

#### Microsoft Maquette:

Freihand Objekte zeichnen ist intuitiv

Undo/Redo ist nicht ganz intuitiv, dass man auf das Touchpad klicken muss

Bewegungsformen nicht ganz intuitiv und schwierig

neue Objekte hinzufügen und platzieren ist einfach

löschen (auch wegschmeißen) ist intuitiv

Größe verändern ist intuitiv

Eyedropper und Färben ist intuitiv (vor allem sehr gut mit auswahlstrich)

Schnellwechsel Option ist ein sehr gutes Feature

Gizmos ist irreführend (zur Modifizierung)

Modifizierung mit beiden Händen braucht ein wenig Zeit, aber sobald es herausgefunden wurde ist es sehr einfach zu bedienen

Gruppieren und Klonen ist einfach und sehr intuitiv

Am besten auch bei Objekten einen Overtext hinzufügen

eventuell ein Leveler-Modus einführen sodass Objekt auf einem Höhenlevel bleibt

(26 Minuten)

Im Großen und Ganzen ist Maquette intuitiv und einfach zu bedienen. Das „Schwimmen“ bedarf etwas Übung wird aber mit der Zeit gut verstanden. Die Tools sind einfach auszuwählen und werden fast sofort verstanden. Probleme entstehen nur bei den ersten Tests, da hier noch kaum ein Verständnis der Funktionsweise von VR vorliegt.

#### Google Blocks:

Palette wird per Zufall entdeckt

Einhändige Bewegung ist einfacher und intuitiver

Platzieren von Objekten und direkte Manipulation ist einfach

Säulen erstellen ist schwierig

Snapping ist einfach zu verstehen und sehr leicht anwendbar

Färben ist einfach aber umständlich, da die Palette auf der Rückseite des anderen Controllers ist mehrere Sachen anwählen ist nicht intuitiv und kaum verständlich

Modifizieren ist einfach und intuitiv

das advanced Modifying bedarf etwas Übung aber nach einigen Minuten rumprobieren ist es relativ einfach

Eyedropper wäre gewünscht

haptisches und akustisches Feedback ist gut und gewünscht

(27 Minuten)

Dadurch, dass schon einige Funktionsweisen aus Maquette bekannt sind ist dieses Programm etwas einfacher zu handhaben, aber deutlich schwieriger zu erlernen. Vor allem die Palette wird nur per Zufall entdeckt.