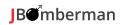


Projekt: JBomberman Usability Tests

> 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
27.04.15	1.02	Aufbau von Fragebogen eingefügt (Formular)	Silvan Adrian
03.05.15	1.03	Erste Einträge für den Fragebogen	Silvan Adrian
11.05.15	1.04	Einträge erweitert und verbessert	Silvan Adrian
25.05.15	1.05	Vorbereitung zur Abgabe $+$ RC2 Usability Test	Silvan Adrian

Datum: 26.05.15



Inhaltsverzeichnis

1	Änderungshistorie	2
2	8	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	5
	3.3 Test-Personen	
	3.4 Fragebogen	6
4	Fragebogen RC1	7
5	Fragebögen RC2	8

Projekt: JBomberman

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
- Quesenberry

2.5 Übersicht

Es sollen mit verschiedenen Personen Usability Tests durchgeführt werden.

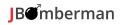
3 Einführung

Es sollen eine bis 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 Quesenberry.

- Effective How completely and accurately the work or experience is completed or goals reached
- Efficient How quickly this work can be completed
- Engaging How well the interface draws the user into the interaction and how pleasant and satisfying it is to use
- Error tolerant How well the product prevents errors and can help the user recover from mistakes that do occur
- Easy to learn How well the product supports both the initial orientation and continued learning throughout the complete lifetime of use



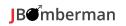
3.2 Usability Test Vorgang

Da bei JBomberman für die Tests mehr als 2 Personen von Vorteil sind, werden die Tests je nach Anzahl der Teilnehmer in einer grösseren Gruppe veranstaltet. Falls nicht genügend Probanden vorhanden, wird je nach Bedarf ein Entwickler als Spieler einspringen.

- Test wird mit Entwicklern vor Ort durchgeführt
- Feedbackfragebogen wird durch Tester ausgefüllt
- Kurzes Feedback Gespräch mit den Entwicklern vor Ort

3.3 Test-Personen

Version RC1	Person	Datum
	Luis	11.05.15
	Person	Datum
Version RC2	Luis	26.05.15
	Marco	26.05.15



3.4 Fragebogen

Name Datum			\mathbf{m}									
Be	wertungen											
1	1 Trifft gar nicht zu 4 Triff					t grösstenteils zu						
2	Trifft ein bisschen zu	5	Trifft	in l	noher	n ma	sse z	u				
3	Trifft mehr oder weniger zu	N/A	nicht	anw	endl	oar/b	eurte	eilbar				
A	Effektivität			1	2	3	4	5	N/A			
A1	Ich kann das Spiel spielen											
A2	Ich kann die Spielfigur steuern											
В	Effizienz			1	2	3	4	5	N/A			
B1	Ich kann schnell ein Spiel starten											
B2	Ich kann das Spiel effizient bediener	n										
\mathbf{C}	C Zufriedenheit				2	3	4	5	N/A			
C1	1 Ich hatte Spass beim spielen											
C2	Ich bin grundsätzlich zufrieden mit der Applikation											
\mathbf{E}	Fehlertoleranz				2	3	4	5	N/A			
E1	Fehler beeinträchtigen nicht das Sp	iel										
E2	Eine falsche Eingabe hat nicht einen Folge	z zur										
Е3	Fehlertoleranz ist grundsätzlich vor											
D	Erlernbarkeit			1	2	3	4	5	N/A			
D1	Das Spiel ist einfach erlernbar											
D2	Ich kann das Spiel einfach bedienen	1										

