



CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (zu Übungszwecken)

Version 4.01 DE, 9. Januar 2023

Herausgeber: UXQB e.V.

Kontakt: info@uxqb.org

www.uxqb.org

Inhaltsverzeichnis

1. Zweck der öffentlichen Prüfungsfragen	3
1.1 Danksagungen	3
2. Übersicht über CPUX-F Dokumente.....	4
3. Öffentliche Prüfungsfragen	5
4. Antworten zu den öffentlichen Prüfungsfragen	46
5. Wichtige Veränderungen im Vergleich zu früheren Versionen	50

Copyright 2023 The International User Experience Qualification Board, www.uxqb.org. Das UXQB erlaubt hiermit die Nutzung des gesamten Dokuments oder von Teilen davon für Zertifizierungszwecke und andere relevante Zwecke, unter der Bedingung, dass die Quelle deutlich angegeben wird.

1. Zweck der öffentlichen Prüfungsfragen

Dieses Dokument dient Übungszwecken und enthält einen Satz von 40 Prüfungsfragen zur Vorbereitung auf die Zertifizierungsprüfung zum Certified Professional for Usability and User Experience – Foundation Level (CPUX-F).

Diese Prüfungsfragen sind realistische Beispiele für Fragen, die während der Zertifizierungsprüfung gestellt werden und geben einen Eindruck vom Umfang und Schwierigkeitsgrad der CPUX-F Prüfung. Die Prüfungsfragen können somit zur Vorbereitung auf die CPUX-F Prüfung in Inhalt und Form dienen.

Keine der öffentlichen Prüfungsfragen aus diesem Dokument wird in der tatsächlichen Zertifizierungsprüfung verwendet.

Wir empfehlen Ihnen, dass Sie sich vor Beginn das Curriculum, das Glossar und die Anleitung in diesem Dokument gründlich durchlesen, damit Sie die verfügbare Zeit zur Beantwortung der Fragen effektiv nutzen können.

Die Antworten auf die Fragen finden Sie am Ende dieses Dokuments.

1.1 Danksagungen

Dieses Dokument wurde von folgenden Personen erstellt:

Holger Fischer
Thomas Geis
John Goodall
Rolf Molich (Editor)
Elvi Nissen
Matthias Reisemann
Chris Rourke

2. Übersicht über CPUX-F Dokumente

Die folgenden Dokumente sollen Sie bei Ihren Prüfungsvorbereitungen unterstützen:

- CPUX-F Curriculum
In diesem Dokument werden alle Konzepte definiert, die sich in den Fragen der Zertifizierungsprüfung widerspiegeln könnten.
- CPUX-F Öffentliche Prüfungsfragen (dieses Dokument)
- CPUX-F Prüfungsordnung
Dieses Dokument enthält die vollständigen Regeln für die CPUX-F Zertifizierungsprüfung, einschließlich der Regeln für die Bewertung der Antworten

Diese Dokumente sind auf der Website des User Experience Qualification Board frei verfügbar: www.uxqb.org.

3. Öffentliche Prüfungsfragen

Während einer Prüfung haben Sie 75 Minuten Zeit, um 40 Prüfungsfragen zu beantworten.

Alle Prüfungsfragen sind Multiple-Choice-Fragen, bei denen Sie aus sechs Antwortmöglichkeiten wählen können. Die Anzahl der richtigen Antworten - eine oder zwei - ist bei jeder Frage deutlich angegeben. Kreuzen Sie die Antworten an, die richtig sind oder dem Lehrplan besser entsprechen als die anderen Antworten.

Der vollständige Satz der 40 Prüfungsfragen beginnt auf der nächsten Seite.

Frage 1**1 richtige Antwort**

LO 1.1

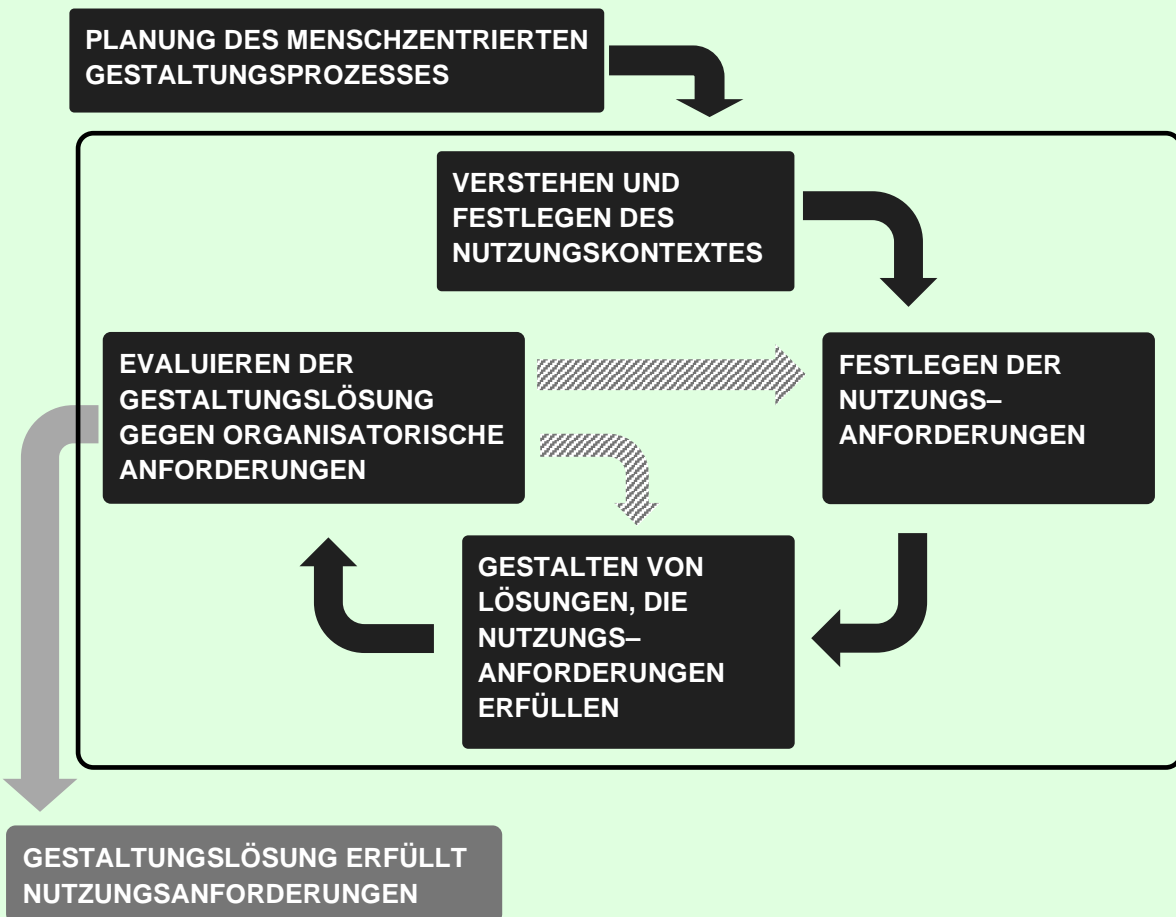
Welcher eine der folgenden Aspekte ist Bestandteil der menschenzentrierten Gestaltung?

