit und Benutzerengagement).

[C] Falsch – Technische Zuverlässigkeit ist kein ISO-9241-110-Interaktionsprinzip.

[D] Falsch – Systemgeschwindigkeit ist kein definiertes Interaktionsprinzip dieser Norm.

Frage 28

Learning Objective (LO): LO 3.2.4 – Besonderheiten von Usability und UX bei medizintechnischen Produkten erläutern (K2)

Welche Aussage zu Usability-Anforderungen bei medizintechnischen Produkten ist korrekt?

X [A] Medizinische Geräte können bei der Entwicklung wie Standard-Konsumprodukte behandelt werden.

X [B] UX-Methoden dürfen bei medizintechnischen Produkten aus regulatorischen Gründen nicht angewendet werden.

✓ [C] **Medizintechnische Produkte unterliegen besonderen normativen und sicherheitsbezogenen Anforderungen an Gebrauchstauglichkeit.**

X [D] Usability spielt bei medizinischen Geräten eine untergeordnete Rolle.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Medizinprodukte unterliegen strengeren regulatorischen Anforderungen.

[B] Falsch – UX-Methoden sind erlaubt und in vielen Fällen durch Normen wie IEC 62366 vorgeschrieben.

[C] Richtig – Normen wie IEC 62366-1 legen spezifische Usability-Engineering-Prozesse für Medizinprodukte fest.

[D] Falsch – Usability ist bei medizinischen Geräten besonders sicherheitskritisch.

Frage 29

Learning Objective (LO): LO 3.3.1 – Relevante Standards zur Barrierefreiheit webbasierter Systeme benennen (K2)

Welcher Standard wird international zur Adressierung der Barrierefreiheit webbasierter Systeme eingesetzt?

X [A] ISO 9241-110

X [B] BITV

✓ [C] **WCAG (Web Content Accessibility Guidelines)**

X [D] EN 301 549

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – ISO 9241-110 beschreibt Interaktionsprinzipien, nicht Web-Barrierefreiheit.

[B] Falsch – Die BITV ist eine nationale deutsche Umsetzung, kein internationaler Standard.

[C] Richtig – Die WCAG (Web Content Accessibility Guidelines) des W3C sind der international anerkannte Standard für Web-Zugänglichkeit.

[D] Falsch – EN 301 549 ist eine europäische Norm, die auf die WCAG verweist, aber kein eigenständiger Richtlinienkatalog.

Kapitel 4 – User-Centered Design, Qualität und Evaluation

Frage 30

Learning Objective (LO): LO 4.1.1 – User-Centered Design definieren (K2)

Was kennzeichnet den User-Centered-Design-Ansatz (UCD) primär?

X [A] Einen linearen Prozess mit Fokus auf technische Implementierung.

X [B] Eine Vorgehensweise zur ausschließlichen Optimierung von Grafikdesign.

✓ [C] Eine iterative Vorgehensweise, bei der Benutzer mit ihren Anforderungen, Fähigkeiten und Bedürfnissen systematisch in den Entwicklungsprozess eingebunden werden.

X [D] Ein einmaliges Nutzertest-Verfahren am Ende der Entwicklung.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – UCD ist explizit iterativ und nicht linear.

[B] Falsch – UCD geht weit über Grafikdesign hinaus.

[C] Richtig – Dies entspricht der Definition nach ISO 9241-210: systematische Nutzerbeteiligung durch den gesamten Entwicklungsprozess.

[D] Falsch – UCD begleitet den gesamten Prozess, nicht nur das Ende.

Frage 31

Learning Objective (LO): LO 4.2.1 – UCD-Aspekte in der Entwicklungsplanung einordnen (K2)

Welche der folgenden Aktivitäten gehört zur Planung aus User-Centered-Design-Sicht?

X [A] Festlegung der Datenbankarchitektur

✓ [B] Planung von UX-Aktivitäten, Methoden und deren zeitlichem Einsatz im Projekt

X [C] Definition von Coding-Standards und Versionierungsrichtlinien

X [D] Optimierung der Laufzeit-Performance

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Datenbankarchitektur ist eine technische Planungsaufgabe.

[B] Richtig – Die frühzeitige Planung von UX-Methoden, Ressourcen und Zeitpunkten ist zentraler Bestandteil der UCD-Planung.

[C] Falsch – Coding-Standards gehören zur technischen Entwicklungsplanung.

[D] Falsch – Performance-Optimierung ist eine technische Aufgabe.

Frage 32

Learning Objective (LO): LO 4.3.1 – Qualitätskriterien empirisch erhobener Daten erklären (K2)

Welche der folgenden Eigenschaften ist kein klassisches Gütekriterium empirischer Daten?

X [A] Reliabilität

X [B] Validität

X [C] Objektivität

✓ [D] Vollständigkeit

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch (ist ein Gütekriterium) – Reliabilität beschreibt Zuverlässigkeit und Wiederholbarkeit.

[B] Falsch (ist ein Gütekriterium) – Validität beschreibt inhaltliche Gültigkeit.

[C] Falsch (ist ein Gütekriterium) – Objektivität beschreibt Unabhängigkeit vom Untersucher.

