

RealValidExam



Try before you buy

Download a free sample of any of our exam questions and answers

- ✓ 24/7 customer support, Secure shopping site
- ✓ Free One year updates to match real exam scenarios
- ✓ If you failed your exam after buying our products we will refund the full amount back to you.

Choose an exam to sample

Select a vendor... ▼

Select an exam... ▼

Your email address

 Download Now



QUALITY AND VALUE

RealValidExam Practice Exams are written to the highest standards of technical accuracy, using only certified subject matter experts and published authors for development - no all dumps.



TESTED AND APPROVED

We are committed to the process of vendor and third party approvals. We believe professionals and executives alike deserve the confidence of quality coverage these authorizations provide. anEdison



EASY TO PASS

If you prepare for the exams using our RealValidExam testing engine, It is easy to succeed for all certifications in the first attempt. You don't have to deal with all dumps or any free torrent / rapidshare all stuff.



TRY BEFORE BUY

RealValidExam offers free demo of each product. You can check out the interface, question quality and usability of our practice exams before you decide to buy.

<http://www.realvalidexam.com>

100% real and valid exam dumps can ensure you pass at the first attempt

Exam : **CPUX-F-Deutsch**

Title : UXQB Certified
Professional for Usability
and User Experience -
Foundation Level (CPUX-F
Deutsch Version)

Vendor : ISQI

Version : DEMO

QUESTION NO: 1

Welche der folgenden Ergebnisse werden während der Aktivität „ENTWURF DER ENTWÜRFE GEGEN NUTZERANFORDERUNGEN BEWERTEN“ erstellt?

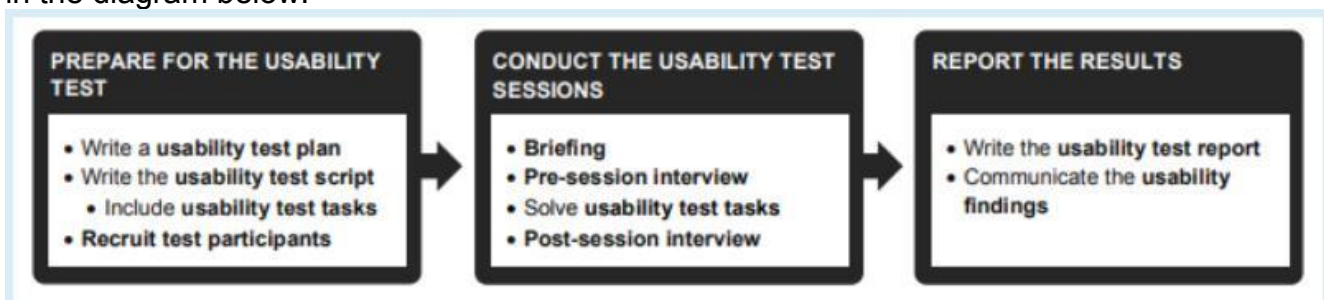
- A. Benutzererfahrungsprojektplan
- B. Bewertungsberichte
- C. Stilrichtlinie
- D. Benutzeranforderungen
- E. Benutzeranforderungen
- F. User Journey Maps

Answer: B

Explanation

The purpose of a usability evaluation is to determine whether or not an interactive system, or a prototype of an interactive system, meets the user requirements and applicable dialogue principles, heuristics and user interface guidelines. This curriculum addresses three forms of usability evaluation: usability test, usability inspection and user survey. In usability tests and user surveys, users are involved in the usability evaluation, while usability inspections are carried out solely by user experience professionals.

