

---

# Prüfliste zur Analyse digitaler Fremdsprachenlernspiele

## 1 Allgemeine Produktbeschreibung I

- Wie heißt die Anwendung? \_\_\_\_\_
- Wann ist die Anwendung erschienen? \_\_\_\_\_
- URL der Anwendung \_\_\_\_\_
- Auf welchem System läuft die Anwendung?  iOS  Android  Windows  Web

## 2 Webunterstützung

Falls die Anwendung als App und als Webversion existiert, welchen Umfang hat sie im Vergleich?

- Anwendung ist lediglich als Webversion umgesetzt
- gleicher Umfang (Ausstattung in der App und Webversion)
- mehr Funktionen als in der App Version; bitte ausführen: \_\_\_\_\_
- weniger Funktionen als in der App Version; bitte ausführen: \_\_\_\_\_

## 3 Allgemeine Produktbeschreibung II

Welche Bezahlmodelle stehen für die Anwendung zur Verfügung?

- Free to Play
- Testversion + kostenpflichtige Vollversion
- kostenpflichtige Vollversion
- kostenloser Anfang, weitere Lektionen/Inhalte müssen erworben werden
- Lösungshilfen (Vokabellisten, Lernhilfen, Lösungshinweise etc.) können zugekauft werden
- Virtual Currency/Virtual Goods/Premium Items
- Sonstiges, bitte ausführen: \_\_\_\_\_

Wie hoch sind die Gesamtkosten der Anwendung?

- kostenlos
- kostenpflichtig, Angabe in Euro: \_\_\_\_\_

In welcher Form wird die Anwendung distribuiert?

- AppStore

- 
- Playstore
  - Website zu einer spezifischen Anwendung
  - Facebook
  - Metaplatform
  - sonstiges, bitte ausführen: \_\_\_\_\_

In welchen Lebensbereichen wird die Anwendung eingesetzt?

- Familie
- Schule
- Ausbildung
- Studium
- Beruf
- sonstiges, bitte ausführen: \_\_\_\_\_

Gibt es Lehrwerkbezug?

- nein
- ja, bitte ausführen: \_\_\_\_\_

## **4 Zielgruppe und fremdsprachendidaktischer Einsatzbereich**

Gibt es Herstellerangaben zur Zielgruppe?

- Kinder (bis 11 Jahre)
- Jugendliche (12-17 Jahre)
- junge Erwachsene (18-25 Jahre)
- Erwachsene (über 25 Jahre)
- bestimmte Zielgruppen, bitte ausführen: \_\_\_\_\_
- keine Herstellerangabe

Welche Fremdsprache soll gelernt werden?

- Englisch
- Deutsch
- Französisch

- 
- Spanisch
  - Italienisch
  - Russisch
  - sonstige, bitte ausführen: \_\_\_\_\_

Wird zur Vermittlung eine andere Sprache als die Zielsprache entwickelt?

- Englisch
- Deutsch
- Französisch
- Spanisch
- Italienisch
- Russisch
- sonstige, bitte ausführen: \_\_\_\_\_
- nein

Können die Nutzer die Programmsprache bei Bedarf ändern?

- nein
- ja, bitte ausführen: \_\_\_\_\_

Wird ein Lernniveau genannt?

- CEF
- ILR
- Bezug zu sonstigen Niveaustufen, bitte ausführen: \_\_\_\_\_
- nein

## 5 CEF Lernniveau

Welche(s) CEF Niveau(s) ist (sind) angegeben?

- A1
- A2
- B1
- B2
- C1
- C2

---

## 6 ILR Niveau

Welche(s) ILR Niveau(s) ist (sind) angegeben?

- Level 1
- Level 2
- Level 3
- Level 4
- Level 5

## 7 Didaktische Analyse

Entspricht das angegebene Lernniveau dem tatsächlichen Lernniveau (nach Erfahrungsgemäßer Einschätzung)?

- ja
- nein, bitte ausführen: \_\_\_\_\_
- keine Angabe

Welche sprachlichen Kompetenzbereiche werden gefördert?