[D] Richtig – Vollständigkeit ist kein klassisches empirisches Gütekriterium; die drei Hauptkriterien sind Objektivität, Reliabilität und Validität.

Frage 33

Learning Objective (LO): LO 4.3.2 – Objektivität als Qualitätskriterium erklären (K2)

Was bedeutet Objektivität als Gütekriterium empirisch erhobener Daten?

X [A] Die Messergebnisse sind für alle Testpersonen verständlich.

X [B] Die Messergebnisse sind statistisch signifikant.

✓ [C] Die Untersuchungsergebnisse sind unabhängig davon, welche Person die Untersuchung durchführt, auswertet oder interpretiert.

X [D] Die Messung basiert auf einer ausreichend großen Stichprobe.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Verständlichkeit ist kein Objektivitätskriterium.

[B] Falsch – Signifikanz ist ein statistisches Maß, keine Objektivitätsaussage.

[C] Richtig – Objektivität bedeutet: Das Ergebnis hängt nicht von der durchführenden Person ab.

[D] Falsch – Stichprobengröße beeinflusst die Repräsentativität, nicht die Objektivität.

Frage 34

Learning Objective (LO): LO 4.3.3 – Reliabilität als Qualitätskriterium erklären (K2)

Was beschreibt Reliabilität im Kontext empirischer Untersuchungen?

X [A] Die inhaltliche Gültigkeit der Messung.

X [B] Die Unabhängigkeit der Ergebnisse vom Untersucher.

✓ [C] Die Zuverlässigkeit und Wiederholbarkeit von Messergebnissen.

X [D] Die Verständlichkeit der Fragestellungen für Teilnehmer.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Inhaltliche Gültigkeit beschreibt Validität.

[B] Falsch – Unabhängigkeit vom Untersucher beschreibt Objektivität.

[C] Richtig – Reliabilität = Messgenauigkeit: Bei Wiederholung unter gleichen Bedingungen werden gleiche Ergebnisse erzielt.

[D] Falsch – Verständlichkeit ist kein formales Gütekriterium.

Frage 35

Learning Objective (LO): LO 4.3.4 – Validität als Qualitätskriterium erklären (K2)

Wann ist eine Messung als valide zu bezeichnen?

X [A] Wenn sie bei Wiederholung stets identische Ergebnisse liefert.

X [B] Wenn sie unabhängig von der durchführenden Person ist.

✓ [C] Wenn sie tatsächlich das misst, was gemessen werden soll.

X [D] Wenn sie auf einer repräsentativen Stichprobe basiert.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Das beschreibt Reliabilität.

[B] Falsch – Das beschreibt Objektivität.

[C] Richtig – Validität fragt: Messen wir das Richtige? Ein valides Instrument trifft genau das angestrebte Konstrukt.

[D] Falsch – Stichprobengröße ist kein Validitätskriterium.

Frage 36

Learning Objective (LO): LO 4.4.1 – Verifikation als Aktivität im Entwicklungsprozess erklären (K2)

Worauf zielt Verifikation im Entwicklungsprozess ab?

X [A] Prüfung, ob das Produkt den Bedürfnissen der Nutzer entspricht.

X [B] Bewertung der User Experience im realen Einsatz.

✓ [C] Prüfung, ob spezifizierte Anforderungen korrekt im System umgesetzt wurden.

X [D] Feststellung, ob regulatorische Vorgaben erfüllt sind.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Das ist Gegenstand der Validierung.

[B] Falsch – Feldbewertung gehört zur Evaluation/Validierung.

[C] Richtig – Verifikation beantwortet die Frage: „Haben wir das Produkt richtig gebaut?“ (Soll-Ist-Vergleich mit Spezifikation).

[D] Falsch – Regulatorische Prüfung ist kein Kernaspekt der Verifikation.

Frage 37

Learning Objective (LO): LO 4.4.2 – Validierung als Aktivität im Entwicklungsprozess erklären (K2)

Was wird im Rahmen der Validierung überprüft?

X [A] Ob ein Produkt gemäß der technischen Spezifikation entwickelt wurde.

X [B] Ob alle Normanforderungen korrekt umgesetzt wurden.

X [C] Ob die technische Dokumentation vollständig ist.

✓ [D] Ob das Produkt die tatsächlichen Bedürfnisse und Anforderungen der Benutzer erfüllt.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Das ist Aufgabe der Verifikation.

[B] Falsch – Normkonformität ist kein primäres Validierungsziel.

[C] Falsch – Dokumentationsprüfung gehört nicht zur Validierung.

[D] Richtig – Validierung beantwortet: „Haben wir das richtige Produkt gebaut?“ (Nutzerbedarf erfüllt?).

Kapitel 5 – Anforderungsanalyse und Nutzungsziele

Frage 38

Learning Objective (LO): LO 5.1.1 – Bestandteile der benutzerorientierten Anforderungsanalyse erklären (K2)

Was ist ein typischer Bestandteil einer benutzerorientierten Anforderungsanalyse?

X [A] Festlegung der Programmiersprache und Systemarchitektur.

✓ [B] Analyse der Benutzerziele, Aufgaben und des Nutzungskontexts.

X [C] Definition von Testautomatisierungsstrategien.

