**Evaluation Report**

Περιεχόμενα:

- Εισαγωγή σελ 2

- Στόχοι που επιτεύχθηκαν σελ 2-3

- Συμπεράσματα σελ 4

- Evaluation Methodology σελ 4

- Evaluation Axes σελ 4

Eισαγωγή:

Έγινε ανάπτυξη μιας διαδικτυακής εφαρμογής που προορίζεται για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Επιτρέπει στους καθηγητές να αναθέτουν ερωτήσεις και οι μαθητές θα έχουν την ευχέρεια να τις απαντήσουν κατά τη διάρκεια των διαλέξεων.

**Στόχοι που επιτεύθηκαν**

1. Οι Καθηγητές:

* Υπάρχει η δυνατότητα δημιουργίας πολλών μαθημάτων και διαλέξεων στο κάθε μάθημα ξεχωριστά.
* Mπορούν να καθορίσουν ένα μοναδικό κωδικό για πρόσβαση σε κάθε διάλεξη ξεχωριστά.
* Μπορούν να εισάγουν ερωτήσεις σχετικά με τη διάλεξη.
* Αυτές οι ερωτήσεις είναι πολλαπλής επιλογής με συγκεκριμένο χρονικό περιθώριο.
* Μπορούν να επεξεργαστούν ή να καταργήσουν αυτές τις ερωτήσεις.
* Υπάρχει δυνατότητα ενεργοποίησης/απενεργοποίησης των ερωτήσεων όποτε αποφασίσει.
* Μπορούν να δουν τα στατιστικά κάθε ερώτησης και κάθε διάλεξης ξεχωριστά.
* Εχουν ξεχωριστή πρόσβαση στην εφαρμογή για διαχωρισμό μεταξύ φοιτητών-καθηγητών, έτσι ώστε να επιτρέπεται η διαφορετική χρήση του συστήματος.

1. Φοιτητές:

* Θα πρέπει να εισάγουν τον μοναδικό κωδικό για κάθε διάλεξη ξεχωριστά για να αποκτήσουν πρόσβαση στις ερωτήσεις της συγκεκριμένης διάλεξης.
* Έχουν πρόσβαση στις ερωτήσεις αν και μονο αν είναι ενεργοποιημένες.
* Μπορούν να απαντούν στις ερωτήσεις αυτές στο συγκεκρίμενο χρονικό περιθώριο που έχουν.
* Έχουν την δυνατότητα να δουν αν απάντησαν τελικά σωστά ή οχι.

1. Επιπλέον:

* Οι στατιστικές σχετικά με τα αποτελέσματα θα παρουσιάζονται σε πραγματικό χρόνο, ώστε να συζητούνται στην τάξη.
* Η εφαρμογή θα προσαρμόζεται σε όλα τα μεγέθη οθόνης (π.χ κινητό , tablet)   
  για
* διευκόλυνση των χρηστών
* συμβατότητα με άλλες συσκευές
* επεκτασιμότητα της εφαρμογής
* Ταχύτητα απόκριση της εφαρμογής είναι στα αποδεκτά χρονικά πλαίσια και δεν υπερβαίνει τα τα 10 seconds , αφού στις πιο πολύπλοκες οθόνες κυμαίνεται στα 1-2 seconds το πολύ και σε πολύ αργές συσκευές γύρω στα 2-3 seconds το πολύ.
* Διευκόλυνση πλοήγησης στον κόμβο με χρήση navbar ετσί ώστε ο χρήστης να μην αποπροσανατολιστεί
* Εξασφάλιση υψηλής ευχρηστίας και ποιότητας εξυπηρέτησης των χρηστών
* Με χρήση απλών και καθιερωμένων αρχών αλληλεπίδρασης
* Ελέγχτηκε η εφαρμογή σε λειτουργικό Windows σε chrome και σε Firefox όσο και σε και σε λειτουργικό Unix σε macOS.
* Ελέχθητε και σε προσομοιωτή και είναι συμβατή και με κινητό . Μέγεθος οθόνης όπως του IPhone 6 .

**Συμπεράσματα:**

* Είναι αρκετά δύσκολο να σχεδιαστεί μια Δικτυακή εφαρμογή που να είναι εξισορροπημένη όσο και σε Desktop όσο και σε mobile applications.
* Πρέπει να γίνεται καλή σχεδίαση του συστήματος και οι στόχοι που πρέπει να επιτεύξει το σύστημα πρέπει να είναι αντικειμενικά υλοποιήσιμοι.
* Δεν πρέπει να υπάρχει βαρυφορτωμένη διεπαφή σε ένα Web mobile application.

**Evaluation Methodology:**

* **Usability**

The system is easy to use by the users and will fulfill the design requirements.

* **Accessibility**

The application is accessible through different devices.

* **Download Time**

The average response time is on the acceptance limit.

* **Navigability**

Easy navigation through interface.

* **Common Look and Feel**

Users feel familiar with the interface as other education websites.

**Evaluation Axes(1 to 10)**

**• Structure:** the organize of the content.

**Grade:10**

**• Presentation :** the way the content is presented and functioning.

**Grade:9**

**• Dynamics :** ways of using dynamic characteristics of application.

**Grade:9**

**• Interaction:** the way that users interacts with the information units.

**Grade:10**