

	Kriterium	Bewertung
		1 = Sehr gut, 2 = Nicht genügend
A01	Geeignet für diese Zielgruppe	
A02	Preis/Leistungsverhältnis	
T01	Systemressourcen	
T02	Ladezeiten	
H01	Bildschirmaufteilung	
H02	Screendesign (Aufteilung des Bildschirms)	
H03	Farben	
H04	Helligkeit	
H05	Formkonstanz (Konsistentes Design)	
H06	Informationsinhalt	
H07	Bedienerfreundlichkeit (Usability)	
H08	Textgröße	
H09	Textlesbarkeit (verwendete Schriftart)	
H10	Symbolerkennung (Icons, Buttons, Bilder, ...)	
M01	Grafikqualität (Bilder, Zeichnungen, Grafiken, ...)	
M02	Klangqualität (Musik, Töne, Geräusche, ...)	
M03	Sprachqualität	
M04	Animationsqualität	
M05	Filmqualität	
M06	Interaktivität	
L01	Motivation	
L02	Arousal (Anregung, spannende Elemente, ...)	
L03	Lerneffizienz (nach Probedurchgang)	
L04	Lernatmosphäre (look&feel)	
L05	Lernintensität (Reproduktion versus Problemlösen)	
L06	Neugierde	
L07	Überraschung	
L08	Humor	
L09	Erwartungshaltung	
L10	Kreativität	
L11	Schwierigkeit (inhaltliche Schwierigkeit)	
L12	Feedback	
L13	Lernzielklarheit (Was, Wann, Wie, Wo)	
L14	Lernzielerreichbarkeit	
L15	Übungsmöglichkeit	
L16	Abwechslung	
K01	Wissensvermittlung	
K02	Inzidentielles Lernen	
K03	Problemlösung (aktive Möglichkeiten)	
	Gesamturteil:	