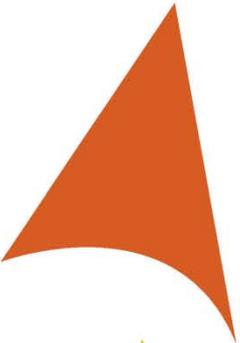




CPUX-UT

Öffentliche Testfragen

Version 3.02 DE, 1 November 2020



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

www.uxqb.org

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Inhalt

1	Zweck	3
2	Überblick über CPUX-UT Dokumente	4
3	Danksagung	5
4	Praktische Prüfung – Anleitung	6
5	Praktische Prüfung – Beispiel-Testaufgabe	8
6	Theoretische Prüfung – Anleitung	9
6.1	Bewertung der Fragen	9
7	Theoretische Prüfung – Testfragen zu Übungszwecken	11
8	Theoretische Prüfung – Antworten auf die Testfragen	52
9	Wichtige Änderungen gegenüber vorhergehenden Versionen	57

Copyright 2020. Das International Usability and User Experience Qualification Board, www.uxqb.org. Das UXQB erteilt hiermit die Erlaubnis, alle Teile dieses Dokuments zu Zertifizierungszwecken und anderen relevanten Zwecken zu verwenden, vorausgesetzt, dass die Quelle eindeutig anerkannt wird.

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

1 Zweck

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

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

Die Anleitungen in Abschnitt 4, 5 und 6 sind Auszüge aus der Prüfungsordnung. Die vollständigen Regeln finden Sie in der *CPUX-UT Prüfungsordnung*.

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

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

2 Überblick über CPUX-UT Dokumente

Die folgenden CPUX-UT Dokumente stehen Ihnen zur Verfügung:

- *CPUX-UT Curriculum*
Beschreibt den Umfang der Prüfung. Das Dokument definiert alle Konzepte, die in den Prüfungsfragen zur Zertifizierung vorkommen können
- *CPUX-UT Prüfungsordnung*
- *CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)*
(dieses Dokument)

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

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

3 Danksagung

Dieses Dokument wurde von den folgenden Personen erstellt:

Andreas Bleiker

Thomas Geis

John Goodall

Felix Leist

Rolf Molich (Editor)

Knut Polkehn

Matthias Reisemann

Bernard Rummel (Co-Editor)

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

4 Praktische Prüfung – Anleitung

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

Eine detaillierte Beschreibung des Ansatzes ist:

1. Am vom Kandidaten gewählten Startdatum übersendet der Zertifizierungsanbieter, zum Beispiel iSQL, dem Kandidaten eine genaue Beschreibung der Testaufgabe. Die Testaufgabenbeschreibung nennt die zu testende Website und umreißt kurz das Anliegen des Usability-Tests.
2. Um den Rekrutierungsprozess für den Kandidaten zu vereinfachen, ist die zu testende Website immer öffentlich verfügbar und für weite Teile der Bevölkerung relevant. Ein Beispiel für eine Website, die das UXQB verwenden könnte, ist www.accuweather.com. Siehe auch das Beispiel in Abschnitt 5.
3. Der Usability-Test muss mit vier Testaufgaben und mindestens drei Testteilnehmern durchgeführt werden. Alle Testteilnehmer müssen derselben Benutzergruppe der Website angehören. Diese Benutzergruppe muss im Usability-Testbericht identifiziert und beschrieben werden.
4. Jede Usability-Testsitzung darf höchstens 30 Minuten dauern.
5. Jeder Testteilnehmer muss die „Einwilligungserklärung nach erfolgter Inkenntnissetzung“ in Abschnitt 8 der „CPUX-UT Prüfungsordnung“ unterschreiben.
6. Der Moderator muss die „Eigenständigkeitserklärung und Einwilligungserklärung nach erfolgter Inkenntnissetzung“ in Abschnitt 10 der „CPUX-UT Prüfungsordnung“ unterschreiben und einreichen.
7. Jede Usability-Testsitzung muss mit Video aufgezeichnet werden. Das Video muss die vollständige Usability-Testsitzung zeigen. Das Video muss das Briefing, Pre-Session Interview, die Moderation und das Post-Session Interview zeigen.

Jedes Video muss zeigen:

- (1) Die Interaktion des Testteilnehmers mit dem interaktiven System (Screen-Recording).
- (2) Eine Frontalansicht des Testteilnehmers und des Moderators. Beide Personen müssen sichtbar und ihre Handlungen und Äußerungen müssen im Kontext verständlich sein. Kandidaten können ihre eigene Software oder eine kostenfreie Testversion geeigneter Software für die Aufnahme benutzen, beispielsweise Camtasia oder Morae von TechSmith.

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

8. Der Kandidat muss die Ergebnisse der praktischen Prüfung dem Zertifizierungsanbieter spätestens sieben Tage nach Empfang der Testaufgabe übergeben. Die Hauptbestandteile sind der Usability-Testbericht, die nicht-editierten Videos der drei Testsitzungen und der Rekrutierungsfragebogen.

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

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

5 Praktische Prüfung – Beispiel-Testaufgabe

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

www.accuweather.com

mit drei typischen Benutzern ohne besondere Vorkenntnisse dieser Website durch.

Eine Pilot-Usability-Testsitzung ist nicht erforderlich. Ein Usability-Labor ist nicht erforderlich.

Ziel des Usability-Tests ist es, Usability-Probleme im Zusammenhang mit den folgenden allgemeinen Anwendungsfällen zu identifizieren:

- a) Aktuelle Wetterlage in einer bestimmten Stadt
- b) Wettervorhersage für eine bestimmte Stadt

Formulieren Sie vier geeignete Usability-Testaufgaben für diese allgemeinen Anwendungsfälle.

Beachten Sie bei diesem Usability-Test die Inhalte der folgenden Dokumente:

- a) „The most important reasons for failing the practical examination“ im Dokument „Usability Test Checklist“. Dieses Dokument ist nur auf Englisch verfügbar.
- b) Prüfungsordnung CPUX-UT, insbesondere Abschnitt
- c) Teil 2 der Prüfung – Praktische Prüfung
- d) CPUX-UT Curriculum
- e) CPUX-F Curriculum.

Falls Sie der Meinung sind, dass einer oder mehrere der Inhalte der oben genannten Dokumente Anforderungen an die Vorbereitung, Durchführung und Analyse von Usability-Tests beschreiben, die für den vorliegenden Usability-Test nicht zutreffend sind, fügen Sie bitte Ihre Begründung in einem Anhang zu Ihrem Usability-Testbericht bei.

