

DECIDE

Determent the goals

1. Undersøge om der er information, som er gået tabt, og hvor de er gået tabt henne.
2. Er systemet brugervenligt?

Explore the quetions

1. Går der information tabt og hvorl?
 - a. Får vi de tegninger ud vi vil?
 - i. Passer tegningerne?
 - ii. Kan folkene i produktionen bruge tegningerne?
 - b. Passer mængderne, der bliver trukket ud med tegningerne?
 - i. Passer spildmængden med den programmet angiver?
2. Er systemet brugervenligt?
 - a. Er æ interface letforståeligt?
 - i. Indeholder æ interface de relevante data?
 - ii. Er der overflødig data og rald å æ interface?

Choose the evaluation paradigm and techniques

Vi bruger quick and dirty, fordi det er en uformel form som vi mener passer godt til vores virksomhed. Derudover er det tidligt i designfasen, og derfor er den god inden vi får lagt os fast på et endeligt design af systemet.

Identify the practical issues

Bruger: Sælger, teknisk tegner, 3 teamleaders, lagermand og de eksterne håndværkere.

Periode: Byggesag på 14 dage

30 min. Evalueringssmøde i fagopdeling så det passer sammen med brug af programmet. Derved bliver grupperne på maks 3 personer

Ja de har ekspertisen for de er brugerne af programmet.

Decide how to deal with the ethical issues

Ved at bruge små grupper skabes der en intim stemning

Evaluate, interpret and present the data

Læs møde referaterne igennem og opstil dem i arbejdspunkter

Fremlæg det for alle brugerne ved at gennemgå arbejdspunkter og hvad der er gjort.