Mock-Prüfung A

UXQCC Certified Professional in Software Usability with GenAI – Foundation Level

Diese Mock-Prüfung ist eine Übungsprüfung zur Vorbereitung. Sie ist NICHT die echte Zertifizierungsprüfung, folgt aber deren Regeln gemäß Prüfungsordnung: 40 Multiple-Choice-Fragen mit je vier Antwortmöglichkeiten, von denen genau eine richtig ist. Jede richtige Antwort zählt einen Punkt; es gibt keinen Punkteabzug. Bearbeitungszeit: 60 Minuten (bei Prüfung in einer Fremdsprache können 15 Minuten Zusatzzeit gewährt werden). Bestanden ab 26 von 40 Punkten (65 Prozent). Die Zusammenstellung folgt der Kapitel- und K-Stufen-Matrix der Prüfungsordnung: 30 Fragen der Stufen K1/K2 und 10 Fragen der Stufe K3; die K-Stufe ist bei jeder Frage angegeben. Empfehlung: Bearbeiten Sie Teil 1 unter Prüfungsbedingungen ohne Hilfsmittel und werten Sie erst danach mit Teil 2 aus.

Teil 1: Prüfungsfragen

Frage 1 (K1): In einem Entwicklungsteam werden die Begriffe Usability, User Experience und UX-Qualität diskutiert. Welche Zuordnung gibt die Begriffe korrekt wieder?

A) Usability bezeichnet die Geschwindigkeit eines Systems, User Experience die Fehlerfreiheit und UX-Qualität die Einhaltung des Styleguides.
B) Usability betrifft ausschließlich die Bedienung per Maus und Tastatur, während User Experience nur für mobile Anwendungen relevant ist; UX-Qualität fasst beides für Marketingzwecke zusammen.
C) Usability bezeichnet, in welchem Ausmaß bestimmte Nutzer in einem bestimmten Nutzungskontext ihre Ziele effektiv, effizient und zufriedenstellend erreichen; User Experience umfasst darüber hinaus die gesamte Nutzungserfahrung vor, während und nach der Nutzung; UX-Qualität bezeichnet die Qualität der Nutzung und Nutzungserfahrung eines Systems.
D) Usability ist der ältere Fachbegriff, der durch User Experience vollständig abgelöst wurde; UX-Qualität bezeichnet die visuelle Modernität eines Produkts.

Frage 2 (K2): Ein Scrum Team arbeitet diszipliniert: Das Backlog ist gepflegt, die Definition of Done wird eingehalten, jedes Increment wird im Sprint Review gezeigt. Nach einigen Releases beschweren sich Nutzer dennoch über unverständliche Abläufe. Welche Erklärung passt am besten?

A) Das Team hat die Scrum-Ereignisse vermutlich nicht in der vorgesehenen Reihenfolge durchgeführt, wodurch Usability-Aspekte verloren gingen.
B) Sprint Reviews sind das falsche Format für Nutzerthemen; Beschwerden wären durch zusätzliche Retrospektiven vermeidbar gewesen.
C) Die Definition of Done war zu streng und hat das Team daran gehindert, flexibel auf Nutzerbedürfnisse zu reagieren.
D) Agile Prozesse strukturieren die Arbeit, stellen aber nicht automatisch sicher, dass Nutzerziele, Nutzungskontext, Systemzustände, Fehlerfälle und Verständlichkeit inhaltlich bearbeitet und geprüft werden.

Frage 3 (K2): Ein Team beobachtet: Für ein Standard-Login-Formular liefert GenAI auf Anhieb sehr brauchbare Vorschläge. Für eine Fachanwendung zur Steuerung von Laborprozessen

wirken die Vorschläge dagegen generisch und teilweise unpassend. Welche Erklärung entspricht der Grundregel des Syllabus?

A) Die AI wurde vermutlich mit zu wenigen Formularbeispielen trainiert; mit besseren Prompts wären beide Ergebnisse gleich gut.
B) Login-Formulare sind technisch einfacher als Laborprozesse, deshalb sind die Vorschläge dort besser.
C) Die AI bevorzugt Consumer-Anwendungen, weil Fachanwendungen wirtschaftlich weniger relevant sind.
D) Das Login-Formular folgt einem weit verbreiteten, gut dokumentierten Muster, das die AI aus vielen Beispielen kennt; der Laborkontext mit seiner Domänenlogik, den Rollen und Risiken ist für die AI unbekannter Kontext, den das Team einbringen und prüfen muss.

Frage 4 (K1): In einem Workshop sollen die Teilnehmenden zentrale Usability-Basisbegriffe von anderen Fachbegriffen unterscheiden. Welche Begriffsreihe gehört vollständig zum Usability-Basiswortschatz aus Kapitel 2?

A) Persona, Stakeholder-Map, Customer Journey, Wertversprechen, Nordstern-Metrik und Produktvision.
B) Responsivität, Latenz, Cache, Rendering, Framerate und Kompression.
C) Retrospektive, Timebox, Inkrement, Product Goal, Commitment und Definition of Ready.
D) Nutzerziel, Nutzungskontext, mentales Modell, Erwartungskonformität, kognitive Last, visuelle Hierarchie und Accessibility.

Frage 5 (K2): In einem Lagerverwaltungssystem übersehen Kommissionierer regelmäßig einen rot hervorgehobenen Warnhinweis, obwohl er groß und zentral platziert ist. Sie arbeiten unter Zeitdruck, scannen Artikel im Sekundentakt und schauen dabei überwiegend auf das Eingabefeld. Welche Erklärung beschreibt das Phänomen am besten?

A) Menschliche Wahrnehmung ist selektiv, begrenzt und kontextabhängig: Unter Zeitdruck und bei fokussierter Aufgabe wird auch Auffälliges übersehen, wenn es außerhalb des Aufmerksamkeitsfokus liegt oder nicht zur Erwartung passt.
B) Die Farbe Rot ist für Warnhinweise ungeeignet, weil sie im Arbeitskontext beruhigend wirkt und deshalb ignoriert wird.
C) Die Kommissionierer nehmen den Hinweis vollständig wahr, entscheiden sich aber bewusst dagegen, ihn zu beachten; das ist ein Disziplinproblem und kein Wahrnehmungsthema.
D) Der Hinweis wird übersehen, weil Bildschirme in Lagerhallen generell zu klein sind; auf größeren Displays würde das Problem nicht auftreten.

Frage 6 (K2): Ein Buchungssystem verwendet den Button „Vorgang schließen“. Ein Teil der Nutzer erwartet, dass damit der Fall abgeschlossen und gespeichert wird; andere befürchten, dass ihre Eingaben verworfen werden, und klicken ihn deshalb nie. Warum sind mentale Modelle, Erwartungskonformität und kognitive Last der richtige Erklärungsrahmen für dieses Problem?

A) Weil die drei Konzepte beschreiben, wie ein Interface möglichst wenige Klicks benötigt und dadurch effizienter wird.
B) Weil Nutzer die Beschriftung vor dem Hintergrund ihrer Vorstellung vom System deuten: Passt das Systemverhalten nicht zur Erwartung, entstehen Unsicherheit, Fehlbedienung und zusätzlicher Denkaufwand bei jeder Entscheidung.
C) Weil die drei Konzepte vor allem festlegen, welche visuelle Gestaltung ein Button haben muss, damit er als klickbar erkannt wird.

D) Weil mentale Modelle nur bei Erstnutzern eine Rolle spielen und das Problem daher mit zunehmender Erfahrung von selbst verschwindet.

Frage 7 (K2): Eine GenAI schreibt zu einem Dashboard-Entwurf: „Die Filterleiste wird von den meisten Nutzern intuitiv verstanden werden." Wie ist diese Aussage einzuordnen?

A) Als Hypothese: Die Aussage klingt wie eine Tatsachenbehauptung über Nutzerverhalten, beruht aber nicht auf Beobachtung realer Nutzer und muss fachlich oder empirisch geprüft werden, bevor sie Entscheidungen trägt.
B) Als gesicherte Erkenntnis, weil die AI auf Mustern aus sehr vielen vergleichbaren Dashboards trainiert wurde.
C) Als Nutzerfeedback, weil die AI die Perspektive der Nutzer einnimmt und deren Verständnis vorhersagt.
D) Als belanglose Aussage, die weder geprüft noch dokumentiert werden muss, weil sie positiv formuliert ist.

Frage 8 (K3): Ein Team lässt eine AI die Registrierungsstrecke bewerten. Die AI antwortet ausführlich, benennt korrekte Fachbegriffe und schließt: „Die Strecke entspricht in allen Punkten den gängigen Usability-Standards." Ein Entwickler weist darauf hin, dass die Strecke ein Pflichtfeld enthält, dessen Zweck im Team selbst niemand erklären kann. Welche Reaktion zeigt den richtigen kritischen Umgang mit der AI-Antwort?

