



Projekt: JBombberman
Usability Tests

Pascal Kistler
Silvan Adrian
Fabian Binna

1 Änderungshistorie

Datum	Version	Änderung	Autor
09.03.15	1.00	Erstellung des Dokuments	Gruppe
20.04.15	1.01	Dokumentstruktur	Silvan Adrian

Inhaltsverzeichnis

1	Änderungshistorie	2
2	Einführung	4
2.1	Zweck	4
2.2	Gültigkeitsbereich	4
2.3	Definitionen und Abkürzungen	4
2.4	Referenzen	4
2.5	Übersicht	4
3	Einführung	4
3.1	Vorgaben	4
3.2	Usability Test Vorgang	4
3.3	Test-Personen	4
3.4	Fragebogen	5

2 Einführung

2.1 Zweck

Dieses Dokument beinhaltet die Spezifikationen für die Usability Tests.

2.2 Gültigkeitsbereich

Dieses Dokument ist während des ganzen Projekts gültig und wird laufend aktualisiert.

2.3 Definitionen und Abkürzungen

Siehe Glossar

2.4 Referenzen

Glossar Projektplan

2.5 Übersicht

Es sollen mit verschiedenen Personen Usability Tests durchgeführt werden.

3 Einführung

Es sollen mehrere Personen an einem Usability Test teilnehmen und über Fragebögen sollen Daten gesammelt werden, wie gut das Spiel ankommt.

3.1 Vorgaben

Die Usability Tests werden immer in der Anwesenheit eines Entwicklers vorgenommen und orientieren sich an den 5 E's von Effective Efficient Engaging Error tolerant Easy to learn -> dazu Fragebogen erstellen und auf die Unterthemen eingehen.

+ Externes Design -> wie wirkt das Externe Design +

3.2 Usability Test Vorgang

Da bei JBombberman für die Tests mehr als 2 Personen von Vorteil sind, werden die Tests je nach Anzahl der Teilnehmer in einer grösseren Gruppe veranstaltet.

- Test wird mit Entwickler vor Ort durchgeführt
- Feedback wird durch Tester ausgefüllt
- Kurzes Feedback Gespräch mit dem Entwickler vor Ort

3.3 Test-Personen

Person	Datum
--------	-------

3.4 Fragebogen