X [D] Optimierung der Datenbankabfragen.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Technologieentscheidungen folgen nach der Anforderungsanalyse.

[B] Richtig – Die Analyse von Nutzungszielen, Aufgaben und dem Kontext steht im Zentrum benutzerzentrierter Anforderungserhebung.

[C] Falsch – Testautomatisierung ist eine technische Maßnahme späterer Phasen.

[D] Falsch – Datenbankoptimierung ist Teil der Implementierung.

Frage 39

Learning Objective (LO): LO 5.1.2 – Benutzergruppen unterscheiden und priorisieren (K2)

Was kennzeichnet eine primäre Benutzergruppe?

X [A] Nutzer, die das System vor dem offiziellen Release testen.

X [B] Nutzer, die das System nach dem Release als Erste einsetzen.

✓ [C] Nutzer, die das System hauptsächlich verwenden und deren Anforderungen daher vorrangig zu berücksichtigen sind.

X [D] Nutzer, die das System nur selten verwenden.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Das beschreibt Testnutzer oder Beta-Tester.

[B] Falsch – Der Zeitpunkt der Erstnutzung ist kein Definitionsmerkmal.

[C] Richtig – Primäre Benutzergruppen sind die Hauptnutzer; ihre Anforderungen prägen die Kernfunktionen des Systems.

[D] Falsch – Seltennutzer gehören typischerweise zu sekundären Gruppen.

Frage 40

Learning Objective (LO): LO 5.1.3 – Aufgabentypen unterscheiden (K2)

Welche Aufgabentypen werden im UX-Kontext grundsätzlich unterschieden?

X [A] Einfache versus komplexe Aufgaben

X [B] Technische versus organisatorische Aufgaben

✓ [C] **Aktionsgetriebene versus kognitionsgetriebene Aufgaben**

X [D] Digitale versus analoge Aufgaben

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Komplexität ist kein grundlegender Aufgabentypus in der UX-Aufgabenanalyse.

[B] Falsch – Diese Einteilung ist keine UX-typische Klassifikation.

[C] Richtig – Diese Unterscheidung ist grundsätzlich für die Interaktionsgestaltung: Aktionsgetriebene Aufgaben erfordern primär motorische Handlungen, kognitionsgetriebene primär Denk- und Entscheidungsprozesse.

[D] Falsch – Der Medienkanal ist kein definierender Aufgabentypus.

Frage 41

Learning Objective (LO): LO 5.1.4 – Bedeutung des Nutzungskontexts für Usability erklären (K2)

Welche Aussage zur Bedeutung des Nutzungskontexts für Usability ist korrekt?

X [A] Usability ist ein kontextunabhängiges Merkmal eines Systems.

X [B] Der Nutzungskontext ist nur bei mobilen Applikationen relevant.

✓ [C] **Die Usability eines Systems hängt maßgeblich vom Kontext ab, in dem die Nutzung stattfindet.**

X [D] Der Nutzungskontext wird erst nach Abschluss der Entwicklung berücksichtigt.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Usability ist gemäß ISO 9241 explizit kontextabhängig.

[B] Falsch – Nutzungskontext ist für alle Systemtypen relevant.

[C] Richtig – Umgebung, Aufgabe und Nutzermerkmale bestimmen, ob ein System als usable gilt.

[D] Falsch – Der Kontext muss frühzeitig in der Anforderungsphase analysiert werden.

Frage 42

Learning Objective (LO): LO 5.1.5 – Vergleichssysteme zur Ableitung von Benutzererwartungen analysieren (K2)

Welchen Nutzen bietet die Analyse von Vergleichssystemen bei der Anforderungserhebung?

X [A] Sie ersetzt vollständig die Befragung realer Nutzer.

X [B] Sie liefert technische Implementierungsdetails für das neue System.

✓ [C] **Sie hilft, bestehende Erwartungen und Konventionen der Nutzer zu erkennen.**

X [D] Sie dient ausschließlich der visuellen Inspiration des Designteams.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Wettbewerbsanalysen ergänzen, ersetzen aber keine Nutzerforschung.

[B] Falsch – Technische Implementierungsdetails stehen nicht im Fokus.

[C] Richtig – Vergleichssysteme prägen die mentalen Modelle der Nutzer; ihre Analyse offenbart Erwartungen und Konventionen.

[D] Falsch – Wettbewerbsanalysen liefern inhaltliche, nicht nur ästhetische Erkenntnisse.

Frage 43

Learning Objective (LO): LO 5.2.1 – Bedeutung und Anwendung der Spezifikation konkreter Nutzeranforderungen erklären (K2)

Welche Eigenschaft ist für gut spezifizierte Nutzeranforderungen wesentlich?

- X [A] Sie sind möglichst abstrakt und interpretationsoffen formuliert.
- X [B] Sie lassen nach dem Release keine weiteren Anpassungen zu.
- X [C] Sie beschreiben konkrete technische Implementierungsdetails.
- ✓ [D] Sie sind überprüfbar, nachvollziehbar und in sich konsistent.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

- [A] Falsch – Anforderungen müssen hinreichend konkret sein, um testbar zu sein.
- [B] Falsch – Anforderungen können und sollen iterativ angepasst werden.
- [C] Falsch – Nutzeranforderungen beschreiben Was, nicht Wie.
- [D] Richtig – Überprüfbarkeit, Nachvollziehbarkeit und Konsistenz sind zentrale Qualitätsmerkmale guter Nutzeranforderungen.

