



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 |
| 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 |

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 | 5 |
| 3.3 | Test-Personen | 5 |
| 3.4 | Fragebogen | 6 |
| 4 | Fragebogen RC1 | 7 |
| 5 | Fragebögen RC2 | 8 |

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 |
| Version RC2 | Person | Datum |
| | Luis | 26.05.15 |
| | Marco | 26.05.15 |

3.4 Fragebogen

Name

Datum

Bewertungen

| | | | | | | | |
|----------|--|----------|-----------------------------|----------|----------|----------|------------|
| 1 | Trifft gar nicht zu | 4 | Trifft grösstenteils zu | | | | |
| 2 | Trifft ein bisschen zu | 5 | Trifft in hohem Masse zu | | | | |
| 3 | Trifft mehr oder weniger zu | N/A | nicht anwendbar/beurteilbar | | | | |
| A | Effektivität | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | N/A |
| A1 | Ich kann das Spiel spielen | | | | | | |
| A2 | Ich kann die Spielfigur steuern | | | | | | |
| B | Effizienz | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | N/A |
| B1 | Ich kann schnell ein Spiel starten | | | | | | |
| B2 | Ich kann das Spiel effizient bedienen | | | | | | |
| C | Zufriedenheit | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | N/A |
| C1 | Ich hatte Spass beim spielen | | | | | | |
| C2 | Ich bin grundsätzlich zufrieden mit der Applikation | | | | | | |
| E | Fehlertoleranz | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | N/A |
| E1 | Fehler beeinträchtigen nicht das Spiel | | | | | | |
| E2 | Eine falsche Eingabe hat nicht einen Absturz zur Folge | | | | | | |
| E3 | Fehlertoleranz ist grundsätzlich vorhanden | | | | | | |
| D | Erlernbarkeit | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | N/A |
| D1 | Das Spiel ist einfach erlernbar | | | | | | |
| D2 | Ich kann das Spiel einfach bedienen | | | | | | |

Anmerkungen

4 Fragebogen RC1

JBombberman

Projekt: JBombberman

3.4 Fragebogen

Name Luis Heier Datum 12.5.15

Bewertungen

| | | | | | | | |
|----|---|-----|-----------------------------|---|---|---|-----|
| 1 | Trifft gar nicht zu | 4 | Trifft grösstenteils zu | | | | |
| 2 | Trifft ein bisschen zu | 5 | Trifft in hohem masse zu | | | | |
| 3 | Trifft mehr oder weniger zu | N/A | nicht anwendbar/beurteilbar | | | | |
| A | Effektivität | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | N/A |
| A1 | Ich kann das Spiel spielen | | | | X | | |
| A2 | Ich kann die Spielfigur steuern | | | | X | | |
| B | Effizienz | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | N/A |
| B1 | Ich kann schnell ein Spiel starten | | | | | X | |
| B2 | Ich kann das Spiel effizient bedienen | | | | | | X |
| C | Zufriedenheit | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | N/A |
| C1 | Ich hatte Spass beim spielen | | | | | X | |
| C2 | Ich bin grundsätzlich zufrieden mit der Applika- tion | | X | | | | |
| E | Fehlertoleranz | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | N/A |
| E1 | Fehler beeinträchtigen nicht das Spiel | | | X | | | |
| E2 | Eine falsche Eingabe hat nicht einen Absturz zur Folge | | X | | | | |
| E3 | Fehlertoleranz ist grundsätzlich vorhanden | | | | 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 | |

Anmerkungen

- Tooltip für Stackingsysteme wünschenswert
- Lags sind sehr mühsam
- Bomben-placement ist teilweise nicht nachvollziehbar

5 Fragebögen RC2

3.4 Fragebogen

Name Leis Meier Datum 26.5.15

Bewertungen

| | | | | | | | |
|----|--|-----|-----------------------------|---|---|---|-----|
| 1 | Trifft gar nicht zu | 4 | Trifft grösstenteils zu | | | | |
| 2 | Trifft ein bisschen zu | 5 | Trifft in hohem masse zu | | | | |
| 3 | Trifft mehr oder weniger zu | N/A | nicht anwendbar/beurteilbar | | | | |
| A | Effektivität | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | N/A |
| A1 | Ich kann das Spiel spielen | | | | | X | |
| A2 | Ich kann die Spielfigur steuern | | | | X | | |
| B | Effizienz | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | N/A |
| B1 | Ich kann schnell ein Spiel starten | | | | | X | |
| B2 | Ich kann das Spiel effizient bedienen | | | | X | | |
| C | Zufriedenheit | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | N/A |
| C1 | Ich hatte Spass beim spielen | | | | | X | |
| C2 | Ich bin grundsätzlich zufrieden mit der Applika- tion | | | | X | | |
| E | Fehlertoleranz | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | N/A |
| E1 | Fehler beeinträchtigen nicht das Spiel | | | X | | | |
| E2 | Eine falsche Eingabe hat nicht einen Absturz zur Folge | | | | | X | |
| E3 | Fehlertoleranz ist grundsätzlich vorhanden | | | | 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 | |

Anmerkungen

- Serverabsturz wenn Timer ausgelaufen ist.

3.4 Fragebogen

Name Marco Datum 26.6.15

Bewertungen

| | | | | | | |
|----------|--|----------|-----------------------------|----------|----------|--------------|
| 1 | Trifft gar nicht zu | 4 | Trifft grösstenteils zu | | | |
| 2 | Trifft ein bisschen zu | 5 | Trifft in hohem Masse zu | | | |
| 3 | Trifft mehr oder weniger zu | N/A | nicht anwendbar/beurteilbar | | | |
| A | Effektivität | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 N/A |
| A1 | Ich kann das Spiel spielen | | | | | X |
| A2 | Ich kann die Spielfigur steuern | | | X | | |
| B | Effizienz | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 N/A |
| B1 | Ich kann schnell ein Spiel starten | | | | | X |
| B2 | Ich kann das Spiel effizient bedienen | | | | | X |
| C | Zufriedenheit | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 N/A |
| C1 | Ich hatte Spass beim spielen | | | | | X |
| C2 | Ich bin grundsätzlich zufrieden mit der Applikation | | | | X | |
| E | Fehlertoleranz | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 N/A |
| E1 | Fehler beeinträchtigen nicht das Spiel | | | | | X |
| E2 | Eine falsche Eingabe hat nicht einen Absturz zur Folge | | | | | X |
| E3 | Fehlertoleranz ist grundsätzlich vorhanden | | | | | 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 | |

Anmerkungen