

Übung / Thema	Wie hoch war der Lerneffekt?	Wie hoch war der "Spaßfaktor"?	Wie hoch war der Arbeitsaufwand?	Mittel aus Lerneffekt und Spaßfaktor	Lerneffekt * Spaß * (5-Arbeitsaufwand)
1 Fitt's Law	3.3	3.1	3.4	3.2	16.7
2 Essay	2.1	1.5	4.3	1.8	2.3
3 Paper abstracts	1.7	1.5	4.3	1.6	1.9
4 KLM	3.0	3.1	3.1	3.1	17.5
4 Nokia Diary Study	2.1	2.4	3.6	2.2	7.2
5 Paper prototyping	3.4	3.7	3.2	3.5	22.4
6 Tabletop prototype	3.8	3.4	4.5	3.6	6.9
7 Heuristic Evaluation	3.0	2.5	3.2	2.7	13.3
8 User Study Design	3.2	2.6	3.3	2.9	13.9
9 User Study & Statistical Evaluation	3.1	2.7	3.5	2.9	12.3

Übung / Thema	Mittel aus Lerneffekt und Spaßfaktor	Rang
6 Tabletop prototype	3.6	1
5 Paper prototyping	3.5	2
1 Fitt's Law	3.2	3
4 KLM	3.1	4
8 User Study Design	2.9	5
9 User Study & Statistical Evaluation	2.9	5
7 Heuristic Evaluation	2.7	6
4 Nokia Diary Study	2.2	7
2 Essay	1.8	8
3 Paper abstracts	1.6	9

Skala:

- 1 sehr niedrig
- 2 eher niedrig
- 3 mittelmäßig
- 4 eher hoch
- 5 sehr hoch

Übung / Thema	Lerneffekt * Spaß * (5-Arbeitsaufwand)	Rang
5 Paper prototyping	22.4	1
4 KLM	17.5	2
1 Fitt's Law	16.7	3
8 User Study Design	13.9	4
7 Heuristic Evaluation	13.3	5
9 User Study & Statistical Evaluation	12.3	6
4 Nokia Diary Study	7.2	7
6 Tabletop prototype	6.9	8
2 Essay	2.3	9
3 Paper abstracts	1.9	10