- A. Engagement des Managements für Usability und menschenzentrierte Gestaltung
- B. Interesse des Managements an Innovationen
- C. Die Analyse von Konkurrenzprodukten, um mögliche Fallstricke zu verstehen
- D. Die Einbeziehung der Benutzer während des gesamten Gestaltungsprozesses
- E. Regelmäßige Vorführungen des entstehenden interaktiven Systems vor Benutzern
- F. Genaue Zeitpläne zur Erreichung von Usability-Meilensteinen, sodass der Fortschritt überwacht werden kann

Frage 2 **2 richtige Antworten** LO 1.2

Die folgende Abbildung zeigt den Zusammenhang zwischen den Aktivitäten der menschenzentrierten Gestaltung.

Welche zwei Fehler sind in der Abbildung enthalten?



- A. Die Aktivität „Management stimmt den Nutzungsanforderungen zu“ fehlt.
- B. Die Aktivität „Prototypen erstellen“ fehlt.
- C. Die Aktivität „Festlegen von menschenzentrierten Funktionen“ fehlt.
- D. Statt „Festlegen der Nutzungsanforderungen“ sollte in der entsprechenden Aktivität „Festlegen der Nutzungsanforderungen, die den Nutzungskontext erfüllen“ stehen.
- E. Es fehlt einer der grau schraffierten Pfeile, der eine Iteration kennzeichnen.
- F. Die Aktivität „Evaluieren der Gestaltungslösung gegen organisatorische Anforderungen“ sollte „Evaluieren der Gestaltungslösung gegen Nutzungsanforderungen“ lauten.

Frage 3

2 richtige Antworten

LO 1.3

Welche zwei der folgenden HCD-Ergebnisse werden während der Aktivität „Verstehen und Festlegen des Nutzungskontextes“ erzeugt?

- A. Erfordernisse
- B. Usability-Testbericht
- C. Personas
- D. Ist-Szenarien
- E. Nutzungsanforderungen
- F. Low-Fidelity-Prototyp

Frage 4**1 richtige Antwort**

LO 2.2

Eine Hotelbuchungs-Website bietet den Benutzern keine Möglichkeit, eine Reservierung zu stornieren. Eine Analyse des Nutzungskontextes zeigt aber, dass Benutzer diese Funktion benötigen.

Welcher eine Aspekt der Usability wird von dieser Website verletzt?

- A. Barrierefreiheit
- B. Vollständigkeit
- C. Effizienz
- D. Effektivität
- E. Zufriedenstellung
- F. Geschwindigkeit

Frage 5**2 richtige Antworten**

LO 2.8

Welche zwei der folgenden Antwortmöglichkeiten nennen ein gültiges Beispiel für die Vermeidung von Schäden durch die Benutzung?

- A. Der Text auf einer Website ist klein und hat einen zu geringen Kontrast zum Hintergrund, so dass Benutzer mit einer Sehbehinderung ihn nicht lesen können.
- B. Das Aussehen und die Qualität der Blumen, die über die Website eines Blumenhändlers bestellt wurden, unterscheiden sich erheblich von den Bildern auf der Website.
- C. Im Ausland erhalten die Benutzer eine Nachricht auf ihrem Mobiltelefon, die sie über Datenroaming-Gebühren informiert.
- D. Auf der Website eines Hotels können die Benutzer die Buchung eines teuren Hotelzimmers stornieren, aber sie finden nicht heraus, wie das geht.
- E. Die Benutzer geben spontan an, dass ihnen das Aussehen der Startseite einer Hotelwebsite nicht gefällt.
- F. Putzmittelflaschen haben einen Verschluss, den Kinder nicht öffnen können.

Frage 6**2 richtige Antworten**

LO 2.4

Hinsichtlich der Website einer Fluggesellschaft, welche zwei der folgenden Aspekte beeinflussen die User Experience, nicht aber die Usability?

- A. Die Bilder auf der Website sind ansprechend.
- B. Die Gepäckkosten bleiben verborgen, bis der Benutzer seinen Namen eingegeben hat.
- C. Es ist möglich, ein Ticket zu stornieren und einen Teil des Geldes rückerstattet zu bekommen, aber alle Benutzer haben Schwierigkeiten herauszufinden, wie sie die Rückerstattung erhalten.
- D. Die Benutzer empfinden die Preise auf der Website als ziemlich hoch.
- E. Die Flughafensuche ist nicht fehlertolerant. Zum Beispiel wird bei einer Suche nach 'Strassbourg' nicht 'Strasbourg' vorgeschlagen.
- F. Nach dem Flug ärgern sich die Benutzer über unerwünschte Marketing-E-Mails der Fluggesellschaft.

Frage 7

2 richtige Antworten

LO 2.5

Welche zwei der folgenden Komponenten sind für den Autofahrer Teil der Benutzungsschnittstelle eines Autos?

- A. Lenkrad
- B. Batterie
- C. Motor
- D. Türgriff
- E. Auspuff
- F. Bremsscheibe

Frage 8**1 richtige Antwort**

LO 3.2

Welche eine der folgenden Aussagen ist KEIN menschenzentriertes Qualitätsziel für einen Geldautomaten der nächsten Generation?

- A. Die Benutzer müssen in der Lage sein, Geld doppelt so schnell wie bisher abzuheben.
- B. Die Benutzer müssen ein Gefühl der absoluten Privatsphäre haben, wenn sie den Geldautomaten benutzen.
- C. Die Benutzer müssen in der Lage sein, den Namen des Geldautomatenherstellers doppelt so schnell zu erkennen wie bisher.
- D. Blinde Benutzer müssen in der Lage sein, ohne fremde Hilfe Geld abzuheben.
- E. Die Benutzer müssen in der Lage sein, mit jeder gültigen nationalen oder internationalen Bankkarte Geld abzuheben.
- F. Benutzer, die eine Quittung anfordern, müssen diese verstehen können.

