

Zielgruppen Tests 2

Um den momentanen Stand, im Bezug auf die Erreichung der Produktziele [Produktvision](#) | [Produktziele](#), unseres Produkts zu evaluieren und allfällige Probleme zu identifizieren haben wir Tests mit unserer Zielgruppe durchgeführt. Auf dieser Seite sind die Ergebnisse daraus zusammengefasst.

Testaufbau [↗](#)

Ablauf des Tests:

1. Erstes ausfüllen des Wissenstests
2. Spielen eines Durchgangs des Spiels
3. Zweites ausfüllen des Wissenstests
4. Ausfüllen des Fragebogens zu Spielspass, empfundenem Lerneffekt und Usability

Realitätsgrad: [↗](#)

Zielgruppe: Wir konnten mit Schülerinnen und Schülern der Sek E Langendorf testen, was genau unserer Zielgruppe entspricht.

Spiel: Alle funktionalen Features sind enthalten. Das einzige, was fehlt sind Hintergründe.

Fragen: Fragen, die im später im Spiel sein sollen, aber sie konnten noch nicht mit Primeo abgeklärt werden, weil von ihnen noch keine Antwort kam.

Spielautomat: Voll funktionsfähig

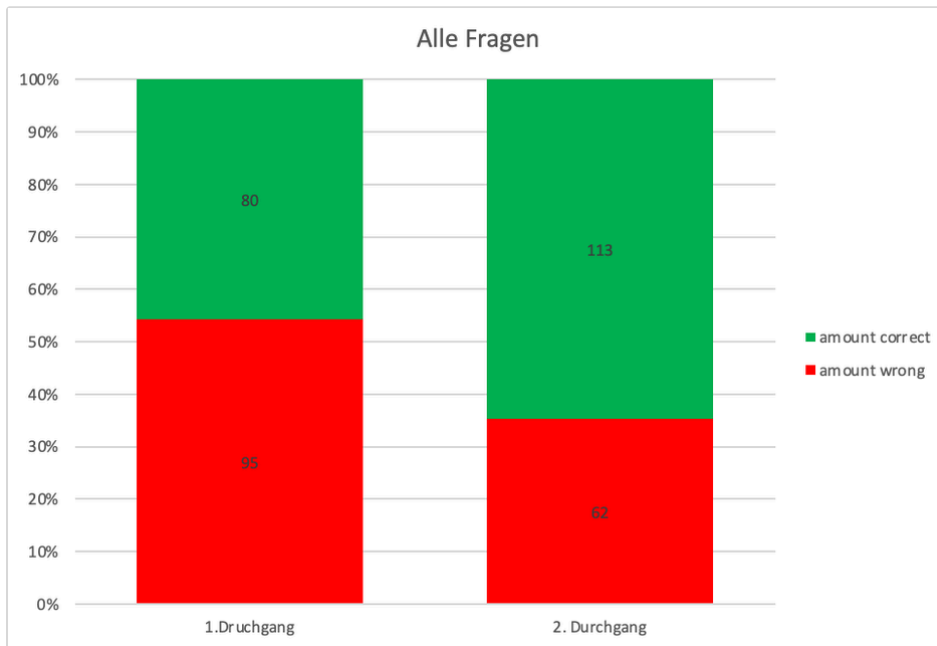




Frage	Skala	Antworten	Durchschnitt	Ziele
Wie schätzt du dein Wissen zum Thema Energieverbrauch im Alltag/Haushalt ein?	1. Ich habe gar kein Wissen 2. Ich habe fast kein Wissen 3. Ich habe wenig Wissen 4. Ich habe etwas Wissen 5. Ich habe viel Wissen	<ul style="list-style-type: none"> • 2x 4 (Ich habe etwas Wissen) • 1x 3 (Ich habe wenig Wissen) • 1x 2 (Ich habe fast kein Wissen) 	3.23/5 (Ich habe wenig Wissen)	Z01 Stromverbrauch Bewusstsein
Fandest du das Niveau der Fragen angemessen?	1. Viel zu leicht 2. zu leicht 3. genau richtig 4. zu schwer 5. viel zu schwer	<ul style="list-style-type: none"> • 35x 3 (genau richtig) • 11x 4 (zu schwer) 	3.24/5 (genau richtig)	Z01 Stromverbrauch Bewusstsein Ziel: 3
Wie viel neues hast du durch das Spiel gelernt?	1. Nichts 2. Wenig 3. Etwas 4. Viel 5. Sehr viel	<ul style="list-style-type: none"> • 6x 2 (wenig) • 28x 3 (etwas) • 10x 4 (viel) • 2x 5 (sehr viel) 	3.17/5 (Etwas)	Z01 Stromverbrauch Bewusstsein Minimum: 3 Ziel: 4

