

## Fragebogen für Nutzertests

### Einleitung

- **Allgemeine Informationen:**
    - Alter:
    - Geschlecht:
    - Technische Vorkenntnisse (z. B. Erfahrung mit Lern-Apps):
- 

### Abschnitt 1: Allgemeiner Eindruck

1. Wie ansprechend ist der 3D-Raum der App?
    - Sehr ansprechend
    - Ansprechend
    - Neutral
    - Weniger ansprechend
    - Gar nicht ansprechend
  2. Haben Sie die App auf den ersten Blick als intuitiv wahrgenommen?
    - Ja, sehr intuitiv
    - Eher intuitiv
    - Neutral
    - Weniger intuitiv
    - Gar nicht intuitiv
  3. Würden Sie diese App in Zukunft zum Lernen nutzen?
    - Ja
    - Vielleicht
    - Nein
- 

### Abschnitt 2: Designentscheidungen

4. Wie empfanden Sie die Farbgestaltung des 3D-Raums?
  - Sehr passend
  - Passend
  - Neutral
  - Weniger passend

- Unpassend
  - 5. Wie empfanden Sie die Farbgestaltung des User Interfaces?
    - Sehr passend
    - Passend
    - Neutral
    - Weniger passend
    - Unpassend
  - 6. Wie hilfreich fanden Sie die Soundeffekte (z. B. bei Interaktionen oder Belohnungen)?
    - Sehr hilfreich
    - Hilfreich
    - Neutral
    - Weniger hilfreich
    - Störend
  - 7. Gab es Designaspekte (Farben, Sounds, Layout), die Ihnen besonders gut gefallen haben?
  - 8. Gab es Designaspekte, die Sie als störend oder unpassend empfanden?
- 

### **Abschnitt 3: Interaktivität**

- 8. Wie empfanden Sie die Interaktion mit Objekten (z. B. das Öffnen der Karteikarten)?
  - Sehr intuitiv und einfach
  - Eher intuitiv
  - Neutral
  - Weniger intuitiv
  - Gar nicht intuitiv
- 9. Waren die Aktionen und Funktionen leicht verständlich?
  - Ja, vollständig
  - Meistens
  - Neutral
  - Eher schwierig
  - Gar nicht verständlich
- 10. Hatten Sie Schwierigkeiten, sich im 3D-Raum zu orientieren oder zu navigieren?

- Nein, gar nicht
- Kaum
- Neutral
- Ja, teilweise
- Ja, oft

11. Haben Sie Vorschläge, wie die Interaktivität verbessert werden könnte?

---

#### **Abschnitt 4: Gamification und Motivation**

12. Wie motivierend fanden Sie das Belohnungssystem (z.B. Erfahrungspunkte für richtig beantwortete Karten, Coins für Achievements)?

- Sehr motivierend
- Motivierend
- Neutral
- Weniger motivierend
- Gar nicht motivierend

13. Wie ansprechend fanden Sie die Möglichkeit, den Raum durch den Kauf von bspw. Möbeln zu erweitern?

- Sehr ansprechend
- Ansprechend
- Neutral
- Weniger ansprechend
- Gar nicht ansprechend

14. Welche zusätzlichen Belohnungen oder Gamification-Elemente würden Sie sich wünschen?

---

#### **Abschnitt 5: Verbesserungsvorschläge und Abschluss**

15. Was hat Ihnen an der App am meisten gefallen?

16. Was hat Ihnen an der App am wenigsten gefallen?

17. Gibt es Funktionen oder Änderungen, die Ihrer Meinung nach die App verbessern könnten?

18. Haben Sie sonstige Anmerkungen oder Feedback zur App?