Anmerkungen



4 Fragebogen RC1

.4	Fragebogen										
Na	me Luis Heier	Datu	m _	12	2,	, li	\$				
Be	wertungen										
1	Trifft gar nicht zu	4	Trifft	t grösstenteils zu							
2	Trifft ein bisschen zu	5	Trifft	t in hohem masse zu							
3	Trifft mehr oder weniger zu	N/A	nicht	anw	endb	ar/b	eurte	ilbar			
A	Effektivität			1	2	3	4	5	N/A		
Α1	Ich kann das Spiel spielen						X				
A2	Ich kann die Spielfigur steuern						X				
в	Effizienz			1	2	3	4	5	N/A		
В1	Ich kann schnell ein Spiel starten							X			
B2	Ich kann das Spiel effizient bedienen								X		
С	Zufriedenheit			1	2	3	4	5	N/A		
C1	Ich hatte Spass beim spielen							X			
C2	Ich bin grundsätzlich zufrieden mit d tion		X								
\mathbf{E}	Fehlertoleranz				2	3	4	5	N/A		
E1	Fehler beeinträchtigen nicht das Spie	el .				X					
E2	Eine falsche Eingabe hat nicht einen Absturz zur Folge				X						
E3	Fehlertoleranz ist grundsätzlich vorh	anden					X				
D	Erlernbarkeit			1	2	3	4	5	N/A		
D1	Das Spiel ist einfach erlernbar							X			
D2	Ich kann das Spiel einfach bedienen							X			
Inn To L	nerkungen soltip for Starckryseder ags sind sehr möheahr somben-placement ist t	~ev ~ reilwa	he	\ \ \ \ \	vēv Jul	va.	clave	oll s	ect		

5 Fragebögen RC2

Usability Tests: JBomberman

JB	o mberman					Proj	ekt: .	JBon	nberman	
3.4	Fragebogen									
Na	me Luis Meier	Datu	m	20	6,3	511	15			
Ве	wertungen		_				- Target -			
1	Trifft gar nicht zu	4	Trifft	t grösstenteils zu						
2	Trifft ein bisschen zu	5	Trifft	t in hohem masse zu						
3	Trifft mehr oder weniger zu	N/A	nicht	t anwendbar/beurteilbar						
A	Effektivität			1	2	3	4	5	N/A	
A1	Ich kann das Spiel spielen							X		
A2	Ich kann die Spielfigur steuern						×			
В	Effizienz			1	2	3	4	5	N/A	
В1	Ich kann schnell ein Spiel starten							X		
B2	Ich kann das Spiel effizient bediene	n					X			
С	Zufriedenheit			1	2	3	4	5	N/A	
C1	Ich hatte Spass beim spielen						X			
C2	Ich bin grundsätzlich zufrieden mit tion	plika-				X				
E	Fehlertoleranz				2	3	4	5	N/A	
E1	Fehler beeinträchtigen nicht das Sp	iel				X				
E2	Eine falsche Eingabe hat nicht einen Folge					X				
E3	Fehlertoleranz ist grundsätzlich vor	handen					X			
D	Erlernbarkeit			1	2	3	4	5	N/A	
D1	Das Spiel ist einfach erlernbar							X		
D2	Ich kann das Spiel einfach bediener	1						X		
Anı	nerkungen									
0	ernerapstons menu	Tic	wev		000	21:	arel	ace	fren	
					1,50		1			
1	24									

Usability Tests: JBomberman Version: 1.05 Datum: 26.05.15

Version: 1.04

Datum: 11.05.15

Projekt: JBomberman

JB mberman Projekt: JBomberman 3.4 Fragebogen 26.6.15 Datum Name Bewertungen Trifft gar nicht zu 4 Trifft grösstenteils zu Trifft ein bisschen zu 5 Trifft in hohem masse zu Trifft mehr oder weniger zu nicht anwendbar/beurteilbar 3 N/A \mathbf{A} Effektivität N/AIch kann das Spiel spielen A1A2Ich kann die Spielfigur steuern 2 N/A \mathbf{B} Effizienz 1 3 4 5 Ich kann schnell ein Spiel starten B1Ich kann das Spiel effizient bedienen N/A \mathbf{C} Zufriedenheit $\mathbf{2}$ Ich hatte Spass beim spielen C1C2Ich bin grundsätzlich zufrieden mit der Applika-1 2 3 4 N/AFehlertoleranz \mathbf{E} E1Fehler beeinträchtigen nicht das Spiel Eine falsche Eingabe hat nicht einen Absturz zur E2Folge Fehlertoleranz ist grundsätzlich vorhanden E3N/A1 2 5 \mathbf{D} Erlernbarkeit Das Spiel ist einfach erlernbar Ich kann das Spiel einfach bedienen

Anmerkungen

Datum: 11.05.15 Usability Tests: JBomberman Version: 1.04