A) Der pauschalen Freigabe folgen, weil die AI Fachbegriffe korrekt verwendet und damit fachliche Kompetenz nachweist.
B) Die AI erneut fragen und bei gleichlautender Antwort die Bewertung übernehmen, weil Wiederholung die Verlässlichkeit erhöht.
C) Die Antwort verwerfen und künftig auf AI-Bewertungen verzichten, weil die AI das Pflichtfeld nicht beanstandet hat.
D) Die pauschale Aussage hinterfragen: Ein umfassendes Qualitätsurteil ohne Kenntnis von Nutzungskontext und Fachlogik ist scheinplausibel; das unklare Pflichtfeld gezielt prüfen und die AI nach konkreten, begründeten Einzelbewertungen statt Pauschalurteilen fragen.

Frage 9 (K1): Ein Product Owner erstellt eine Begriffsübersicht für das Team. Welche Reihe enthält ausschließlich die zentralen Discovery-Begriffe aus dem Learning Objective?

A) Nutzer, Nutzerziel, Aufgabe, Nutzungskontext, Problemhypothese und Produktannahme.
B) Epic, Feature, Task, Subtask, Spike und Bug.
C) Klickrate, Absprungrate, Verweildauer, Sitzungslänge, Konversionsrate und Retention.
D) Nutzer, Kunde, Käufer, Lizenznehmer, Auftraggeber und Stakeholder.

Frage 10 (K2): Ein Stakeholder wünscht sich „einen Chatbot wie beim Mitbewerber" und möchte sofort mit der Umsetzung beginnen. Das Team schlägt vor, zunächst Nutzer, Aufgaben und Nutzungskontext zu klären. Warum ist dieser Zwischenschritt fachlich geboten?

A) Weil ein Chatbot technisch aufwendig ist und das Team zuerst die Architekturfragen klären muss, bevor Nutzerthemen relevant werden.
B) Weil Stakeholder-Wünsche grundsätzlich abgelehnt werden sollten, bis eine vollständige Marktanalyse vorliegt.
C) Weil die Lösungsidee sonst vor dem Problem steht: Erst das Verständnis von Nutzern, Aufgaben und Kontext zeigt, welches Problem tatsächlich zu lösen ist und ob ein Chatbot dafür überhaupt ein passendes Mittel wäre.

D) Weil ohne dokumentierten Nutzungskontext keine User Stories in das Backlog aufgenommen werden dürfen.

Frage 11 (K2): Einem Team liegen verstreute Informationen vor: Interviewnotizen aus zwei Kundengesprächen, eine Excel-Liste mit Supporthinweisen, App-Store-Bewertungen und einige Beobachtungen aus einer Messe-Demo. Welche Beschreibung trifft die sinnvolle Rolle von GenAI bei der Aufbereitung dieses Materials?

A) GenAI gleicht die Quellen gegeneinander ab und entscheidet, welche davon glaubwürdig genug sind, um im weiteren Prozess berücksichtigt zu werden.
B) GenAI führt die heterogenen Quellen zusammen, fasst sie zusammen, macht wiederkehrende Themen über die Quellen hinweg sichtbar und formuliert daraus erste Hypothesen, die das Team anschließend prüft.
C) GenAI ergänzt die lückenhaften Interviewnotizen sinngemäß, damit ein vollständiges Bild der Nutzerbedürfnisse entsteht.
D) GenAI bewertet, welche der genannten Nutzergruppen für das Produkt am wertvollsten ist, und richtet die Zusammenfassung daran aus.

Frage 12 (K3): Nach der Analyse von Analytics-Daten formuliert eine AI: „Die Nutzer brechen den Registrierungsprozess ab, weil das Formular zu lang ist." Wie formuliert das Team daraus eine korrekte Hypothese und grenzt sie von gesicherten Erkenntnissen ab?

A) „Wir vermuten, dass die Formularlänge zu Abbrüchen in der Registrierung beiträgt. Belegt ist bisher nur der Abbruch selbst; die Ursache prüfen wir durch Beobachtung, Nutzerbefragung oder einen Vergleichstest."
B) „Die Formularlänge verursacht die Abbrüche. Das ist durch die Analytics-Daten belegt und kann als gesicherte Erkenntnis dokumentiert werden."
C) „Die AI hat die Ursache identifiziert; wir dokumentieren sie als Erkenntnis, solange keine widersprechenden Daten auftauchen."
D) „Da Ursachen ohnehin nicht sicher feststellbar sind, verzichten wir auf eine Hypothese und kürzen das Formular vorsorglich."

Frage 13 (K1): In einer Team-Schulung sollen die Grundbegriffe des Usability-bezogenen Backlog Refinements benannt werden. Welche Reihe enthält genau die im Learning Objective genannten Begriffe?

A) Persona, Szenario, Journey Map, Empathy Map und Prototyp.
B) Usability-Requirement, User Story, Akzeptanzkriterium, Definition of Ready und Definition of Done.
C) Testfall, Testplan, Testabdeckung, Regressionstest und Abnahmetest.
D) Product Goal, Sprintziel, Inkrement, Commitment und Timebox.

Frage 14 (K2): In einem Refinement sagt ein Entwickler: „Anforderungen sind Sache der Fachabteilung; wir setzen um, was spezifiziert ist. Usability kann man hinterher immer noch verbessern." Welche Erwiderung begründet am besten, warum Usability-Anforderungen in die Requirements-Arbeit gehören?

A) Usability-Anforderungen gehören in die Requirements-Arbeit, weil sie die Fachabteilung entlasten und die Spezifikation kürzer machen.
B) Usability-Anforderungen gehören in die Requirements-Arbeit, weil sie verhindern, dass die Fachabteilung eigene Gestaltungswünsche äußert.
C) Usability-Anforderungen gehören in die Requirements-Arbeit, weil nachträgliche

Verbesserungen rechtlich unzulässig sind.
D) Ob Nutzer mit einer Funktion zurechtkommen, sie richtig deuten und auch im Fehlerfall handlungsfähig bleiben, ist eine Qualitätsanforderung wie Sicherheit oder Performance; wird sie erst nachträglich betrachtet, sind Struktur, Abläufe und Zustände oft schon so festgelegt, dass Korrekturen teuer werden.

Frage 15 (K2): Ein Team überarbeitet seine Arbeitsvereinbarungen. Welche Aufteilung Usability-relevanter Kriterien auf Definition of Ready und Definition of Done ist fachlich richtig?

A) DoR: Der visuelle Feinschliff ist abgenommen. DoD: Das Nutzerziel der Story ist bekannt.
B) DoR: Alle Usability-Tests sind abgeschlossen. DoD: Die offenen Annahmen sind dokumentiert.
C) DoR: Nutzerziel und Nutzungskontext sind geklärt, relevante Systemzustände und Fehlerfälle benannt, offene Annahmen dokumentiert. DoD: Usability-Akzeptanzkriterien erfüllt, Fehlermeldungen verständlich, Accessibility-Basics geprüft.
D) DoR und DoD sollten keine Usability-Kriterien enthalten, weil diese in der Verantwortung einer separaten Qualitätssicherung liegen.

Frage 16 (K3): Für die Story „Als Mitarbeiterin möchte ich eine Reisekostenabrechnung einreichen, damit ich meine Auslagen erstattet bekomme“ sollen Akzeptanzkriterien mit Usability-Bezug ergänzt werden. Welches Kriterium leistet das am besten?

A) „Fehlt ein Pflichtbeleg oder ist ein Betrag unplausibel, zeigt das System vor dem Absenden verständlich an, welches Feld betroffen ist und wie es korrigiert werden kann; nach dem Einreichen ist der Status der Abrechnung jederzeit sichtbar; alle Eingabefelder sind per Tastatur erreichbar.“
B) „Die Abrechnung wird als PDF/A archiviert und über die Schnittstelle an das Buchhaltungssystem übertragen.“
C) „Die Einreichung ist in höchstens 15 Sekunden Serverzeit verarbeitet und erzeugt einen Eintrag im Audit-Log.“
D) „Das Formular entspricht dem Corporate Design und verwendet die freigegebene Schriftart.“

Frage 17 (K3): Für eine Story zur Passwort-Zurücksetzung liefert eine AI acht Akzeptanzkriterien. Darunter: „Der Link ist 24 Stunden gültig“, „Die Seite lädt in unter einer Sekunde“ und „Der Nutzer erhält bei nicht existierender E-Mail-Adresse den Hinweis, dass kein Konto existiert“. Wie geht das Team mit den Vorschlägen fachgerecht um?

