

Feedback & Verbesserungsvorschläge

Allgemeine Eindrücke (Skala 1 – 5)

1. Wie gut hat Ihnen das Spiel gefallen?

- 1 - Gar nicht gefallen, 5 - Sehr gut gefallen 1

2. Wie intuitiv empfanden Sie die Bedienung des Spiels?

- 1 - Sehr verwirrend, 5 - Sehr intuitiv 1

3. Wie verständlich waren die Aufgaben und Ziele des Spiels?

- Ja / Nein, bitte erläutern: Nein, hatte keine Ahnung was zu tun war

Gameplay und Spielmechanik

1. Wie herausfordernd war das Spiel für Sie?

- a. 1 - Zu einfach, 5 - Sehr herausfordernd 5

2. Konnte das Spiel die Funktionsweise von UML gut vermitteln?

- a. Ja / Nein, bitte erläutern: Ja, wahrscheinlich schon

3. Gab es Momente, in denen Sie das Spiel frustrierend fanden?

- a. Ja / Nein: Ja, weil Bedienung blöd war

Lernfaktor & Nutzen

1. Haben Sie durch das Spiel mehr über UML-Ablaufdiagramme gelernt?

- Ja / Nein Nein

2. Würden Sie das Spiel als lehrreich bewerten?

- 1 - Gar nicht lehrreich, 5 - Sehr lehrreich 3

3. Wie gut hat das Spiel Ihre Erwartungen erfüllt?

- 1 - Gar nicht, 5 - Vollständig 2

Technische Aspekte und Leistung

1. Wie bewerten Sie die grafische Gestaltung des Spiels?
 - 1 - Gefällt mir gar nicht, 5 - Gefällt mir sehr gut 2
2. Sind Ihnen technische Probleme oder Fehler aufgefallen?
 - Ja / Nein: Ja, Pfeile haben überhaupt nicht funktioniert
3. Wie bewerten Sie die Leistung des Spiels (z. B. Ladezeiten, Stabilität)?
 - 1 - Sehr schlecht, 5 - Sehr gut 4
4. Haben Sie sich mit der Oberfläche gut zurechtgefunden?
 - Ja / Nein: Überhaupt gar nicht

Verbesserungsvorschläge

1. Welche zusätzlichen Funktionen würden Sie sich im Spiel wünschen?

Beschreibungen wie es funktioniert

2. Haben Sie Ideen zur Verbesserung der Bedienung?

Weniger verwirrend

3. Würden Sie das Spiel mit zusätzlichen Spielmechaniken (z. B. Levelsystem, neue Funktionen) interessanter finden?

Ja / Nein: Nein

4. Final Thoughts:

Nichts für mich. Bedienung ungut und macht keinen Spaß weil man tatsächlich Nachdenken muss