A usability test shows what representative users are able to accomplish with the interactive system when they carry out representative tasks. Eliciting personal opinions from users, or discussing them, is not part of a usability test. The main activities in a usability test are shown in the diagram below:

**QUESTION NO: 2**

16. Welche zwei der folgenden Aussagen beziehen sich auf die Benutzererfahrung einer Bahnreise-Website, aber nicht auf deren Benutzerfreundlichkeit:

- A. Über dem Text erscheinen regelmäßig Popups, die die Benutzer verärgern und frustrieren
- B. Benutzer erwähnen häufig, dass ihnen das Layout der Website gefällt
- C. Wenn eine Sitzung abläuft, erfährt der Benutzer dies nicht, bis er alle seine Kontakt- und Zahlungsinformationen übermittelt hat. Dann müssen sie wieder von vorne anfangen
- D. Der Datenstreifen auf Tickets, die auf der Website gekauft wurden, kann nicht von Maschinen an den Ticketschranken gelesen werden, was die Kunden dazu zwingt, sich anzustellen, um ihr Ticket manuell überprüfen zu lassen
- E. Online gekaufte Tickets müssen nicht ausgedruckt werden. Benutzer können ihre Bestätigungs-E-Mails an der Ticketschranke scannen - dies nimmt Benutzern, die Angst haben, ihre Tickets zu verlieren, die Sorge
- F. Die Website wurde nicht für Mobiltelefone optimiert, und Benutzer sind frustriert und verärgert, wenn sie versuchen, Textfelder auszufüllen

Answer: A B

QUESTION NO: 3

VisitDenmark plant eine App, mit der Besucher nach Attraktionen, Veranstaltungen und Restaurants in Dänemark suchen können.

Welche zwei der folgenden Äußerungen eines Interviewers während eines Interviews zur neuen App entsprechen dem Meister-Lehrling-Prinzip?

A. Befragter: „Manchmal sind die Öffnungszeiten von Attraktionen nicht aktuell“ Interviewer: „Darüber sprechen wir gleich. Zuerst möchte ich mehr über die Arten von Attraktionen erfahren, die Sie interessieren.“

B. Interviewte: „Es wäre schön, wenn mir die App Videos von vergangenen Musikfestivals zeigen könnte“ Interviewer:

!Ich [...] wirklich? Was erwartest du von einem Musikfestival?"

C. Befragter: "Ich mag Restaurantkritiken, aber ich lese sie immer sorgfältig, um herauszufinden, ob sie gefälscht sind." Interviewer: "Können Sie erklären, was Sie mit ‚fake‘ meinen?"

D. Befragter: „Ich interessiere mich sehr für Design, deshalb hätte ich gerne einen Überblick über Museen und Geschäfte, die zeitgenössisches Design zeigen.“ Interviewer: „Können Sie mir ein Beispiel für ein Museum und einen Laden nennen, das Ihnen gefallen hat? "

E. Befragter: "Manchmal ist der französische Text etwas albern. Er ist eindeutig von jemandem geschrieben...:1 Interviewer unterbricht: "Sollten da mehr Bilder sein?"

F. Befragter: „Normalerweise bevorzuge ich ruhige Restaurants, weil ich dort verstehen kann, was die Leute in meiner Gruppe sagen.“ Interviewer: ::Ja. Ich stimme dem zu. Lass es mich notieren. Ich liebe Restaurants wie i;Rolighedden" ("Stille") in Kopenhagen, das wirklich sehr ruhig ist."

Answer: C D

Explanation

During a contextual interview, the interviewer treats the interviewee as the master while the interviewee is the humble apprentice (master-apprentice model). The interviewer asks because they sincerely want to learn -not because they want to demonstrate their knowledge. The interviewer should use open and neutral interview questions rather than closed and leading questions to avoid biasing the interviewee

QUESTION NO: 4

Welche zwei der folgenden Personen gelten als Stakeholder, aber NICHT als Nutzer einer Autovermietungswebsite?