A) Alle acht Kriterien übernehmen, weil sie konkret und prüfbar formuliert sind und die AI offensichtlich Sicherheitswissen besitzt.
B) Jedes Kriterium einzeln beurteilen: sinnvolle übernehmen oder anpassen (etwa die Gültigkeitsdauer an die eigene Sicherheitsrichtlinie), und das Kriterium mit dem Hinweis auf nicht existierende Konten begründet ausschließen, weil es die Existenz von Konten preisgibt und damit ein Sicherheits- und Datenschutzproblem schafft.
C) Die Kriterien pauschal ablehnen, weil bei sicherheitsnahen Funktionen keine AI-Vorschläge verwendet werden dürfen, und komplett eigene Kriterien schreiben.
D) Die Kriterien unverändert übernehmen und die Sicherheitsfragen an das Security-Team weiterleiten, das nach dem Release eine Prüfung durchführt.

Frage 18 (K1): Ein Scrum Master sammelt für das Sprint-Board eine Liste typischer Usability-Aufgaben in der Umsetzung. Welche Liste entspricht den im Learning Objective genannten Aufgaben?

A) Persona-Workshop, Marktstudie, Wettbewerbsanalyse, Markenworkshop und Preisfindung.
B) Unit-Tests schreiben, Code mergen, Pipeline reparieren, Datenbank sichern und Logs rotieren.
C) Usability-Check, Design Critique, Systemzustandsprüfung, Formulartest, Accessibility-Basic-Check und Vorbereitung von Prüffragen für Review-Formate.
D) Teambuilding-Event, Urlaubsvertretung, Onboarding neuer Kollegen und Budgetplanung für das nächste Quartal.

Frage 19 (K2): In einem Team ohne eigene UX-Rolle sagt eine Testerin: „Verständlichkeit prüfen ist nicht meine Aufgabe, ich teste gegen die Spezifikation." Der Product Owner meint: „Für Nutzerfragen haben wir doch niemanden." Welche Klarstellung beschreibt die Rollenbeiträge zur UX-Qualität richtig?

A) Die Testerin hat recht: Verständlichkeit ist ausschließlich Aufgabe von UX-Spezialisten; ohne diese Rolle entfällt die Prüfung ersatzlos.
B) Der Product Owner sollte die Verantwortung für UX-Qualität an den Scrum Master übertragen, weil dieser für die Teamprozesse zuständig ist.
C) UX-Qualität sollte als eigenes Gewerk an eine externe Agentur vergeben werden, damit sich das Team auf Funktionalität konzentrieren kann.
D) UX-Qualität ist eine geteilte Teamaufgabe: Der Product Owner klärt Nutzerziele und Prioritäten, die Entwicklung setzt Zustände und Systemfeedback bewusst um, Testerinnen und Tester prüfen auch Verhalten und Verständlichkeit, der Scrum Master fördert die Sichtbarkeit der Aufgaben, und UX-Spezialisten ergänzen bei Bedarf vertiefte Expertise.

Frage 20 (K2): Nach einer Entwurfsbesprechung sagt ein Entwickler enttäuscht: „Jeder hat nur gesagt, was ihm gefällt oder nicht gefällt. Am Ende hat der lauteste Kollege gewonnen." Wodurch unterscheidet sich eine Design Critique von dieser Besprechung?

A) Eine Design Critique bewertet Entwürfe strukturiert anhand vorab vereinbarter Kriterien wie Nutzerziel, Verständlichkeit, Zustände, Konsistenz und Accessibility; Beiträge beziehen sich auf Kriterien statt auf persönlichen Geschmack, und Ergebnisse werden festgehalten.
B) Eine Design Critique unterscheidet sich vor allem dadurch, dass nur designerfahrene Personen sprechen dürfen und die übrigen Teammitglieder zuhören.
C) Eine Design Critique vermeidet Konflikte, indem Kritik grundsätzlich nur schriftlich und anonym eingereicht wird.
D) Eine Design Critique endet immer mit einer verbindlichen Freigabe durch die Mehrheit der Anwesenden.

Frage 21 (K1): Eine Entwicklerin bereitet ein Kurzreferat über die Grundbegriffe des UI-Designs vor. Welche Begriffsreihe deckt genau die im Learning Objective genannten Grundbegriffe ab?

A) Farbharmonie, Goldener Schnitt, Moodboard, Illustrationsstil, Bildsprache und Logo-Varianten.
B) Visuelle Hierarchie, Layout, Spacing, Typografie, Konsistenz, Interaktion, State und Control.
C) Responsivität, Ladezeit, Framerate, Caching, Komprimierung und Bildoptimierung.
D) Kontrastverhältnis, Alt-Text, Screenreader, Landmark, Tab-Reihenfolge und ARIA-Attribut.

Frage 22 (K1): Ein Team plant Prototypen für unterschiedliche Fragestellungen. Welche Zuordnung von Prototyp-Art und Einsatzzweck ist korrekt?

A) Low-Fidelity-Prototyp: abschließende Abnahme durch Stakeholder; High-Fidelity-Prototyp: erste grobe Ideensammlung; horizontaler Prototyp: Tiefenprüfung einer einzelnen Funktion;

vertikaler Prototyp: Überblick über alle Bereiche.
B) Szenario-Prototyp: Prüfung der Serverlast; horizontaler Prototyp: Test der Datenmigration; Wireframe: Prüfung der Markenwirkung; Mockup: Messung der Zugriffszahlen.
C) Low-Fidelity-Prototyp: frühe Struktur- und Variantendiskussion mit geringem Aufwand; High-Fidelity-Prototyp: realitätsnahe Darstellung inklusive visueller Gestaltung; horizontaler Prototyp: Breite von Bereichen und Navigation zeigen; vertikaler Prototyp: einen ausgewählten Ablauf in die Tiefe ausarbeiten; Szenario-Prototyp: einen konkreten Nutzungsfall durchspielbar machen.
D) Wireframe, Mockup und klickbarer Prototyp sind drei Bezeichnungen für dasselbe Artefakt in unterschiedlichen Projektphasen.

Frage 23 (K2): Ein Team stellt fest: Für die Standard-Suchleiste mit Filtern liefert die AI auf Anhieb solide Entwürfe, für den fachspezifischen Vergabeprüfungs-Workflow dagegen kaum brauchbare. Ein Kollege fragt, woran das liegt. Welche Erklärung ist richtig?

A) Die AI wurde offenbar überwiegend mit Suchmasken trainiert und ist für andere UI-Arten generell ungeeignet.
B) Suchleisten sind das einzige UI-Muster, das AI beherrscht; für alle übrigen Muster sind manuelle Entwürfe nötig.
C) Der Unterschied ist zufällig; bei erneuter Generierung wären die Ergebnisse vermutlich umgekehrt.
D) Suche und Filter gehören zu den häufigen, gut dokumentierten UI-Mustern, aus denen AI typische Strukturen und Varianten ableiten kann; der Vergabeprüfungs-Workflow ist dagegen fachspezifisch und erfordert Kontext- und Domänenwissen, das der AI fehlt.

Frage 24 (K3): Eine AI liefert für eine Terminal-Anwendung an Selbstbedienungsautomaten im Bürgerbüro einen Entwurf mit kleiner Schrift, hellgrauen Beschriftungen, doppelt belegten Symbolen und einem Bestätigungsdialog, der je nach Vorgang unterschiedlich reagiert. Welche Beurteilung wendet die Kriterien aus LO 6.6 korrekt an?

A) Der Entwurf hat gemessen an Nutzerziel und Nutzungskontext gravierende Schwächen: geringe Wahrnehmbarkeit durch schwache Kontraste und kleine Schrift, hohe kognitive Last durch mehrdeutige Symbole, Verstöße gegen erwartbares Verhalten durch den inkonsistenten Dialog und Accessibility-Probleme für die breite, heterogene Nutzergruppe eines Bürgerbüros.
B) Der Entwurf ist geeignet, weil helle Grautöne und kleine Schrift modern wirken und die Anwendung dadurch zeitgemäß erscheint.
C) Der Entwurf sollte übernommen werden, sofern er im Corporate Design der Verwaltung gehalten ist und alle Vorgänge technisch abbildet.
D) Der Entwurf kann nicht beurteilt werden, bevor Klickzahlen aus dem Produktivbetrieb vorliegen.

Frage 25 (K3): Eine AI erzeugt einen ansprechenden Entwurf für eine Dokumentenfreigabe in einem Kundenportal. Beim Durchsehen prüft das Team gezielt auf typische Schwächen AI-generierter Entwürfe. Welche Prüfliste trifft die in LO 6.8 genannten Punkte?

A) Ladezeit der Vorschaubilder, Größe der Installationsdatei, Speicherverbrauch und Kompatibilität mit älteren Browsern.
B) Sind Lade-, Leer- und Fehlerzustände vorgesehen? Was passiert bei fehlender Freigabeberechtigung, abgelaufenen Dokumenten oder Abbruch während des Vorgangs? Sind alternative Nutzungssituationen wie Vertretungsregelungen bedacht, und ist Accessibility berücksichtigt?
C) Entspricht die Farbwelt dem Markenauftritt, sind die Icons einheitlich gezeichnet und wirkt der Entwurf hochwertiger als der des Mitbewerbers?