Eine Beschreibung der erforderlichen Materialien finden Sie in Abschnitt 6.7 „Abgabe der Ergebnisse der praktischen Prüfung“ der Prüfungsordnung CPUX-UT.

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

6 Theoretische Prüfung – Anleitung

Die theoretische Prüfung besteht aus vierzig Multiple-Choice-Fragen. Zu jeder Frage gibt es sechs Antwortvorschläge. Eine, zwei oder drei der vorgeschlagenen Antworten sind wesentlich richtiger als die übrigen Antworten. Der Prüfungsteilnehmer sollte die richtigen Antworten ankreuzen. Die Anzahl der richtigen Antworten für die einzelnen Fragen ist angegeben.

Für 30 der 40 Fragen werden jeweils zwei Punkte vergeben. Für die restlichen 10 Fragen werden jeweils vier Punkte vergeben.

Während der theoretischen Prüfung dürfen keine Hilfsmittel wie zum Beispiel Curriculum, Trainingsunterlagen, Lehrbücher, eigene Notizen, Computer, Telefon, Smartphone oder andere elektronische Geräte verwendet werden.

Die Prüfung wird von einem anwesenden Prüfungsbetreuer beaufsichtigt.

Kommunikation mit anderen Personen ist während der Prüfung nicht zulässig.

Sobald die Prüfung begonnen hat, dürfen Prüfungsteilnehmer den Prüfungsraum nur unter der Bedingung verlassen, dass sie nicht zurückkehren. Toilettenpausen sind nicht erlaubt.

Prüfungsteilnehmer dürfen sich auf dem Prüfungsformular oder auf einem separaten Blatt Notizen machen, das von der Zertifizierungsstelle zur Verfügung gestellt wird. Sie dürfen ihre Notizen nicht mitnehmen, wenn sie den Prüfungsraum verlassen.

Für die theoretische Prüfung können Papier und Bleistift oder spezielle Geräte, z. B. Tablets, verwendet werden, die von der Zertifizierungsstelle zur Verfügung gestellt werden. Computer, die dem Prüfungsteilnehmer oder dem Trainingsanbieter gehören, dürfen für die Prüfung nur dann verwendet werden, wenn das Softwaresystem vom UXQB genehmigt wurde.

6.1 Bewertung der Fragen

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

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

Wenn eine Frage drei richtige Antworten hat, erhalten Sie 2/3 eines Punkts für jede korrekt gekennzeichnete Antwort. Für jede falsch gekennzeichnete Antwort werden Ihnen 2/3 eines Punkts abgezogen.

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Die obigen Zahlen gelten für Zwei-Punkt-Fragen. Bei Vier-Punkt-Fragen verdoppeln Sie die Anzahl der Punkte.

Die Gesamtpunktzahl für eine Frage kann niemals negativ werden.

7 Theoretische Prüfung – Testfragen zu Übungszwecken

Stopp!

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

Bitte fahren Sie nicht fort, bevor Sie das CPUX-UT Curriculum studiert haben und bereit sind, alle 40 Testfragen zu lösen.

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 1	1 richtige Antwort	4 Punkte	LO 1.1(U)
<p>Betrachten Sie die folgenden Aussagen zu Usability-Test, Inspektion und Benutzerbefragung:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Usability-Tests werden mit Benutzern durchgeführt. In Inspektionen sind niemals Benutzer beteiligt2. Inspektionen basieren immer auf Heuristiken. Usability-Tests und Benutzerbefragungen beinhalten keine Heuristiken3. Usability-Tests finden mehr Usability-Probleme als Inspektionen und Benutzerbefragungen4. Inspektionen und Fragebögen für Benutzerbefragungen sollten mit Benutzern getestet werden			
<p>Welche der folgenden Antworten ist richtig?</p> <p>A - 1 und 2 sind richtig. 3 und 4 sind falsch</p> <p>B - Alle vier Aussagen sind falsch</p> <p>C - Alle vier Aussagen sind richtig</p> <p>D - 1 ist richtig. 2, 3 und 4 sind falsch</p> <p>E - 1 und 4 sind richtig. 2 und 3 sind falsch</p> <p>F - 3 ist richtig. 1, 2 und 4 sind falsch</p>			

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 2

1 richtige Antwort

2 Punkte

LO 1.2(U)

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

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

Welche eine der folgenden Usability-Evaluierungsmethoden sollte Johannes präferieren?

- A - Präsenz-Usability-Test
- B - Unmoderierter Usability-Test
- C - Usability-Inspektion, durchgeführt von repräsentativen Benutzern
- D - Usability-Inspektion, durchgeführt von Johannes
- E - Heuristische Evaluierung
- F - Benutzerbefragung

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 3	1 richtige Antwort	2 Punkte	LO 1.3(U)
Welche eine der folgenden Aussagen über Qualitätskriterien für eine Usability-Evaluierung ist NICHT richtig?			
<p>A - Die Qualität einer Usability-Evaluierung ist das Ausmaß, in dem sie gemeinhin akzeptierte Anforderungen für professionelle Usability-Evaluierungen erfüllt</p> <p>B - Die Qualität einer Usability-Evaluierung kann beurteilt werden, indem man den Ansatz und das Ergebnis der Usability-Evaluierung mit gemeinhin akzeptierten Anforderungen für professionelle Usability-Evaluierungen vergleicht, wie sie in anerkannten Lehrbüchern angegeben werden</p> <p>C - Die Qualität einer Usability-Evaluierung kann beurteilt werden, indem man den Ansatz der Usability-Evaluierung von einem oder mehreren qualifizierten, neutralen Außenstehenden überprüfen lässt</p> <p>D - Bescheidenheit und Offenheit für konstruktive Kritik sind nützlich, um die Qualität von Usability-Evaluierungen zu steigern. Usability-Reviews und Qualitätssicherung bieten Gelegenheiten zur Verbesserung, keine Ärgernisse</p> <p>E - Wenn Interessenvertreter eine Usability-Evaluierung kritisieren, liegt der Grund dafür in fehlender Usability-Reife</p> <p>F - Usability-Tester sollten Kommentaren und Kritik von Kollegen Aufmerksamkeit schenken – namentlich User Experience Professionals, Testteilnehmern und Interessenvertretern.</p>			