- folgende Wortschatzthemen: \_\_\_\_\_
- folgende Grammatikthemen: \_\_\_\_\_
- Leseverstehen: \_\_\_\_\_
- Hörverstehen: \_\_\_\_\_
- Schreiben: \_\_\_\_\_
- Sprechen: \_\_\_\_\_
- Aussprache: \_\_\_\_\_
- Sprachmittlung: \_\_\_\_\_
- interkulturelle Kompetenz: \_\_\_\_\_
- Sprachlernkompetenz: \_\_\_\_\_

Welche inhaltlichen Schwerpunkte und Themen sind in der Anwendung zu finden? \_\_\_\_\_

Findet in der Anwendung eine integrierte Vermittlung der Sach-Fach-Inhalte und des Fremdsprachenlernens statt (CLIL)?

- ja, durch Aufgabenstellung

---

ja, durch Integration in das Curriculum

ja, bitte ausführen: \_\_\_\_\_

nein

Wie findet die Sprachvermittlung statt?

überwiegend didaktisch aufbereitet (z.B. explizite Vokabel- und Grammatikübungen)

überwiegend inzidentell (z.B. entdeckendes Lernen, echtes Interagieren)

Sind die Herstellerangaben zu Zielgruppen, Inhalten und Einsatzbereichen insgesamt zutreffend?

ja

nein, bitte ausführen: \_\_\_\_\_

keine Angabe

Sofern andere Adressaten/Multiplikatoren mit einbezogen werden, bitte genaue Angaben hierzu machen.

(z.B. Möglichkeit für Lehrkräfte oder Eltern, Inhalte und Schwierigkeitsgrad für den Schüler anzupassen, Ergebnisse einzusehen oder selbst aktiv in einer Rolle mit zu spielen; offline Begleitmaterialien für Lehrkräfte für die Arbeit mit dem Spiel etc.): \_\_\_\_\_

## 8 Behavioristische Elemente

Haben die fremdsprachlichen Übungen innerhalb der Anwendung insgesamt einen Drill & Practice-Charakter (z.B. Multiple-Choice und Lückentextaufgaben, Fokus auf wiederholendes Üben, ohne Möglichkeiten der Anpassung etc.)?

ja, bitte ausführen: \_\_\_\_\_

nein

Werden die Übungen in der Anwendung überwiegend in einer festgelegten Reihenfolge präsentiert?

ja

nein, bitte ausführen: \_\_\_\_\_

Werden zu erlernende Inhalte ohne eigenen Einfluss des Nutzers vorgegeben (z.B. Grammatiklernen, Wortfelder etc.)?

ja

nein, bitte ausführen: \_\_\_\_\_

Werden überwiegend unmittelbare Feedbackformen eingesetzt?

- 
- ja
  - nein

Werden bzw. können Inhalte (ohne weitere hinführende Hilfe, erklärendes Feedback o.ä.) so lange wiederholt/geübt werden, bis sie korrekt wiedergegeben werden?

- ja, bitte ausführen: \_\_\_\_\_
- nein

## 9 Kognitivistische Elemente

Bietet die Anwendung Lerninhalte, die Verbindungen zu bereits vorhandenen Wissens- und Erfahrungsstrukturen herstellen?

- ja, bitte ausführen: \_\_\_\_\_
- nein

Sind abgestufte Hilfsangebote verfügbar, die den Nutzern genau das Maß an Hilfe bieten, das sie zum Zeitpunkt des jeweiligen Lernprozesses benötigen?

- ja, bitte ausführen: \_\_\_\_\_
- nein

Besitzt die Anwendung die Fähigkeit, das Lernverhalten und den Wissensstand des Lernenden zu analysieren und sich darauf basierend optimal den Lernbedürfnissen anzupassen?

- ja, bitte ausführen: \_\_\_\_\_
- nein

Können aufgaben mittels unterschiedlicher Strategien und Wege bearbeitet werden?

- ja, bitte ausführen: \_\_\_\_\_
- nein

Werden die Nutzer zum eigenständigen Vertiefen der Lerninhalte angeregt?

- ja, bitte ausführen: \_\_\_\_\_
- nein

Gibt es aufgaben oder Programmelemente, die explizit zur Entwicklung von Sprachlernbewusstsein oder Sprachlernstrategien anregen?

