

Mock-Prüfungsfragen UXQCC Foundation Level

CPUE – Certified Professional for User Experience

Probeprüfung ohne Lösungen – 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)

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?

- [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.
 - [C] User Experience ist gleichbedeutend mit dem visuellen Design einer Benutzeroberfläche.
 - [D] User Experience beschreibt ausschließlich den Grad der Zufriedenheit nach der Nutzung.
-

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?

- [A] Grafikdesign und UX-Design sind vollständig identische Disziplinen.
 - [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.
 - [D] Grafikdesign schließt Interaktionsaspekte immer mit ein, während UX-Design rein visuell ausgerichtet ist.
-

Frage 3

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

Welche Aussage zur Interdisziplinarität im UX-Design ist falsch?

- [A] UX-Design integriert Erkenntnisse aus Psychologie, Informatik, Design und weiteren Bereichen.

- [B] Fehlende Kompetenzen in einer relevanten Disziplin können die Qualität von UX-Ergebnissen beeinträchtigen.
 - [C] UX-Designer müssen kein Grundverständnis technischer Umsetzung besitzen.
 - [D] Gutes UX-Design setzt die Zusammenarbeit von Personen mit unterschiedlichen Fachkenntnissen voraus.
-

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?

- [A] Gute Usability erhöht den Schulungsaufwand, da Nutzer mehr Funktionen kennenlernen möchten.
 - [B] Gute Usability ist ausschließlich bei sicherheitskritischen Systemen wirtschaftlich relevant.
 - [C] Gute Usability senkt Support-Kosten und erhöht die Nutzerzufriedenheit und -bindung.
 - [D] Gute Usability hat keinen messbaren Einfluss auf den wirtschaftlichen Erfolg eines Produkts.
-

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?

- [A] Ausschließlich in der Unterhaltungselektronik.
 - [B] Nur bei Produkten für ältere Nutzergruppen.
 - [C] In sicherheitskritischen Systemen wie medizinischen Geräten oder Steuerungsanlagen.
 - [D] Lediglich bei Softwaresystemen mit mehr als 100.000 Nutzern.
-

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?

- [A] CX und UX sind synonyme Begriffe und können beliebig ausgetauscht werden.
 - [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.
 - [D] CX beschränkt sich ausschließlich auf digitale Kanäle.
-

Frage 7

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

Was beschreibt Interaction Design primär?

- [A] Die grafische Gestaltung von Icons und Farbpaletten.
 - [B] Die Festlegung von Schriftarten und Layoutraster.
 - [C] Die Gestaltung der Interaktionsabläufe zwischen Benutzer und System, einschließlich Rückmeldungen und Bedienmuster.
 - [D] Die technische Implementierung von Benutzeroberflächen.
-

Frage 8

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

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

- [A] UCD wird einmalig am Beginn des Projekts durchgeführt.
 - [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.
 - [D] UCD ist ein lineares Vorgehensmodell ohne Rückkopplungsschleifen.
-

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?

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

Frage 10

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

Was ist das zentrale Ziel von Universal Design?

- [A] Produkte speziell für Menschen mit Behinderungen zu entwickeln.
 - [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.
 - [D] Den Entwicklungsprozess durch standardisierte Komponenten zu beschleunigen.
-

Frage 11

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

Welche Aussage zur Mensch-Maschine-Kommunikation trifft zu?

- [A] Emotionen haben bei der Nutzung technischer Systeme keinerlei Einfluss auf das Nutzerverhalten.
 - [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.
 - [D] Technische Systeme sollten bewusst kein menschlich wirkendes Verhalten zeigen.
-

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?

- [A] Nutzer nehmen alle Inhaltsbereiche der Webseite gleichmäßig wahr, unabhängig von ihrem Ziel.
 - [B] Das Suchziel hat keinen nachweisbaren Einfluss auf die selektive Wahrnehmung.
 - [C] Nutzer nehmen zielrelevante Informationen bevorzugt wahr, während andere Inhalte eher ausgeblendet werden.
 - [D] Nur animierte Inhalte werden unabhängig vom Suchziel immer 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?