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 4	1 richtige Antwort	4 Punkte	LO 2.0.2(U)
<p>Hier ist eine Liste möglicher Schritte in einer Inspektion:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ziele in Zusammenarbeit mit Interessenvertretern festlegen 2. Eine angemessene Methode auswählen: Usability-Inspektion, heuristische Evaluierung oder Cognitive Walkthrough 3. Evaluatoren auswählen, zum Beispiel Usability-Professionals und Personen mit Fachkenntnissen 4. Die Evaluatoren über das interaktive System informieren 5. Die Evaluatoren kommen zusammen und versuchen Konsens zu besonders positiven und besonders negativen Befunden herzustellen 6. Die Evaluatoren präsentieren den Autoren und Interessenvertretern diejenigen Ergebnisse, über die die Mehrheit sich einig war <p>Welcher eine der folgenden Vorschläge ist richtig?</p>			
<p>A - „Cognitive Walkthrough“ in Schritt 2 entfernen</p> <p>B - Schritt 3 auf „Evaluatoren, die Usability Experten sein müssen, auswählen“ ändern</p> <p>C - „Repräsentative Benutzer für die Inspektion rekrutieren“ nach Schritt 3 hinzufügen</p> <p>D - „Die Evaluatoren evaluieren das interaktive System jeder für sich und schreiben Ihre Befunde auf“ nach Schritt 4 hinzufügen</p> <p>E - Schritt 5 entfernen</p> <p>F - Schritt 6 auf „Die Evaluatoren präsentieren den Autoren und Interessenvertretern alle Ergebnisse“ ändern</p>			

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 5

1 richtige Antwort

2 Punkte

LO 2.0.4(U)

Jede der folgenden Antworten ist ein Usability-Befund für ein Antivirus-Programm (AVP).

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

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

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 6	1 richtige Antwort	2 Punkte	LO 2.0.5(K)
Welches eine der folgenden ist KEIN valides Qualitätskriterium für eine Liste von Heuristiken?			
A - Generell anerkannt – sie muss sich bewährt haben			
B - Verständlich			
C - Nützlich			
D - Fehlertolerant			
E - Handhabbar – also nicht zu viele Heuristiken			
F - Leicht zu verstehen			

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 7	1 richtige Antwort	2 Punkte	LO 2.0.6(U)
<p>Welche eine der folgenden Aussagen über Cognitive Walkthrough ist richtig?</p>			
<p>A - Ein valides Ergebnis eines Cognitive Walkthrough der Website eines Versicherungsunternehmens ist: „Die Versicherungsbedingungen sind vernünftig“</p> <p>B - Cognitive Walkthroughs basieren auf Heuristiken</p> <p>C - Cognitive Walkthroughs werden häufig im Kontext eines Szenarios und einer Persona durchgeführt.</p> <p>D - Für ein Cognitive Walkthrough sind zwei oder mehr Evaluatoren nötig</p> <p>E - Cognitive Walkthroughs basieren häufig auf Befunden eines Usability-Tests</p> <p>F - Cognitive Walkthroughs berichten niemals über positive Befunde</p>			

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 8

2 richtige Antworten

2 Punkte

LO 2.0.7(U)

Welche zwei der folgenden Aussagen zu Ähnlichkeiten und Unterschieden zwischen Usability-Inspektion, heuristischer Evaluierung und Cognitive Walkthrough sind richtig?

- A - Benutzer sind bei Cognitive Walkthroughs beteiligt, aber nicht bei Heuristischen Evaluierungen
- B - Eine Usability-Inspektion, die einzig auf Heuristiken basiert, ist im Grunde eine Heuristische Evaluierung
- C - Heuristische Evaluierung und Cognitive Walkthroughs werden hauptsächlich verwendet, um High-Fidelity-Prototypen zu evaluieren, während Usability-Inspektionen eingesetzt werden können, um sowohl Low- wie auch High-Fidelity-Prototypen zu evaluieren
- D - Die Rolle des "Moderators" ist niemals an der Usability-Inspektion, der Heuristischen Evaluierung und dem Cognitive Walkthrough beteiligt
- E - Ein Cognitive Walkthrough ähnelt einer Heuristischen Evaluierung, die nur auf drei Heuristiken beruht:
 - Entdeckbarkeit: Wird der Benutzer versuchen den richtigen Effekt zu erzielen?
 - Feedback: Wird der Benutzer bemerken, dass die richtige Aktion zur Verfügung steht?
 - Verständlichkeit: Wird der Benutzer die richtige Aktion mit dem von ihm angestrebten Effekt assoziieren?
- F - Personen und Szenarien werden ausschließlich in der heuristischen Evaluation verwendet; sie werden niemals in Cognitive Walkthroughs verwendet.

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 9	1 richtige Antwort	2 Punkte	LO 3.0.1(U)
<p>Ein mit dem Moderieren von Usability-Tests nicht vollständig vertrauter Kollege fragt Sie: „In einem Usability-Test findet das Briefing üblicherweise vor dem Interview des Testteilnehmers statt. Wäre es OK, zuerst das Interview und dann das Briefing durchzuführen?“</p> <p>Welche eine der folgenden Antworten ist die beste?</p>			
<p>A - Nein. Der Testteilnehmer muss vor dem Briefing die Information bekommen: „Wir testen nicht Sie“</p> <p>B - Nein. Wir können nicht beginnen, bevor der Testteilnehmer der Geheimhaltungserklärung und der datenschutzrechtlichen Einwilligungserklärung zugestimmt hat</p> <p>C - Nein. Der Testteilnehmer muss vor dem Interview zum lauten Denken aufgefordert werden</p> <p>D - Ja. Es ist gut, mit dem Interview zu beginnen. Es motiviert den Testteilnehmer, weil alle Fragen auf den Testteilnehmer fokussiert sind</p> <p>E - Ja. Das Interview muss den Anfang machen, um die Unterschrift der Geheimhaltungserklärung zu bekommen</p> <p>F - Ja. Das Briefing kann verbessert werden, wenn der Moderator aus dem Interview schon etwas über den Testteilnehmer weiß</p>			

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 10

1 richtige Antwort

4 Punkte

LO 3.0.2(U)

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

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

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

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 11**1 richtige Antwort****4 Punkte**

LO 3.1.1(U)

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

1. Die Ziele des Usability-Tests
2. Die Benutzergruppe oder Benutzergruppen für den Usability-Test
3. Ein Verweis auf die Nutzungsanforderungen für das interaktive System (wenn es der Zweck des Usability-Tests ist, das Design an Nutzungsanforderungen zu messen)
4. Die Anzahl geplanter Testteilnehmer
5. Die ungefähre Dauer jeder Usability-Testsitzung
6. Der Name des Moderators
7. Der Zeitplan
8. Eine Aufwandschätzung für den Usability-Test

