

VerDatAs

Vernetzung und datengestützte Assistenz für die berufliche Bildung

Abschnitt 1 von 9

Evaluation verdatas-graph

×

:

Formularbeschreibung

Herzlich Willkommen

Vielen Dank, dass Sie an dieser Evaluation teilnehmen! Mithilfe dieser soll die Gebrauchstauglichkeit von *verdatas-graph* innerhalb von 15-20 Minuten überprüft werden.

Projektbeschreibung

Diese Arbeit ist in das Forschungsprojekt <u>VerDatAs</u> eingegliedert. Ein Teil von VerDatAs ist die Untersuchung der Entwicklung von grafischen Wissensstrukturen zur Aufbereitung von Kursinhalten.

Gezeigt wird eine <u>Webanwendung</u>, die sich mit der Bearbeitung eben dieser Wissensstrukturen beschäftigt. Die Anwendung bietet eine grafische Nutzeroberfläche mit folgenden Funktionalitäten: Import/Export aus ILIAS, Editierung des Modells, Validierung des Modells und Redo/Undo.

Als thematische Grundlage ist es wichtig zu verstehen, dass die das Modell nach einer simplen Hierarchie von oben (höchstes) nach unten (niedrigstes) wie folgt aufgebaut ist: Topic > Module > Chapter > InteractiveTask. Für die Arbeit mit *verdatas-graph* kann diese Regel als allgemeingültig angesehen werden. Das Hinzufügen und Editieren von Parametern erfolgt über die Editiermaske in der oberen rechten Ecke.

Um zur Anwendung zu gelangen, klicken Sie bitte hier.

Im Folgenden möchte ich Sie bitten, die drei kurzen Teilaufgaben zu bearbeiten und anschließend einige Multiple-Choice-Fragen zu beantworten. Danach können Sie uns freiwillig Ihre persönliche Meinung mitteilen, bevor die Evaluation endet.

Beschreibung (optional)

Abschnitt 2 von 9 Aufgabe 1 : Beschreibung (optional) Titel des Bildes ID: NODE_6 TYPE: CHAPTER PARENT: MODULE TYPE: CHAPTER PARENT: MODULE ID: NOCE_9 ID: NOOE_18 ID: NODE_11 TYPE: INTERACTIVETASK PARENT: CHAPTER ID: NODE_14 TYPE: INTERACTIVETASK PARENT: CHAPTER ID: NODE_12 ID: NODE_13 TYPE: INTERACTIVETASK PARENT: CHAPTER TYPE: INTERACTIVETASK PARENT: CHAPTER TYPE: INTERACTIVETASK PARENT: CHAPTER TYPE: INTERACTIVETASK PARENT: CHAPTER Hinzufügen von Knoten Bitte bauen Sie <u>die oben gezeigt Wissensstruktur</u> nach. Es geht dabei lediglich um die richtigen Verbindungen und Knotenarten. Um zur Anwendung zu gelangen, klicken Sie bitte hier. Bitte beantworten Sie anschließend die nachfolgende Frage. Das Ziehen von Knoten auf die Arbeitsfläche war einfach verständlich.* 0 0 0 0 ich lehne völlig ab ich stimme völlig zu

Abschnitt 3 von 9							
Aufgabe 2						×	:
Beschreibung (optional)							
Ziehen von Verbindunge	n						
loslassen.	e anschliel Knoten m I Knoten n dung, inde Wode_6" m b. angen, klid	Send über it der ID "A nit dem Kn em Sie am it "Node_4"	die Schalt lode_6" au noten mit o Verbindun " zu verbin tte <u>hier</u> .	fläche <i>"Im_i</i> s. ler ID <i>"No</i> gspunkt z den. Sollte	port Graph' de_5". u "Node_5"		
Das Feedback beim Zieh					edback) w	var für mich *	
verständlich.		·					
	0	1	2	3	4		
ich lehne völlig ab	0	0	0	0	0	ich stimme völlig zu	

Abschnitt 4 von 9						
Aufgabe 3						× :
Beschreibung (optional)						
Editieren von Knoten 1. Bitte laden Sie folger 2. Importieren Sie diese 3. Editieren Sie die Mod 4. Die Processing-Time f 5. Die Processing-Time f 6. Die Processing-Time f 7. Setzen Sie den Wert 8. Da es keinen Kindkne Um zur Anwendung zu gele Bitte beantworten Sie ansc	e anschliel lul-Knoten ür "Node_i ür "Node_i ür "Node_i ür "Node_i für Conclu oten gibt, angen, klic	Bend über (blau): Ver 1" soll auf . 2" soll auf . 3" soll auf de Module löschen Si	die Schalt teilen sie d 30 gesetzt 20 gesetzt 15 gesetzt von "Node e bitte "No tte <u>hier</u> .	fläche "Im _l lie Level 1- werden. werden. werden. -11", "Noo de_7".	oort Graph' 3 sinnvoll a	". auf die 3 Knoten.
Der Zusammenhang vor	Knoten	und Editie	ermaske v	var für mi	ch verstär	ndlich. *
	0	1	2	3	4	
ich lehne völlig ab	0	0	0	0	0	ich stimme völlig zu
Die Interaktion (Knoten averständlich.	auswähle	n + Eintra	gen in da	s Formula	ar) war für	mich *
	0	1	2	3	4	
ich lehne völlig ab	0	0	0	0	0	ich stimme völlig zu

