

Autoren: Fierley, R., Engl, S.

Titel: User Experience Methoden und Games: Erkenntnisse aus der Praxis

Jahr: 2010

Laufende Nr.: Erfassung von subjektiver Usability und User Experience (UX) [2]

Schlagwörter: User Experience, Games, Entertainment, Anwendung

Kurzbeschreibung: Die Autoren beschreiben aus Sicht des Praktikers den Stellenwert von UX im Gamebereich und geben einen Überblick über ausgewählte UX-Erhebungsmethoden und deren Stärken und Schwächen für den spezifischen Anwendungsbereich. Die Besonderheiten des Entertainmentbereichs gegenüber traditionellen Settings werden herausgestellt. Hierbei wird auf die Aspekte des Testsettings, der Datenaufnahme, der freien Interaktion, des Lauten Denkens, der Iterationen in der Evaluation und der Verwendung von standardisierten Fragebögen eingegangen. Als Anwendungsbeispiele werden konsolenbasierte Multiplayer-/Party-Spiele sowie ein Casual Online-Game herangezogen. Besondere Relevanz sehen die Autoren bei der Kontextualisierung von Testsettings, dem Einsatz angepasster Techniken zur Datenerhebung und der ausgedehnten Exploration. Bei der Bewertung der UX-Erhebungsmethoden (WAMMI, AttrakDiff2, User Experience Questionnaire) stellt sich heraus, dass die vorliegenden Verfahren nur bedingt geeignet sind, die UX der Nutzer ausreichend abzubilden. Alternativen werden diskutiert.

Bewertung: Der Artikel liefert wertvolle Einsichten in den Praxisalltag von UX-Experten und den aktuellen Veränderungen der Anforderungen in der Produktevaluation. Gleichzeitig wird eine über die grundlegende UX-Definition hinausgehende Unterscheidung der relevanten Aspekte nach Anwendungsbereich getroffen, was einen guten Einblick in die praktischen Probleme bei der Anwendung von UX-Verfahren bietet. Unter wissenschaftlichen Gesichtspunkten nachteilig ist der Mangel an objektiven Kennwerten oder Gütekriterien hinsichtlich der von den Autoren angesprochenen Beispielstudien. Da der Artikel explizit nicht als wissenschaftliches Paper sondern als Erfahrungsbericht mit Forschungsbezug herangezogen wird, erscheint der Artikel dennoch als Ergänzung der Wiki-Thematik um die Erfahrungen aus der Praxis geeignet.

Erstellt von: Sarah-Christin Freytag, Matrikelnummer 349501