D) Lässt sich der Entwurf in Figma importieren, sind die Ebenen sauber benannt und ist das Raster konsistent aufgebaut?

Frage 26 (K1): Ein Entwicklungsteam stellt seine Werkzeuglandschaft für UI-nahe Entwicklung zusammen. Welche Aufzählung beschreibt AI-gestützte Coding-Werkzeuge mit ihren typischen Einsatzbereichen korrekt?

A) Selenium und Cypress erzeugen per AI vollständige UI-Komponenten; Docker und Kubernetes prüfen deren Accessibility.
B) Figma und Sketch sind AI-Coding-Werkzeuge, weil ihre Entwürfe automatisch in produktionsreifen Code übersetzt werden.
C) Werkzeuge wie GitHub Copilot oder Cursor unterstützen beim Schreiben und Vervollständigen von UI-Komponenten und Frontend-Code, beim Erzeugen von Tests, beim Refactoring, bei Dokumentation und mit Hinweisen zu Accessibility.
D) ChatGPT und vergleichbare Assistenten dürfen in der Entwicklung nur zur Formulierung von Commit-Nachrichten verwendet werden.

Frage 27 (K2): Zwei Umsetzungen desselben Suchdialogs sehen identisch aus. Version 1 zeigt bei laufender Suche einen Ladezustand, markiert Fehleingaben am betroffenen Feld, hat aussagekräftige Labels und eine nachvollziehbare Fokusführung. Version 2 reagiert auf Fehleingaben kommentarlos, hat generische Labels und verliert nach dem Absenden den Fokus. Was zeigt der Vergleich über Usability-Qualität in der Implementierung?

A) Beide Versionen sind gleichwertig, weil Usability-Qualität am visuellen Erscheinungsbild gemessen wird.
B) Version 2 ist vorzuziehen, weil weniger Systemreaktionen die Oberfläche ruhiger und aufgeräumter wirken lassen.
C) Der Unterschied ist ein reines Testthema und für die Implementierung ohne Bedeutung.
D) Usability-Qualität entsteht wesentlich unterhalb der sichtbaren Oberfläche: Systemzustände, Komponentenlogik, Fehlermeldungen, Labels, Fokusführung und erwartbares Verhalten unterscheiden die beiden Versionen, obwohl sie gleich aussehen.

Frage 28 (K2): Ein Team führt Design Tokens ein: Farben, Abstände und Schriftgrößen werden als benannte Werte definiert und sowohl im Design-Werkzeug als auch im Code referenziert. Welche Beschreibung erfasst die Funktion dieses Vorgehens im Zusammenspiel mit dem Designsystem richtig?

A) Design Tokens sind ein Export-Format für Screenshots, mit dem Entwürfe verlustfrei an die Entwicklung übergeben werden.
B) Design Tokens machen das Designsystem überflüssig, weil die Werte bereits alle Gestaltungsentscheidungen enthalten.
C) Design Tokens übersetzen gestalterische Entscheidungen in konsistente, technisch nutzbare Werte und verbinden so Design und Code; das Designsystem liefert darüber hinaus die Regeln, Komponenten und Muster, in denen diese Werte verwendet werden.
D) Design Tokens sind Platzhaltertexte, die in Mockups verwendet werden, bis die finalen Inhalte vorliegen.

Frage 29 (K1): In einem Review-Leitfaden sollen die Accessibility-Basics für die Umsetzung aufgelistet werden. Welche Liste gibt die im Learning Objective genannten Punkte wieder?

A) WCAG-Konformitätserklärung, Barrierefreiheits-Audit, Nutzertest mit Screenreader-Nutzern, juristische Prüfung und Zertifizierung.

B) Semantisches HTML, ausreichender Kontrast, sinnvolle Labels, sichtbarer Fokus, Tastaturbedienbarkeit und ARIA nur wo nötig.
C) Dark Mode, Schriftgrößen-Umschalter, Sprachauswahl, Offline-Modus und Datensparsamkeit.
D) ARIA-Attribute an möglichst vielen Elementen, damit assistive Technologien maximale Information erhalten.

Frage 30 (K3): Für eine AI-generierte Funktion „Zahlungsdaten ändern“ im Kundenkonto soll das Prüfvorgehen festgelegt werden. Welche Ableitung der Prüfmaßnahmen ist angemessen?

A) Da die AI auf bewährte Bibliotheken zurückgreift, genügen Linter-Läufe und ein kurzer Blick auf die Oberfläche.
B) Ein Penetrationstest ersetzt alle übrigen Prüfungen, weil bei Zahlungsdaten ausschließlich Sicherheit zählt.
C) Code Review durch eine zweite Person, funktionale Tests inklusive der Fehlerfälle (abgelehnte Änderung, Sitzungsablauf, ungültige Eingaben), UI-Tests, Security Review wegen der sensiblen Daten, Accessibility-Prüfung des Formulars und fachliche Abnahme gegen die Akzeptanzkriterien.
D) Freigabe nach erfolgreichem Durchlauf des Happy Paths in der Testumgebung; die Fehlerfälle werden im Betrieb nachgezogen.

Frage 31 (K1): In einer Teamdiskussion werden verschiedene Prüfverfahren durcheinandergeworfen. Welche Dreiergruppe enthält ausschließlich grundlegende Evaluationsmethoden für Usability beziehungsweise expertenbasierte Verfahren?

A) Nutzerinterview, Online-Umfrage und Fokusgruppe.
B) Lasttest, Smoke-Test und Regressionstest.
C) Heuristische Evaluation, Cognitive Walkthrough und Usability-Test.
D) Sprint-Retrospektive, Backlog Refinement und Daily Scrum.

Frage 32 (K2): Nach der Umsetzung einer neuen Dokumentenfreigabe fragt ein Stakeholder: „Die Funktion ist implementiert und alle Tests sind grün, warum wollt ihr jetzt noch evaluieren und validieren?“ Welche Antwort erklärt den Zweck von Evaluation und Validierung richtig?

A) Evaluation und Validierung sind formale Pflichtschritte der Prüfungsordnung, die vor jedem Release dokumentiert werden müssen.
B) Evaluation und Validierung wiederholen die funktionalen Tests mit anderen Werkzeugen, um die Testabdeckung zu erhöhen.
C) Evaluation und Validierung dienen dazu, dem Stakeholder die Qualität der Umsetzung zu demonstrieren und die Abnahme zu beschleunigen.
D) Grüne Tests zeigen, dass die Funktion wie spezifiziert läuft; Evaluation und Validierung prüfen darüber hinaus, ob die Lösung für die Nutzer verständlich und brauchbar ist, ob die Annahmen hinter der Spezifikation tragen und ob das Ziel im realen Nutzungskontext erreicht wird.

Frage 33 (K2): Eine Entwicklerin soll erstmals einen einfachen Usability-Test für die neue Zeiterfassungs-Maske organisieren und fragt, was sie dafür festlegen muss. Welche Aufzählung nennt die zentralen Bestandteile vollständig?

A) Eine Untersuchungsfrage, passende Testpersonen, einen geeigneten Testgegenstand mit definiertem Systemzustand, realistische Testaufgaben, Moderation, Beobachtung und die Auswertung der Ergebnisse.
B) Ein Testlabor mit Eye-Tracking, mindestens dreißig Testpersonen für statistische Signifikanz

und eine Videofreigabe der Rechtsabteilung.
C) Eine Präsentation der Maske, ein Feedback-Formular mit Schulnoten und eine Verlosung unter den Teilnehmenden.
D) Ein abgeschlossenes Pflichtenheft, die finale Version der Software und die Freigabe des Lenkungsausschusses.

Frage 34 (K2): Vor einem Usability-Test überlegt die Moderatorin, ob sie die Testpersonen bitten soll, laut zu denken. Welche Einschätzung von Zweck und Grenzen des Think-Aloud ist korrekt?

A) Lautes Denken sollte vermieden werden, weil es die Messung der Bearbeitungszeit verfälscht und damit den ganzen Test entwertet.
B) Lautes Denken macht Erwartungen, Suchstrategien und Missverständnisse hörbar, die reine Beobachtung nicht zeigt; zugleich kann es das Verhalten beeinflussen, verlangsamen und die kognitive Belastung erhöhen, weshalb es als unterstützende Methode neben der Verhaltensbeobachtung eingesetzt wird.
C) Lautes Denken ersetzt die Beobachtung, weil die Aussagen der Testpersonen ihr Verhalten vollständig erklären.
D) Lautes Denken dient vor allem dazu, dass die Moderatorin bei Problemen sofort eingreifen und den richtigen Weg erklären kann.

Frage 35 (K3): Für den Usability-Test einer Krankenversicherungs-App soll geprüft werden, ob Versicherte Arztrechnungen selbstständig einreichen können. Welche Testaufgabe ist zielorientiert formuliert, ohne den Lösungsweg vorzugeben?