Frage 9**1 richtige Antwort**

LO 4.1

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

- A. Die Idee für den neuen Geldautomaten repräsentativen Bankkunden zeigen
- B. Bankangestellte am Bankschalter interviewen
- C. Benutzer eines aktuellen Geldautomaten interviewen
- D. Benutzer bei der Nutzung des aktuellen Geldautomaten beobachten
- E. Usability-Tests mit Geldautomaten von Wettbewerbern durchführen
- F. Durchführung von Fokusgruppen zu Erfordernissen, die zukünftige Geldautomaten erfüllen müssen

Frage 10**1 richtige Antwort**

LO 4.2

Thomas arbeitet in einer Bank. Eine seiner Aufgaben ist es, die Bargeldmenge im Geldautomaten zu kontrollieren und gegebenenfalls bis zum erforderlichen Stand aufzufüllen. Das macht er jeden Morgen und freitagnachmittags in Vorbereitung auf das Wochenende.

Welche eine der folgenden Aussagen beschreibt Thomas am besten?

- A. Thomas ist kein Benutzer des Geldautomaten, da er kein Geld abhebt.
- B. Thomas ist primärer Benutzer des Geldautomaten.
- C. Thomas ist sekundärer Benutzer des Geldautomaten.
- D. Thomas ist ein indirekter Benutzer des Geldautomaten.
- E. Thomas ist ein Interessenvertreter für den Geldautomaten, aber kein Benutzer.
- F. Thomas ist Benutzer des Geldautomaten, aber kein Interessenvertreter.

Frage 11 **2 richtige Antworten** LO 4.3

HappyHolidays verkauft über seine Website Pauschalreisen.

Anna bucht auf HappyHolidays.com eine Reise nach Kreta für Bernd und sich; sie schickt die Bordkarten per E-Mail an Bernd, damit er sie ausdruckt.

Carolin hat Schwierigkeiten damit, einen Urlaub in Frankreich auf HappyHolidays.com zu buchen, also ruft sie bei HappyHolidays an und spricht mit David; David führt sie am Telefon durch den gesamten Buchungsprozess.

Welche zwei der folgenden Aussagen sind richtig?

- A. Anna und David sind primäre Benutzer von HappyHolidays.com.
- B. Bernd ist ein primärer Benutzer von HappyHolidays.com.
- C. Bernd und David sind sekundäre Benutzer von HappyHolidays.com.
- D. David ist ein sekundärer Benutzer von HappyHolidays.com.
- E. Bernd und Carolin sind indirekte Benutzer von HappyHolidays.com.
- F. Bernd ist ein indirekter Benutzer von HappyHolidays.com.

Frage 12 **2 richtige Antworten** LO 4.4

Welche zwei der folgenden Personen sind Interessenvertreter, aber KEINE Benutzer einer Autovermietungs-Website?

- A. Ein Trainer, der den Mitarbeitern eines Callcenters beibringt, wie man die Autovermietungs-Website benutzt
- B. Ein Mitarbeiter des Callcenters, der auf der Autovermietungs-Website für einen Kunden eine Reservierung vornimmt
- C. Ein Designer, der die Benutzungsschnittstelle der Autovermietungs-Website gestaltet
- D. Ein Kontoadministrator, der eine E-Mail-Rechnung für eine Reservierung auf der Autovermietungs-Website bekommt
- E. Ein Kunde, der über einen Mitarbeiter im Callcenter eine Reservierung auf der Autovermietungs-Website vornehmen lässt
- F. Ein Mitarbeiter im Marketing, der über die Autovermietungs-Website eine Werbeaktion mit „10 % Rabatt auf die Kfz-Versicherung“ laufen lässt, die für alle Benutzer gilt, die direkt über die Website ein Auto reservieren

Frage 13**1 richtige Antwort**

LO 4.5

Welche eine der folgenden Aussagen beschreibt eine Benutzergruppe am besten?

- A. Eine Gruppe von Benutzern mit denselben oder ähnlichen Personenmerkmalen und Nutzungskontexten in Bezug auf das interaktive System
- B. Fünf bis zehn Benutzer, die an kontextuellen Interviews teilnehmen
- C. Eine Gruppe von Teilnehmern eines Usability-Tests, deren Personenmerkmale und Nutzungskontext ähnlich oder identisch bezüglich des interaktiven Systems sind
- D. Eine Gruppe von Teilnehmern an einer Fokusgruppe, deren Personenmerkmale und Nutzungskontext ähnlich oder identisch bezüglich des interaktiven Systems sind
- E. Eine Beschreibung einer fiktiven, aber realistischen Gruppe von Benutzern und was sie bei der Benutzung eines interaktiven Systems zu tun beabsichtigen
- F. Eine Beschreibung einer Gruppe von Benutzern und was sie bei der Benutzung des interaktiven Systems tun möchten

Frage 14 **2 richtige Antworten** LO 4.7

Welche zwei der folgenden Aussagen beschreiben am besten, warum es wichtig ist, zwischen Aufgaben und Teilaufgaben zu unterscheiden?

- A. Aufgaben sind für primäre Benutzer und Teilaufgaben sind für sekundäre und indirekte Benutzer.
- B. Dem Meister-Schüler-Modell zufolge sind Aufgaben für den Meister und Teilaufgaben für den Schüler.
- C. Aufgaben können zur Erstellung von Usability-Testaufgaben verwendet werden; Teilaufgaben sollten als Grundlage für Usability-Testaufgaben vermieden werden, da sie für sich genommen keinen Wert besitzen.
- D. Aufgaben bilden die Grundlage für Nutzungsszenarien, während Teilaufgaben die Grundlage für Aufgabenmodelle sind.
- E. Aufgaben werden verwendet, um Erfordernisse abzuleiten. Sowohl Aufgaben als auch Teilaufgaben werden zur Ableitung von Nutzungsanforderungen verwendet.
- F. Beim Festlegen einer Interaktion, die eine Aufgabe unterstützt, müssen alle Teilaufgaben, die für die Erledigung dieser Aufgabe wichtig sind, berücksichtigt werden.

Frage 15 **2 richtige Antworten** LO 4.11

Welche zwei der folgenden Fragen sind am besten geeignet, wenn eine Benutzerbefragung verwendet wird, um den Nutzungskontext einer Hotelbuchungs-Website zu verstehen?

- A. Was erwarten Sie von einer Hotelbuchungs-Website?
- B. Wie zufrieden sind Sie mit der neuen Buchungswebsite für das Hotel Zeta in Brüssel?
- C. Wie beurteilen Sie die Aussage: „Die neue Hotelbuchungs-Website sieht gut aus“?
- D. Aus welchem Grund haben Sie zuletzt eine Hotelbuchungs-Website genutzt?
- E. Wie sind derzeit die finanziellen Aussichten für neue Hotels?
- F. Wie beurteilen Sie die Aussage: „Die neue Hotelbuchungs-Website entspricht meinen Erwartungen“?