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

- A - Der Ort, an dem der Usability-Test stattfinden wird, sollte ergänzt werden, zum Beispiel das Usability-Labor oder ein Büroraum
- B - Die Usability-Testaufgaben sollten ergänzt werden
- C - Es sollte ergänzt werden, wie die Befunde kommuniziert werden
- D - Es sollten Personas ergänzt werden, die das Profil der Usability-Testteilnehmer beschreiben
- E - Die Anzahl geplanter Testteilnehmer und die ungefähre Länge jeder Usability-Testsitzung müssen nicht erwähnt werden
- F - Der Lebenslauf des Moderators sollte ergänzt werden

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 12

1 richtige Antwort

2 Punkte

LO 3.1.2(U)

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

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

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

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 13

2 richtige Antworten

2 Punkte

LO 3.1.3(A)

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

- A - Zusammenfassung
- B - Usability-Testaufgaben
- C - Fragen für das Interview des Testteilnehmers
- D - Fragen für das Debriefing
- E - Anleitung für das Briefing
- F - Zweck der Untersuchung

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 14

2 richtige Antworten

2 Punkte

LO 3.1.4(U)

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

- A - Datum und Zeit der Usability-Testsitzung
- B - „Der Test wird in einem Labor stattfinden“
- C - „Wir bewerten nicht Sie. Wir bewerten das Produkt“
- D - Informationen zur Anfahrt zum Ort des Usability-Tests
- E - Name und Kontaktinformationen für den Fall einer Verspätung
- F - Das Thema des Usability-Tests

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 15

1 richtige Antwort

2 Punkte

LO 3.1.6(K)

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

- A - Pilot-Usability-Testsitzungen werden für unmoderierte Usability-Tests nicht benötigt
- B - Pilot-Usability-Testsitzungen sind Pflicht für Remote Usability-Tests
- C - Kollegen sollten niemals als Testteilnehmer eingesetzt werden – nicht einmal in Pilot-Usability-Testsitzungen.
- D - Befunde aus Pilot-Usability-Testsitzungen können in den Usability-Testbericht eingeschlossen werden, wenn die Befunde valide erscheinen
- E - Pilot-Usability-Testsitzungen müssen eine offene Aufgabe beinhalten
- F - Interessenvertreter sollten Pilot-Usability-Testsitzungen nicht beobachten

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 16

1 richtige Antwort

2 Punkte

LO 3.2.1(U)

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

1. Begrüßung des Testteilnehmers
2. Durchführen des Briefings
3. Interview des Testteilnehmers
4. Ausgabe der Usability-Testaufgaben an die Testteilnehmer
5. Beobachten der Testteilnehmer während der Lösung von Usability-Testaufgaben
6. Durchführen des Debriefings
7. Ausgabe des Geschenks und Verabschiedung

Welcher eine der folgenden Kommentare zu dieser Liste ist angemessen?

- A - Es fehlt das Post-Session Interview nach dem Debriefing (Tätigkeit 6)
- B - Das Interview des Testteilnehmers sollte vor dem Briefing durchgeführt werden
- C - Die Tätigkeit „Demonstriere die korrekte Lösung einer jeden Testaufgabe und bitte den Testteilnehmer, diese Lösung zu kommentieren“ sollte nach dem Debriefing durchgeführt werden (Tätigkeit 6)
- D - Der Testteilnehmer sollte nach jeder Aufgabe interviewt und nicht nur beobachtet werden
- E - Der Testteilnehmer sollte nach dem Interview (Tätigkeit 3) gebeten werden, die Website für ungefähr fünf Minuten lang zu erkunden
- F - Die Liste enthält keine Probleme

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 17

2 richtige Antworten

2 Punkte

LO 3.2.3(K)

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

- A - Separate Test- und Beobachtungsräume
- B - Einwegspiegel
- C - Video- und Audioübertragung vom Testraum zum Beobachtungsraum
- D - Warteraum für Testteilnehmer
- E - Beamer
- F - Eye Tracker

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 18

2 richtige Antworten

2 Punkte

LO 3.2.4(U)

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

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

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 19

1 richtige Antwort

2 Punkte

LO 3.2.5(A)

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

A - Stelle Dich selbst und alle anderen Personen im Raum kurz vor

B - Bitte den Teilnehmer, die Geheimhaltungserklärung oder die Einwilligungserklärung zu lesen und zu unterschreiben

C - Erläutere, was Usability ist und warum sie wichtig ist

D - Sage „Wir bewerten nicht Sie. Wir bewerten das Produkt“

E - Erläutere kurz, dass wir erwarten, dass der Testteilnehmer laut denkt

F - Sage „Sie können jederzeit Fragen stellen. Haben Sie im Moment irgendwelche Fragen?“

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 20

1 richtige Antwort

4 Punkte

LO 3.2.6(U)

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

1. Was machen Sie beruflich?
2. Haben Sie die Website von Gamma Airlines schon einmal benutzt?
Falls ja, erzählen Sie mir wofür, und was die Ergebnisse waren

Welcher eine der folgenden Kommentare ist der beste?

- A - „Was ist Ihr Geschlecht und wie alt sind Sie?“ vor Frage 1 hinzufügen
- B - Frage 1 entfernen
- C - „Erzählen Sie mir von einer Shopping-Erfahrung, die Sie kürzlich im Web hatten“ nach Frage 1 hinzufügen
- D - „Erzählen Sie mir vom letzten Mal, als sie mit einer kommerziellen Fluggesellschaft geflogen sind“ nach Frage 1 hinzufügen
- E - „Was halten Sie von der Usability der Website?“ nach „Falls ja, erzählen Sie mir wofür, und was die Ergebnisse waren“ in Frage 2 hinzufügen
- F - „Haben Sie zuvor Websites anderer Fluggesellschaften benutzt? Falls ja, erzählen Sie mir wofür, und was die Ergebnisse waren“ nach Frage 2 hinzufügen

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 21

2 richtige Antworten

2 Punkte

LO 3.2.7(A)

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

Welche zwei der folgenden Antworten stellen angemessenes Verhalten dar?