- ja, bitte ausführen: \_\_\_\_\_
- nein

---

## 10 Konstruktivistische Elemente

Wird insgesamt ein selbstbestimmtes, eigenverantwortliches Lernen durch ausreichende Anpassungsfunktionen der Anwendung ermöglicht? (z.B. durch Möglichkeit der Auswahl eigener Lernziele, Auswahl von Inhalten, Lernwegen und Schwierigkeitsgrad etc.)

ja, bitte ausführen: \_\_\_\_\_

nein

Werden die Anwendungsinhalte möglichst authentisch bzw. realitätsbezogen dargestellt?

ja, bitte ausführen: \_\_\_\_\_

nein

Gibt es Elemente, die die Nutzer zur aktiven Lösung von Problemen unter Anwendung des individuellen Wissens bewegen? (z.B. bei der Lösung von Lernabenteuern)

ja, bitte ausführen: \_\_\_\_\_

nein

Ermöglicht die Anwendung insgesamt formen entdeckenden Lernens in einem „rich learning environment“ (fremdsprachlich reichhaltige Umgebung mit zahlreichen Gelegenheiten zur Nutzung und Entdeckung verschiedener Informationsangebote, Lernressourcen oder Werkzeuge)

ja, bitte ausführen: \_\_\_\_\_

nein

## 11 Analyse von Anwendungseigenschaften I

Wie lassen sich die Inhalte der Anwendung beschreiben? \_\_\_\_\_

## 12 Analyse von Anwendungseigenschaften: Narrative Struktur

Gibt es insgesamt eine Story, die der Anwendung zugrunde liegt und in der sich der Nutzer bewegt? (z.B. Ritter, der die Prinzessin befreien muss und dabei verschiedene Abenteuer bestehen muss)

ja, bitte ausführen: \_\_\_\_\_

nein

Handelt es sich um eine Casual-Anwendung?

ja

- 
- nein

Welchem Spielgenre kann die Anwendung zugeordnet werden?

#### Action

- Jump'n'Run
- Ego-/Taktik-/Third-Person-Shooter
- Geschicklichkeitsspiele
- Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)
- Hack'n'Slay
- Maze
- Shoot'em Up
- Beat'em Up
- anderes Actiongenre, bitte ausführen: \_\_\_\_\_

#### Strategie

- Aufbaustrategie/Wirtschaftssimulation
- Echtzeitstrategie
- Rundenbasiertes Strategiespiel
- anderes Strategiegenre, bitte ausführen: \_\_\_\_\_

#### Adventure

- Action-Adventure
- Action-Rollenspiel
- Text- und/oder Grafik-Adventure
- Rollenspiel
- Survival-Horror
- Simulation
- anderes Adventuregenre, bitte ausführen: \_\_\_\_\_

#### Andere Spielkategorien

- Bewegungsspiele
- Quiz



- 
- Puzzle
  - Lernspiel
  - Wimmelbildspiel
  - sonstiges, bitte ausführen: \_\_\_\_\_

Welche allgemeinen Spielmechaniken kommen bei der Anwendung zum Einsatz?

- Achievements
- Boni
- Countdown
- Discovery (verborgene Schätze)
- Vielfalt/Updates/Neuerungen
- Levelsystem
- Ownership (Tamagotchi-Prinzip)
- Status (Rangsystem)
- Quests
- Lotterie (Zufallsprinzip)
- Appointments (zeitlich verpflichtende Logins)
- Combos
- Virtual Goods/Money
- Infinite Gameplay
- Punktesystem
- Progression
- Pacing
- sonstiges, bitte ausführen: \_\_\_\_\_
- keine

Welche sozialen Mechaniken kommen zum Einsatz?

- Freundschaften/Follower
- Nachrichtensysteme
- Möglichkeit, Lob und Anerkennung auszusprechen
- Gruppen

- 
- Diskussionsforen
  - Community Collaboration
  - soziale Anbindung (Veröffentlichung von Erfolgen auf sozialen Plattformen)
  - sonstiges, bitte ausführen: \_\_\_\_\_
  - keine

Orientiert sich die Anwendung an einer fiktionalen oder realen Spielwelt?

- fiktional (Comicwelt etc.), bitte ausführen: \_\_\_\_\_
- realitätsbezogen (reale Stadt etc.), bitte ausführen: \_\_\_\_\_
- nicht relevant, da keine konkrete Spielwelt vorhanden ist

## 13 Analyse von Anwendungseigenschaften: Narrative Struktur II

Spielmodus

- Einzelspieler
- Mehrspieler (simultan)
- Mehrspieler (sukzedan)

Wird die reale Umgebung des Nutzers in die Anwendungshandlung mit eingeschlossen?

- Ja, durch Area-Based Gaming
- Ja, durch GPS-Daten
- Ja, durch Beschleunigungsdaten
- Ja, durch kartographische Daten
- Ja, durch Geocaching-Elemente
- Ja, und zwar durch: \_\_\_\_\_
- nein

Wie werden die Regeln/Anleitungen vermittelt?