Frage 44

Learning Objective (LO): LO 5.3.1 – Bedeutung von Usability- und UX-Zielen erklären (K2)

Welchen Zweck erfüllen qualitative Usability-Ziele im Designprozess?

- X [A] Sie liefern exakte, quantifizierbare Messwerte für spätere Tests.
- X [B] Sie ersetzen quantitative Ziele vollständig.
- ✓ [C] Sie dienen der inhaltlichen Orientierung und Ausrichtung des Designs, insbesondere in frühen Entwicklungsphasen.
- X [D] Sie werden ausschließlich nach Abschluss der Entwicklung definiert.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

- [A] Falsch – Qualitative Ziele sind nicht exakt messbar; das ist Aufgabe quantitativer Ziele.
- [B] Falsch – Qualitative und quantitative Ziele ergänzen sich.
- [C] Richtig – Qualitative Ziele geben früh im Prozess eine Leitidee für Designentscheidungen.
- [D] Falsch – Ziele sollten so früh wie möglich festgelegt werden.

Frage 45

Learning Objective (LO): LO 5.3.2 – Unterschied absoluter und relativer Usability-Ziele erklären (K2)

Welche Aussage zu absoluten und relativen Usability-Zielen ist korrekt?

- X [A] Absolute und relative Ziele müssen immer gemeinsam festgelegt werden.
- X [B] Relative Ziele verwenden feste Zeit- oder Fehlerwerte als Messgrößen.
- ✓ [C] Relative Ziele beziehen sich auf den Vergleich der Nutzungserfahrung zwischen unterschiedlichen Lösungen.
- X [D] Absolute und relative Ziele schließen sich gegenseitig aus.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

- [A] Falsch – Beide Zieltypen können unabhängig voneinander festgelegt werden.
- [B] Falsch – Feste quantitative Größen sind typisch für absolute Ziele.
- [C] Richtig – Relative Ziele bewerten die Usability im Vergleich (z. B. neues vs. altes System).
- [D] Falsch – Beide Typen können kombiniert werden.

Frage 46

Learning Objective (LO): LO 5.4.1 – Bedeutung und Anwendung von Szenarien erklären (K2)

Wofür werden Nutzungsszenarien im UX-Prozess eingesetzt?

X [A] Zur technischen Spezifikation von Systemfunktionen.

✓ [B] Zur Beschreibung realistischer Nutzungssituationen aus der Perspektive der Benutzer.

X [C] Zur Bewertung der Codequalität.

X [D] Zur Erstellung formaler Testberichte.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

- [A] Falsch – Szenarien sind nutzer-, nicht technikzentriert.
- [B] Richtig – Szenarien beschreiben kontextreiche Nutzungssituationen und machen Ziele, Motivation und Umgebung der Nutzer greifbar.
- [C] Falsch – Codequalität ist kein Ziel von Szenarien.
- [D] Falsch – Szenarien dienen der frühen Analyse und Gestaltung, nicht der formalen Testreportage.

Frage 47

Learning Objective (LO): LO 5.4.2 – Bedeutung und Anwendung von User Storys erklären (K2)

Welche Elemente sind typischerweise Bestandteil einer User Story?

X [A] Detaillierte technische Umsetzungsvorgaben.

✓ [B] Eine Rolle, eine gewünschte Funktion und ein Nutzen.

X [C] Eine vollständige Beschreibung aller Interaktionsschritte.

X [D] Das grafische Layout der Benutzeroberfläche.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

- [A] Falsch – User Storys verzichten bewusst auf technische Details.
- [B] Richtig – Das Standardformat lautet: „Als <Rolle> möchte ich <Funktion>, um <Nutzen> zu erreichen.“
- [C] Falsch – Vollständige Interaktionsbeschreibungen sind Bestandteil von Use Cases, nicht User Storys.
- [D] Falsch – Layout gehört nicht zur User Story.

Frage 48

Learning Objective (LO): LO 5.4.3 – Bedeutung und Anwendung von Use Cases erklären (K2)

Was beschreibt ein Use Case primär?

X [A] Die interne Systemarchitektur und Datenbankstruktur.

X [B] Die Motivation und persönlichen Ziele des Entwicklungsteams.

✓ [C] Die Interaktion zwischen einem Benutzer und dem System zur Erreichung eines bestimmten Ziels.

X [D] Die visuelle Gestaltung einzelner Bildschirmseiten.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Systemarchitektur ist kein Inhalt von Use Cases.

[B] Falsch – Use Cases fokussieren auf Nutzer, nicht auf das Entwicklungsteam.

[C] Richtig – Use Cases beschreiben die schrittweise Interaktion zwischen Akteur und System, um ein definiertes Ziel zu erreichen.

[D] Falsch – Visuelles Design ist kein Bestandteil von Use Cases.

Kapitel 6 – Designlösungen und Prototyping

Frage 49

Learning Objective (LO): LO 6.1.1 – Grundlegende Anforderungen an Designlösungen erklären (K2)

Welche Anforderung an Designlösungen ist grundlegend?