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

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 22

3 richtige Antworten

4 Punkte

LO 3.2.8(U)

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

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

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

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

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

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

- A - Der Moderator spricht zu viel
- B - Der Moderator verteidigt das interaktive System
- C - Die Äußerungen des Moderators sind herabwürdigend
- D - Der Moderator stellt Suggestivfragen
- E - Der Moderator gibt unerwünschte Hinweise
- F - Der Moderator äußert seine eigenen Eindrücke zum interaktiven System

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 23**1 richtige Antwort****2 Punkte**

LO 3.2.9(A)

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

1. „Mieten Sie für nächsten Dienstag ein Auto am Flughafen London Heathrow. Die Abholzeit ist ungefähr 15 Uhr. Der Wagen wird am folgenden Montag um ca. 9 Uhr zurückgegeben. Mittlere Wagenklasse. Buchen Sie mit Vollkasko-Versicherung.“
2. „Planen Sie eine Geschäftsreise oder einen Urlaub? Wohin geht es? Bitte mieten Sie am Zielflughafen ein Auto für die betreffende Zeit, das ihrem Geschmack und ihrem Geldbeutel entspricht.“

Welche eine der folgenden Antworten beschreibt ein wichtiges Problem in einer der zwei Usability-Testaufgaben?

- A - Aufgabe 1 ist eine Schauspieler-Aufgabe
- B - Aufgabe 1 ist eine alberne Aufgabe
- C - Aufgabe 1 ist enthält Hinweise
- D - Aufgabe 2 ist zu offen; die Analyse der Befunde wird schwierig oder unmöglich sein
- E - Aufgabe 2 enthält weder Abholzeit noch Abgabezeit
- F - Aufgabe 2 enthält keinen Zielflughafen

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 24**1 richtige Antwort****4 Punkte**

LO 3.2.11(A)

Erwägen Sie die folgenden Fragen in einem Debriefing nach einem Präsenz-Usability-Test einer Smartwatch.

1. "Welche zwei bis drei Dinge haben Ihnen am besten gefallen?"
2. "Welche zwei bis drei Dinge sollten am ehesten verbessert werden?"
3. "Was denken Sie über die Usability der Smartwatch?"
4. "Mögen Sie das Design der Smartwatch?"
5. "Würden Sie diese Smartwatch kaufen? Falls ja, wie viel wären Sie bereit dafür zu bezahlen?"
6. "Wie wahrscheinlich ist es, dass Sie die Smartwatch einem Freund oder einer Kollegin empfehlen? Können Sie das begründen?"

Nehmen wir an, dass Sie nur Zeit haben, zwei dieser Fragen im Post-Session Interview zu stellen. Welche eine der folgenden Antworten ist richtig?

- A - Stellen Sie Frage 1 und 2
- B - Stellen Sie Frage 2 und 3
- C - Stellen Sie Frage 2 und 4
- D - Stellen Sie Frage 3 und 4
- E - Stellen Sie Frage 4 und 5
- F - Stellen Sie Frage 4 und 6

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 25

3 richtige Antworten

4 Punkte

LO 3.3.2(U)

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

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

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

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 26

1 richtige Antwort

2 Punkte

LO 3.3.3(U)

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

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

- A - Sie werden benutzt, um angemessene Usability-Testaufgaben für den nächsten Usability-Test des interaktiven Systems zu schreiben
- B - Sie können als Abschnittsüberschriften im Usability-Testbericht benutzt werden
- C - Sie werden benutzt, um Befunde zu priorisieren
- D - Sie werden benutzt, um Beschreibungen desselben Usability-Problems zu kombinieren
- E - Sie werden als Untertitel in der Zusammenfassung des Usability-Testberichts benutzt
- F - Sie werden einzig dazu benutzt, eine bessere Übersicht der Befunde an der Wand zu erhalten

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 27

1 richtige Antwort

4 Punkte

LO 3.3.4(A)

Welche eine der folgenden Optionen ist aus Gründen der Effizienz bei der Analyse von Usability-Befunden eines Usability-Tests NICHT zulässig?

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

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 28

1 richtige Antwort

2 Punkte

LO 3.3.6(A)

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

- A - Interessenvertreter erwarten Empfehlungen vom Kommunikator
- B - Die Lösung ist offensichtlich
- C - Der Kommunikator kennt die Interessenvertreter gut genug, um darauf zu vertrauen, dass sie keine Hilfe benötigen
- D - Der Kommunikator ist nicht ausreichend mit allen Randbedingungen vertraut (technische, geschäftliche, rechtliche, politische)
- E - Dem Kommunikator fehlt das Selbstvertrauen, dass seine Empfehlung eine gute Empfehlung ist
- F - Das Problem hat eine so große Reichweite, dass der Kommunikator die Lösung nicht in ein paar Sätzen beschreiben kann

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 29	1 richtige Antwort	2 Punkte	LO 3.4.1(U)
Welche eine der folgenden Rollen in einem Usability-Test ist verantwortlich für die Moderation einer KJ-Sitzung?			
A - Der Gastgeber			
B - Der Moderator			
C - Der Beobachter			
D - Der Usability-Testteilnehmer			
E - Der Kommunikator			
F - Der Protokollant			

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 30

1 richtige Antwort

2 Punkte

LO 3.4.2(U)

John ist als Administrator für den Usability-Test der Website einer Versicherungsgesellschaft zuständig.

Welche eine der folgenden Aufgaben fällt NICHT in seinen Verantwortungsbereich als Administrator?

- A - Verwalten von Testteilnehmern
- B - Sicherstellen, dass die Testteilnehmer ihr Incentive erhalten
- C - Briefing der Testteilnehmer durchführen
- D - Terminplanung von Testsitzungen
- E - Kommunikation mit den Testteilnehmern vor der Usability-Testsitzung
- F - Kommunikation mit den Testteilnehmern nach der Usability-Testsitzung

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 31

1 richtige Antwort

4 Punkte

LO 3.5.1(U)

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

1. Ich habe ein Budget, das es mir erlaubt 30 Testteilnehmer zu testen, die diese Waschmaschine nie zuvor benutzt haben, die aber mit anderen Waschmaschinen vertraut sind
2. Ich plane, die Bearbeitungszeit, die Erfolgsrate, die Misserfolgsrate und die Desasterrate zu messen und zu berichten
3. Zusätzlich zu den Messungen plane ich, die wichtigsten qualitativen Befunde zu berichten
4. Ich plane, das Konfidenzintervall für die Bearbeitungszeit der Aufgabe zu berichten
5. Jede Testsitzung wird ungefähr 30 Minuten dauern. Die Testteilnehmer werden gebeten, Waschmittel und andere Verbrauchsmittel einzufüllen, die Maschine zu befüllen und in einzelnen Aufgaben verschiedene Programme zu starten, sowie die Maschine wieder zu entladen

Welcher eine der folgenden Kommentare zu Pauls Plänen ist korrekt?