A) „Öffnen Sie das Menü, wählen Sie ‚Leistungen' und tippen Sie dann auf das Kamera-Symbol, um die Rechnung zu fotografieren."
B) „Testen Sie bitte, ob die Einreichen-Funktion unter ‚Leistungen' korrekt funktioniert."
C) „Finden Sie den Menüpunkt für die Rechnungseinreichung und beschreiben Sie, wie er gestaltet ist."
D) „Sie waren gestern beim Zahnarzt und haben eine Rechnung über 180 Euro erhalten. Erledigen Sie mit der App alles Nötige, damit Ihnen die Versicherung den Betrag erstatten kann."

Frage 36 (K3): Ein Test der Exportfunktion ergibt drei Befunde: (1) In einem seltenen Sonderfall werden beim Export stillschweigend Datensätze weggelassen, ohne dass Nutzer es bemerken. (2) Ein Tooltip ist bei vielen Nutzern leicht verrutscht, was einige irritiert. (3) Ein Assistent-Schritt wird von etwa der Hälfte falsch verstanden, lässt sich aber mit einem Klick korrigieren. Wie priorisiert das Team fachgerecht?

A) Befund 1 zuerst, obwohl er selten ist: Unbemerkt unvollständige Exporte können zu falschen Entscheidungen auf Basis der Daten führen; danach Befund 3 wegen der hohen Häufigkeit des Missverständnisses; der Tooltip zuletzt, da geringe Wirkung trotz Häufigkeit.
B) Befund 2 zuerst, weil er die meisten Nutzer betrifft; Häufigkeit ist das objektivste Priorisierungskriterium.
C) Befund 3 zuerst, weil er am schnellsten zu beheben ist und das Team damit sofort sichtbaren Fortschritt zeigt.
D) Alle drei Befunde gleichrangig ins Backlog übernehmen, weil eine Gewichtung von Testergebnissen die Objektivität der Auswertung gefährdet.

Frage 37 (K1): Nach dem Release eines Kundenportals will das Team systematisch Erkenntnisse zur Usability sammeln. Welche Aufzählung nennt die im Learning Objective genannten typischen Quellen?

A) Wettbewerbsvergleiche, Analystenberichte, Messekontakte, Pressestimmen und Branchenstudien.
B) Commit-Historie, Code-Reviews, Sprint-Berichte, Architekturentscheidungen und Teamretrospektiven.
C) Werbewirkungsanalysen, Klickpreise, Newsletter-Öffnungsraten, Social-Media-Likes und Kampagnenreichweite.
D) Nutzerfeedback, Kundenfeedback, Supporttickets, Nutzungsdaten, technische Signale und UX-Metriken.

Frage 38 (K2): Ein Team möchte für seine Lernplattform UX-Ziele und passende UX-Metriken ordnen und stößt auf das HEART-Framework. Welche Erklärung des Grundgedankens ist richtig?

A) HEART ist ein Priorisierungsschema, das Backlog Items nach fünf Dringlichkeitsstufen von H wie hoch bis T wie tief sortiert.
B) HEART misst ausschließlich die Zufriedenheit über standardisierte Umfragen; die übrigen Dimensionen sind daraus abgeleitete Rechenwerte.
C) HEART strukturiert UX-Ziele und UX-Metriken entlang der Dimensionen Happiness, Engagement, Adoption, Retention und Task Success; das Team wählt je Produkt die relevanten Dimensionen aus und leitet dafür passende Ziele und Messgrößen ab, für die Lernplattform etwa Task Success beim Abschluss von Lerneinheiten und Retention über die Wiederkehr der Lernenden.
D) HEART ist ein Freigabeprozess, der festlegt, welche Kennzahlen ein Release mindestens erreichen muss, bevor es ausgeliefert werden darf.

Frage 39 (K2): Die Auswertung zeigt: Nutzer, die das Einführungsvideo vollständig ansehen, verwenden später deutlich mehr Funktionen der Anwendung. Ein Stakeholder folgert: „Das Video macht die Nutzer kompetenter, wir sollten es verpflichtend machen." Welche Einordnung ist richtig?

A) Die Folgerung ist korrekt, weil der Zusammenhang auf objektiven Nutzungsdaten und nicht auf Meinungen beruht.
B) Die Folgerung ist korrekt, sofern der Zusammenhang in zwei aufeinanderfolgenden Quartalen stabil bleibt.
C) Die Beobachtung ist bedeutungslos, weil Nutzungsdaten ohne begleitenden Usability-Test keine Aussagekraft besitzen.
D) Die Beobachtung ist zunächst ein Muster beziehungsweise eine Korrelation: Möglicherweise wirkt das Video, möglicherweise schauen aber ohnehin motivierte oder erfahrene Nutzer es eher vollständig an. Ursache, daraus folgende Priorität und eine belastbare Produktentscheidung wie eine Pflicht erfordern weitere Prüfung.

Frage 40 (K3): Die Nutzungsdaten zeigen, dass die vor zwei Monaten eingeführte Filterfunktion der Ergebnisliste kaum verwendet wird; vereinzeltes Feedback nennt sie „gut versteckt". Ob Bedarf fehlt oder die Funktion nicht gefunden wird, ist unklar. Wie überführt das Team diese Erkenntnis fachgerecht in die weitere Arbeit?

A) Es entfernt die Filterfunktion im nächsten Release, weil geringe Nutzung fehlenden Bedarf belegt.
B) Es formuliert eine Discovery-Frage mit Hypothesen (finden Nutzer den Einstieg? besteht in typischen Aufgaben überhaupt Filterbedarf?), prüft sie etwa durch eine kleine Beobachtung oder gezielte Auswertung, und leitet je nach Ergebnis ein konkretes Backlog Item zur Auffindbarkeit oder eine bewusste Entscheidung über die Funktion ab.
C) Es verschiebt die sichtbarste Filter-Schaltfläche an den Seitenanfang und wartet ab, ob die

Kennzahl steigt; weitere Klärung ist erst nötig, wenn sich nichts ändert.
D) Es dokumentiert die geringe Nutzung als bekannten Zustand und wartet, bis sich mehr Nutzer beschweren.

Teil 2: Auflösung (Antwortschlüssel und Kommentare)

Die Auflösung nennt je Frage das zugehörige Learning Objective und die K-Stufe sowie Kommentare zu allen vier Optionen.

Frage 1 (LO 1.1, K1): Richtige Antwort: C

A) Falsch. Geschwindigkeit, Fehlerfreiheit und Styleguide-Konformität sind eigene Qualitätsaspekte, aber keine korrekte Wiedergabe der drei Begriffe.
B) Falsch. Usability ist nicht auf bestimmte Eingabegeräte beschränkt, und User Experience gilt für alle interaktiven Systeme, nicht nur für mobile Anwendungen.
C) Richtig. Diese Zuordnung entspricht dem Begriffsverständnis des Syllabus: Usability als bewertbare Qualität der Nutzung, User Experience als umfassendere Nutzungserfahrung, UX-Qualität als Qualität der Nutzung und Nutzungserfahrung im Entwicklungskontext.
D) Falsch. Usability wurde nicht abgelöst, sondern ist Teil der User Experience; UX-Qualität ist keine Aussage über visuelle Modernität.

Frage 2 (LO 1.3, K2): Richtige Antwort: D

A) Falsch. Die Reihenfolge der Ereignisse ist nicht das Problem; entscheidend ist, ob Usability-Inhalte bewusst eingebracht und geprüft werden.
B) Falsch. Retrospektiven verbessern die Zusammenarbeit im Team, ersetzen aber keine inhaltliche Usability-Arbeit an Anforderungen, Entwürfen und Increments.
C) Falsch. Eine strenge Definition of Done verhindert keine Nutzerorientierung; im Gegenteil kann sie Usability-Kriterien sogar verankern, wenn diese aufgenommen werden.
D) Richtig. Genau das ist die Kernaussage des Syllabus: Der Prozessrahmen garantiert keine gute UX; Usability-Inhalte müssen in Discovery, Refinement, Umsetzung und Prüfung aktiv eingebracht werden.

Frage 3 (LO 1.5, K2): Richtige Antwort: D

A) Falsch. Bessere Prompts können helfen, aber sie gleichen fehlendes Domänen- und Kontextwissen nicht aus. Der Unterschied liegt im Muster- gegenüber dem Kontextwissen.
B) Falsch. Es geht nicht um technische Einfachheit, sondern darum, ob ein bekanntes, häufig vorkommendes Muster vorliegt oder spezifischer Nutzungskontext erforderlich ist.
C) Falsch. Die wirtschaftliche Relevanz ist nicht der Grund; entscheidend ist die Verfügbarkeit bekannter Muster gegenüber unbekanntem Fachkontext.
D) Richtig. Genau das beschreibt die Grundregel: Stärke bei bekannten Mustern, Schwäche bei unbekanntem Kontext, dort sind menschliche Kontextangaben und Prüfung notwendig.