X [A] Designlösungen sollen möglichst früh fixiert werden, um Planungsänderungen zu vermeiden.

X [B] Designlösungen entstehen unabhängig von Anforderungsanalysen.

✓ [C] Designlösungen werden auf Basis der Anforderungsanalyse entwickelt, verständlich dokumentiert und rechtzeitig an die Umsetzungsteams kommuniziert.

X [D] Designlösungen dienen ausschließlich der visuellen Ausgestaltung der Oberfläche.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Frühes Einfrieren widerspricht dem iterativen UX-Vorgehen.

[B] Falsch – Designlösungen bauen auf Anforderungsanalysen auf.

[C] Richtig – Fundierte Basis, klare Dokumentation und rechtzeitige Kommunikation sind Voraussetzungen für korrekte Umsetzung.

[D] Falsch – Designlösungen umfassen Struktur, Interaktion und Verhalten, nicht nur Optik.

Frage 50

Learning Objective (LO): LO 6.2.1 – Unterschiedliche Arten von Prototypen erklären (K2)

Welche Aussage zum Zweck von UI-Prototypen ist korrekt?

X [A] Prototypen dienen der finalen Implementierung aller Systemfunktionen.

X [B] Prototypen ersetzen Usability-Tests mit Benutzern.

✓ [C] Prototypen werden zur Evaluation, Kommunikation und Absicherung von Designentscheidungen eingesetzt.

X [D] Prototypen dienen ausschließlich der Überprüfung technischer Machbarkeit.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Prototypen sind keine finalen Produkte.

[B] Falsch – Prototypen ermöglichen Tests, ersetzen sie aber nicht.

[C] Richtig – Prototypen dienen dem Lernen, Testen, Kommunizieren und Abstimmen im Designprozess.
[D] Falsch – UI-Prototypen zielen primär auf Designevaluation, nicht auf technische Machbarkeit.

Frage 51

Learning Objective (LO): LO 6.2.2 – Eigenschaften und Einsatzbereiche von High-Fidelity-Prototypen erklären (K2)

Wann werden High-Fidelity-Prototypen bevorzugt eingesetzt?

X [A] In sehr frühen Projektphasen zur Ideensammlung.

✓ [B] Wenn eine detaillierte, realitätsnahe Darstellung des Produkts mit hohem Look-and-Feel benötigt wird.

X [C] Ausschließlich zur technischen Machbarkeitsanalyse.

X [D] Unabhängig vom Projektfortschritt in jeder Phase.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Frühe Phasen sind typisches Einsatzgebiet von Low-Fidelity-Prototypen.

[B] Richtig – High-Fidelity-Prototypen simulieren Look & Feel und Interaktion sehr realistisch; sie werden später im Prozess eingesetzt, wenn Details validiert werden sollen.

[C] Falsch – Technische Machbarkeit ist nicht ihr primärer Zweck.

[D] Falsch – Ihr Einsatz hängt stark vom Projektstand ab.

Frage 52

Learning Objective (LO): LO 6.2.3 – Bedeutung und Anwendung horizontaler Prototypen erklären (K2)

Was charakterisiert einen horizontalen Prototyp?

X [A] Tiefgehende Darstellung einer einzelnen Funktion mit voller Interaktionstiefe.

✓ [B] Abdeckung eines breiten Funktionsumfangs bei geringer Detailtiefe je Funktion.

X [C] Simulation komplexer technischer Abläufe im Backend.

X [D] Ausschließlicher Einsatz in späten Entwicklungsphasen.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Das beschreibt einen vertikalen Prototyp.

[B] Richtig – Horizontale Prototypen zeigen die Breite des Systems ohne tiefe Funktionalität – ideal für frühe Strukturvalidierung.

[C] Falsch – Backend-Simulation ist nicht Ziel von UI-Prototypen.

[D] Falsch – Horizontale Prototypen werden oft früh eingesetzt.

Frage 53

Learning Objective (LO): LO 6.2.4 – Bedeutung und Anwendung explorativen Prototypings erklären (K2)

Wozu dient exploratives Prototyping?

X [A] Zur finalen Dokumentation abgeschlossener Designentscheidungen.

✓ [B] Zum Erkunden noch unzureichend verstandener Nutzungsanforderungen und offener Designfragen.

X [C] Zur Überprüfung normativer Anforderungen.

X [D] Zur Optimierung bestehender Design-Systeme.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Explorative Prototypen sind bewusst vorläufig und dienen dem Lernen.

[B] Richtig – Exploratives Prototyping hilft, unklare Anforderungen oder Nutzungsbedürfnisse zu konkretisieren.

[C] Falsch – Normkonformität ist kein exploratives Ziel.

[D] Falsch – Design-System-Optimierung ist kein Fokus explorativer Prototypen.

Frage 54

Learning Objective (LO): LO 6.3.1 – Integration von UX-Design in Softwareentwicklungsprozesse erklären (K2)

Welche Aussage zur Integration von UX-Design in Entwicklungsprozesse ist korrekt?

X [A] UX-Design lässt sich nur in klassischen Wasserfallprojekten integrieren.

