



**KTH Datavetenskap  
och kommunikation**

Kerstin Frenckner, tel 790 9754, e-post: kfredn@csc.kth.se

25 juni 2008

Copyright CSC, KTH

# EXJOBBSOPPOSITION

Din uppgift som opponent är att

- kritiskt granska den rapport du fått
- särskilt fundera över problemställningen, metodvalet samt tolkning/utvärdering av resultat
- i rapporten markera när du hittar skrivfel, andra småfel, sådant du inte förstår och sådant du undrar över
- fylla i ett oppositionsprotokoll
- i förväg lämna oppositionsprotokollet till de personer och vid den tidpunkt som framgår av instruktionerna för ditt exjobbsämne
- muntligt presentera ditt allmänna omdöme om rapporten och arbetet på cirka 5 minuter efter det att författaren presenterat sitt arbete
- ställa frågor till rapportförfattaren efter dennes presentation av sitt arbete; du kan ställa de eller några av de frågor du formulerat i oppositionsprotokollet, men det kan också hända att presentationen ger upphov till nya frågor
- ge oppositionsprotokollet och den kommenterade rapporten till rapportförfattaren vid presentationstillfällets slut

Du kan ta kontakt med den som gjort exjobbet för att t.ex. få provköra program.

Du kan fylla i oppositionsprotokollet med dator eller för hand (använd svart bläck och skriv tydligt). Protokollet ska gå att kopiera och läsa, men det behöver inte vara snyggt.

Exjobb är mycket olika till sin karaktär. Det kan därför hända att någon av frågorna inte är tillämplig på det exjobb du opponerar på. Gör då om frågan så att den blir relevant. Du kan också lägga till en eller ett par frågor.

Försök att besvara frågorna i oppositionsprotokollet relativt utförligt. Svar av typen Ja och Bra är inte tillräckliga.

# Oppositionsprotokoll

---

**Rapportförfattare** Angelina von Gegerfelt & Kashmir Klingestedt

**Rapportens titel** Usability of Text and Speech as Input Methods for Natural Language Interfaces

**Opponent** Adrian Lökk

## Var det lätt att förstå vad exjobbet gick ut på? Kommentarer.

Mycket väl beskrivet arbete, några par frågor som kanske poppade upp medan jag läste igenom, men syftet med rapporten, metod och resultat är alla välbeskrivna.

## Hur tycker du att titeln avspeglar rapportens innehåll?

Titeln är ok, den sammanfattar syftet med rapporten kort och gott.  
Kanske att man kan få in "gamification" där också på något vis.

## Hur beskrev författaren bakgrunden till exjobbet? Finns det en introduktion till och översikt av området?

Bakgrunden är utförligt gjord. Jag tycker det är bra ordning på delarna i det att man börjar med det mest basala och bygger på det med varje konsekutiv rubrik. Dock så tycker jag att man kan ha en kort inledning till själva kapitlet/bakgrunden där man beskriver innehållet och vad som följer. Även rubrik 2.5 "Previous Research" är tom, gärna att man även där skriver något kort eller bara utelämnar den rubriken helt.

## Hur väl har författaren motiverat sitt val av metod att angripa problemet?

Själva förklaringen av metoden är bra, man förstår utan att behöva se spelet vad det går ut på. Varför man valt just ett spel d.v.s gamification för att angripa problemet skulle kanske kunna utvecklas och att man motiverar varför man inte valt ett annat medium. Skulle även vilja veta om det fanns andra sätt att utvärdera själva programmet och varför man valt just SUS (finns det kanske nyare, bättre utvärderingsskalor?).

### **Diskuterar författaren huruvida de förutsättningar som gäller för att metoden ska kunna användas är uppfyllda?**

I den mån det går har man gjort det, men är osäker på vad man egentligen ska ta upp här.

### **Är metoden väl beskriven?**

Jag tycker att man tagit upp de delar som är relevanta och beskrivit dessa i tillräcklig detalj för att förstå hur de funkar (både text och speech delen av programmet). Jag var dock lite förvirrad över hur SUS fungerade och varför man hade konverterat frågorna i formuläret. Detta skulle kunna förklaras bättre.

### **Har författaren presenterat sina resultat tydligt?**

Väldigt tydliga grafer och tabeller, det är knappt så att man behöver läsa figurtexten. Vissa figurplaceringar är smått irriterande, som i rubrik 4.3 där man nog kunnat haft grafen och texten på samma sida. Vet dock hur det är att få det att funka i Latex!

### **Finner du författarens slutsatser trovärdiga?**

Jag tycker det är rimliga slutsatser att dra utifrån de resultat man fått.

### **Vad tycker du om litteraturlistan? Vilken typ av litteratur finns med? Förefaller litteraturen relevant?**

Angående formatet på litteraturlisten skulle jag nog säga att URL:er kunde föregås av en "Available from: " eller liknande. Utöver det ser det bra ut.

### **Vilka avsnitt i rapporten var svåra att förstå?**

Förklaringen av SUS var väl det enda jag egentligen hade svårt att greppa, annars en väldigt lättförståelig rapport.

### **Övriga kommentarer om rapporten och dess struktur.**

Lämna gärna inte "tomma" rubriker, försök att fixa figurplaceringar och dessutom kolla och dubbelkolla efter småfel i grammatik och stavning, trots att jag inte fann jättemycket.

### **Vilka är arbetets/rapportens starka sidor?**

Väl definierad frågeställning och avgränsning. Varje del av rapporten är lättförståelig även för den oinsatte och det märks att man arbetat för att göra det så. Snygga och väl presenterade grafer som dessutom är intuitiva att titta på.

### **Vilka är arbetets/rapportens svaga sidor?**

Motivering av metodval skulle kunna göras utförligare, särskilt för SUS. Saknar en kort inledande text till varje kapitel.

### **Hur bedömer du arbetets nyhetsvärde?**

Jag tycker att med en så liten testgrupp, samt den metod som användes för att utvärdera användarnas engelska, är det svårt att kunna säga så mycket om nyhetsvärdet av resultaten. Metoden är dock bra och skulle säkert kunna användas för att få fram ett mer kvantitativt resultat som skulle ge bättre insyn, särskilt med förbättringar av språkkompetenstestet som nämns i rapporten.

### **Sammanfatta arbetet på ett par rader.**

Genom att konstruera två olika versioner av ett textbaserat spel, en med skriven text som input och en med talade kommandon, har man jämfört "usabilityn" av båda metoderna. För att räkna ut användbarheten använde man sig av en System Usability Scale (SUS) på en testgrupp bestående av 9 personer. Slutsatsen var att skriven input var bäst, medan talat språk skulle kunna ha nästan lika högt värde givet att användarna var säkra på sin språkkompetens.

### **Frågor till författaren:**

1. Fanns det andra utvärderingsmetoder som ni kollade på? Varför just SUS?
2. Varför gamification? Fanns det några fördelar med att angripa problemet på det viset eller är det irrelevant i vilket sammanhang text/speech input används?
3. Har ni några förslag på hur man skulle kunna mäta språkkompetensen bättre?
- 4.
- 5.
- 6.

### **Vilket är ditt sammanfattande omdöme om exjobbet?**

Lättläslig rapport med föståeligt språk och ett intressant ämne. Beskrivning av bakgrund och metod är välgjord, med undantaget att metodvalet skulle kunna motiveras bättre. Tydlig, intuitiv presentation av resultat och rimliga slutsatser utifrån dessa.