- Textanleitung
- Anleitendes Tutorial/Vorlevel
- Sandkasten
- sonstiges, bitte ausführen: \_\_\_\_\_

- 
- keine Regeln/Anleitungen

Was ist das Ziel der Anwendung?

- |                                    | ja                       | nein                     |
|------------------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Ist das Anwendungsziel vorgegeben? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Ist das Ziel modifizierbar?        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Ist das Ziel frei wählbar?         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

## 14 Anwendungsziel

Wie lassen sich die Ziele der Anwendung beschreiben? \_\_\_\_\_

## 15 Analyse von Anwendungseigenschaften: soziodemografischer Ausgang

Ist die Identifikationsfigur/der Avatar an die soziodemografische Ausgangssituation der Nutzer anpassbar?

- ja, an das Geschlecht
- ja, an das Alter
- ja, an den kulturellen Hintergrund
- ja, an gesundheitliche Beeinträchtigungen
- ja, an den sozioökonomischen Status
- nein
- nicht relevant, da kein Avatar vorgesehen ist

Ist die Benutzeroberfläche (Musik, Interface etc.) an die soziodemografische Ausgangssituation der Nutzer anpassbar?

- ja, an das Geschlecht
- ja, an das Alter
- ja, an den kulturellen Hintergrund
- ja, an gesundheitliche Beeinträchtigungen
- nein

Ist die Anwendungsumgebung (z.B. Welt, in der man sich bewegt) an die soziodemografische Ausgangssituation der Nutzer anpassbar?

- ja, an das Geschlecht
- ja, an das Alter

- 
- ja, an den kulturellen Hintergrund
  - ja, an gesundheitliche Beeinträchtigungen
  - ja, an den sozioökonomischen Status
  - nein
  - nicht relevant, da keine Spielwelt vorhanden ist

Ist die Handlung an die soziodemografische Ausgangssituation der Nutzer anpassbar?

- ja, an das Geschlecht
- ja, an das Alter
- ja, an den kulturellen Hintergrund
- ja, an gesundheitliche Beeinträchtigungen
- ja, an den sozioökonomischen Status
- nein

## 16 Rolle der Nutzer

Welche Gimmicks/Sammelgegenstände sind unabhängig vom Anwendungsverlauf erhältlich?

- Kleidung
- Schmuck
- Waffen
- Bewegungen (Sprünge, Tanzschritte etc.)
- sonstige, bitte ausführen: \_\_\_\_\_
- keine

Welche Rolle haben die Nutzer in der Anwendung?

- keine definierte Rolle
- vorgegebene Spielfigur
- eigener Avatar

Werden die Nutzer durch entsprechende Aufgaben zur Nutzung kreativer Verfahren und Erstellung kreativer Produkte angeregt? (z.B. creative writing/speaking activities wie eigene Videos/Animationen/Fotostories erstellen etc.)

- ja, bitte ausführen: \_\_\_\_\_
- nein

---

## 17 Avatar

Welche Möglichkeiten haben die Nutzer mit dem Avatar?

- freie Gestaltung des Avatars
- erspielbare/käufliche Gegenstände für den Avatar
- sonstiges, bitte ausführen: \_\_\_\_\_

## 18 Multimediale Gestaltung I

Wie stark stimmen Sie den folgenden Einschätzungen zu?

	überhaupt nicht	eher nicht	teils-teils	eher ja	absolut	keine Angabe
Der Bildschirm- aufbau ist insge- samt übersicht- lich.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Grafiken sind verständ- lich.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Auditive Ele- mente sind verständlich.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Animationen sind verständ- lich.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Verschiedene mediale For- men werden für Fremdsprachen- lernen sinnvoll in Kombination eingesetzt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Bitte beantworten Sie folgende Fragen:

	ja	nein
Nutzer können selbst eigene multimediale Inhalte in das Programm integrieren.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
In die Anwendung sind authentische Internetmaterialien eingebaut.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Welche Maßnahmen zur Barrierefreiheit können genutzt werden?