X [B] Agile Methoden erschweren die Integration von UX-Aktivitäten grundlegend.

✓ [C] UX-Design kann sowohl in agilen als auch in klassischen Entwicklungsprozessen integriert werden.

X [D] UX-Design findet ausschließlich nach Abschluss der Entwicklung statt.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – UX ist in beiden Prozessmodellen integrierbar.

[B] Falsch – Agile Ansätze bieten viele Anknüpfungspunkte für UX-Aktivitäten (z. B. Sprint Reviews, User Story Mapping).

[C] Richtig – UX-Design ist prozessunabhängig; Ansätze wie Lean UX ermöglichen Integration in agile Kontexte.

[D] Falsch – UX muss während der gesamten Entwicklung stattfinden.

Frage 55

Learning Objective (LO): LO 6.3.2 – Bedeutung und Nutzen von Design-Systemen erklären (K2)

Welchen Hauptnutzen bieten Design-Systeme?

X [A] Sie ersetzen vollständig den UX-Design-Prozess.

X [B] Sie dienen ausschließlich der grafischen Dokumentation.

✓ [C] Sie fördern Konsistenz und Effizienz in Design- und Entwicklungsprozessen durch wiederverwendbare Komponenten.

X [D] Sie sind ausschließlich für große Organisationen relevant.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Design-Systeme unterstützen, ersetzen aber keinen UX-Prozess.

[B] Falsch – Design-Systeme umfassen auch Interaktionsregeln und technische Komponenten.

[C] Richtig – Wiederverwendbarkeit und Konsistenz sind die zentralen Vorteile von Design-Systemen.

[D] Falsch – Auch kleine Teams profitieren von Design-Systemen.

Frage 56

Learning Objective (LO): LO 6.3.3 – Bedeutung von Design-Tokens erklären (K2)

Welche Funktion erfüllen Design-Tokens?

X [A] Sie beschreiben ausschließlich kreative Ideen für Designkonzepte.

X [B] Sie dienen als technische Implementierung von Seitenlayouts.

✓ [C] Sie stellen eine strukturierte Verbindung zwischen Designentscheidungen und deren Implementierung im Code her.

X [D] Sie ersetzen Design-Systeme und Styleguides vollständig.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Design-Tokens sind formal und strukturiert, keine kreativen Notizen.

[B] Falsch – Tokens sind abstrakter als konkrete Layouts.

[C] Richtig – Design-Tokens übersetzen Designentscheidungen (z. B. Farbwerte, Abstände) in maschinenlesbare, konsistent verwendbare Werte.

[D] Falsch – Design-Tokens sind Bestandteil eines Design-Systems, ersetzen es aber nicht.

Frage 57

Learning Objective (LO): LO 6.3.4 – Rolle von KI als Design-Copilot erklären (K2)

Welche Rolle übernimmt KI als Design-Copilot am ehesten?

X [A] KI automatisiert den Designprozess vollständig und ersetzt menschliche Designer.

✓ [B] KI unterstützt Designer bei Analyse, Variantenbildung und Entscheidungsfindung, ohne die Verantwortung zu übernehmen.

X [C] KI dient ausschließlich der automatischen Generierung finaler Benutzeroberflächen.

X [D] KI ersetzt Nutzerforschung und Evaluation.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – KI ersetzt keine menschliche Urteilkraft im Designprozess.

[B] Richtig – Als Copilot unterstützt KI kreative und analytische Schritte, trägt aber keine Designverantwortung.

[C] Falsch – Finale Designentscheidungen bleiben beim Designteam.

[D] Falsch – Nutzerforschung und Evaluation bleiben unverzichtbar.

Kapitel 7 – Evaluation und Testmethoden

Frage 58

Learning Objective (LO): LO 7.1.1 – Sinn und Zweck von Evaluationen erklären (K2)

Welchen Zweck erfüllen Evaluationen im User-Centered-Design-Prozess?

X [A] Sie dienen ausschließlich der abschließenden Qualitätskontrolle vor dem Release.

✓ [B] Sie ermöglichen die kontinuierliche Überprüfung und Verbesserung von Designlösungen während des gesamten Entwicklungsprozesses.

X [C] Sie ersetzen die Anforderungsanalyse und Nutzerforschung.

X [D] Sie werden nur bei sicherheitskritischen Systemen eingesetzt.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Evaluationen begleiten den gesamten Prozess, nicht nur das Ende.

[B] Richtig – Evaluationen dienen der iterativen Verbesserung: formativ während der Entwicklung, summativ am Ende.

[C] Falsch – Evaluation ergänzt, ersetzt aber keine Anforderungsanalyse.

[D] Falsch – Evaluationen sind für alle interaktiven Systeme relevant.

Frage 59

Learning Objective (LO): LO 7.1.2 – Unterschied zwischen formativer und summativer Evaluation erklären (K2)

Was kennzeichnet eine summative Evaluation?

X [A] Sie begleitet den gesamten Entwicklungsprozess zur kontinuierlichen Verbesserung.

X [B] Sie wird während der frühen Prototypingphase eingesetzt.

✓ [C] Sie ist eine abschließende Bewertung der Qualität eines Systems nach Abschluss der Entwicklung.