- [A] Stäbchen ermöglichen die Farbwahrnehmung bei Tageslicht.
 - [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.
 - [D] Farbe wird ausschließlich durch Stäbchen wahrgenommen.
-

Frage 14

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

Wie verläuft die Augenbewegung beim Lesen typischerweise?

- [A] Das Auge bewegt sich gleichmäßig und kontinuierlich über den Text.
- [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.

[D] Jeder Buchstabe wird einzeln fixiert und vollständig verarbeitet.

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?

- [A] Verwendung ausschließlich dekorativer Schriftarten.
 - [B] Möglichst kleiner Zeilenabstand zur Platzersparnis.
 - [C] Ausreichender Kontrast zwischen Schriftfarbe und Hintergrund.
 - [D] Reduktion der Schriftgröße für alle Nutzergruppen.
-

Frage 16

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

Welche Eigenschaft beschreibt das periphere Sichtfeld des Menschen korrekt?

- [A] Das periphere Sichtfeld bietet die höchste Seh- und Farbwahrnehmung.
 - [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.
 - [D] Im peripheren Sichtfeld werden Objekte scharf und farbrichtig erkannt.
-

Frage 17

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

Welche Aussage zur Farbwirkung ist korrekt?

- [A] Farbassoziationen sind weltweit einheitlich und kulturunabhängig.
 - [B] Farben haben ausschließlich dekorative Funktionen ohne emotionale Wirkung.
 - [C] Farben können Emotionen, Aufmerksamkeit und Bedeutungsinterpretation beeinflussen; ihre Wirkung ist teilweise kulturabhängig.
 - [D] Farben beeinflussen lediglich die ästhetische Wahrnehmung, nicht aber das Nutzerverhalten.
-

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?

- [A] Ausschließlich stark gesättigte Farben verwenden.

- [B] Wichtige Informationen nur durch Farbe kommunizieren.
 - [C] Zusätzlich zu Farbe weitere visuelle Merkmale wie Symbole, Muster oder Textetiketten einsetzen.
 - [D] Farbsehschwächen bei der Gestaltung ignorieren, da Nutzer sich anpassen.
-

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?

- [A] Physikalische Umweltfaktoren beeinflussen nur die Nutzung mobiler Geräte.
 - [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.
 - [D] Umwelteinflüsse sind ausschließlich bei Außeneinsätzen 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?

- [A] Menschen nehmen visuelle Elemente stets als isolierte Einzelteile wahr.
 - [B] Menschen tendieren dazu, visuelle Elemente zu Ganzheiten zu gruppieren und zusammenhängende Muster wahrzunehmen.
 - [C] Die Gestaltpsychologie beschreibt, wie Farben emotionale Reaktionen auslösen.
 - [D] Gestaltgesetze gelten ausschließlich für gedruckte Medien.
-

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?

- [A] Formale technische Spezifikationen, die Entwicklern als Vorlage dienen.
 - [B] Interne Vorstellungen und Erwartungen, die Nutzer über die Funktionsweise eines Systems haben.
 - [C] Grafische Wireframes, die den Designprozess unterstützen.
 - [D] Mathematische Modelle zur Berechnung von Nutzerverhalten.
-

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?

- [A] Sie erhöhen die visuelle Attraktivität der Benutzeroberfläche.
 - [B] Sie führen bei allen Nutzern zu einheitlichen Interpretationen.
 - [C] Sie können bei verschiedenen Nutzern unterschiedliche mentale Modelle aktivieren und so zu Fehlbedienungen führen.
 - [D] Sie betreffen ausschließlich unerfahrene Nutzer.
-

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?

- [A] Weil Nutzer keine neuen Konzepte erlernen können.
 - [B] Weil dadurch Usability-Tests überflüssig werden.
 - [C] Weil die Nutzung bekannter Konzepte den Lernaufwand senkt und die Effizienz erhöht.
 - [D] Weil dies rechtlich vorgeschrieben ist.
-

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?