- individuelle Anpassung von Schrift- und Bildgrößen
- individuelle Anpassung der Kontrastschärfe
- individuelle Anpassung der Lautstärke
- separate Anpassung der Hintergrundgeräusch-Lautstärke

- 
- Informationsvermittlung nicht allein über Farben (z.B. für Menschen mit Rot-Grün-Sehschwäche sondern zusätzliche Symbole wie Häkchen und Kreuze)
  - Sprachausgabe von Texten
  - Untertitelung von Sprache
  - visuelle Unterstützung von Geräuschen
  - Deaktivierung von blinkenden/animierten Texten
  - Steuerung wahlweise über verschiedene Methoden
  - Nutzung technischer Standards zur fehlerfreien Darstellung auf verschiedenen Endgeräten und in verschiedenen Browsern
  - sonstiges, bitte ausführen: \_\_\_\_\_
  - keine

## 19 Didaktische Interaktion

Werden vor der Nutzung persönliche Daten erhoben, die für die dynamische Anpassung der Anwendung genutzt werden?

- ja, Alter
- ja, fremdsprachliche Kompetenzen
- ja, Lerngewohnheiten
- ja, Spielerfahrung
- ja, inhaltliches Interesse
- sonstiges, bitte ausführen: \_\_\_\_\_
- nein

Gibt es einen sprachlichen Einstufungstest zu Beginn?

- ja, bitte ausführen: \_\_\_\_\_
- nein

Passt sich die Anwendung den Nutzern an?

- ja, durch aktive Auswahl
- ja, indirekt im Anwendungsverlauf
- nein

---

## 20 Anwendungsanpassung

Wie passt sich die Anwendung an die Nutzer an?

- inhaltlich
- Schwierigkeitsgrad
- Lernstil
- sonstiges, bitte ausführen: \_\_\_\_\_

## 21 Didaktische Interaktion II

Sind die Aufgabenstellungen, Ziele der Übung und Aufgaben der Anwendung schnell verständlich?

- ja, bitte ausführen: \_\_\_\_\_
- nein

Welche geschlossenen Aufgaben-/Übungstypen werden angeboten?

- Multiple-Choice
- Richtig-Falsch Übungen
- Lückentexte oder allgemein Formate mit vorgegebenen Antwortmöglichkeiten
- Zuordnungsaufgaben (z.B. Drag and Drop, geschriebene Wörter Bildern zuordnen, Zuordnen zu einer bestimmten Kategorie wie „flüssig“ oder „gas“ etc.)
- Sortierübungen (z.B. Satzteile in die richtige Reihenfolge bringen)
- Listen & Click Übungen
- Worträtsel
- sonstiges, bitte ausführen: \_\_\_\_\_
- keine

Welche halboffenen fremdsprachlichen Aufgaben-/Übungstypen werden angeboten?

- Übungen mit freier Texteingabemöglichkeit (z.B. Sätze vervollständigen)
- Lückentexte oder allgemein Formate mit offener Texteingabemöglichkeit
- Informationen aus einem Text/Audio/Video ermitteln, ordnen und/oder vergleichen
- sonstiges, bitte ausführen: \_\_\_\_\_
- keine

Welche offenen fremdsprachlichen Aufgaben-/Übungstypen werden angeboten?

- 
- Rechercheaufgaben (z.B. Internetrecherche etc.)
  - (handlungsorientierte) Kommunikation mit virtuellen Charakteren in der Spielwelt/dem Programm (z.B. über text- oder Spracheingabe)
  - (handlungsorientierte) Kommunikation mit anderen Nutzern oder Tutoren (z.B. über Text-/Audio- oder Videocharts)
  - Aufgaben für kollaboratives Arbeiten (z.B. gemeinsame Texte verfassen im Wiki)
  - Aufgaben im Bereich entdeckendes Lernen in einem rich learning environment (z.B. „Geh in der Supermarkt und hör dir an, worüber die Leute reden.“)
  - Aufgaben im Bereich des aktiven Problemlösens innerhalb der Spielhandlung unter Verwendung der Fremdsprache (z.B. ein Brief, der durch Regentropfen nicht mehr lesbar ist und rekonstruiert werden muss oder ein nur in Teilen verständliches Telefonat, das man inhaltlich rekonstruieren muss)
  - Erstellung kreativer Produkte (kreatives Schreiben, Video- und Animationserstellung etc.)
  - sonstiges, bitte ausführen: \_\_\_\_\_
  - keine

## 22 Didaktische Interaktion II

Welche Formen des Feedbacks bietet die Anwendung an?

