

..vollständiges Verständnis	1	Dass der "Trigger"-Knopf als Verlängerung des Zeigefinger dient, dass man die Geräusche den Farben zuordnen soll und, dass man mit dem "Grab"-Knopf dazu dient, diesen Hebel hochzuziehen.
..teilweises Verständnis	2	Ich habe erst während der tatsächlichen Aufgabe verstanden, dass ich, um den Knopf zu drücken und damit die Lampe zum leuchten zu bringen, nicht nur mit der Trigger-Taste drauf zeigen soll, sondern dann auch noch den Grab-Knopf drücken muss. Im gleichen Zug habe ich auch erst dann verstanden, dass manche der Kreise Lampen und manche Knöpfe sind. Ich dachte zuerst, das wären alles unterschiedlich große Knöpfe.
..teilweises Verständnis		
..Avatar behindert Verständni	3	Weiß, hell, kühl, realistisch. Der Raum war für die Art der Aufgabe gut gewählt, da der Fokus so auf der Aufgabe lag.
	4	Da ich mich mit VR gar nicht auskenne, musste ich mich erst reindenken, kam aber damit klar.
..Klarere Struktur der Erklärung	5	Da ich mich mit VR gar nicht auskenne, hätte ich nochmal den auditiven Hinweis gebraucht, dass man auf der Stelle stehenbleiben kann/soll. Außerdem habe ich (wie bereits geschrieben) überhört, dass man den "Grab"-Knopf zur Aktivierung der Lampe braucht.
..Keine Unterschiede	6	Die Sounds waren gut gewählt. Insbesondere der rote Knopf hatte einen ansprechenden Sound. Generell konnte man sich gute Eselsbrücken bauen, wie z.B. die weiße Lampe mit dem "Zug"-Sound, der wie ein brennendes Zug-Licht aussah oder der "Natur"-Sound mit der grünen Lampe.
..Avatar behindert Verständni	7	Ich denke dadurch, dass der Raum so steril war und die Instruktion so deutlich, habe ich mich auf die Hände und das "Brett" mit den Knöpfen und Lampen fokussiert.
..Avatar wirkt kompetent	8	Er war sehr formell gekleidet (Brille, Pullover...). Dadurch war sein Erscheinungsbild eher nicht ablenkend.
..Avatar wirkt realistisch /		
..Ablenkung durch Avatar	9	Seine Bewegungen waren unnatürlich dadurch musste ich die ganze Zeit auf seine Beine und Füße achten.
..Avatar wirkt künstlich / d		
	10	---
..andere Kleidung / anderes	11	Für mich haben das Visuelle und Auditive nicht zusammen gepasst. Der Avatar hätte rote Haare haben müssen.
..mehr Gesten gewünscht	12	Ich glaube, wenn sich der Avatar natürlich bewegt hätte (z.B. zu den Knöpfen gehen / einen Knopf drücken), hätte er mir geholfen. So, wie ich ihn jetzt gesehen habe, glaube ich nicht, dass er mir geholfen hätte, die Instruktion besser zu verstehen.
..Keine Unterschiede		
..Avatar wirkt unpassend /	13	Ich empfand die Gesten des Avatars als unnatürlich. Er passte an sich in die VR-Umgebung, allerdings hat mich das zu sehr abgelenkt.
..Avatar wirkt realistisch /		
..Ablenkung durch Avatar	14	Es kann sein, dass die Gesten, die er mit seinen Händen gemacht hat, geholfen hätten. Allerdings erinnere ich mich grad gar nicht mehr an diese. Ich habe nur seine tanzenden Füße im Kopf.
..Gestik hilfreich		
..Avatar behindert Verstän		
..Ablenkung durch Avatar	15	siehe vorheriges Ich glaube, für mich war der Avatar in diesem Kontext generell eher irritierend.
..mehr Gesten gewünscht	16	Er hätte sich gerne im Raum bewegen können, Knöpfe aktivieren, zum Hebel gehen etc. Dadurch, dass er auf einer Stelle getanzt hat, war ich eher genervt.
..Avatar behindert Verstän		
	17	Da ich mich mit VR gar nicht auskenne, hätte ich nochmal den auditiven Hinweis gebraucht, dass man auf der Stelle stehenbleiben kann/soll. Außerdem habe ich (wie

bereits geschrieben) überhört, dass man den "Grab"-Knopf zur Aktivierung der Lampe braucht.

..Ablenkung durch Avatar {

18 Ich konnte mich besser auf mich und die Aufgabe konzentrieren.

..Ablenkung durch Avatar {

19 Ich fand es irgendwie total ablenkend, dass sich der Avatar so viel auf der Stelle bewegt hat.