Wie viel Spass hattest du beim Spielen des Spiels?	1. Kein Spass 2. Wenig Spass 3. Etwas Spass 4. Viel Spass 5. Sehr viel Spass	<ul style="list-style-type: none"> • 1x 1 (kein Spass) • 2x 2 (wenig Spass) • 8x 3 (etwas Spass) • 21x 4 (viel Spass) • 14x 5 (sehr viel Spass) 	3.98/5 (Etwas Spass)	Z02 Spass Minimum: 3.5 Ziel: 4
--	--	--	----------------------	--

Auswertung Wissenstest

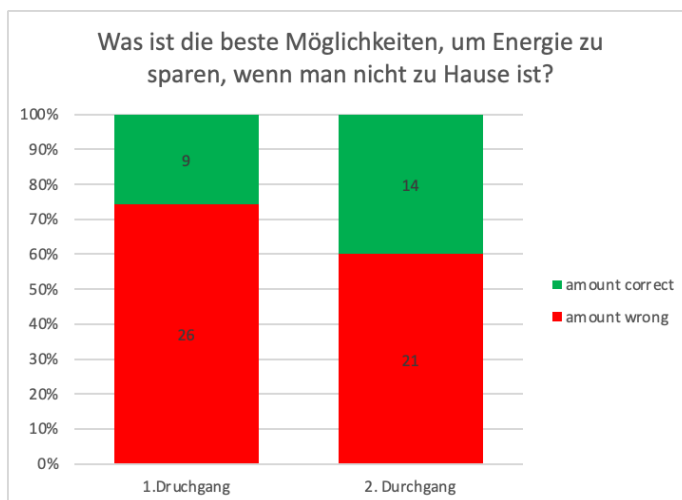


Ziel:

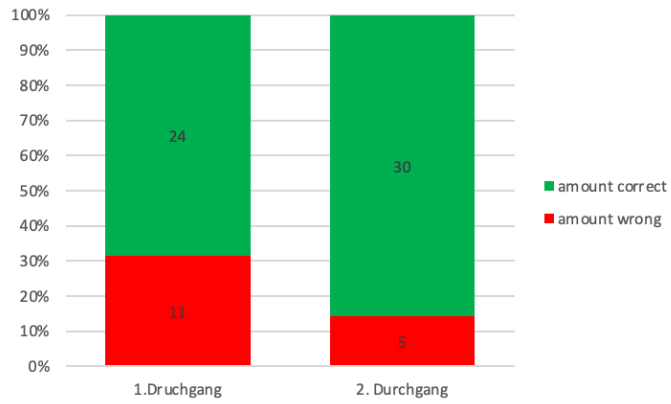
- Anzahl falsche halbieren

Minimum:

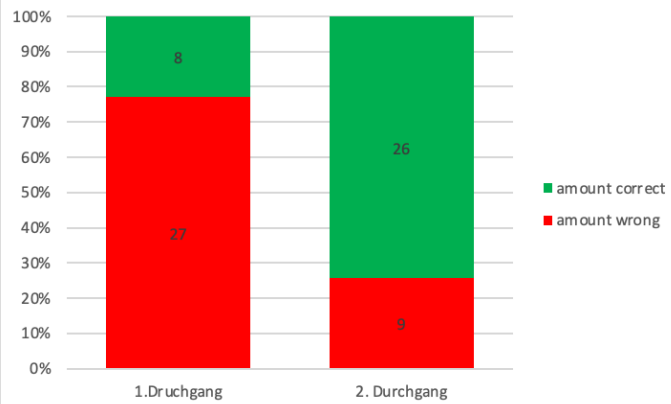
- Anzahl falsche um 1/3 senken



Welche Tätigkeit trägt am meisten zum Wasserverbrauch bei?