- A - Die Anzahl der Testteilnehmer ist zu gering, um den Ergebnissen mit annehmbarer Sicherheit vertrauen zu können. Teste mindestens 50 Testteilnehmer
- B - Paul sollte über die Bearbeitungsrate und die Erfolgszeit berichten
- C - Paul sollte die maximale und die minimale Bearbeitungszeit berichten.
- D - Teilnehmer sollten im Gebrauch der Waschmaschine geschult werden, bevor der Test beginnt; bitte die Testteilnehmer wenigstens, zu Beginn des Usability-Tests die Gebrauchsanweisung zu lesen
- E - Qualitative Befunde aus einem quantitativen Test sind nicht valide
- F - Alle Vorschläge von Paul machen einen guten Eindruck

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

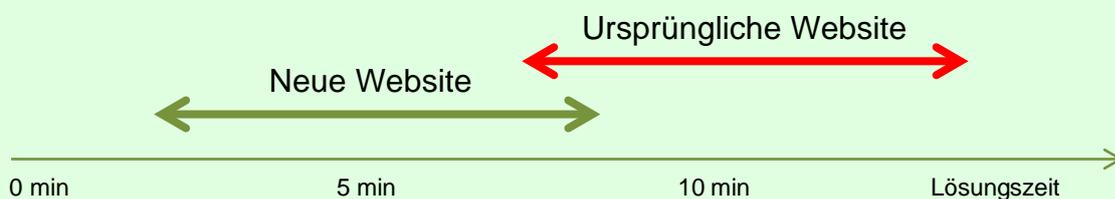
Frage 32

1 richtige Antwort

2 Punkte

LO 3.5.3(U)

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



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

- A - Ja, weil die durchschnittliche Bearbeitungszeit für das neue System deutlich kleiner ist, als für das Ursprungssystem
- B - Ja, weil die Bearbeitungszeiten für das neue System deutlich niedriger liegen, als für das Ursprungssystem
- C - Ja, weil die Überlappung zwischen beiden Intervallen vernachlässigbar ist
- D - Ja. Die beiden Intervalle überlappen um genau 10%, so dass mit 90%iger Gewissheit das neue System besser ist, als das Ursprungssystem
- E - Nein, weil die beiden Intervalle überlappen
- F - Nein. Die neue Website ist definitive nicht besser als die ursprüngliche Website, weil die beiden Konfidenzintervalle überlappen

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 33

2 richtige Antworten

2 Punkte

LO 3.6.1(U)

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

- A - Kein Moderator
- B - Die Rollen des Moderators, Protokollanten und des Administrators werden von einer Person ausgeführt
- C - Der Test ist auf fünf Testteilnehmer begrenzt
- D - Der Test ist auf einen oder zwei Testteilnehmer begrenzt
- E - Nutze ein Discount Usability-Labor
- F - Keine Incentives (Geschenke)

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 34

1 richtige Antwort

2 Punkte

LO 3.6.5(K)

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

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

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 35

1 richtige Antwort

2 Punkte

LO 3.7.2(U)

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

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

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

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 36

1 richtige Antwort

2 Punkte

LO 3.8.1(U)

Welche eine der folgenden Antwortmöglichkeiten bezüglich der Geheimhaltungserklärung ist richtig?

- A - Die im Englischen gebräuchliche Abkürzung für Geheimhaltungserklärung ist NDRD und steht für „Non-Disclosure Research Declaration“
- B - Die Geheimhaltungserklärung ist eine Vereinbarung, die vom Testteilnehmer und vom Moderator unterzeichnet wird
- C - Die Geheimhaltungserklärung beschreibt unter anderem, wer die Daten sammelt, welche Daten warum gesammelt werden und wie lange diese gespeichert werden
- D - In der Geheimhaltungserklärung wird die Verwendung von Informationen über eine bestimmte Person oder von Informationen, die zur Identifizierung einer bestimmten Person verwendet werden können, offengelegt
- E - Wenn eine Geheimhaltungserklärung verwendet wird, ist die Verwendung einer datenschutzrechtlichen Einwilligungserklärung nach Inkennnissetzung nicht erforderlich
- F - Die Geheimhaltungserklärung erlaubt es der Organisation des Moderators, alle Ideen zu verwenden, die die Testteilnehmer in den Sitzungen äußern

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 37

1 richtige Antwort

2 Punkte

LO 3.8.2(K)

Welche der folgenden Antwortmöglichkeiten bezüglich der datenschutzrechtlichen Einwilligungserklärung ist NICHT richtig?

Die datenschutzrechtliche Einwilligungserklärung beschreibt:

- A - Die Rechte des Testteilnehmers in Bezug auf Datenschutz und Information
- B - Wie Testteilnehmer diese Rechte wahrnehmen können, z.B. Name und Kontaktinformationen des Moderators
- C - Welche Daten gesammelt werden und warum
- D - Wer Zugriff auf die Daten hat
- E - Wer die Daten sammelt
- F - Wo die Daten gespeichert werden

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 38

2 richtige Antworten

2 Punkte

LO 4.0.3(U)

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

- | | | | | | | | |
|-----|---------------------------|-----------------|----------------------|----------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| A - | Stimme überhaupt nicht zu | Stimme nicht zu | Weder noch | Stimme zu | Stimme voll zu | Kann ich nicht beantworten | |
| B - | Stimme überhaupt nicht zu | Stimme nicht zu | Stimme zu | Stimme voll zu | Kann ich nicht beantworten | | |
| C - | Stimme überhaupt nicht zu | Stimme nicht zu | Weder noch | Stimme zu | Stimme voll zu | | |
| D - | Stimme überhaupt nicht zu | Stimme nicht zu | Stimme zu | Stimme voll zu | | | |
| E - | Stimme überhaupt nicht zu | Stimme nicht zu | Stimme eher nicht zu | Weder noch | Stimme eher zu | Stimme voll zu | Kann ich nicht beantworten |
| F - | Stimme überhaupt nicht zu | Stimme nicht zu | Stimme eher nicht zu | Weder noch | Stimme eher zu | Stimme voll zu | |

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 39

1 richtige Antwort

2 Punkte

LO 4.0.5(U)

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

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

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage 40

1 richtige Antwort

2 Punkte

LO 4.2.1(U)

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

- A - UMUX bedeutet „Usability Measurement of Usability Experience“
- B - UMUX-LITE umfasst vier Fragen
- C - SUS umfasst zehn Fragen
- D - SUS bedeutet System-User Satisfaction
- E - UMUX-LITE wird bei der Evaluierung verschiedenster interaktiver Systeme regelmäßig eingesetzt
- F - UMUX-LITE Fragen werden mit einer 4-Punkte-Skala beantwortet: Stimme gar nicht zu, stimme eher nicht zu, stimme eher zu, stimme voll zu

Ende der 40 Testfragen

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

8 Theoretische Prüfung – Antworten auf die Testfragen

Die Erläuterungen beziehen sich auf die Absätze bei der Definition im Curriculum. Beispiel: "Erläuterung 2" bezieht sich auf den zweiten Absatz nach der Definition.