Frage 16**1 richtige Antwort**

LO 4.12

Welche eine der folgenden Aussagen beschreibt den Zweck einer Fokusgruppe am besten?

- A. Fokussierte Informationen von einer Gruppe von Benutzern in einer Usability-Testsitzung sammeln
- B. Kontextuelle Informationen über die Erfordernisse der Benutzer sammeln, ohne deren Arbeit zu beeinträchtigen
- C. Kontextuelle Informationen über die Erfordernisse der Benutzer sammeln, indem man mit Benutzern spricht und dabei den Fokus auf eine besondere Benutzergruppe legt
- D. Ideen für fokussierte Personas und Szenarien durch Befragung von Mitgliedern einer Benutzergruppe sammeln
- E. Ein tieferes Verständnis ausgewählter Themen und wichtiger Fragen des Nutzungskontexts aus verschiedenen Blickwinkeln zu gewinnen
- F. Ein interaktives System evaluieren

Frage 17 **2 richtige Antworten** LO 4.18

Ein Kollege plant Interviews mit den Benutzern eines Restaurantbewertungssystems. Seine Interview-Checkliste enthält unter anderem die Frage:

Wie wählen Sie ein Restaurant aus?

Welche zwei der folgenden Begriffe charakterisieren diese Interviewfrage am besten?

- A. Geschlossen
- B. Formativ
- C. Suggestiv
- D. Neutral
- E. Offen
- F. Summativ

Frage 18 **2 richtige Antworten** LO 4.19

Welche zwei der folgenden Aussagen sind gültige Ist-Szenarien für eine bestehende Autovermietungs-Website?

- A. Rita besucht die Autovermietungswebsite, um einen Kleinwagen zu mieten. Sie vergleicht die Autos, die an ihren Reisedaten verfügbar sind und wählt das Auto aus, das ihr am besten gefällt. Sie reserviert das Auto für die Abholung am Tag vor ihrer Reise.
- B. Rita besucht die Autovermietungswebsite, um einen Kleinwagen zu mieten. Ihr ist nicht klar, ob die Autos, die ihr gefallen, an ihren Reisedaten verfügbar sind. Rita sucht nach einer Telefonnummer, um mit jemandem von der Autovermietung zu sprechen, aber sie kann nur einen Chat-Dienst finden, der momentan offline ist.
- C.
 1. Ermitteln Sie die gewünschte Abfahrtszeit;
 2. Ermitteln Sie die Kosten für jedes verfügbare Fahrzeug;
 3. Wählen Sie ein Fahrzeug (basierend auf Kosten, Größe, persönlichen Vorlieben);
 4. Reservieren Sie das Auto;
 5. Holen Sie das Auto ab.
- D. Bei der Anmietung eines Autos müssen die Kunden wissen, welche Fahrzeuge zu den von ihnen ausgewählten Terminen verfügbar sind, damit sie eine gezielte Entscheidung treffen können.
- E. Bei der Anmietung eines Autos müssen die Kunden das gewünschte Datum auswählen können, damit die Website die verfügbaren Fahrzeuge anzeigen kann.
- F. Rita kann Auto fahren, besitzt aber kein Auto. Rita besucht am Wochenende gelegentlich ihren Bruder in Lübeck. Diese Reise mit dem Zug zu machen, ist ihr zu teuer und die Busfahrt dauert ihr zu lange. Daher mietet sie normalerweise ein Auto.

Frage 19**1 richtige Antwort**

LO 4.20

Welcher eine Ausdruck charakterisiert die folgende Beschreibung am besten?

Elena Herrmann, Personalkoordinatorin, Fluid Pharmaceuticals

Elena ist 35 Jahre alt. Sie teilt sich eine Wohnung mit ihrem Freund, mit dem sie seit vier Jahren zusammen ist. Die beiden haben keine Kinder. Elenas Lieblingsbeschäftigungen sind Tangotänzen und das Zubereiten köstlicher Tapas. Sie hat solide Grundkenntnisse in Spanisch.

Elena verbringt den größten Teil ihres Tages damit, Formulare zu bearbeiten, die benötigt werden, um Mitarbeiter in der Marketingabteilung einzustellen, zu versetzen oder zu entlassen. Wenn etwas unvollständig oder unklar ist, nimmt sie sich die nötige Zeit, die Antwort zu finden. Sie ist Expertin für alle relevanten Formulare und Verfahren.

Elenas Ziele: Karriere im Personalwesen, Exzellenz durch Genauigkeit, Hilfsbereitschaft, nicht in Rückstand geraten.

- A. Prototyp
- B. Persona
- C. Ist-Szenario
- D. Nutzungsszenario
- E. Benutzergruppe
- F. Benutzergruppenprofil

Frage 20 **2 richtige Antworten** LO 5.1

Welche zwei der folgenden Aussagen über Erfordernisse sind richtig?

- A. Erfordernisse werden immer aus Sicht des Benutzers formuliert.
- B. Die Erfordernisse für eine Benutzergruppe können sich von den Erfordernissen für eine andere Benutzergruppe im gleichen Nutzungskontext unterscheiden.
- C. Erfordernisse sind Teil der Informationsarchitektur.
- D. Erfordernisse sind immer quantifiziert.
- E. Erfordernisse sind identisch mit Benutzerzielen.
- F. Erfordernisse werden verwendet, um gute Fehlermeldungen zu formulieren.

Frage 21**1 richtige Antwort**

LO 5.3

Welcher eine der untenstehenden Begriffe beschreibt die folgende Aussage am besten?

80% der Benutzer, die die Autovermietungs-Website schon mindestens zweimal genutzt haben, müssen in der Lage sein, am Flughafen Frankfurt ein Auto für zwei Tage ab morgen 09.00 Uhr zu mieten. Benutzer müssen die Aufgabe in weniger als 5 Minuten erledigen können.

- A. Low-Fidelity-Prototyp-Anforderung
- B. Nutzungsszenario
- C. Usability-Testaufgabe
- D. Erfordernis
- E. Quantitative Nutzungsanforderung
- F. Qualitative Nutzungsanforderung

Frage 22 **2 richtige Antworten** LO 5.4

Welche zwei der folgenden Aussagen sind gültige Nutzungsanforderungen für eine Hotelbuchungs-Website?