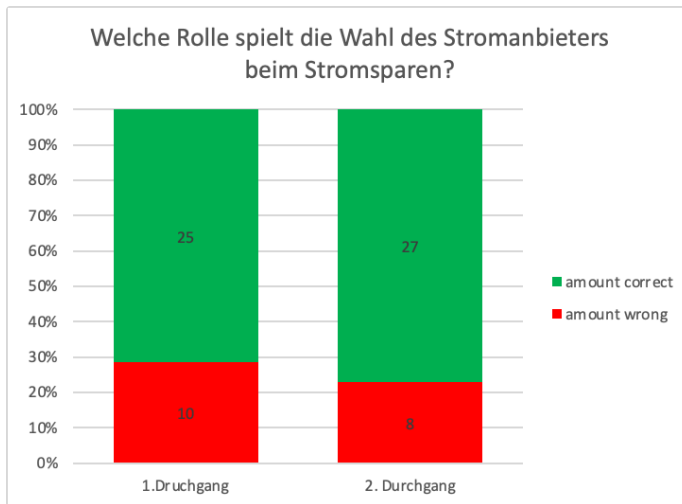


Welche Tätigkeit trägt am meisten zum Wasserverbrauch bei?



Welches ist das effektivste zum Energiesparen beim Kochen?





Frage	Antworten	Take aways
Was fandest du zu leicht bzw. zu schwer?	<ul style="list-style-type: none"> Das sortieren war recht schwer man bräuchte zu beginn eine Einführung zum Thema. es gab ein paar Themen von denen man halt keine Ahnung hat, dort kann man dann halt auch einfach nur raten. 	<ul style="list-style-type: none"> Manche Themen zu schwer Manche Fragen zu schwer
Was fehlt, deiner Meinung nach, damit das Spiel mehr Spass machen würde?	<ul style="list-style-type: none"> mit anderen sachen zu interagieren und dumme komentare als antwort zu bekommen: wenn man mit dem Bett inerageirt kommt die frage was hat ein bett überhaupt mit energieverbrauch zu tun Eine kurze Einführung vor dem Start des Spiels: Was ist das Ziel? Was muss man tun? Wäre für neue Spieler nützlich gewesen. Spiel Konzept ist sehr cool aber muss noch Grafisch überarbeitet werden Das Spiel braucht viel mehr Design (z.B keinen weisen Hintergrund). Anstatt nur Fragen zu beantworten könnte man dem Spieler auch eine andere Art von Test stellen, so dass man nicht nur Fragen mit 3 Antwortmöglichkeiten beantworten muss. Man könnte Gänge oder Wege einbauen, welchen man folgen muss, so dass man sich nicht mehr einfach auf der ganzen Map bewegen kann. 	<ul style="list-style-type: none"> kurze Einführung (Was ist das Ziel? Was muss man tun?) Grafiken fehlen Nicht nur Quizfragen Interaktionsmöglichkeiten mit Gegenständen, die keine elektrischen Geräte sind
Was hat dir am Spiel gut gefallen?	<ul style="list-style-type: none"> Die fragen zu beantworten und wenn man es falsch aht das die geräte böse werden 	<ul style="list-style-type: none"> Spielen zu zweit Frei durchs Level bewegen

	<ul style="list-style-type: none"> • Es ist simpel und ich fand das Design gut. • Mir hat die Idee gefallen, dass man Fragen richtig beantworten muss, damit man das nächste Level (bzw. Raum) erreicht. Ausserdem finde ich es cool, dass man eine zweite Chance mit dem 2. Spieler bekommt. • Die Spiel Idee zu zweit ist sehr cool und kann ein sehr erfolgreiche Lernvariante werden • Ich fand cool, dass man sich frei bewegen konnte und mit verschiedenen Objekten interagieren konnte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Zweite Chance beim beantworten der Fragen
Was hat dir am Spiel nicht so gut gefallen?	<ul style="list-style-type: none"> • die levels waren noch recht leer • Dass man mit den Zahlentasten die richtige Option wählen musste. • Mir ist aufgefallen, dass wenn man eine Frage mit einer Einordnung beantworten muss, dass die Antwort Eingabe nicht zurückgesetzt werden kann. • Das Spiel fragt nur ab und bringt die so direkt nichts bei, eine Einführung zum Thema vor den Fragen wäre cool 	<ul style="list-style-type: none"> • zu leere Levels • keine Korrekturmöglichkeit bei Sortierfragen • Fehlende Einführung