Abschnitt 5 von 9						
Gesamt-Evaluation						× :
Im Folgenden werden ihne gezeigt. Bitte beantworten Gebrauchstauglichkeit bzw	Sie diese	wahrheits	gemäß. Zie	l dieser Ev	aluation is	
ch Abschnitt 5 Weiter zum i	nächsten A	bschnitt			*	
Abschnitt 6 von 9						
System Usability Scale (S	SUS)					× :
Bitte beurteilen Sie auf der	folgende	n Skala, in	wieweit Sie	den Auss	agen zustir	mmen.
1 1-6 -111	n austica	han Edita	r gorno h	aufia bon	utzon wür	do *
1. Ich denke, dass ich de	en gransc	nen caito	gerne n	aulig bell	utzen wur	de.
i. Ich denke, dass ich de	o gransc	nen Edito	2	aung ben	4	ue.
ich lehne völlig ab						ich stimme völlig zu
	0	1	2	3		
ich lehne völlig ab	0	1	2 Complex.*	3		
ich lehne völlig ab	0 O	1 O unnötig k	2	3	4	
ich lehne völlig ab 2. Ich fand den grafische	o O O O O O O O O O O O O O O O O O O O	1 unnötig k	2 complex. *	3 3	4	ich stimme völlig zu
ich lehne völlig ab 2. Ich fand den grafische ich lehne völlig ab	o O O O O O O O O O O O O O O O O O O O	1 unnötig k	2 complex. *	3 3	4	ich stimme völlig zu

Ich glaube, ich würde grafischen Editor benutz			nnisch ver	sierten P	erson ben	iötigen, um den *
	0	1	2	3	4	
ich lehne völlig ab	0	0	0	0	0	ich stimme völlig zu
5. Ich fand, die verschie	denen Fu	nktionen	im grafiso	hen Edito	or waren g	gut integriert. *
	0	1	2	3	4	
ich lehne völlig ab	0	0	0	0	0	ich stimme völlig zu
6. Ich denke, der grafisc	he Editor	enthielt z	u viele In	konsisten	zen. *	
	0	1	2	3	4	
ich lehne völlig ab	0	0	0	0	0	ich stimme völlig zu
7. Ich kann mir vorstelle Editor sehr schnell lerne		ie meister	n Mensch	en den U	mgang mi	t dem grafischen *
	0	1	2	3	4	
ich lehne völlig ab	0	0	0	0	0	ich stimme völlig zu
8. Ich fand den grafisch	en Editor	sehr ums	tändlich z	u nutzen	*	
	0	1	2	3	4	
ich lehne völlig ab	0	0	0	0	0	ich stimme völlig zu

		Benutzu	ng des gr	afischen l	Editors s	ehr siche	er. *	
		0	1	2	3	4		
ich lehne völlig	ab	0	0	0	0	0	ich stimme völlig zu	
10. Ich musste eir verwenden.	ne <mark>M</mark> enge	e lernen,	, bevor ich	h anfange	en konnt	e den gra	afischen Editor zu *	
		0	1	2	3	4		
ich lehne völlig	ab	0	0	0	0	0	ich stimme völlig zu	
User Experience C	(uestion	naire (UE	EQ-S)				×	:
	der grafiso						nsatzpaaren von ala, inwieweit diese	•
Eigenschaften, die d	der grafiso							•
Eigenschaften, die d Aussagen für Sie zu	der grafiso		r haben ka	ann. Marki		auf der Sk		•
Eigenschaften, die d Aussagen für Sie zu	der grafiso treffen.	he Edito	r haben ka	ann. Marki	eren Sie a	auf der Sk	ala, inwieweit diese	*
Eigenschaften, die d Aussagen für Sie zu	der grafiso treffen.	he Edito	r haben ka	ann. Marki	eren Sie a	auf der Sk	ala, inwieweit diese	
Eigenschaften, die d Aussagen für Sie zu 1. * behindernd	der grafiso treffen.	he Edito	r haben ka	ann. Marki	eren Sie a	auf der Sk	ala, inwieweit diese	

3. *								
	0	1	2	3	4	5	6	
ineffizient	0	0	0	0	0	0	0	effizient
4. *								
	0	1	2	3	4	5	6	
verwirrend	0	0	0	0	0	0	0	übersichtlich
5. *								
	0	1	2	3	4	5	6	
langweilig	0	0	0	0	0	0	0	spannend
6. *								
	0	1	2	3	4	5	6	
uninteressant	0	0	0	0	0	0	0	interessant
7. *								
	0	1	2	3	4	5	6	
konventionell	0	0	0	0	0	0	0	originell

	0	1	2	3	4	5	6		
herkömmlich	0	0	\circ	0	0	0	\circ	neuartig	g
ch Abschnitt 7 Weiter	zum nächs	sten Absch	nnitt			*			
bschnitt 8 von 9									
Vorschläge oder An	regunger	1						×	:
Beschreibung (option	nal)								
Haben Sie weitere \telen Sie uns diese	/orschläg		nregunge	en zur Ge	staltung	der Nutze	eroberflä	che? Falls ja	a,
Haben Sie weitere	Vorschläg gern mit.			en zur Ge	staltung	der Nutze	eroberfläd	che? Falls ja	а,
Haben Sie weitere V teilen Sie uns diese Langantwort-Text	Vorschläg gern mit.			en zur Ge	staltung	der Nutze	eroberfläd	che? Falls ja	a,
Haben Sie weitere v teilen Sie uns diese Langantwort-Text ch Abschnitt 8 Weiter	Vorschläg gern mit. zum nächs	sten Absch		en zur Ge	staltung	der Nutze	eroberfläd	che? Falls ja	a,
Haben Sie weitere vereilen Sie uns diese Langantwort-Text ch Abschnitt 8 Weiter Abschnitt 9 von 9	Vorschläg gern mit. zum nächs Mitwirker	eten Absch	nnitt			•	eroberflä	che? Falls ja	a,