- [A] Technologische Weiterentwicklungen zu verhindern und Innovationen einzuschränken.
 - [B] Konkrete Designlösungen verbindlich festzulegen.
 - [C] Einheitliche Qualitätsanforderungen zu schaffen und die Vergleichbarkeit von Produkten zu fördern.
 - [D] Nationale Märkte vor internationaler Konkurrenz zu schützen.
-

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?

- [A] ISO 9001

- [B] ISO 14001
 - [C] ISO 9241
 - [D] ISO 27001
-

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?

- [A] ISO 27001
 - [B] ISO 9001
 - [C] ISO 9241-210
 - [D] ISO 17024
-

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?

- [A] Visuelle Konsistenz
 - [B] Lernförderlichkeit
 - [C] Technische Zuverlässigkeit
 - [D] Systemgeschwindigkeit
-

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?

- [A] Medizinische Geräte können bei der Entwicklung wie Standard-Konsumprodukte behandelt werden.
 - [B] UX-Methoden dürfen bei medizintechnischen Produkten aus regulatorischen Gründen nicht angewendet werden.
 - [C] Medizintechnische Produkte unterliegen besonderen normativen und sicherheitsbezogenen Anforderungen an Gebrauchstauglichkeit.
 - [D] Usability spielt bei medizinischen Geräten eine untergeordnete Rolle.
-

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?

- [A] ISO 9241-110
 - [B] BITV
 - [C] WCAG (Web Content Accessibility Guidelines)
 - [D] EN 301 549
-

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?

- [A] Einen linearen Prozess mit Fokus auf technische Implementierung.
 - [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.
 - [D] Ein einmaliges Nutzertest-Verfahren am Ende der Entwicklung.
-

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?

- [A] Festlegung der Datenbankarchitektur
 - [B] Planung von UX-Aktivitäten, Methoden und deren zeitlichem Einsatz im Projekt
 - [C] Definition von Coding-Standards und Versionierungsrichtlinien
 - [D] Optimierung der Laufzeit-Performance
-

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?

- [A] Reliabilität
- [B] Validität
- [C] Objektivität
- [D] Vollständigkeit

Frage 33

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

Was bedeutet Objektivität als Gütekriterium empirisch erhobener Daten?

- [A] Die Messergebnisse sind für alle Testpersonen verständlich.
- [B] Die Messergebnisse sind statistisch signifikant.
- [C] Die Untersuchungsergebnisse sind unabhängig davon, welche Person die Untersuchung durchführt, auswertet oder interpretiert.
- [D] Die Messung basiert auf einer ausreichend großen Stichprobe.

Frage 34

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

Was beschreibt Reliabilität im Kontext empirischer Untersuchungen?

- [A] Die inhaltliche Gültigkeit der Messung.
- [B] Die Unabhängigkeit der Ergebnisse vom Untersucher.
- [C] Die Zuverlässigkeit und Wiederholbarkeit von Messergebnissen.
- [D] Die Verständlichkeit der Fragestellungen für Teilnehmer.

Frage 35

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

Wann ist eine Messung als valide zu bezeichnen?

- [A] Wenn sie bei Wiederholung stets identische Ergebnisse liefert.
- [B] Wenn sie unabhängig von der durchführenden Person ist.
- [C] Wenn sie tatsächlich das misst, was gemessen werden soll.
- [D] Wenn sie auf einer repräsentativen Stichprobe basiert.

Frage 36

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

Worauf zielt Verifikation im Entwicklungsprozess ab?

- [A] Prüfung, ob das Produkt den Bedürfnissen der Nutzer entspricht.
 - [B] Bewertung der User Experience im realen Einsatz.
 - [C] Prüfung, ob spezifizierte Anforderungen korrekt im System umgesetzt wurden.
 - [D] Feststellung, ob regulatorische Vorgaben erfüllt sind.
-

Frage 37

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

Was wird im Rahmen der Validierung überprüft?