Frage	Antwort	Anmerkungen
1	B	Siehe "Usability-Inspektion." 1 Falsch: Benutzer können Evaluatoren sein 2 Falsch: Cognitive Walkthroughs verwenden keine Heuristiken 3 Falsch: Keine Daten, die dies unterstützen 4 Falsch: Usability-Inspektionen können nicht mit Benutzern getestet werden
2	A	Siehe "Auswahl einer Usability-Evaluierungsmethode", 2. Kriterium Die Beschreibung weist darauf hin, dass Applyance eine geringe Usability-Reife hat.
3	E	Siehe „Qualität einer Usability-Evaluierung“, Erläuterung 5
4	D	Siehe den Überblick über die Schritte einer Inspektion in Abschnitt 2.0
5	B	Siehe "Übereinstimmung zwischen System und realer Welt " Ein wichtiger Aspekt dieser Heuristik ist die Verwendung der Sprache des Benutzers
6	D	Siehe "Heuristik", Erläuterung 3 B und F sind beide richtig, auch wenn sie sich recht ähnlich sind.
7	C	A Falsch. In der Aussage geht es um die Versicherungsbedingungen, nicht um die Verständlichkeit der Versicherungsbedingungen. B Falsch. Heuristiken werden in der Definition des Cognitive Walkthrough nicht erwähnt. C Richtig. Siehe "Cognitive Walkthrough", Erläuterung 2. D Falsch. Cognitive Walkthroughs sind eine Variante von Inspektionen, die von einem oder mehreren Evaluatoren durchgeführt werden. E Falsch. Usability-Befunde von Usability-Tests werden in der Definition des Cognitive Walkthrough nicht erwähnt F Falsch. Siehe "Inspektionsbericht", Erläuterung 4

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage	Antwort	Anmerkungen
8	B+D	<p>A Siehe „Usability-Inspektion“, Erläuterung 1</p> <p>B Richtig gemäß der Definition der heuristischen Evaluierung</p> <p>C Eine solche Einschränkung wird bei der "Heuristischen Evaluierung" oder "Cognitive Walkthrough" nicht erwähnt</p> <p>D Richtig. Moderatoren werden beim Usability-Test eingesetzt.</p> <p>E Die 3 Fragen sind keine Heuristiken.</p> <p>F Siehe "Cognitive Walkthrough", Erläuterung 2</p>
9	B	<p>A Siehe „Briefing“, Checkliste, Punkt 7</p> <p>B Richtig. Siehe „Briefing“, Checkliste, Punkt 3+5</p> <p>C „Lautes Denken“ ist für das Interview nicht relevant.</p> <p>D Siehe „Usability-Testsitzung“, Erläuterung 3</p> <p>E Siehe „Briefing“, Erläuterung 3. Die Geheimhaltungserklärung muss vor oder gleich zu Beginn der Usability-Testsitzung unterzeichnet werden.</p> <p>F Siehe „Usability-Testsitzung“, Erläuterung 3</p>
10	E	<p>A+B+C sind falsch, weil die Daten auf einem qualitativen Ansatz beruhen. Das Curriculum definiert einen quantitativen Usability-Test als "Eine Usability-Evaluierung, die darauf abzielt, Daten für die Effektivität und Effizienz eines interaktiven Systems zu erhalten."</p> <p>Antworten A+B+C wären akzeptabel gewesen, wäre das Wort "quantitativ" anstelle von „qualitativ“ verwendet worden. In jedem Fall kann nicht empfohlen werden, einfach nur Usability-Probleme zu zählen, unabhängig davon, wie schwerwiegend sie sind.</p> <p>D ist falsch, weil die Anzahl der Teilnehmer zu gering ist.</p> <p>F ist nicht richtig, weil lautes Denken verwendet wird.</p>
11	C	<p>A könnte zwar auch im Usability-Testplan vorkommen, aber C ist wichtiger als A.</p> <p>C ist bei "Usability-Testplan" aufgelistet (Erläuterung 3); A hingegen nicht.</p> <p>B gehört in das Usability-Testskript.</p>
12	A	<p>Siehe „Anzahl von Testteilnehmern“, Erläuterung 3</p> <p>Bei D, E und F geht es um qualitative Usability-Tests.</p>
13	A+F	Siehe „Usability-Testskript“
14	B+F	<p>Siehe "Bestätigung für den Testteilnehmer".</p> <p>A, C, D und E sind richtig gemäß Erläuterung 1.</p> <p>B Falsch gemäß Erläuterung 2.</p> <p>F Falsch, weil diese Informationen nicht offengelegt werden dürfen, bevor die Geheimhaltungserklärung unterzeichnet wurde.</p>