X [D] Sie ersetzt formative Evaluationen vollständig.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Das beschreibt formative Evaluation.

[B] Falsch – Frühe Prototypingphasen sind typisches Einsatzgebiet formativer Evaluationen.

[C] Richtig – Summative Evaluationen beurteilen das fertige oder weitgehend fertige System; Ergebnis ist ein Gesamturteil über die erreichte UX-Qualität.

[D] Falsch – Beide Evaluationstypen haben unterschiedliche Ziele und ergänzen sich.

Frage 60

Learning Objective (LO): LO 7.2.1 – Aufbau und Ablauf von Usability-Tests erklären (K2)

Was ist ein typisches Merkmal eines moderierten Usability-Tests?

X [A] Der Testleiter kommentiert jeden Schritt der Testperson.

X [B] Die Testperson wird während des Tests nach ihren Fähigkeiten bewertet.

✓ [C] Die Testperson erhält realistische Aufgaben und bearbeitet diese selbstständig, während der Testleiter beobachtet.

X [D] Der Testleiter übernimmt bei Schwierigkeiten sofort die Steuerung.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Permanentes Kommentieren würde das Verhalten beeinflussen und verfälschen.

[B] Falsch – Bewertet wird das System, nicht die Testperson.

[C] Richtig – Realistische Aufgaben und selbstständige Bearbeitung unter Beobachtung sind Kernmerkmale.

[D] Falsch – Eingriffe erfolgen nur nach definiertem Schema und möglichst selten.

Frage 61

Learning Objective (LO): LO 7.2.2 – Wichtigste Bestandteile eines Testplans aufzählen (K2)

Welche Information ist typischer Bestandteil eines Usability-Testplans?

- X [A] Der vollständige Quellcode der Anwendung.
- X [B] Die finale Marketingstrategie für das Produkt.

✓ [C] Beschreibung der Testziele, Testaufgaben und der Zielgruppe.

- X [D] Das vollständige visuelle Designhandbuch.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

- [A] Falsch – Code ist kein Bestandteil eines Testplans.
- [B] Falsch – Marketingstrategie gehört nicht zur Testplanung.
- [C] Richtig – Testziele, Aufgaben, Zielgruppenbeschreibung, Testablauf und Rahmenbedingungen sind typische Testplaninhalte.
- [D] Falsch – Designhandbücher sind keine Testplanbestandteile.

Frage 62

Learning Objective (LO): LO 7.2.3 – Testleitereffekte erklären (K2)

Was ist kein Testleitereffekt bei Usability-Tests?

- X [A] Mildefehler (zu wohlwollende Bewertung durch den Testleiter)
- X [B] Härtefehler (zu strenge Bewertung durch den Testleiter)
- X [C] Körpersprache des Testleiters

✓ [D] Die Räumlichkeiten, in denen der Test stattfindet

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

- [A] Falsch (ist ein Testleitereffekt) – Mildefehler beschreibt zu wohlwollende Bewertung.
- [B] Falsch (ist ein Testleitereffekt) – Härtefehler bezeichnet zu strenge Bewertung.
- [C] Falsch (ist ein Testleitereffekt) – Körpersprache kann das Verhalten der Testperson unbewusst beeinflussen.
- [D] Richtig – Die Räumlichkeiten sind eine Rahmenbedingung des Tests, kein Testleitereffekt.

Frage 63

Learning Objective (LO): LO 7.2.4 – Inhalte eines Testberichts erklären (K2)

Welche Information gehört typischerweise in einen Testbericht einer formativen Evaluation?

- X [A] Die persönliche Meinung des Designers über das Produkt.
- X [B] Die vollständige Produktroadmap für die nächsten zwölf Monate.

✓ [C] Beschreibung und Bewertung identifizierter Usability-Probleme.

- X [D] Die Kostenkalkulation für das Gesamtprojekt.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Persönliche Meinungen gehören nicht in einen objektiven Testbericht.

[B] Falsch – Produktroadmaps sind kein Testberichts Inhalt.

[C] Richtig – Identifizierte Probleme mit Beschreibung, Bewertung und Priorisierung sind der Kern formativer Testberichte.

[D] Falsch – Kosten sind kein Bestandteil von Testberichten.

Frage 64

Learning Objective (LO): LO 7.2.5 – Constructive Interaction erklären (K2)

Was kennzeichnet die Methode der Constructive Interaction?

X [A] Ein einzelner Nutzer löst Aufgaben laut denkend.

✓ [B] Zwei Nutzer bearbeiten gemeinsam Aufgaben und verbalisieren dabei ihre Gedanken; die Interaktion zwischen ihnen steht im Mittelpunkt.

X [C] Aufgaben werden ausschließlich in simulierten Szenarien bearbeitet.

X [D] Die Methode ist ausschließlich für Expertentests geeignet.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Das beschreibt die klassische Thinking-Aloud-Methode.

[B] Richtig – Constructive Interaction nutzt den natürlichen Dialog zwischen zwei Personen als Erkenntnisquelle; es werden reale Aufgaben gemeinsam bearbeitet.

[C] Falsch – Reale Aufgaben werden bearbeitet, keine reinen Simulationen.

