

Access Free Sap Real Estate Management Configuration Odeiss modernh.com

Gamification und Serious Games User Experience mit Fragebögen messen

Das Herausgeberwerk zeigt, wie das weitverbreitete Einbinden von Spielmechaniken in Softwaresysteme als auch das Spielen im betriebswirtschaftlichen Kontext zielgerichtet gestaltet und eingesetzt wird. Welche Herausforderungen dabei zu meistern sind, schildern verschiedene Autoren aus Wissenschaft und Praxis. Ein umfassendes Werk, das sich in erster Linie an Praktiker richtet, aber auch viel Wissenswertes für Lehrende an Universitäten und Hochschulen bietet. Eine gute User Experience ist für den Erfolg eines interaktiven Produkts sehr wichtig. Für die Gestaltung und die kontinuierliche Verbesserung des Produktdesigns ist es daher hilfreich, diesen Qualitätsaspekt auch quantitativ messen zu können. Andererseits haben verschiedene Nutzer in Bezug auf die User Experience eines Produkts oft stark abweichende Meinungen, d.h. es handelt sich hier um eine sehr subjektiv wahrgenommene Produkteigenschaft. Aus diesem Grund sind Fragebögen eine geeignete und in der Praxis auch weit verbreitete Methode zur Messung von User Experience, da man hier mit vertretbarem Aufwand auch größere Gruppen von Nutzern befragen kann. Dieses Buch gibt einen Überblick der wichtigsten User Experience Fragebögen. Weiterhin wird das abstrakte Konzept User Experience in Teilaspekte aufgeschlüsselt, z.B. Effizienz, Steuerbarkeit, Schönheit und Originalität des Designs. Es wird untersucht, welche dieser Teilaspekt für welche Arten von Produkten wichtig sind und daher bei einer Messung berücksichtigt werden sollten. Abschließend werden Hinweise für die praktische Durchführung und Auswertung einer Produktevaluation mit einem Fragebogen gegeben. Das Buch richtet sich vor allem an Praktiker, die Fragebögen für Produktevaluationen nutzen möchten.

Copyright code : [5549c993aa4f44b0a9886b13510f1584](https://www.accessfree.com/5549c993aa4f44b0a9886b13510f1584)