

Informationsteknologi: Projekt e-læring
Projektkursus: Systemudvikling
Forår 2011

Arinbjörn Brandsson (hkt789)
Lasse Ahlbech Madsen (xsc606)
Naja Mottelson (vsj465)
Søren Pilgård (vpb984)

Gruppeid : LO6

Instruktor: Lasse Nørregaard

2. maj 2011

Indhold

1	Erfaringer med evalueringer af IT-løsningen i samarbejde med brugerne	3
1.1	Problematikker ifbm. afprøvning	3
1.2	Overvejelser vedr. brugertests	3
1.3	Planlægning af brugertests	4

1 Erfaringer med evalueringer af IT-løsningen i samarbejde med brugerne

Denne sektion er en smule besværlig for vores gruppe at skrive, eftersom vi på nuværende tidspunkt ikke har en kørende prototype af vores program som kan afprøves af brugerne. Som beskrevet i de hidtidige rapporter kommer vores program til at bede brugeren om at kode et bestemt spil - siden Delrapport 2 har vi brugt vores tid på at implementere dette spil. Vores motivation til at prioritere på denne måde er at det (fra vores synspunkt) vil være umuligt at implementere de enkelte trin i undervisningsforløbene hvis man ikke har et solidt kendskab til spillets tiltænkte struktur.

1.1 Problematikker ifbm. afprøvning

Dette er en problematisk situation: eftersom vores program beskæftiger sig med pædagogik er netop afprøvning med brugere en central del af udviklingen. Dog: i forbindelse med dette projekt er vores spil nærmere at betragte som data end som programmel, og det er ikke selve spillet der skal afprøves af brugerne.

I vores arbejde har vi fundet frem til to essentielle udfordringer mht. afprøvning, som præger vores projekt i en smule højere grad end normalt. Først og fremmest vurderer vi at det potentielt er sværere for os at lave traditionel løbende afprøvning, eftersom vores program ikke rigtig lader sig opdele og afprøve separat. Det er derfor en smule besværligt at sikre en optimal iterativ afprøvning i det hele taget.

Mere vigtigt end dette er dog hvad man kan kalde forudsætningerne for vores program - selve den måde interaktionen er planlagt er simpelthen problematisk at teste, eftersom en typisk use case vil vare betragteligt længere end fx. use casen for et af de databaseadministrationssystemer der præsenteres i lærebogen. Et læringsværktøj er jo netop et program man forventes at bruge som minimum nogle timer på at arbejde med, og dette har vi ikke resurser til at afprøve i gruppen. En anden, mere praktisk del af denne problematik er at vores tilgængelige brugergruppe muligvis er uegnet til at give et repræsentativt resultat. Vores ønske med programmet er at skabe et læringsværktøj som kan benyttes af folk på et forholdsvis lavt niveau af programmeringserfaring, men det kræver dog kendskab til bl.a. grundlæggende python-syntaks (en tillæringsopgave som ikke er trivielt for mange førstegangsprogrammører). Den datalogikklasse vi samarbejder med har ikke modtaget undervisning i python, så de eneste af dem vi ville kunne benytte som testpersoner ville være dem der kunne overtales til at sætte sig ind i grundlæggende python på egen hånd, eksternt fra undervisningen. De elever der ville være villige (og i stand til) dette er sandsynligvis mere engagerede og dygtigere end normen, og ville således ikke give et helt troværdigt indblik i de spørgsmål vi kunne tænke os at få besvaret.

Med baggrund i disse overvejelser har vi derfor besluttet at følge en lidt anderledes afprøvningsstrategi, som dokumenteres i dette afsnit.

1.2 Overvejelser vedr. brugertests

Som det kan ses af billedokumentationen i sidste rapport, kommer den grafiske brugergrænseflade for vores program til at være meget simpel. Endvidere følger

vi selv at vi har et godt billede af hvordan den skal udformes fra papir-mockup-testingen som beskrives i Delrapport 2. Vi mener derfor ikke at det GUI-specifikke egentlig er af største vigtighed når det kommer til bruger-afprøvning. Hvad der derimod er kritisk at afprøve er udformningen af de forskellige trin vi har opdelt kodeopgaverne i - om niveauet er for højt/lavt, om opgavebeskrivelserne fungerer, om rækkefølgen er intuitiv mm.

1.3 Planlægning af brugertests

I vores kommende afprøvningsarbejde er vi, som nævnt, nødt til at overvinde den forhindring at en kørende prototype mangler. Måden vi regner med at gøre dette kan siges at være en variation over sidste rapports mockup-testing.

- Vi tegner og fortæller i stedet for at give dem software - Vi afprøver med maks tre elever, afhængigt af hvor mange der er interesserede.
- Spørgsmålene vi vil stille planlægges at være på formen 'Beskriv hvordan du ville gøre x' - Måske er der endda fordele ved denne måde at gøre det på: Vi kommer udenom python-problematikken.