

Gedächtnisprotokoll

Designing Interactive Systems I + II, HCI Design Patterns

Prüfer: Prof. Borchers

Prüfung: Magisterprüfung Technik-Kommunikation

Fächer: Designing Interactive Systems I + II, HCI Design Patterns

Datum: 18.12.2006

Dauer: ca. 45 Minuten

Note: 1.3

Prof. Borchers hat die Reihenfolge der Fächer fest gelegt.

Da die Prüfung jetzt schon 1,5 Jahre zurück liegt, kann ich leider nur stichwortartig die Fragen wiedergeben.

Designing Interactive Systems I:

Malen Sie das CMN-Modell mal auf.

Aufgemalt.

Erklären Sie das mal am Beispiel Videoframe-Rate.

Erklärt.

Warum werden mehr Frames als nötig gemacht?

Weil die CMN-Zahlen nur Durchschnittswerte sind. Da jeder Mensch anders ist, ändern sich die Zahlen, ein Film soll aber noch von dem aufmerksamsten Menschen der Welt flüssig ablaufend gesehen werden.

Was ist Fitts Law und wozu braucht man das?

Erklärt.

Wie kann man das grafisch darstellen?

Logarithmische Kurve.

Designing Interactive Systems II:

Was war der Starfire?

Erklärt.

Was ist auch heute noch unmöglich umzusetzen?

Z. B. die Art, wie Videos bearbeitet wurden.

Was ist mit UbiComp gemeint?

Erklärt.

Was sind die PARK Devices?

Tabs, Pads und Boards erklärt.

Was ist davon heute möglich, was noch nicht?

<Da habe ich munter alles erzählt, was mir eingefallen ist, leider weiß ich davon heute nichts mehr.>

Zeichnen Sie doch mal den Design Space von einem Tablet ein.

Eingezeichnet.

Warum haben Sie die Kreise so weit rechts gezeichnet?

Weil die Auflösung beliebig genau sein kann.

Malen Sie die X-Architektur auf und erklären Sie sie.

Aufgemalt. Dabei Xlib, XtIntrinsics, Widget Set erklärt. Erwähnt, dass es mehrere Server geben kann und das dann auch erklärt.

Warum sind die Schichten als Stufen abgebildet?

Weil die oberste Schicht (die Application) auf alle anderen Schichten zugreift.

Erklären Sie Responsiveness am Beispiel des Netzwerkicons

<Ich weiß leider nicht mehr worum genau es da ging.>

Was ist grafisch das Besondere an MacOS X?

Es wird auf der Grafikkarte gerendert, allerdings wird das bei Windows Vista auch so gemacht.

Erwähnt, dass verschiedene Widgetsets unterstützt werden.

Vector, Delegates, Protocols und Categories erklärt.

HCI Design Patterns

Was ist der EventHeap bei IStuff?

Architektur erklärt.

Erklären Sie die Basispatterns von Tidwell anhand meines kleinen Minicomputers.

<Alle 4 Patterns ließen sich irgendwie daran auffinden, allerdings weiß ich leider nicht mehr so genau wie und wo.>

Ich übernehme keine Gewähr für Vollständigkeit und Korrektheit. Das Gespräch ist sehr komprimiert wiedergegeben.

Prof. Borchers war sehr nett. Wenn ich mal etwas nicht sofort wusste, hat er versucht mich auf den richtigen Weg zu leiten. Insgesamt denke ich, dass Prof. Borchers sehr fair benotet hat. Er war beeindruckt von meinem umfangreichen technischen Wissen und hat positiv herausgestellt, dass ich nicht versucht habe, mich irgendwie darum zu drücken, was er bei Technischen Redakteuren wohl schon häufiger beobachtet hat.

Wenn man also gut vorbereitet in die Prüfung geht und auch die technischen Details beherrscht, bekommt man auch eine entsprechende Note.

Viel Erfolg!