- A. Mindestens 80% der Benutzer, die die Website zum ersten Mal nutzen, müssen in der Lage sein, innerhalb von zehn Minuten ein Zimmer zu buchen.
- B. Das Firmenlogo muss in der oberen linken Ecke jeder Website erscheinen.
- C. Die Website muss mindestens so gut nutzbar sein, wie die der zwei stärksten Wettbewerber.
- D. Die Website muss über ein Hilfesystem verfügen.
- E. Das Farbschema der Website muss die Standardfarben des Hotels widerspiegeln.
- F. Benutzer müssen in der Lage sein, eine Zimmerbuchung zu stornieren.

Frage 23 **2 richtige Antworten** LO 6.1.3

Welche zwei der folgenden Aspekte sind Teil der Informationsarchitektur?

- A. Styleguide
- B. Gestaltungsregeln
- C. Festlegen des Grafikdesigns
- D. Die Ausdrücke, die in der Benutzungsschnittstelle für Navigation und Inhalt verwendet werden
- E. Wireframes
- F. Die Struktur der Informationen, die dem Benutzer zur Verfügung stehen müssen

Frage 24

1 richtige Antwort

LO 6.1.4

Welche eine der folgenden Methoden ist am nützlichsten für die Entwicklung der Navigationsstruktur einer neuen Website?

- A. Kontextuelles Interview
- B. Fokusgruppe
- C. Usability-Inspektion eines Low-Fidelity-Prototyps
- D. Usability-Inspektion eines High-Fidelity-Prototyps
- E. Card-Sorting
- F. Storyboard

Frage 25**1 richtige Antwort**

LO 6.1.5

Welcher eine der folgenden Begriffe beschreibt die untenstehende Abbildung am besten?

Alpha Logo	Willkommen bei Alpha Airlines	<input type="text"/>	Suche
Planen Buchungen Check-in Log-in FAQ	Flug und vier Nächte in Casablanca, nur 299€ Halbpension & Transfers inklusive. Bestellen Sie jetzt! Begrenzte Verfügbarkeit		
	<input type="button" value="Book"/>		

- A. Design Pattern
- B. Persona
- C. Nutzungsszenario
- D. Styleguide
- E. Storyboard
- F. Wireframe

Frage 26**1 richtige Antwort**

LO 6.1.6

Für eine interne Demonstration hat einer Ihrer Kollegen ein neues Bestellsystem auf einigen Blättern Papier skizziert. Jedes Blatt stellt einen Screen dar. Der Inhalt der Screens ist handgezeichnet und unvollständig. Ihr Kollege wechselt die Screens, sobald man auf den Button „klickt“, indem man mit einem Bleistift das Blatt berührt.

Welcher eine der folgenden Begriffe beschreibt diese Sammlung von Skizzen am besten?

- A. Gestaltungsregel
- B. Low-Fidelity-Prototyp
- C. High-Fidelity-Prototyp
- D. Wireframe
- E. Styleguide
- F. Storyboard

Frage 27 **2 richtige Antworten** LO 6.2.1

Welche zwei der folgenden Begriffe sind Interaktionsprinzipien?

- A. Erwartungskonformität
- B. Nachhaltigkeit
- C. Gebrauchstauglichkeit
- D. Aufgabenangemessenheit
- E. Vermeidung von Schäden durch die Benutzung
- F. Barrierefreiheit

Frage 28**1 richtige Antwort**

LO 6.2.5

Welche eine der folgenden Aussagen beschreibt den Begriff „mentales Modell“ am besten?

- A. Eine Beschreibung eines fiktiven, aber realistischen Benutzers und was er bei der Verwendung eines interaktiven Systems zu tun beabsichtigt
- B. Eine Beschreibung der Teilaufgaben innerhalb einer Aufgabe, die ausgeführt werden müssen, um die Ziele des Benutzers zu erreichen
- C. Der Denkprozess einer Person darüber, wie etwas in der realen Welt funktioniert
- D. Ein kostengünstiges, einfaches Modell eines Designs oder Konzepts, das dazu dient, Rückmeldungen von Benutzern und anderen Interessenvertretern in frühen Phasen der Entwicklung einzuholen
- E. Informationen, die einen Benutzer dabei unterstützen, mit einem interaktiven System zu interagieren
- F. Ein Datenmodell, das abbildet, was die Teilnehmer nach einer Usability-Testsitzung über das interaktive System dachten

Frage 29**1 richtige Antwort**

LO 6.2.6

Welche eine der folgenden Aussagen verdeutlicht die Wichtigkeit von Gestaltungsregeln?

- A. Gestaltungsregeln sichern die Umsetzung der menschenzentrierten Gestaltung, indem sie primären Benutzern ermöglichen, direkt an der Gestaltung teilzunehmen.
- B. Der unspezifische Charakter von Gestaltungsregeln gibt Designern die Freiheit, User Interface Elemente nach ihrem Belieben zu implementieren.
- C. Der spezifische Charakter von Gestaltungsregeln ermöglicht es Designern, die gleichen User Interface Elemente konsistent zu implementieren.
- D. Gestaltungsregeln ermöglichen es Designern, sich Unterschiede im Aussehen und Verhalten von Benutzungsschnittstellen innerhalb einer Organisation einfallen zu lassen.
- E. Gestaltungsregeln zielen in erster Linie darauf ab, die Verantwortung für die Gestaltung von Benutzungsschnittstellen auf das gesamte Designteam zu verteilen, anstatt dem User Interface Designer die alleinige Verantwortung zu überlassen.
- F. Gestaltungsregeln werden in Usability-Inspektionen verwendet, um festzustellen, ob ein Design den organisatorischen Anforderungen entspricht oder nicht.

Frage 30**1 richtige Antwort**

LO 6.2.8

Welche eine der folgenden Aussagen beschreibt den Begriff „Design Pattern“ am besten?

- A. Eine Sammlung von Buttons in verschiedenen Formen und Farben für die Verwendung auf einer Website
- B. Eine Sammlung von Personas mit sehr ähnlichen Merkmalen
- C. Eine Sammlung von Benutzergruppen mit sehr ähnlichen Merkmalen
- D. Eine Sammlung von 4 bis 8 Icons, die in einer festen Reihenfolge auf dem Screen angeordnet sind
- E. Eine Reihe unterschiedlicher Ansätze zur Lösung einer Aufgabe in einem gegebenen Nutzungskontext; die Ansätze müssen in mehreren separaten Usability-Testsitzungen beobachtet worden sein
- F. Eine Lösung eines häufig auftretendes Gestaltungsproblems in einem gegebenen Nutzungskontext, die ein Gestaltungsproblem, eine allgemeine Lösung und Beispiele für die Anwendung dieser beschreibt

Frage 31

2 richtige Antworten

LO 7.1.1

Welche zwei der folgenden Methoden werden häufig zur Usability-Evaluierung eingesetzt?

