Die Projektgruppe, bestehend aus 3 Personen, hat sich eine spielerische Vermittlung der 138 Definitionen und Worte aus dem Bereich der Usability überlegt.

Das E-learning Tool ist webbasiert und dank HTML 5 plattformunabhängig zu öffnen. Dieser Rahmen soll auch für das Konzept der Abschlussarbeit beibehalten werden.

Der Ablauf beginnt ohne Anmeldung mit der ersten Frage bzw. Definition zu der es 4 Antwortmöglichkeiten gibt. Die Auswahl der Begriffe und Definitionen erfolgt zufällig. Nach dem auswählen einer Antwort wird man zur Nächsten geleitet, bis ein Fehler einen zur Namenseingabe auffordert. Der Name dient für das Ranking der Teilnehmer und die Wiedererkennung von Benutzern. Bisher sind die Begriffe nicht kategorisiert und