A. Ein Trainer, der den Mitarbeitern eines Callcenters beibringt, wie man die Autovermietungswebsite nutzt

B. Ein Call-Center-Mitarbeiter, der die Autovermietungswebsite verwendet, um im Auftrag eines Kunden Autos zu reservieren

C. Ein Designer, der für das Design der Benutzeroberfläche der Autovermietungs-Website verantwortlich ist *

D. Ein Kontoadministrator, der eine E-Mail-Rechnung für eine Reservierung von der Autovermietungswebsite erhält

- E. Ein Kunde, der einen Callcenter-Mitarbeiter kontaktiert und ihn bittet, auf der Autovermietungs-Website ein Auto für ihn zu reservieren
- F. Ein Marketingleiter, der auf der Autoreservierungs-Website eine Werbeaktion „10 % Rabatt auf die Autoversicherung“ für alle Benutzer durchführt, die ein Auto direkt über die Website reservieren

Answer: C F

Explanation

Stakeholders may or may not be users. Stakeholders are not considered to be users if they are affected by an interactive system but don't interact with it or use its output.

Examples of stakeholders who are not users:

1. The non-technical managers of a team of technical users.
2. People affected by the noise produced by an interactive system.
3. Marketers affected by the impact of the use of the interactive system on the brand.

Examples:

1. A customer (user) uses a car reservation website to make a reservation - The customer is a primary user of the system.
2. A customer (user) calls the reservation centre where a customer service representative uses the same system to make the reservation for them -The customer is an indirect user of the system.

QUESTION NO: 5

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

- A. Präsentieren Sie die Idee des neuen Geldautomaten repräsentativen Bankkunden
- B. Befragen Sie Bankangestellte an vorderster Front
- C. Befragen Sie Benutzer eines aktuellen Geldautomaten
- D. Beobachten Sie Benutzer, während sie einen aktuellen Geldautomaten benutzen
- E. Führen Sie Usability-Tests mit Geldautomaten von Wettbewerbern durch
- F. Führen Sie Fokusgruppen zu den Benutzeranforderungen für zukünftige Geldautomaten durch

Answer: A

QUESTION NO: 6

10. Füllen Sie die Lücke aus:

Ein _____ ist eine Darstellung des gesamten oder eines Teils eines interaktiven Systems, das, obwohl es in gewisser Weise eingeschränkt ist, für die Analyse, das Design und die Bewertung der Benutzerfreundlichkeit verwendet werden kann.

Answer:

1. prototype

QUESTION NO: 7

Welche der folgenden Aussagen beschreibt am besten den Zweck eines Storyboards?

- A. Um eine sehr frühe greifbare Grundlage für Diskussionen darüber zu schaffen, wie das zukünftige interaktive System für den Benutzer aussehen könnte, bevor Prototypen gebaut

werden

- B.** Um ein tiefes Verständnis des Nutzungskontextes, der Benutzerbedürfnisse und der Benutzeranforderungen zu erlangen
- C.** Um zu identifizieren, wo Begegnungen zwischen dem Benutzer und dem interaktiven System stattfinden
- D.** Um Usability-Testteilnehmer anzuleiten, die während eines Usability-Tests stecken bleiben
- E.** Um wichtige Informationen über Benutzer, die während Beobachtungen und Interviews gesammelt wurden, auf populäre und effiziente Weise an interessierte Stakeholder weiterzugeben
- F.** Um Informationen über Benutzer, Ziele, Aufgaben, Ressourcen und Umgebungen zu sammeln - das heißt, wie die Dinge derzeit erledigt werden

Answer: A

QUESTION NO: 8

„Das Niveau des Verständnisses und der Umsetzung eines systematischen menschenzentrierten Gestaltungsprozesses innerhalb einer Organisation“ ist:

- A.** LeanUX
- B.** Usability-Reifegrad
- C.** Humanzentriertes Design
- D.** Wirksamkeit
- E.** Zufriedenheit
- F.** Zugänglichkeit

