

Einfluss von Eingabegeräten auf die User Experience in Games

Thema:

Einfluss von Eingabegeräten auf die User Experience in Games

Art:

BA

Betreuer:

Christian Wolff

Student:

Florian Bockes

Professor:

Christian Wolff

Status:

in Bearbeitung

Stichworte:

User Experience, Games, HCI, Quantitative Studie, GEQ

angelegt:

2015-01-14

Beginn:

2015-01-14

Hintergrund

Computerspiele erscheinen heute nur noch in Ausnahmefällen exklusiv für eine Plattform. Jedoch werden viele Spiele erst nachträglich auf die anderen Systeme portiert, wobei viele Probleme entstehen können.

Eines dieser Probleme ist dabei eine schlechte Übertragung der Steuerung. Während man auf Konsolen mit eigens dafür entwickelten Controllern wie dem Dualshock von Sony oder dem Xbox 360 Controller von Microsoft spielt bleibt auf dem PC die klassische Kombination aus Maus und Tastatur eine beliebte Eingabevariante. Somit passiert es, dass Spiele die bei Ihrem ersten Release einen guten Metascore (<http://de.wikipedia.org/wiki/Metacritic> letzter Zugriff 12.1.2015) erreicht haben, später aber große Einbußen in Ihrer Bewertung hinnehmen müssen (vgl. hierzu http://www.gamestar.de/specials/spiele/3079865/schlechte_pc_portierungen_p3.html letzter Zugriff 12.1.2015). Neueste Forschungen zeigen, dass man mit subjektiven User Experience Daten den Metascore vorhersagen kann (Takatalo & Häkkinen 2014). Da sich ein Spiel mit schlechter User Experience nicht gut verkaufen lässt, besteht ein großes wirtschaftliches Interesse daran, dieses Problem zu beheben.

Zielsetzung der Arbeit

Ziel der Arbeit ist es mithilfe einer quantitativen Analyse festzustellen ob und wie stark verschiedene Eingabegeräte die Teilaspekte der User Experience bei Games, wie z.B. Immersion oder Flow, beeinflussen. Damit sollen Vor- und Nachteile der einzelnen Eingabevarianten aufgedeckt werden.

User Experience ist ein wichtiger Forschungsbereich der Medieninformatik. Jedoch sind Standards die zum Testen der UX für die meisten Anwendungen und Programme angewandt werden für Computerspiele ungeeignet. Der GEQ entwickelt sich derzeit zu einem „quasi“ Standard wenn es um die Evaluation der UX bei Games geht und soll für diese Arbeit angewendet werden.

Konkrete Aufgaben

Planung und Umsetzung einer quantitativen Laborstudie. Statistische Auswertung der erhobenen Daten.

Erwartete Vorkenntnisse

keine

Weiterführende Quellen

Bernhaupt Regina(Ed.). Evaluation User Experience in Games (2010). Springer Verlag, Heidelberg.

Fierley, R. & Engl, S., (2010). User Experience Methoden und Games: Erkenntnisse aus der Praxis. Mensch & Computer 2010 Entertainment Interfaces Track. (S. 2-8).

Jari M.E. Takatalo and Jukka P. Häkkinen. 2014. Predicting the metascore with a subjective user experience data. In Proceedings of the first ACM SIGCHI annual symposium on Computer-human interaction in play (CHI PLAY '14). ACM, New York, NY, USA, 441-442. DOI=10.1145/2658537.2661299 <http://doi.acm.org/10.1145/2658537.2661299>

Weitere Quellen nach Absprache mit dem Betreuer.

From:

<https://wiki.mi.ur.de/> - MI Wiki

Permanent link:

https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/eingabegeraete_ux_games?rev=1421242767

Last update: **14.01.2015 13:39**