[D] Falsch – Die Methode wird auch für Laien eingesetzt, z. B. Kinder und Senioren.

Frage 65

Learning Objective (LO): LO 7.2.6 – Unterstützende Methoden bei Usability-Tests erklären (K2)

Welche Information kann Eye-Tracking bei Usability-Tests nicht direkt liefern?

X [A] Welche Bildschirmbereiche der Nutzer betrachtet hat.

X [B] Wie lange der Nutzer bestimmte Bereiche fixiert hat.

✓ [C] Die emotionale Bewertung der betrachteten Inhalte durch den Nutzer.

X [D] Den Verlauf der Blickbewegungen über den Bildschirm.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch (kann geliefert werden) – Fixationsgebiete werden direkt gemessen.

[B] Falsch (kann geliefert werden) – Fixationsdauern können präzise erfasst werden.

[C] Richtig – Eye-Tracking misst Blickbewegungen, nicht Emotionen; diese müssen durch ergänzende Methoden (z. B. Befragung, Biosensoren) erhoben werden.

[D] Falsch (kann geliefert werden) – Blickverläufe und Sakkaden werden aufgezeichnet.

Frage 66

Learning Objective (LO): LO 7.3.1 – Cognitive Walkthrough erklären (K2)

Was ist das Ziel eines Cognitive Walkthroughs?

X [A] Die Messung subjektiver Zufriedenheit durch standardisierte Fragebögen.

✓ [B] Die Analyse von Aufgabenabfolgen aus der Perspektive eines hypothetischen Benutzers durch einen Usability-Experten.

X [C] Die statistische Auswertung von Leistungsdaten großer Nutzergruppen.

X [D] Die technische Überprüfung der Implementierungsqualität.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Subjektive Zufriedenheit wird durch Fragebögen erhoben, nicht durch Cognitive Walkthroughs.

[B] Richtig – Ein Experte versetzt sich in einen hypothetischen Nutzer und analysiert kognitiv, ob die Aufgabenschritte verständlich und nachvollziehbar sind.

[C] Falsch – Cognitive Walkthroughs sind qualitative Expertenmethoden.

[D] Falsch – Technische Qualität steht nicht im Fokus.

Frage 67

Learning Objective (LO): LO 7.3.2 – Heuristische Evaluation erklären (K2)

Wodurch zeichnet sich eine heuristische Evaluation aus?

X [A] Sie wird ausschließlich mit Endnutzern durchgeführt.

X [B] Sie liefert ausschließlich quantitative Kennzahlen.

✓ [C] Experten beurteilen ein Interface systematisch anhand definierter Heuristiken.

X [D] Sie ersetzt alle anderen Evaluationsmethoden vollständig.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Heuristische Evaluationen werden von Usability-Experten durchgeführt, nicht von Endnutzern.

[B] Falsch – Ergebnisse sind überwiegend qualitativ.

[C] Richtig – Experten (typischerweise 3–5) prüfen das Interface anhand bekannter Heuristiken (z. B. Niensens 10 Heuristiken).

[D] Falsch – Heuristische Evaluationen ergänzen andere Methoden, ersetzen sie nicht.

Frage 68

Learning Objective (LO): LO 7.4.1 – Priorisierung von Evaluationsergebnissen erklären (K2)

Welche Aktivität unterstützt die Priorisierung von Usability-Problemen nach einer Evaluation?

X [A] Visuelle Neugestaltung der gesamten Benutzeroberfläche.

✓ [B] Bewertung nach Schweregrad und Häufigkeit des Auftretens.

X [C] Technisches Refactoring des Quellcodes.

X [D] Erweiterung des Funktionsumfangs des Systems.

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

[A] Falsch – Neugestaltung ist eine Lösungsmaßnahme, keine Priorisierungsaktivität.

[B] Richtig – Schweregrad (wie gravierend ist das Problem?) und Häufigkeit (wie oft tritt es auf?) sind die zentralen Kriterien für die Priorisierung.

[C] Falsch – Refactoring ist eine technische Maßnahme.

[D] Falsch – Funktionserweiterung löst keine Usability-Priorisierungsfrage.

Frage 69

Learning Objective (LO): LO 7.5.1 – Fragebogenverfahren kennen: SUS, UEQ, ISO Metrics (K2)

Welches standardisierte Fragebogenverfahren ermöglicht eine Überprüfung der Normenkonsistenz?

- X [A] SUS (System Usability Scale)
- X [B] UEQ (User Experience Questionnaire)

✓ [C] ISO Metrics

- X [D] Keines der genannten Verfahren

Kommentierung der Antwortmöglichkeiten:

- [A] Falsch – SUS misst subjektive Usability, nicht Normenkonsistenz.
- [B] Falsch – UEQ erfasst UX-Dimensionen subjektiv, nicht normkonform.
- [C] Richtig – ISO Metrics basiert auf den Kriterien der ISO 9241 und ermöglicht eine strukturierte Überprüfung der Normenkonsistenz.
- [D] Falsch – ISO Metrics ist das richtige Verfahren.

Diese Mock-Fragen dienen ausschließlich der Übung und Selbstüberprüfung. Sie stellen keine echten Prüfungsfragen dar.