Answer: B

QUESTION NO: 9

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

- A.** Rachel besucht die Autovermietungs-Website, um einen Kleinwagen zu mieten, damit sie von Reading nach Keswick fahren kann, um ihren Bruder zu besuchen. Sie vergleicht die verfügbaren Autos für die Daten, an denen sie reisen möchte, und wählt das aus, das ihr am besten gefällt. Sie reserviert das Auto zur Abholung am Abend des Tages vor ihrer Reise.
- B.** Rachel besucht die Autovermietungswebsite, um einen Kleinwagen zu mieten, damit sie von Reading nach Keswick fahren kann, um ihren Bruder zu besuchen. Es ist unklar, ob die Autos, die sie in Betracht zieht, für die Daten verfügbar sind, an denen sie reisen möchte. Rachel sucht nach einer Telefonnummer, um mit jemandem bei der Autovermietung zu sprechen, aber sie kann nur einen Web-Chat-Dienst finden, der derzeit offline ist. Frustriert verlässt Rachel die Website und sucht nach einer alternativen Autovermietung.
- C.** Legen Sie die gewünschte Abfahrtszeit fest; 2. Ermittlung der Kosten für jedes verfügbare Fahrzeug; 3. Wählen Sie ein Fahrzeug (basierend auf Kostengröße, persönlichen Vorlieben); 4. Reservieren Sie das Auto; 5. Holen Sie das Auto ab.
- D.** Bei der Anmietung eines Autos müssen Kunden wissen, welche Autos für die von ihnen gewählten Daten verfügbar sind, damit sie ihre Reise pünktlich beenden können.
- E.** Bei der Anmietung eines Autos müssen Kunden die gewünschten Daten auswählen

können, damit die Website die verfügbaren Autos anzeigen kann.

F. Rachel lebt in einem Dorf außerhalb von Reading. Sie fährt Auto, besitzt aber kein Auto, da ihr Dorf gute öffentliche Verkehrsverbindungen zur nächsten Stadt hat, wo sie arbeitet, und sie findet den Bus bequem und günstig. Rachel besucht gelegentlich ihren Bruder in Keswick für das Wochenende. Diese Fahrt mit dem Zug ist ihr zu teuer und der Bus dauert zu lange, deshalb mietet sie meist ein Auto.

Answer: A B

Explanation

Answer C is less correct than answer A and B because it is not narrative and because it is not about a specific user - that is, a persona. Answer F describes a persona; it is not narrative.

QUESTION NO: 10

Ihr Team ist bereit, eine neue Autovermietungswebsite zu starten. Aus Zeitgründen hatten Sie keine Zeit, Usability-Tests der Website während des Entwurfs durchzuführen. Ihr Vorgesetzter bittet Sie nun, einen Usability-Test durchzuführen.

Ihre Teammitglieder stehen der Usability skeptisch gegenüber.

Wenn wir davon ausgehen, dass es keine größeren Budgetbeschränkungen gibt, welche der folgenden Maßnahmen wäre für das Projekt am vorteilhaftesten?

A. Führen Sie einen Usability-Test mit 20 repräsentativen Benutzern durch. Laden Sie Teammitglieder ein, Testsitzungen zu beobachten

B. Führen Sie einen Usability-Test mit 5 repräsentativen Benutzern durch. Beheben Sie alle Usability-Probleme, bevor Sie einen weiteren Usability-Test mit 5 verschiedenen repräsentativen Benutzern durchführen. Laden Sie Teammitglieder ein, Testsitzungen zu beobachten

C. Führen Sie eine Fokusgruppe mit 10 repräsentativen Benutzern durch, in der die neue Website vorgestellt und diskutiert wird.

Laden Sie Teammitglieder ein, die Fokusgruppe zu beobachten

D. Führen Sie eine Fokusgruppe mit 4 repräsentativen Nutzern durch, in der die neue Website vorgestellt und diskutiert wird.

Laden Sie Teammitglieder ein, die Fokusgruppe zu beobachten

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 heuristische Bewertung der Website durch

Answer: B

Explanation

Answer B is better than answer A.

If you have the resources to usability test with 20 users, start by testing with for example 5 users, then correct the most critical problems and test again with another 5 users.

Answer F is not optimal because Tour team members are sceptical towards usability."