**Usability in de klas**

**In deze module worden leerling wegwijs gemaakt in de usability evaluation. Aan de hand van enkele methoden en begrippen wordt een kader geschetst. Leerlingen gaan vervolgens zelf aan de slag met het maken van een usability evaluatie van een eigen (eerder gemaakt) of bestaand product.**

**Leerdoelen**

* Leerling begrijp het belang en de waarde van het doen van eindgebruikerstests bij het ontwikkelen van digitale systemen
* Leerling kan enkele subjectieve en objectieve usability evaluatie methoden toepassen.
* Leerling kan een afweging maken tussen verschillende evaluatiemethoden en beredeneren wat de voor- en nadelen zijn.
* Leerling kan een eenvoudig usability onderzoek opzetten, een heuristiekenevaluatie uitvoeren en de resultaten presenteren.
* Leerling kan onderbouwde aanbevelingen formuleren aan de hand van een synthese van het onderzoek.

**Doelen**

De leerlingen ervaring op laten doen met verschillende methoden van usability evaluaties en hen de waarde hiervan te laten inzien. Leerlingen leren daarbij inzien welke beperkingen/opbrengsten en voors / tegens van subjectieve (bijv. SUS) en objectieve  (op metrieken gebaseerde) evaluaties er zijn.

**Onderdelen**

1. De subjectieve en objectieve evaluatie opties komen aan bod. Deze worden getest op een te bepalen site.

Dat kan een eigen site zijn indien daar echt iets gebeurt, maar anders is een bestaande website (bijv. van een museum of vervolgopleiding) te prefereren.

1. De volgende stap is zelf een heuristieken evaluatie uitvoeren volgens een zelfbedacht protocol en doel in overleg met de docent.
2. Tenslotte moeten de leerlingen dan de bevindingen presenteren (op een poster voor de verandering).

**Ambitieuze Planning:**

Uitschrijven module idee oktober

Uitschrijven lessenserie november / december (studentassistent nodig).

Testen in ontwikkelgroep Q1

Bijstellen en testen in externe school Q2.