



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

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	5
3.4	Fragebogen	6

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
- ISO-9241

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 JBomberman 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

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