# Casus PIT 1

Mobiele Tentamen Trainer



Auteur: F. Bour

Datum: 7-1-2015

Module: PIT 1

Start casus: Week 1 van de module

## Inleiding

In de community “ScoreMore” is het idee ontstaan om elkaar (leerlingen voor leerlingen) te helpen bij het maken van tentamens. De ambitie van de community is om een gebruiker binnen een domein / context kortere of langere tentamens te presenteren, die automatisch feedback geven op

1. Hoever de gebruiker is met het verwerken van de leerstof
2. Tips te geven welke onderwerpen er nog bestudeerd moeten worden.

Het uiteindelijke doel is een vragenset te verzamelen, vergelijkbaar met het rij-examen, waarbij het aantal verschillende vragen eindig lijkt.

In eerste instantie wil de community (een prototype van) de applicatie voor Android. Later wil men uitbreiden naar iOS en Windows Phone. Een tablet versie zou in de toekomst ook mogelijk zijn, maar voorlopig denkt de opdrachtgever via mobiele telefoons een veel grotere markt te kunnen aanboren.

Om zo snel mogelijk te kunnen starten met bouwen is afgesproken, dat naast het prototype ook een aantal belangrijke ontwerpen in UML worden uitgewerkt.

## Initiële Requirements

* Ondersteuning voor zowel off-line als on-line trainen
* Je kunt tentamens individueel afnemen, maar ook in groepen, zodat er bij vergelijkbare ontbrekende kennis samen gestudeerd kan worden.
* Groepen kunnen afspreken, wanneer ze een bepaald tentamen gaan doen.
* Vragen kunnen bestaan uit tekst, video, audio of image. Of een combinatie.
* Antwoorden zijn (voorlopig) mutiple-choice.
* Naast antwoorden, moet de gebruiker aangeven, hoe zeker hij/zij van het antwoord is.
* De feedback bestaat uit een score en aanwijzingen met betrekking tot de ontbrekende kennis.
* Gebruikers kunnen vragen opstellen. Deze kunnen voor een deel afkomstig zijn uit de boeken, die bestudeerd moeten worden, maar ook zelf bedacht. Bij iedere nieuwe vraag moet de context duidelijk gespecificeerd worden en eventueel het boek/hoofdstuk/paragraaf, waar de vraag bij hoort. Natuurlijk moet ook het juiste antwoord aangegeven worden.
* Vragen, die “over het algemeen” fout beantwoord worden, worden door het systeem als verdacht aangemerkt.
* Verdachte vragen worden voorgelegd aan een panel.
* Een panel wordt steeds anders samengesteld. Gebruikers, die op onderdelen goed scoren, worden kandidaat voor het panel van dat onderdeel. De top 10 % wordt benaderd om panellid te worden.
* Gebruikers, die lid van een panel zijn kunnen altijd opvragen van welke panels ze lid zijn. Het moet gemakkelijk zijn om een panel te verlaten.
* Gebruikers geven hun tentamendatum op en worden na verloop van tijd gevraagd om hun score voor het tentamen in te voeren en een waardering voor de trainingen, die ze uitgevoerd hebben.
* Panelleden zijn ingedeeld in een hiërarchie. Bijvoorbeeld voor het onderwerp “Geschiedenis” of voor de subonderdelen “Middeleeuwen” en “Gouden eeuw” of voor sub-subonderdelen “schilderkunst Gouden eeuw”.
* Tussen twee trainingen voor hetzelfde onderwerp zit minimaal 24 uur.

## Op te leveren documentatie

In elk geval:

* Acceptatieplan
* Acceptatierapport
* Bruikbare documentatie voor verdere ontwikkeling
  + Onder andere ***relevante*** UML modellen
* SRS
  + Context
  + Stakeholders, wij zijn ook stakeholders volgens bour
  + Persona’s
  + User-stories
  + Requirements
  + Realiseerbaarheid

Groep:

Barry

Mart

Rik

David

Gebruik maken van:

Visio

Git