- [A] Ob ein Produkt gemäß der technischen Spezifikation entwickelt wurde.
 - [B] Ob alle Normanforderungen korrekt umgesetzt wurden.
 - [C] Ob die technische Dokumentation vollständig ist.
 - [D] Ob das Produkt die tatsächlichen Bedürfnisse und Anforderungen der Benutzer 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?

- [A] Festlegung der Programmiersprache und Systemarchitektur.
 - [B] Analyse der Benutzerziele, Aufgaben und des Nutzungskontexts.
 - [C] Definition von Testautomatisierungsstrategien.
 - [D] Optimierung der Datenbankabfragen.
-

Frage 39

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

Was kennzeichnet eine primäre Benutzergruppe?

- [A] Nutzer, die das System vor dem offiziellen Release testen.
 - [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.
 - [D] Nutzer, die das System nur selten verwenden.
-

Frage 40

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

Welche Aufgabentypen werden im UX-Kontext grundsätzlich unterschieden?

- [A] Einfache versus komplexe Aufgaben
- [B] Technische versus organisatorische Aufgaben
- [C] Aktionsgetriebene versus kognitionsgetriebene Aufgaben

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?

- [A] Usability ist ein kontextunabhängiges Merkmal eines Systems.
 - [B] Der Nutzungskontext ist nur bei mobilen Applikationen relevant.
 - [C] Die Usability eines Systems hängt maßgeblich vom Kontext ab, in dem die Nutzung stattfindet.
 - [D] Der Nutzungskontext wird erst nach Abschluss der Entwicklung berücksichtigt.
-

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?

- [A] Sie ersetzt vollständig die Befragung realer Nutzer.
 - [B] Sie liefert technische Implementierungsdetails für das neue System.
 - [C] Sie hilft, bestehende Erwartungen und Konventionen der Nutzer zu erkennen.
 - [D] Sie dient ausschließlich der visuellen Inspiration des Designteams.
-

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?

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

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?

- [A] Sie liefern exakte, quantifizierbare Messwerte für spätere Tests.
- [B] Sie ersetzen quantitative Ziele vollständig.

[C] Sie dienen der inhaltlichen Orientierung und Ausrichtung des Designs, insbesondere in frühen Entwicklungsphasen.

[D] Sie werden ausschließlich nach Abschluss der Entwicklung definiert.

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?

[A] Absolute und relative Ziele müssen immer gemeinsam festgelegt werden.

[B] Relative Ziele verwenden feste Zeit- oder Fehlerwerte als Messgrößen.

[C] Relative Ziele beziehen sich auf den Vergleich der Nutzungserfahrung zwischen unterschiedlichen Lösungen.

[D] Absolute und relative Ziele schließen sich gegenseitig aus.

Frage 46

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

Wofür werden Nutzungsszenarien im UX-Prozess eingesetzt?

[A] Zur technischen Spezifikation von Systemfunktionen.

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

[C] Zur Bewertung der Codequalität.

[D] Zur Erstellung formaler Testberichte.

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?

[A] Detaillierte technische Umsetzungsvorgaben.

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

[C] Eine vollständige Beschreibung aller Interaktionsschritte.

[D] Das grafische Layout der Benutzeroberfläche.

Frage 48

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

Was beschreibt ein Use Case primär?

[A] Die interne Systemarchitektur und Datenbankstruktur.

- [B] Die Motivation und persönlichen Ziele des Entwicklungsteams.
 - [C] Die Interaktion zwischen einem Benutzer und dem System zur Erreichung eines bestimmten Ziels.
 - [D] Die visuelle Gestaltung einzelner Bildschirmseiten.
-

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?