Frage 4 (LO 2.1, K1): Richtige Antwort: D

A) Falsch. Diese Begriffe stammen eher aus Produktstrategie und Discovery-Werkzeugen, nicht aus dem Basiswortschatz des Kapitels.
B) Falsch. Das sind technische Performance-Begriffe; sie können Nutzung beeinflussen, gehören aber nicht zu den geforderten Basisbegriffen.
C) Falsch. Diese Begriffe kommen aus Scrum und agiler Arbeitsorganisation, nicht aus dem Usability-Basiswortschatz.

D) Richtig. Genau diese Begriffe nennt das Learning Objective als zentrale Usability-Basisbegriffe.

Frage 5 (LO 2.3, K2): Richtige Antwort: A

A) Richtig. Genau das beschreibt Kapitel 2: Wahrnehmung ist nicht vollständig und neutral, sondern durch Aufgabe, Erwartung und Situation gesteuert; Sichtbarkeit allein genügt nicht.
B) Falsch. Rot wirkt nicht beruhigend; das Problem liegt nicht primär in der Farbwahl, sondern in Aufmerksamkeitsfokus und Arbeitssituation.
C) Falsch. Die Deutung als Disziplinproblem verkennt, dass selektive Wahrnehmung ein normaler menschlicher Faktor ist, den die Gestaltung berücksichtigen muss.
D) Falsch. Displaygröße kann eine Rolle spielen, erklärt aber nicht, warum ein großes, zentrales Element bei fokussierter Tätigkeit übersehen wird.

Frage 6 (LO 2.4, K2): Richtige Antwort: B

A) Falsch. Klickzahl kann ein Effizienzaspekt sein, erklärt aber nicht die Deutungs- und Erwartungsproblematik der Beschriftung.
B) Richtig. Das Beispiel zeigt, wie unklare Begriffe gegen mentale Modelle arbeiten, Erwartungskonformität verletzen und kognitive Last erhöhen.
C) Falsch. Erkennbarkeit als Bedienelement ist ein anderes Thema; hier geht es um die Bedeutung der Aktion und das erwartete Systemverhalten.
D) Falsch. Auch erfahrene Nutzer bleiben unsicher, wenn ein System mehrdeutig beschriftet ist; zudem verursacht die Unsicherheit bis dahin reale Fehler.

Frage 7 (LO 2.9, K2): Richtige Antwort: A

A) Richtig. Prognosen über Nutzerverständnis sind ohne reale Prüfung Hypothesen, auch wenn sie als Feststellung formuliert sind.
B) Falsch. Trainingsdaten über ähnliche Dashboards sagen nichts Gesichertes über die konkreten Nutzer und deren Kontext aus.
C) Falsch. Eine AI-Prognose ist kein Nutzerfeedback; Feedback stammt von realen Personen aus realer oder erwarteter Nutzung.
D) Falsch. Gerade positive Aussagen können in falscher Sicherheit wiegen; offene Annahmen sollten sichtbar bleiben.

Frage 8 (LO 2.10, K3): Richtige Antwort: D

A) Falsch. Korrekte Terminologie und ausführliche Formulierung sind kein Nachweis inhaltlicher Richtigkeit.
B) Falsch. Wiederholung derselben Antwort erhöht die Verlässlichkeit nicht; die AI hat weiterhin denselben fehlenden Kontext.
C) Falsch. Ein einzelner Fehler rechtfertigt keinen Generalverzicht; entscheidend ist der kritische, prüfende Umgang.
D) Richtig. Pauschalurteile ohne Kontext sind ein typisches Muster plausibel wirkender, aber unvollständiger AI-Antworten; gezielte Nachprüfung und konkrete, begründete Fragen sind der richtige Umgang.

Frage 9 (LO 3.1, K1): Richtige Antwort: A

A) Richtig. Genau diese sechs Begriffe nennt das Learning Objective als zentrale Discovery-Begriffe.
B) Falsch. Das sind Arbeitsorganisations-Einheiten aus Backlog-Werkzeugen, keine Discovery-

Begriffe im Sinne des Kapitels.
C) Falsch. Das sind Nutzungs- und Web-Metriken; sie können in der Discovery als Datenquelle dienen, sind aber nicht die geforderten Grundbegriffe.
D) Falsch. Diese Reihe vermischt Rollen rund um Kauf und Beauftragung; sie entspricht nicht den sechs Begriffen des Learning Objectives.

Frage 10 (LO 3.2, K2): Richtige Antwort: C

A) Falsch. Architektur ist nachgelagert; die vorgelagerte Frage ist, ob die Lösung ein reales Nutzerproblem trifft.
B) Falsch. Es geht nicht um Ablehnung oder Marktanalysen, sondern um Problemverständnis vor Lösungsfestlegung.
C) Richtig. Genau das ist der Kern von LO 3.2: Usability-Arbeit beginnt vor der Lösungsidee mit Nutzer, Aufgabe und Kontext, sonst droht eine Lösung am Bedarf vorbei.
D) Falsch. Eine solche formale Regel gibt es nicht; entscheidend ist das inhaltliche Argument, nicht eine Dokumentationspflicht.

Frage 11 (LO 3.4, K2): Richtige Antwort: B

A) Falsch. Die Glaubwürdigkeit und Repräsentativität von Quellen kann AI nicht zuverlässig beurteilen; das bleibt fachliche Bewertung.
B) Richtig. Strukturieren, Zusammenfassen, Themen sichtbar machen und Hypothesen vorformulieren ist genau die in LO 3.4 beschriebene Unterstützung.
C) Falsch. Das Auffüllen von Lücken mit plausiblen Annahmen ist ein Risiko, keine Aufbereitung; fehlende Information muss als fehlend sichtbar bleiben.
D) Falsch. Die Bewertung des Kundenwerts ist eine Produkt- und Geschäftsentscheidung und nicht Aufgabe der AI-Aufbereitung.

Frage 12 (LO 3.6, K3): Richtige Antwort: A

A) Richtig. Die Formulierung trennt sauber: Der Abbruch ist beobachtet, die Ursache ist Hypothese mit definiertem Prüfweg.
B) Falsch. Analytics zeigt das Was (Abbrüche), nicht das Warum; die Ursachenbehauptung ist nicht belegt.
C) Falsch. Das Fehlen von Gegenbeweisen macht eine AI-Vermutung nicht zur Erkenntnis; Prüfung ist erforderlich.
D) Falsch. Ursachen sind prüfbar; vorsorgliche Änderungen ohne Hypothese können das eigentliche Problem verfehlen.

Frage 13 (LO 4.1, K1): Richtige Antwort: B

A) Falsch. Diese Artefakte gehören eher zu Discovery und Design, nicht zu den Grundbegriffen des Refinements aus LO 4.1.
B) Richtig. Genau diese fünf Begriffe nennt das Learning Objective.
C) Falsch. Das sind Begriffe aus dem Testmanagement; Akzeptanzkriterien berühren Tests, die Reihe entspricht aber nicht dem Learning Objective.
D) Falsch. Das sind Scrum-Begriffe zur Zielsetzung und Arbeitsorganisation, nicht die Refinement-Grundbegriffe des Kapitels.

Frage 14 (LO 4.2, K2): Richtige Antwort: D

A) Falsch. Es geht nicht um Entlastung oder Kürze, sondern darum, Nutzungsqualität früh prüfbar zu machen.

B) Falsch. Usability-Anforderungen richten sich nicht gegen die Fachabteilung; sie ergänzen die fachliche Sicht um die Nutzungsperspektive.
C) Falsch. Nachträgliche Verbesserungen sind zulässig, aber oft aufwendig; das Argument ist fachlich-ökonomisch, nicht rechtlich.
D) Richtig. Usability ist eine Qualitätsanforderung; wird sie nicht in den Requirements verankert, entstehen strukturelle Festlegungen, die später nur mit hohem Aufwand korrigierbar sind.

Frage 15 (LO 4.7, K2): Richtige Antwort: C

A) Falsch. Die Zuordnung ist vertauscht: Das Nutzerziel muss vor der Umsetzung geklärt sein, nicht erst am Ende; visueller Feinschliff ist kein DoR-Thema.
B) Falsch. Ebenfalls vertauscht: Tests können nicht vor der Umsetzung abgeschlossen sein, und Annahmen sollten vor Sprintbeginn dokumentiert werden.
C) Richtig. Klärung vor dem Sprint (DoR), geprüfte Qualität am Ende (DoD): Das entspricht der in Kapitel 4 beschriebenen Verankerung.
D) Falsch. DoR und DoD sind Teamvereinbarungen; gerade dort wird Usability-Qualität im Prozess sichtbar und verbindlich.