- A. Kontextuelles Interview
- B. Unmoderierter Usability-Test
- C. Fokusgruppen
- D. Erstellung von Personas
- E. Erstellung von Storyboards
- F. Usability-Inspektion

Frage 32**1 richtige Antwort**

LO 7.1.2

Ihr Team ist bereit, eine neue Autovermietungs-Website online zu stellen. Aufgrund zeitlicher Engpässe konnten während der Entwicklung der Website keine Usability-Tests durchgeführt werden. Ihr Vorgesetzter fordert Sie nun auf, einen Usability-Test durchzuführen. Ihre Teammitglieder stehen Usability skeptisch gegenüber.

Angenommen, Sie haben keine großen Einschränkungen hinsichtlich des Budgets, welche eine der folgenden Maßnahmen wäre für das Projekt am besten?

- A. Führen Sie einen Usability-Test mit 20 repräsentativen Benutzern durch. Laden Sie Ihre Teammitglieder zur Beobachtung der Testsitzungen ein.
- B. Führen Sie einen Usability-Test mit 5 repräsentativen Benutzern durch. Beheben Sie die gefundenen Usability-Probleme, bevor Sie einen weiteren Usability-Test mit 5 anderen repräsentativen Benutzern durchführen. Laden Sie Ihre Teammitglieder zur Beobachtung der Testsitzungen ein.
- C. Führen Sie eine Fokusgruppe mit 10 repräsentativen Benutzern durch, in der die neue Website vorgestellt und diskutiert wird. Laden Sie Ihre Teammitglieder zur Beobachtung der Fokusgruppe ein.
- D. Führen Sie eine Fokusgruppe mit 4 repräsentativen Benutzern durch, in der die neue Website vorgestellt und diskutiert wird. Laden Sie Ihre Teammitglieder zur Beobachtung der Fokusgruppe ein.
- E. Bitten Sie jedes Ihrer Teammitglieder, eine Reihe von repräsentativen Aufgaben auf der Website auszuführen, damit sie „den Schmerz der Benutzer spüren können“.
- F. Führen Sie eine Usability-Inspektion der Website durch.

Frage 33**1 richtige Antwort**

LO 7.2.1

Welche eine der folgenden Aussagen beschreibt einen Usability-Test am besten?

- A. Eine moderierte, problemorientierte Diskussion zwischen repräsentativen Benutzern
- B. Ein Experte evaluiert das interaktive System sorgfältig, um Usability-Probleme aufzudecken.
- C. Repräsentative Benutzer werden gebeten, ihre Meinung über das interaktive System zu äußern.
- D. Repräsentative Benutzer evaluieren das interaktive System anhand eines Fragebogens.
- E. Repräsentative Benutzer werden beobachtet, während sie vorgegebene, repräsentative Aufgaben mit Hilfe des interaktiven Systems lösen.
- F. Repräsentative Benutzer testen das interaktive System, um Fehler und Mängel zu finden.

Frage 34 **2 richtige Antworten** LO 7.2.3

Welche zwei der folgenden Aktivitäten gehören zur Vorbereitung oder Planung eines Usability-Tests?

- A. Briefing des Usability-Testteilnehmers über das, was während der Usability-Testsitzung passieren wird
- B. Erstellen des Usability-Test-Leitfadens
- C. Durchführen des Pre-Test-Interviews
- D. Rekrutierung geeigneter Usability-Testteilnehmer
- E. Verfassen des Usability-Testberichts
- F. Verfassen des Interview-Leitfadens

Frage 35**1 richtige Antwort**

LO 7.2.5

Sie wurden gebeten, einen Usability-Test einer Autovermietungs-Website durchzuführen.

Welche eine der folgenden Aufgaben ist für den Usability-Test NICHT geeignet?

- A. Finden Sie eine Telefonnummer, die Sie anrufen können, um mit jemandem über Ihren Mietvertrag zu sprechen.
- B. Sagen Sie mir, was Sie von der Startseite der Website halten.
- C. Mieten Sie ein Auto, das Ihren Erfordernissen entspricht. Mieten Sie es von einem Ort aus und für einen Zeitraum, der zu Ihnen und Ihrem Budget passt.
- D. Mieten Sie einen Kleinwagen vom Flughafen London Heathrow. Sie müssen das Auto morgen früh um 9 Uhr abholen und 4 Tage später mittags am selben Ort zurückgeben.
- E. Stornieren Sie eine Reservierung, die Sie zuvor getätigt haben.
- F. Wie hoch ist die Miete eines Navigationssystems?

Frage 36**1 richtige Antwort**

LO 7.2.7

Welche eine der folgenden Aussagen beschreibt den Begriff „Post-Test-Interview“ am besten?

- A. Die Informationen, die der Moderator dem Testteilnehmer vor der Usability-Testsitzung zur Verfügung stellt
- B. Das Interview, das stattfindet, bevor der Usability-Testteilnehmer mit der Durchführung von Usability-Testaufgaben beginnt
- C. Die Fragen, die der Moderator dem Testteilnehmer während der Usability-Testsitzung stellt
- D. Das Interview, das stattfindet, nachdem der Usability-Testteilnehmer so viele Usability-Testaufgaben durchgeführt hat, wie es die Zeit erlaubt
- E. Die Fragen, die der Moderator den Testteilnehmern etwa eine Woche nach der Usability-Testsitzung stellt, um ihre langfristige User Experience zu erfassen
- F. Die Fragen, die am Ende eines kontextuellen Interviews gestellt werden

Frage 37**1 richtige Antwort**

LO 7.2.9

Sie führen einen Usability-Test einer neuen Autovermietungs-Website durch.

Welcher eine der folgenden Befunde ist NICHT passend für diesen Usability-Test?

- A. Auf der Startseite fehlt ein ‚Reservierung stornieren‘-Button.
- B. Die animierte Werbung auf der rechten Seite der Startseite hat mich genervt und abgelenkt.
- C. Die Mietpreise sind zu hoch.
- D. Fachbegriffe wie CDW, Collision Damage Waiver, werden gut erklärt.
- E. Ich fand es schwierig, die Gesamtkosten für die Miete herauszufinden.
- F. Ich konnte nicht herausfinden, ob ich ein Auto in Paris ausleihen und in Madrid zurückgeben kann.

Frage 38

1 richtige Antwort

LO 7.2.11

Welcher eine der folgenden Begriffe ist KEINE typische Bewertung eines Usability-Befunds?