- [A] Designlösungen sollen möglichst früh fixiert werden, um Planungsänderungen zu vermeiden.
 - [B] Designlösungen entstehen unabhängig von Anforderungsanalysen.
 - [C] Designlösungen werden auf Basis der Anforderungsanalyse entwickelt, verständlich dokumentiert und rechtzeitig an die Umsetzungsteams kommuniziert.
 - [D] Designlösungen dienen ausschließlich der visuellen Ausgestaltung der Oberfläche.
-

Frage 50

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

Welche Aussage zum Zweck von UI-Prototypen ist korrekt?

- [A] Prototypen dienen der finalen Implementierung aller Systemfunktionen.
 - [B] Prototypen ersetzen Usability-Tests mit Benutzern.
 - [C] Prototypen werden zur Evaluation, Kommunikation und Absicherung von Designentscheidungen eingesetzt.
 - [D] Prototypen dienen ausschließlich der Überprüfung technischer 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?

- [A] In sehr frühen Projektphasen zur Ideensammlung.
 - [B] Wenn eine detaillierte, realitätsnahe Darstellung des Produkts mit hohem Look-and-Feel benötigt wird.
 - [C] Ausschließlich zur technischen Machbarkeitsanalyse.
 - [D] Unabhängig vom Projektfortschritt in jeder Phase.
-

Frage 52

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

Was charakterisiert einen horizontalen Prototyp?

- [A] Tiefgehende Darstellung einer einzelnen Funktion mit voller Interaktionstiefe.
 - [B] Abdeckung eines breiten Funktionsumfangs bei geringer Detailtiefe je Funktion.
 - [C] Simulation komplexer technischer Abläufe im Backend.
 - [D] Ausschließlicher Einsatz in späten Entwicklungsphasen.
-

Frage 53

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

Wozu dient exploratives Prototyping?

- [A] Zur finalen Dokumentation abgeschlossener Designentscheidungen.
 - [B] Zur Erkunden noch unzureichend verstandener Nutzerbedürfnisse und offener Designfragen.
 - [C] Zur Überprüfung normativer Anforderungen.
 - [D] Zur Optimierung bestehender Design-Systeme.
-

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?

- [A] UX-Design lässt sich nur in klassischen Wasserfallprojekten integrieren.
 - [B] Agile Methoden erschweren die Integration von UX-Aktivitäten grundlegend.
 - [C] UX-Design kann sowohl in agilen als auch in klassischen Entwicklungsprozessen integriert werden.
 - [D] UX-Design findet ausschließlich nach Abschluss der Entwicklung statt.
-

Frage 55

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

Welchen Hauptnutzen bieten Design-Systeme?

- [A] Sie ersetzen vollständig den UX-Design-Prozess.
- [B] Sie dienen ausschließlich der grafischen Dokumentation.
- [C] Sie fördern Konsistenz und Effizienz in Design- und Entwicklungsprozessen durch wiederverwendbare Komponenten.
- [D] Sie sind ausschließlich für große Organisationen relevant.

Frage 56

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

Welche Funktion erfüllen Design-Tokens?

- [A] Sie beschreiben ausschließlich kreative Ideen für Designkonzepte.
- [B] Sie dienen als technische Implementierung von Seitenlayouts.
- [C] Sie stellen eine strukturierte Verbindung zwischen Designentscheidungen und deren Implementierung im Code her.
- [D] Sie ersetzen Design-Systeme und Styleguides vollständig.

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?

- [A] KI automatisiert den Designprozess vollständig und ersetzt menschliche Designer.
- [B] KI unterstützt Designer bei Analyse, Variantenbildung und Entscheidungsfindung, ohne die Verantwortung zu übernehmen.
- [C] KI dient ausschließlich der automatischen Generierung finaler Benutzeroberflächen.
- [D] KI ersetzt Nutzerforschung und Evaluation.

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?

- [A] Sie dienen ausschließlich der abschließenden Qualitätskontrolle vor dem Release.
- [B] Sie ermöglichen die kontinuierliche Überprüfung und Verbesserung von Designlösungen während des gesamten Entwicklungsprozesses.
- [C] Sie ersetzen die Anforderungsanalyse und Nutzerforschung.
- [D] Sie werden nur bei sicherheitskritischen Systemen eingesetzt.