Frage 16 (LO 4.6, K3): Richtige Antwort: A

A) Richtig. Validierung mit verständlicher Fehlermeldung, sichtbarer Systemzustand nach dem Einreichen und Tastaturbedienbarkeit machen zentrale Usability-Aspekte prüfbar.
B) Falsch. Archivierung und Schnittstellen sind technische beziehungsweise organisatorische Kriterien ohne direkten Nutzungsbezug.
C) Falsch. Verarbeitungszeit und Audit-Log sind Performance- und Compliance-Kriterien, keine Usability-Aspekte im Sinne des LOs.
D) Falsch. Corporate-Design-Konformität ist ein Gestaltungsstandard, adressiert aber weder Feedback noch Fehlerbehandlung noch Bedienbarkeit.

Frage 17 (LO 4.8, K3): Richtige Antwort: B

A) Falsch. Konkretheit ist kein Beleg für Richtigkeit; mindestens ein Kriterium ist fachlich problematisch und darf nicht übernommen werden.
B) Richtig. Genau das verlangt LO 4.8: übernehmen, anpassen oder begründet ausschließen, hier mit einem klaren Ausschlussgrund (Preisgabe der Kontoexistenz).
C) Falsch. Ein Pauschalverbot ist unnötig; AI-Vorschläge sind als geprüfter Entwurf auch bei sicherheitsnahen Funktionen verwendbar.
D) Falsch. Ein erkanntes Problem darf nicht bewusst bis nach dem Release verschoben werden; die Beurteilung gehört ins Refinement.

Frage 18 (LO 5.1, K1): Richtige Antwort: C

A) Falsch. Das sind Discovery-, Markt- und Markenaktivitäten, keine Usability-Aufgaben in der Sprint-Umsetzung.
B) Falsch. Das sind Entwicklungs- und Betriebsaufgaben; sie sichern technische Qualität, nicht gezielt die Nutzungsqualität.
C) Richtig. Genau diese Aufgaben nennt das Learning Objective als typische Usability-Aufgaben in der Umsetzung.
D) Falsch. Das sind organisatorische und personelle Aufgaben ohne Usability-Bezug.

Frage 19 (LO 5.3, K2): Richtige Antwort: D

A) Falsch. Verständlichkeit ist kein Exklusivthema einer Spezialrolle; Tester prüfen neben Korrektheit auch Verhalten und Verständlichkeit.
B) Falsch. Der Scrum Master fördert Arbeitsweise und Sichtbarkeit; die fachliche Verantwortung für UX-Qualität liegt damit aber nicht bei ihm allein.
C) Falsch. Externe Unterstützung kann ergänzen, aber die laufende Verantwortung für Nutzungsqualität bleibt im Team.
D) Richtig. Genau diese arbeitsteilige Beschreibung der Rollenbeiträge entspricht Kapitel 5: UX-Qualität entsteht im Zusammenspiel, nicht in einer Einzelrolle.

Frage 20 (LO 5.6, K2): Richtige Antwort: A

A) Richtig. Kriterienbezug, Struktur und festgehaltene Ergebnisse machen den Unterschied zur Geschmacksdiskussion aus.
B) Falsch. Eine Design Critique lebt von mehreren Perspektiven; sie ist kein Format mit Rederecht nur für Designer.
C) Falsch. Anonyme Schriftlichkeit ist kein Merkmal; entscheidend ist der Bezug auf vereinbarte Kriterien.
D) Falsch. Eine Design Critique ist ein Bewertungs- und Verbesserungsformat, keine Mehrheitsabstimmung über Freigaben.

Frage 21 (LO 6.1, K1): Richtige Antwort: B

A) Falsch. Diese Begriffe stammen aus visueller Gestaltung und Branding, decken aber nicht die Grundbegriffe aus LO 6.1 ab.
B) Richtig. Genau diese acht Begriffe nennt das Learning Objective als Grundbegriffe des UI-Designs.
C) Falsch. Das sind Performance-Begriffe; sie beeinflussen die Nutzung, sind aber keine UI-Design-Grundbegriffe.
D) Falsch. Das sind Accessibility-Begriffe; sie sind wichtig, entsprechen aber nicht der geforderten Begriffsreihe aus LO 6.1.

Frage 22 (LO 6.4, K1): Richtige Antwort: C

A) Falsch. Die Zuordnungen sind vertauscht: Low-Fidelity dient früher Diskussion, horizontal der Breite, vertikal der Tiefe.
B) Falsch. Diese Zuordnung vermischt Prototyp-Arten mit technischen und Marketing-Fragestellungen.
C) Richtig. Diese Zuordnung entspricht den in LO 6.4 genannten Prototyp-Arten und ihren Zwecken.
D) Falsch. Wireframe, Mockup und klickbarer Prototyp unterscheiden sich in Detailgrad und Zweck; sie sind keine Synonyme.

Frage 23 (LO 6.7, K2): Richtige Antwort: D

A) Falsch. AI beherrscht viele bekannte Muster, nicht nur Suchmasken; entscheidend ist die Bekanntheit des Musters, nicht die UI-Art an sich.
B) Falsch. AI ist bei zahlreichen Standardmustern hilfreich, etwa Login, Formular, Dashboard, Navigation oder Onboarding.
C) Falsch. Der Unterschied ist systematisch: bekannte Muster gegenüber unbekanntem Fachkontext, nicht Zufall.
D) Richtig. Genau das erklärt LO 6.7: Stärke bei häufigen, gut dokumentierten Mustern, Schwäche bei domänenspezifischen Abläufen ohne Kontext.

Frage 24 (LO 6.6, K3): Richtige Antwort: A

A) Richtig. Die Beurteilung verbindet die Kriterien des LOs mit dem konkreten Nutzungskontext: öffentliches Terminal, heterogene Nutzergruppe, hohe Anforderungen an Wahrnehmbarkeit, Konsistenz und Accessibility.
B) Falsch. Moderne Anmutung ist kein Prüfkriterium, wenn Wahrnehmbarkeit und Verständlichkeit leiden.
C) Falsch. Corporate Design und technische Vollständigkeit ersetzen die Prüfung anhand der Usability-Kriterien nicht.
D) Falsch. Ein Entwurf kann und muss bereits vor dem Betrieb anhand der Kriterien beurteilt werden; Nutzungsdaten kommen später hinzu.

Frage 25 (LO 6.8, K3): Richtige Antwort: B

A) Falsch. Das sind technische Performance- und Kompatibilitätsfragen, nicht die typischen inhaltlichen Schwächen AI-generierter Entwürfe.
B) Richtig. States, Berechtigungen, Fehler- und Abbruchpfade, alternative Nutzungssituationen und Accessibility sind genau die in LO 6.8 genannten typischen Lücken.
C) Falsch. Marken- und Qualitätsanmutung sind keine Prüfpunkte für die typischen fachlichen Schwächen von AI-Entwürfen.
D) Falsch. Werkzeug- und Dateihygiene ist praktisch, adressiert aber nicht die inhaltlichen Lücken des Entwurfs.

Frage 26 (LO 7.1, K1): Richtige Antwort: C

A) Falsch. Selenium und Cypress sind Test-Frameworks, Docker und Kubernetes Infrastrukturwerkzeuge; die Zuordnung ist unzutreffend.
B) Falsch. Design-Werkzeuge liefern Entwürfe; sie sind keine AI-Coding-Werkzeuge, und automatische Übersetzung in produktionsreifen Code ist nicht ihr Kern.
C) Richtig. Genau diese Werkzeugklasse und diese Einsatzbereiche nennt das Learning Objective für UI-nahe Entwicklung.
D) Falsch. Assistenzsysteme können weit mehr unterstützen, etwa Code-Entwürfe, Tests, Dokumentation und Prüffragen; eine solche Beschränkung beschreibt der Syllabus nicht.

Frage 27 (LO 7.3, K2): Richtige Antwort: D

A) Falsch. Der Fall zeigt gerade, dass gleiches Aussehen sehr unterschiedliche Nutzungsqualität bedeuten kann.
B) Falsch. Fehlende Rückmeldung ist keine Ruhe, sondern Orientierungslosigkeit; Nutzer wissen nicht, was passiert ist.
C) Falsch. Diese Aspekte müssen in der Implementierung entstehen; Tests können sie prüfen, aber nicht nachträglich erzeugen.
D) Richtig. Genau die in LO 7.3 genannten Qualitätsaspekte machen den Unterschied zwischen den optisch identischen Versionen aus.

Frage 28 (LO 7.5, K2): Richtige Antwort: C

A) Falsch. Tokens sind keine Bildübergabe, sondern benannte Gestaltungswerte, die in Design und Code gleichermaßen referenziert werden.
B) Falsch. Werte allein ergeben kein Designsystem; Regeln, Komponenten, Zustände und Muster kommen hinzu.
C) Richtig. Genau diese Brückenfunktion zwischen Design, UI-Implementierung und Code beschreibt LO 7.5.