- akustisches Feedback (z.B. Musik, Applaus etc.)
- visuelles Feedback (z.B. Häkchen, Bilder, Animationen etc.)
- schriftliches Feedback (z.B. „Richtig!“, „Sehr gut!“ etc.)
- durch Extras (z.B. Gimmicks, Freischalten von weiteren Levels)
- implizites Feedback (z.B. „Sieh dir noch einmal die Regeln zu Konditionalsätzen an.“)
- explizites Feedback (z.B. „So wird das Wort richtig geschrieben: ...“)
- Feedback nach jeder Antwort
- Feedback am Ende einer Antwortsequenz
- je nach Voreinstellung des Nutzers
- sonstiges, bitte ausführen: \_\_\_\_\_

Tauchen inhaltliche Probleme oder Fehler auf?

- ja, bitte ausführen: \_\_\_\_\_



- 
- nein

Wird der Bearbeitungsstand regelmäßig automatisch gespeichert?

- ja
- nein

Werden die Nutzer über ihren Lern-/Arbeitsfortschritt informiert bzw. können Informationen dazu abgerufen werden?

- ja, bitte ausführen: \_\_\_\_\_
- nein

Welche Hilfs- und Informationsangebote (bei auftauchenden sprachlichen Fragen und Problemen oder bei Fragen zur Gestaltung des Lernprozesses sind in die Anwendung integriert?

- integriertes Wörterbuch
- Grammatikerklärung
- Beispiele
- Tipps
- Tutorials
- sonstiges, bitte ausführen: \_\_\_\_\_
- keine

Welche weiteren Hilfs-/Informationsangebote außerhalb der Anwendung können in Anspruch genommen werden?

- Kontakt mit Lehrkraft/Tutor
- Hilfeportal im Internet
- Austausch in einer Nutzercommunity (z.B. Foren, Facebook etc.)
- sonstiges, bitte ausführen: \_\_\_\_\_
- keine

---

## 23 Steuerungsinteraktion

Welche Formen der Steuerung/Eingabe sind möglich?

- Tastatureingabe
- Berührungseingabe
- Steuerung mit Maus
- Sprachsteuerung
- Sensoren der Mobilgeräte (Beschleunigungssensor, GPS, Gyroskop, Helligkeit etc.)
- sonstiges, bitte ausführen: \_\_\_\_\_

Erlaubt die Anwendung schnelle und intuitive Navigation?

- ja, bitte ausführen: \_\_\_\_\_
- nein, bitte ausführen: \_\_\_\_\_

Können die Navigationselemente angepasst werden (z.B. Größe, Icons mit und ohne Text, komplett ausblenden, Platzierung selbst bestimmen)?

- ja, bitte ausführen
- nein

Gibt es Hilfsangebote für den Bereich Anwendungssteuerung? (z.B. Erklärvideos, Tool-Tips, Animationen, Intro-Levels etc.)

- ja, bitte ausführen: \_\_\_\_\_
- nein

Tauchen Steuerungs-/Bedienungsprobleme auf?

- ja, bitte ausführen: \_\_\_\_\_
- nein

## 24 Wissenschaftliche Fundierung

Basiert die Anwendung auf einer theoretischen Basis/einer Interventionstheorie?

- ja, bitte ausführen: \_\_\_\_\_
- nein

Wie ist die Anwendung entstanden (basierend auf Herstellerangaben und Recherche)?

- in Kooperation mit einem Wissenschaftspartner (z.B. Universität), bitte ausführen:
- alleine durch eine Anwendungsentwicklungsfirma, bitte ausführen: \_\_\_\_\_

---

sonstiges, bitte ausführen: \_\_\_\_\_

Existieren wissenschaftliche Publikationen zur Anwendung (peer received, Buchbeiträge, populärwissenschaftliche Beiträge)?

ja, bitte ausführen: \_\_\_\_\_

nein

Wurde eine Ergebnisevaluation zur Anwendung durchgeführt?

ja, bitte ausführen: \_\_\_\_\_

nein

Sind statistisch signifikante positive Effekte berichtet?

ja, bitte ausführen: \_\_\_\_\_

nein

Wurde ein Follow-up durchgeführt? Wenn ja, welche Effekte werden über einen längeren Zeitraum berichtet?

ja, bitte ausführen: \_\_\_\_\_

nein

## 25 Abschlussfrage

Gibt es zusätzliche Erkenntnisse zur Anwendung, welche an anderer Stelle nicht abgefragt wurden?

ja, bitte ausführen: \_\_\_\_\_

nein