- A. Positiver Befund
- B. Geringes Problem
- C. Ernstes Problem
- D. Kritisches Problem
- E. Essenzielles Problem (muss unabhängig von den Kosten behoben werden)
- F. Katastrophales Problem (existenzielle Bedrohung)

Frage 39**1 richtige Antwort**

LO 7.3.1

Welche eine der folgenden Aussagen beschreibt eine Usability-Inspektion am besten?

- A. Ein Treffen, bei dem Designer im Brainstorming Ideen für ein neues interaktives System entwickeln
- B. Eine Evaluierung eines Storyboards
- C. Eine Evaluierung eines interaktiven Systems, bei der Experten potenzielle Usability-Probleme identifizieren
- D. Eine fokussierte Diskussion, bei der ein Moderator eine Gruppe von Teilnehmern durch eine Reihe von Fragen zu einem bestimmten Thema führt
- E. Eine Evaluierung, bei der repräsentative Benutzer bestimmte Aufgaben am interaktiven System ausführen, um Usability-Probleme zu identifizieren
- F. Eine Überprüfung (Inspektion) der Ergebnisse eines kontextuellen Interviews

Frage 40**1 richtige Antwort**

LO 7.3.2

Welche eine der folgenden Aussagen beschreibt am besten, wie Benutzerbefragungen für die Usability-Evaluierung verwendet werden?

- A. Die Benutzer werden gebeten, durch Ausfüllen eines Fragebogens Fakten und Meinungen über ein interaktives System mitzuteilen.
- B. Ein oder mehrere Evaluatoren untersuchen oder benutzen ein interaktives System, um potenzielle Usability-Probleme zu identifizieren.
- C. Repräsentative Benutzer führen bestimmte Aufgaben mit dem interaktiven System aus.
- D. Ein Moderator stellt ausgewählten Personen Fragen, um ein tieferes Verständnis für die Usability eines interaktiven Systems zu gewinnen.
- E. Die Benutzer werden gebeten, ihre Ergebnisse zu berichten, nachdem sie das interaktive System etwa 30 Minuten lang untersucht haben.
- F. Ein Moderator leitet eine Diskussion zwischen Mitgliedern einer oder mehrerer Benutzergruppen über vorher festgelegte Fragen der Usability.

Das ist das Ende der 40 Prüfungsfragen.

4. 5 Antworten zu den öffentlichen Prüfungsfragen

Frage	Antwort	Bemerkungen
1	D	A: Engagement ist hilfreich, aber "Engagement" ist oft ein Lippenbekenntnis und kein echtes Commitment. D (richtig) ist in der Einleitung zu Kapitel 1 des Curriculums aufgeführt. E ist hilfreich, wenn das sich entwickelnde System nicht nur vorgeführt, sondern auch mit den Benutzern diskutiert wird.
2	E+F	Siehe Abbildung 1 im Curriculum
3	C+D	Siehe Abbildung 1 im Curriculum
4	D	Siehe Beispiel 1 in der Definition von Effektivität B: Vollständigkeit ist gemäß der Definition im Curriculum kein Aspekt der Usability.
5	C+F	Siehe die Definition der Vermeidung von Schäden durch die Benutzung A ist eine Frage der Barrierefreiheit. B ist eine Frage der User Experience. C ist richtig; es wird im Curriculum als Beispiel genannt. D hat mit der Effektivität zu tun. E bezieht sich auf die Zufriedenstellung. F ist richtig.
6	D+F	A bezieht sich sowohl auf die User Experience als auch auf die Usability/Zufriedenstellung. B, C und E beziehen sich auf beides: auf User Experience und auf Usability D ist keine Frage der Usability, sondern ein Marketingthema, das sich allerdings auf die User Experience auswirkt. F hat Auswirkungen auf die User Experience. Da dies nach der Interaktion geschieht, ist es kein Problem der Usability.
7	A+D	B, C, E, F: Für gewöhnlich überlassen Fahrer die Interaktion mit Batterie, Motor, Auspuff oder Bremsscheibe der Werkstatt.
8	C	A, B, E und F sind menschenzentrierte Qualitätsziele, da sie sich auf die Usability oder die User Experience beziehen. C ist kein menschenzentriertes Qualitätsziel, da dies den Benutzern nicht wichtig ist; es könnte ein Marketingziel sein. D ist ein menschenzentriertes Qualitätsziel, da sich dieses Ziel auf die Barrierefreiheit bezieht.
9	A	Antwort A beschreibt eine einseitige Kommunikation. Während der Analyse wollen wir hören, was die Benutzer zu sagen haben.
10	C	Siehe die Definition von sekundärem Benutzer im Curriculum. E, F: Thomas ist sowohl ein (sekundärer) Benutzer als auch ein Interessenvertreter.
11	D+F	Anna und Carolin sind primäre Benutzerinnen. Bernd ist ein indirekter Benutzer. David ist ein sekundärer Benutzer, weil er Carolin anleitet, die eine primäre Benutzerin ist.

Frage	Antwort	Bemerkungen
12	C+F	<p>A: Diese Person ist ein sekundärer Benutzer, da sie die primären Benutzer schult - siehe die Beispiele für sekundäre Benutzer.</p> <p>B: Der Mitarbeiter des Callcenters ist ein primärer Benutzer gemäß dem Beispiel im Curriculum.</p> <p>C: Dies ist ein Interessenvertreter. Er hat ein aktives Interesse am interaktiven System, weil er es entworfen hat, aber er nutzt es nicht als primärer oder sekundärer Benutzer.</p> <p>D ist ein indirekter Benutzer, der mit einer Ausgabe des Systems arbeitet.</p> <p>E ist ein indirekter Benutzer.</p> <p>F hat ein aktives Interesse an der Website (sie ist die Grundlage für die Werbeaktion). Solche Personen sind weder Benutzer, noch pflegen sie die Website, noch erhalten sie ein Ergebnis von ihr. Sie sind also Interessenvertreter, aber keine Benutzer.</p>
13	A	Siehe die Definition von Benutzergruppe im Curriculum.
14	C+F	Siehe die Definitionen von Aufgabe und Teilaufgabe im Curriculum.
15	A+D	<p>A und D sind richtige Antworten: Diese Fragen sind offen und für den Nutzungskontext relevant; siehe die Beispiele in der Beschreibung von Benutzerbefragung in Kapitel 4 des Curriculums.</p> <p>B ist eine geschlossene Frage, die sich auf die Zufriedenheit mit einer bestimmten Website konzentriert.</p> <p>C und F eignen sich für eine Benutzerbefragung zur Bewertung einer fertigen Website; siehe die Beispiele in der Beschreibung von Benutzerbefragung in Abschnitt 7.3 des Curriculums.</p> <p>E ist eine allgemeine Frage, die sich nicht direkt auf den Nutzungskontext einer Hotelbuchungs-Website bezieht.</p>
16	E	E ist eine gekürzte Version der Beschreibung des Zwecks einer Fokusgruppe im Curriculum.
17	D+E	Siehe die Definitionen von offener Frage und neutraler Frage im Curriculum.
18	A+B	<p>A und B sind gültige Ist-Szenarien.</p> <p>C, D und E sind nicht erzählend und beziehen sich nicht auf einen bestimmten Benutzer.</p> <p>D ist ein Erfordernis.</p> <p>E ist eine Nutzungsanforderung.</p> <p>F beschreibt eine Persona. F ist erzählend aber beschreibt nicht wie ein Benutzer derzeit eine oder mehrere Aufgaben im aktuellen Nutzungskontext erledigt.</p>
19	B	Siehe die Definition von und Beispiel für Persona im Curriculum.
20	A+B	Siehe die Definition von Erfordernis im Curriculum.
21	E	Siehe das analoge Beispiel "Effizienzmaß" bei der Definition von quantitativen Nutzungsanforderungen im Curriculum.