D) Falsch. Platzhaltertexte sind etwas anderes; Tokens definieren Gestaltungswerte wie Farben, Abstände und Typografie.

Frage 29 (LO 7.8, K1): Richtige Antwort: B

A) Falsch. Audits, Nutzertests und Konformitätsnachweise sind weiterführende Maßnahmen, nicht die Umsetzungs-Basics aus LO 7.8.
B) Richtig. Genau diese sechs Punkte nennt das Learning Objective als Accessibility-Basics in der Umsetzung.
C) Falsch. Diese Funktionen können nützlich sein, sind aber keine grundlegenden Accessibility-Basics im Sinne des LOs.
D) Falsch. ARIA soll gerade nur eingesetzt werden, wo native Elemente nicht ausreichen; übermäßiges ARIA kann Accessibility verschlechtern.

Frage 30 (LO 7.10, K3): Richtige Antwort: C

A) Falsch. Linter und Sichtprüfung decken weder Sicherheits- noch Usability- noch fachliche Risiken ab.
B) Falsch. Sicherheit ist zentral, aber Verständlichkeit, Fehlerbehandlung, Accessibility und fachliche Korrektheit müssen ebenfalls geprüft werden.
C) Richtig. Die Kombination aus Code Review, funktionalen Tests mit Fehlerfällen, UI-Tests, Security Review, Accessibility-Prüfung und fachlicher Abnahme entspricht LO 7.10, angemessen für eine sensible Funktion.
D) Falsch. Bei Zahlungsdaten dürfen bekannte Fehlerfälle nicht in den Produktivbetrieb verschoben werden.

Frage 31 (LO 8.1, K1): Richtige Antwort: C

A) Falsch. Interviews, Umfragen und Fokusgruppen sind Research- und Befragungsmethoden; sie liefern Einsichten, sind aber nicht die im LO genannten Evaluationsverfahren.
B) Falsch. Das sind technische Testarten für Stabilität und Korrektheit, keine Usability-Evaluationsmethoden.
C) Richtig. Genau diese drei Verfahren nennt das Learning Objective: zwei expertenbasierte Verfahren und den Usability-Test mit realen oder repräsentativen Nutzern.
D) Falsch. Das sind Scrum-Ereignisse zur Zusammenarbeit und Verbesserung, keine Evaluationsmethoden.

Frage 32 (LO 8.2, K2): Richtige Antwort: D

A) Falsch. Es geht nicht um Formalpflichten, sondern um die inhaltliche Prüfung von Nutzbarkeit und Annahmen.
B) Falsch. Evaluation und Validierung wiederholen keine funktionalen Tests; sie prüfen eine andere Dimension: die Nutzung.
C) Falsch. Demonstration und Abnahme sind nicht der fachliche Zweck; es geht um Erkenntnis, nicht um Überzeugung.
D) Richtig. Implementiert heißt nicht brauchbar: Evaluation und Validierung prüfen Verständlichkeit, Nutzbarkeit und die Tragfähigkeit der Annahmen im Nutzungskontext.

Frage 33 (LO 8.6, K2): Richtige Antwort: A

A) Richtig. Genau diese Bestandteile nennt das Learning Objective; sie machen auch einen einfachen, pragmatischen Test tragfähig.
B) Falsch. Labor, große Stichproben und Spezialtechnik sind für einen einfachen Usability-Test

nicht erforderlich; schon wenige passende Testpersonen decken wichtige Probleme auf.
C) Falsch. Präsentation und Benotung erfassen Meinungen statt beobachtbaren Verhaltens; das ist kein Usability-Test.
D) Falsch. Ein Test braucht weder finale Software noch Gremienfreigaben; er kann mit Prototypen und definiertem Zustand früh stattfinden.

Frage 34 (LO 8.8, K2): Richtige Antwort: B

A) Falsch. Wenn Bearbeitungszeiten im Vordergrund stehen, kann man darauf reagieren; ein genereller Verzicht verschenkt aber die Einblicke in Denkprozesse.
B) Richtig. Genau diese Doppelrolle beschreibt LO 8.8: wertvolle Einblicke in mentale Modelle bei gleichzeitig bekannten Grenzen (Beeinflussung, Verlangsamung, Belastung).
C) Falsch. Sagen und Tun können auseinanderfallen; die Beobachtung des tatsächlichen Verhaltens bleibt unverzichtbar.
D) Falsch. Moderation soll gerade nicht zum richtigen Weg führen; Zögern und Suchen sind wichtige Beobachtungen.

Frage 35 (LO 8.7, K3): Richtige Antwort: D

A) Falsch. Die Aufgabe gibt jeden Bedienschritt vor; ob Nutzer den Weg selbst finden und verstehen, wird nicht geprüft.
B) Falsch. Die Aufgabe nennt Funktion und Menüpunkt und macht die Testperson zur Funktionsprüferin statt zur Nutzerin mit eigenem Ziel.
C) Falsch. Die Aufgabe verrät, dass es einen Menüpunkt gibt, und fragt nach Gestaltung statt nach Zielerreichung.
D) Richtig. Die Aufgabe beschreibt eine realistische Situation mit einem Ziel aus Nutzersicht, ohne Begriffe oder Bedienelemente der App vorwegzunehmen; der Erfolg ist beobachtbar.

Frage 36 (LO 8.10, K3): Richtige Antwort: A

A) Richtig. Die Abwägung verbindet Schweregrad, Risiko und Nutzerwirkung mit Häufigkeit: Ein seltenes Problem mit möglichen Folgeschäden ohne Sichtbarkeit wiegt schwerer als häufige, aber geringe Irritationen.
B) Falsch. Häufigkeit allein ist kein hinreichendes Kriterium; ein seltenes, aber folgenschweres Problem kann Vorrang haben.
C) Falsch. Geringer Aufwand ist ein legitimer Faktor, darf aber Schweregrad und Risiko nicht überstimmen.
D) Falsch. Priorisierung ist kein Verstoß gegen Objektivität, sondern notwendige fachliche Bewertung; ohne sie fehlt der klare nächste Schritt.

Frage 37 (LO 9.1, K1): Richtige Antwort: D

A) Falsch. Markt- und Außensichten können strategisch interessant sein, sind aber nicht die typischen Quellen für Usability-Erkenntnisse aus realer Nutzung.
B) Falsch. Diese Quellen dokumentieren die Entwicklung, nicht die Nutzung des Produkts nach dem Release.
C) Falsch. Das sind Marketing-Kennzahlen; sie sagen wenig über die Nutzungsqualität des Produkts aus.
D) Richtig. Genau diese sechs Quellen nennt das Learning Objective für Erkenntnisse zu Usability nach dem Release.

Frage 38 (LO 9.4, K2): Richtige Antwort: C

A) Falsch. HEART ist kein Dringlichkeits- oder Priorisierungsschema; die Buchstaben stehen für Dimensionen der User Experience, nicht für Stufen.
B) Falsch. Happiness ist nur eine der fünf Dimensionen; die übrigen beruhen auf eigenem Nutzungsverhalten, nicht auf Umfrage-Ableitungen.
C) Richtig. Genau das ist der Grundgedanke: fünf Dimensionen als Strukturierungshilfe, aus denen produktspezifisch relevante Ziele und Metriken abgeleitet werden.
D) Falsch. HEART definiert keine Release-Schwellen; es ordnet Ziele und Metriken, ersetzt aber keine Freigabeprozesse.

Frage 39 (LO 9.6, K2): Richtige Antwort: D

A) Falsch. Auch objektive Daten zeigen zunächst nur einen Zusammenhang, keine Wirkrichtung.
B) Falsch. Stabilität über die Zeit macht eine Korrelation nicht zur Ursache; die Selbstselektion bliebe bestehen.
C) Falsch. Nutzungsdaten sind wertvoll; sie müssen nur richtig eingeordnet und gegebenenfalls durch weitere Analyse ergänzt werden.
D) Richtig. Genau diese Unterscheidung verlangt LO 9.6: Muster und Korrelation von Ursache, Priorität und belastbarer Produktentscheidung trennen.

Frage 40 (LO 9.8, K3): Richtige Antwort: B

A) Falsch. Geringe Nutzung kann auch an mangelnder Auffindbarkeit liegen; das Entfernen wäre eine Entscheidung auf ungeklärter Ursache.
B) Richtig. Erkenntnis in Discovery-Frage und Hypothesen überführen, gezielt prüfen, dann konkrete Backlog Items oder Entscheidungen ableiten: genau dieser Weg entspricht LO 9.8.
C) Falsch. Eine Änderung ohne Ursachenklärung ist ein Ratespiel; falls der Bedarf fehlt, hilft auch die beste Platzierung nicht.
D) Falsch. Abwarten verschenkt die vorliegenden Hinweise; Erkenntnisse sollen aktiv in Fragen, Maßnahmen oder Entscheidungen überführt werden.