

1. Einleitung

In den nächsten Minuten beschäftigen wir uns mit Low-Fidelity-Prototypen einer Anwendung für Schüler.

Wir möchten herausfinden, welche Art von *“Trigger”* den Nutzer auf eine Situation am Besten aufmerksam machen. Aus diesen Erkenntnissen soll anschließend der Hauptteil einer User-Interaktion innerhalb einer sog. *“Event-Area”* entwickelt werden.

Wir bitten darum, dass du dich in die Rolle eines Schülers, bzw. einer Schülerin im Alter von 16 Jahren versetzt und versuchst, aus dieser Perspektive die Fragen und Aufgaben zu beantworten.

Alle Probanden werden in kleine Untergruppen aufgeteilt, um so die Effektivität von verschiedenen *“Triggern”* zu untersuchen.

Im Folgenden werden einige Aufgaben und Fragen gestellt. Hierbei ist dein persönliches Empfinden von höchster Priorität und deine Meinung besonders relevant.

Die Auswertung erfolgt anonym. Name, Anschrift und Telefonnummer können später nicht mit deiner Person in Verbindung gebracht werden.

Bitte sprich mit niemandem über die hier besprochenen Themen. Vielen Dank!

Fragen

1. Hast du in der Vergangenheit Pokemon GO gespielt?
2. Bist du mit verschiedenen Trigger Methoden vertraut (Vibration, Sound, Visuelle Trigger, o.ä.)?
3. Ist dein Handy stummgeschaltet?

Ab diesem Zeitpunkt werden einige kleine Tests durchgeführt. Es wird in drei Untergruppen aufgeteilt. Unterschieden wird in “silent”, “sound” und “vibration”. Hierbei ist es wichtig, dass die Reaktion des Probanden festgehalten und analysiert wird.

Wie hat der Proband reagiert?

Lässt sich die Aufmerksamkeit des Probanden auf den Trigger leiten?

Hilft der Trigger dabei, selbsterklärend auf eine nachfolgende Aktion hinzuweisen?

Welcher Trigger oder Kombination an Triggern hat das beste Ergebnis, bzw. das gewollte Ziel erreicht?