Frage	Antwort	Bemerkungen
22	A+F	A ist eine quantitative Nutzungsanforderung. B ist eine Marktanforderung. C ist eine Marktanforderung. D könnte eine Marktanforderung sein; es ist keine Nutzungsanforderung, da die Benutzer Systeme wünschen, die ohne ein Hilfesystem benutzt werden können. E ist eine Marktanforderung oder eine organisatorische Anforderung. F ist eine qualitative Nutzungsanforderung.
23	D+F	Siehe die Definition und Beschreibung von Informationsarchitektur im Curriculum.
24	E	Siehe die Definition von Navigationsstruktur im Curriculum.
25	F	A: Die Abbildung kann kein Design Pattern darstellen. Laut Curriculum ist ein Design Pattern „ein Gestaltungsproblem, eine allgemeine Lösung und Beispiele, wie diese Lösung angewandt werden kann“. Die Fragestellung enthält keine Beschreibung eines Gestaltungsproblems. F: Die Abbildung entspricht der Definition von Wireframe und Low-Fidelity-Prototyp, wobei Low-Fidelity-Prototyp nicht als Antwortmöglichkeit aufgeführt ist.
26	B	Siehe die Beschreibung von Low-Fidelity-Prototyp im Curriculum.
27	A+D	Siehe die Beschreibung von Interaktionsprinzip im Curriculum.
28	C	Siehe die Beschreibung von mentalem Modell im Curriculum
29	C	Siehe die Beschreibung von Gestaltungsregel im Curriculum C ist eine Umformulierung der Definition von Gestaltungsregel im Curriculum. F ist falsch, da es sich um organisatorische Anforderungen und nicht um Nutzungsanforderungen handelt.
30	F	Siehe die Definition von Design Pattern im Curriculum.
31	B+F	Siehe die Beschreibung von Usability-Evaluierung im Curriculum
32	B	Antwort B ist besser als Antwort A, weil sie das in der Einleitung zu Kapitel 1 beschriebene Grundprinzip der iterativen Gestaltung besser widerspiegelt. Wenn Sie die Ressourcen dazu haben, einen Usability-Test mit 20 Benutzern durchzuführen, sollten Sie zuerst einen Test mit beispielsweise 5 Benutzern durchführen, dann die kritischsten Probleme korrigieren und einen erneuten Test mit 5 weiteren Benutzern durchführen. C, D, E, F sind keine Usability-Tests, wie sie vom Manager gefordert werden. Außerdem sind diese Aktivitäten meinungsbasiert, so dass sie möglicherweise nicht funktionieren, weil in der Frage steht: „Ihre Teammitglieder stehen der Usability skeptisch gegenüber.“ In der Einleitung zu Abschnitt 7.2 des Curriculums heißt es: „Die Erhebung persönlicher Meinungen von Benutzern oder deren Diskussion ist nicht Teil eines Usability-Tests.“

Frage	Antwort	Bemerkungen
33	E	Siehe die Definition und Beschreibung von Usability-Test im Curriculum.
34	B+D	"Planen", "Durchführen" und "Kommunizieren" sind in der Beschreibung des Usability-Tests im Curriculum definiert, zum Beispiel in Abbildung 9. B und D beziehen sich auf die "Planung". A und C beziehen sich auf das "Durchführen". E bezieht sich auf das "Kommunizieren". F bezieht sich auf Interviews, nicht auf Usability-Tests.
35	B	In Antwort B wird nach Meinungen gefragt. In der Einleitung zu Abschnitt 7.2 des Curriculums heißt es: „Die Erhebung persönlicher Meinungen von Benutzern oder deren Diskussion ist nicht Teil eines Usability-Tests.“
36	D	Siehe die Beschreibung von Post-Test Interview im Curriculum.
37	C	Antwort C hat nichts mit Usability zu tun.
38	E	Antwort E ist falsch, weil der Begriff „Essenzielles Problem (muss unabhängig von den Kosten behoben werden)“ im Curriculum nicht aufgeführt ist. Außerdem überschreitet der Zusatz „muss unabhängig von den Kosten behoben werden“ den Verantwortungsbereich des User Experience Professionals.
39	C	C ist eine Kurzversion der Definition von Usability-Inspektion im Curriculum.
40	A	A ist eine geringfügig geänderte Version der Definition von Benutzerbefragung im Curriculum.

5. Wichtige Veränderungen im Vergleich zu früheren Versionen

Datum, Version	Veränderung
09-01-2023, Version 4.01	<p>Alle Fragen wurden aktualisiert, um dem Curriculum CPUX-F v4 zu entsprechen. Alle Fragen sind jetzt vom Typ V – Verstehen. Einige Fragen wurden neu nummeriert. Neue oder komplett umgeschriebene Fragen: 5, 7, 11, 15, 34, 40 Umfangreiche Änderungen: 3, 8, 18, 22, 23, 24, 27, 29, 31, 32, 36 Redaktionelle Änderungen und Klarstellungen zu den Fragen: 1, 2, 4, 9, 13, 14, 16, 21, 26, 28, 37, 38 Keine Änderungen: 6, 10, 12, 17, 19, 20, 25, 30, 33, 35, 39 Der Abschnitt „Informationen zur Zertifizierungsprüfung CPUX-F“ wurde gestrichen. Die Informationen sind in der Prüfungsordnung zu finden. Der Abschnitt „Antworten zu den öffentlichen Prüfungsfragen“ wurde umfassend aktualisiert.</p>