Frage 59

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

Was kennzeichnet eine summative Evaluation?

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

- [B] Sie wird während der frühen Prototypingphase eingesetzt.
 - [C] Sie ist eine abschließende Bewertung der Qualität eines Systems nach Abschluss der Entwicklung.
 - [D] Sie ersetzt formative Evaluationen vollständig.
-

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?

- [A] Der Testleiter kommentiert jeden Schritt der Testperson.
 - [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.
 - [D] Der Testleiter übernimmt bei Schwierigkeiten sofort die Steuerung.
-

Frage 61

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

Welche Information ist typischer Bestandteil eines Usability-Testplans?

- [A] Der vollständige Quellcode der Anwendung.
 - [B] Die finale Marketingstrategie für das Produkt.
 - [C] Beschreibung der Testziele, Testaufgaben und der Zielgruppe.
 - [D] Das vollständige visuelle Designhandbuch.
-

Frage 62

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

Was ist kein Testleitereffekt bei Usability-Tests?

- [A] Mildefehler (zu wohlwollende Bewertung durch den Testleiter)
 - [B] Härtefehler (zu strenge Bewertung durch den Testleiter)
 - [C] Körpersprache des Testleiters
 - [D] Die Räumlichkeiten, in denen der Test stattfindet
-

Frage 63

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

Welche Information gehört typischerweise in einen Testbericht einer formativen Evaluation?

- [A] Die persönliche Meinung des Designers über das Produkt.
 - [B] Die vollständige Produktroadmap für die nächsten zwölf Monate.
 - [C] Beschreibung und Bewertung identifizierter Usability-Probleme.
 - [D] Die Kostenkalkulation für das Gesamtprojekt.
-

Frage 64

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

Was kennzeichnet die Methode der Constructive Interaction?

- [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.
 - [C] Aufgaben werden ausschließlich in simulierten Szenarien bearbeitet.
 - [D] Die Methode ist ausschließlich für Expertentests geeignet.
-

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?

- [A] Welche Bildschirmbereiche der Nutzer betrachtet hat.
 - [B] Wie lange der Nutzer bestimmte Bereiche fixiert hat.
 - [C] Die emotionale Bewertung der betrachteten Inhalte durch den Nutzer.
 - [D] Den Verlauf der Blickbewegungen über den Bildschirm.
-

Frage 66

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

Was ist das Ziel eines Cognitive Walkthroughs?

- [A] Die Messung subjektiver Zufriedenheit durch standardisierte Fragebögen.
 - [B] Die Analyse von Aufgabenabfolgen aus der Perspektive eines hypothetischen Benutzers durch einen Usability-Experten.
 - [C] Die statistische Auswertung von Leistungsdaten großer Nutzergruppen.
 - [D] Die technische Überprüfung der Implementierungsqualität.
-

Frage 67

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

Wodurch zeichnet sich eine heuristische Evaluation aus?

- [A] Sie wird ausschließlich mit Endnutzern durchgeführt.
 - [B] Sie liefert ausschließlich quantitative Kennzahlen.
 - [C] Experten beurteilen ein Interface systematisch anhand definierter Heuristiken.
 - [D] Sie ersetzt alle anderen Evaluationsmethoden vollständig.
-

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?

- [A] Visuelle Neugestaltung der gesamten Benutzeroberfläche.
 - [B] Bewertung nach Schweregrad und Häufigkeit des Auftretens.
 - [C] Technisches Refactoring des Quellcodes.
 - [D] Erweiterung des Funktionsumfangs des Systems.
-

Frage 69

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

Welches standardisierte Fragebogenverfahren ermöglicht eine Überprüfung der Normenkonsistenz?

- [A] SUS (System Usability Scale)
 - [B] UEQ (User Experience Questionnaire)
 - [C] ISO Metrics
 - [D] Keines der genannten Verfahren
-

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