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage	Antwort	Anmerkungen
15	D	D Richtig gemäß „Pilot-Usability-Testsitzung“ Erläuterung 4.
16	F	Siehe „Usability-Testsitzung“, Erläuterung 3
17	A+C	Siehe „Usability-Labor“, Erläuterung 1. B Falsch, weil ein Einwegspiegel nicht unbedingt erforderlich ist.
18	B+F	A+C+D+E Siehe „Vorbereitung einer Usability-Testsitzung“ B gehört zum Schreiben der Usability-Testaufgaben F Siehe „Rekrutierung“, Erläuterung 4
19	C	Siehe „Briefing“, Erläuterung 1. C steht im Konflikt mit Erläuterung 2; es ist weder erforderlich noch effizient.
20	F	A, C, D und E sind nicht Teil von „Interview des Testteilnehmers“, Erläuterung 1, Punkt 3. E ist weniger wertvoll, weil die Antwort eine Meinungsäußerung ist. F Richtig gemäß „Interview des Testteilnehmers“, Erläuterung 1, Punkt 4
21	B+E	Siehe „Lautes Denken“, insbesondere Erläuterung 3
22	A+C+E	A Der Moderator redet zu viel, zum Beispiel die detaillierte Informationen zu Shostakovichs Leben C „Shostakovich ist eigentlich recht gut bekannt“ und „Das liegt daran, dass Sie einen Fehler gemacht haben“ sind abfällige Äußerungen E „Informationen über Komponisten sind auf der Website verfügbar“ ist ein Hinweis
23	C	A Falsch. Keine der Aufgaben entspricht der Definition von „Schauspieler-Aufgabe“ B Falsch. Keine der Aufgaben entspricht der Definition von „Alberne Aufgabe“ C Richtig. Aufgabe 1 enthält Hinweise: „Mittlere Wagenklasse“ und „Vollkasko-Versicherung“. Diese Begriffe werden nicht von normalen Benutzern verwendet, aber sie werden wahrscheinlich auf der Website verwendet. Siehe „Hinweis“. Aufgabe 2 ist in Ordnung. D Falsch. Aufgabe 2 ist in der Tat ergebnisoffen, aber definitionsgemäß sind offene Usability-Testaufgaben nützlich, auch wenn sie möglicherweise zusätzlichen Analyseaufwand erfordern. Siehe „Offene Usability-Testaufgabe.“ E+F Falsch. Diese Informationen sollten in einer offenen Aufgabe nicht enthalten sein.

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage	Antwort	Anmerkungen
24	A	Siehe "Debriefing," Erläuterung 3; hier sind nur Frage 1 und 2 gelistet. Die anderen Fragen sind weniger relevant; siehe Erläuterung 7.
25	B+C+F	Siehe „Usability-Befunde „verkaufen““ und „Einbeziehung von Interessenvertretern“ A+D Falsch. Dies sind Versuche, die Probleme auf die Entwickler zu schieben; es gibt keinen Hinweis darauf, dass Paul ernsthaft versucht hat, die Organisation von der Usability zu überzeugen. E Falsch. Siehe „Video-Zusammenfassung“, Erläuterung 2.
26	B	Siehe "KJ-Methode", Schritt 7.
27	A	Reviews von Videoaufzeichnungen geben einen gewissen Einblick, aber sie sind nicht effizient. Siehe „Analyse von Usability-Befunden“ und „Retrospektives Wiedererinnern“, Erläuterung 1.
28	A	Siehe „Empfehlung zur Verbesserung“. A ist Erläuterung 1, Aufzählungspunkt 2 B+C+D+E+F sind wichtige Argumente gegen die Aufnahme von Empfehlungen.
29	E	Siehe „Kommunikator“.
30	C	Siehe „Administrator“. C wird vom Moderator als Teil des Briefings durchgeführt.
31	F	A Falsch. Siehe „Konfidenzintervall“, Erläuterung 4 B Falsch. „Aufgabenerfüllungsrate“ und „Erfolgszeit“ sind im Curriculum nicht definiert. C Falsch. Gemäß "Bearbeitungszeit", Erläuterung 3, sollte die mittlere Bearbeitungszeit berichtet werden, nicht die minimale und maximale Bearbeitungszeit. D Falsch. Dies würde eine unrealistische Situation schaffen, da die Benutzer normalerweise nicht geschult sind. E Falsch. Siehe „Quantitativer Usability-Test“, Erläuterung 11
32	E	Siehe „Konfidenzintervall“, Erläuterung 6, Aufzählungspunkt 3 und 4 sowie Abbildung 4 und 5.
33	B+C	A Falsch. Ein Usability-Test ohne Moderator ist ein unmoderierter Usability-Test, kein Discount Usability-Test. D Falsch. Siehe „Discount Usability-Test“, Erläuterung 1, Aufzählungspunkt 3. Ein Usability-Test mit 1-2 Teilnehmern ist ein RITE. E Falsch. Das Konzept eines „Discount Usability-Labors“ gibt es nicht. F Falsch. Siehe „Rekrutierung“, Erläuterung 4

CPUX-UT Öffentliche Testfragen (zu Übungszwecken)

Frage	Antwort	Anmerkungen
34	D	Siehe „Eye Tracking“. A+B+C+E+F sind in der Definition gelistet, Erläuterung 1, 2 und 4. D Falsch gemäß Erläuterung 3.
35	A	Siehe „Ethikregeln für Usability-Tests“, insbesondere Erläuterung 4, Punkt 1 und 3, sowie „Briefing“, Erläuterung 1, Aufzählungspunkt 7
36	F	Siehe „Geheimhaltungs- und Freigabeerklärung“. A Falsch. Siehe Definition B Falsch. Siehe Erläuterung 3 C Falsch. Dies ist Teil der Datenschutzerklärung. D Falsch. Dies ist Teil der Datenschutzerklärung. E Falsch. Geheimhaltungs- und Freigabeerklärung und die Einwilligung nach Inkenntnissetzung dienen unterschiedlichen Zwecken und sind unabhängig voneinander. F Richtig. Siehe Erläuterung 2
37	F	Siehe „Datenschutzerklärung“, Erläuterung 2. Antwort A, B, C, D und E sind aufgelistet, Antwort. F nicht.
38	A+E	C, D und F: Falsch, weil "Kann ich nicht beantworten" nicht enthalten ist. B und D haben eine gerade Anzahl von Stufen, wovon in "Quantitative Benutzerbefragung", Erläuterung 5, abgeraten wird. "Kann ich nicht beantworten" wird nicht als Stufe betrachtet.
39	D	A, B, C, E und F: Richtige Aussagen gemäß „Fragebogen“, Erläuterung 1 und 2. D Richtig. Dies ist eine falsche Aussage, da die ersten Fragen in einem Fragebogen dem Verständnis der Teilnehmer der Benutzerbefragung über den Zweck des Fragebogens entsprechen müssen. Siehe „Fragebogen“, Erläuterung 1, Aufzählungspunkt 5.
40	C	Siehe „SUS“ und „UMUX-LITE“

9 Wichtige Änderungen gegenüber vorhergehenden Versionen

Datum, Version	Änderung
09-02-2017, Version 2.07	Vollständige Überarbeitung. Erste Version mit Multiple-Choice Fragen. Frühere Versionen hatten Aufgaben mit Freitext-Antworten.
19-03-2019, Version 3.01	Die Änderungen in dieser und den folgenden Versionen sind die gleichen wie im englischen Fragensatz. Die Änderungen sind im Dokument <i>CPUX-UT Public Test Questions</i> aufgeführt.