|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Evaluering av fokusgruppe |  |
| D | *Determine goals*  *Hva er de overordnede målene for evalueringen, hvem vil ha resultatene og hvorfor?* | I hvilken grad engasjerer selve leken(e) kua simulerer, og bidrar selve kua til engasjementet?  I hvilken grad er leken og kuas funksjoner forståelige for de forskjellige alderstrinnene, med og uten voksen hjelp?  Vi vil ha resultatene for å undersøke om prototypen er brukervennlig for primærbrukerne i målgruppen, og for å finne eventuelle forbedringspotensialer til neste iterasjon. |
| E | *Explore the questions*  *Hvilke spørsmål vil gi svar på målene for evalueringen? Hva skal evalueringen avdekke?* | Gir RFID scanneren, høyttalerne og knappenes posisjon og hensikt mening for brukergruppen?  Er designprinsippene (feedback, visibility) brukt på en hensiktsmessig og forståelig måte?  Er det deler av prototypen som skaper forvirring, frustrasjon eller irritasjon under interaksjon?  Er lekene forståelige? |
| C | *Choose the evaluation methods*  *Hvilke metoder og tilnærminger skal velges for evalueringen ?* | Prototypens utgangspunkt:  - Kua kan evalueres i relativt stor grad som et faktisk produkt ettersom den er laget i riktig størrelse, materiale og med tenkte funksjoner - Eneste restriksjoner ligger i output lydene sitt volum ettersom forsterker ikke er helt på plass  - Noe av utseende er ikke helt ferdig, men hovedbestanddelene er klare (som ører, hale, nese osv.)  Metode for evalueringen: - Brukbarhetstesting i kontrollerte omgivelser (ikke naturlige omgivelser, ettersom det ville være i barnehagen) med deltakere i riktig målgruppe  Metrikker  - måle antall feil underveis i leken  (i forhold til systemet), hvilke feil (trykke riktig knapp, kortene og scanning, scanner de riktig sted, riktig måte, fungerer det)?  - tidtaking av hele leken, fra start til slutt av en runde og av totalt 4 kort.  - hvor mange runder og hvor lang tid klarer barna å holde på før de miste konsentrasjon eller interesse  - hvor lenge er hviskeleken interessant kontra mimeleken (totalt sett)  - hvor mange ganger må man forklare før det forstår det ? - hvor lang tid tar første leken kontra siste?  - hvor lang tid tar det før de kan gjøre leken selv?  - hvor lang tid tar det for barna å finne riktig kort?  - hvor lang tid tar det før de forstår ordene de skal mime?   - teste om ungene ikke begynner å trykke på flere knapper etter hverandre |
| I | *entify the practical issues*  *Hvilke praktiske forhold skal tas hensyn til? Hvilke deltakere, hvor mange, hvor?* | De er barn. De har mindre tålmodighet, og kan trenge tid på å bli trygge i begynnelsen. De kan bli veldig engasjerte. Vanskelig å forklare alt? Hjemme hos en av gruppens medlemmer.   Sitte på gulvet i stua. Ta bort alle distraksjonsmomenter (leker osv.) Skrive alt av notater for hånd – alle elektroniske momenter må bort (pc, ipad, osv)   Sitter på gulvet i stua, kua i midten, hjemme hos Ida   5 deltagere – Loa, Daniel, Live, Leo, Casper – 4 av barna går i samme barnehage, 1 er bare introdusert for en annen i forrige fokusgruppe  Huskeliste: Ha med is til etter lekene er ferdig Kua  Kamera  Notatsaker |
| D | *Decide how to deal with the ethical issues   Hvilke etiske forhold må tas hensyn til, og hvordan skal disse håndteres?* | Samtykkeerklæring på lov til å ta bilder og bruke dem. Eventuelt fjerne bilder som ikke er passende. |
| E | *Evaluate, analyze, interpret and present data* | **Biases** –  To av barna er egne barn, 4 av barna kjenner hverandre godt og den siste har ingen sterke relasjoner til de andre.  Hva kan vi gjøre for å ikke påvirke resultatene?  - Mødrene skal ikke presentere leken, skal heller observere og ta notater  - Ikke fortelle hva de skal gjøre under leken  - 2 av barna kjenner til kua og leken fra før – unngå at de tar over leken   **Scope** - kan vi generalisere? - både og, det er riktig aldersgruppe og det er et greit utvalg (5), men det er få barn i forhold til en hel avdeling - Det er også kontrollerte omgivelser  **Reliability** – samme resultater med andre barn?  - Andre ukjente barn kan gi andre resultater, men i hvor stor grad er vanskelig å si  - I andre omgivelser vil nok gi andre resultater i forhold til hvor lenge de klarer å forholde seg konsentrerte (i barnehagen er det andre distraksjonsmomenter), samtidig er de på et nytt sted som kan være distraherende i seg selv, i tillegg er barnehagelærerne autoritære på en annen måte enn foreldre, så det kan ha en positivt innvirkning. Vi er heller ikke pedagoger og har ikke samme erfaring med barna.  **Validity** – vil det vi ønsker å måle faktisk bli målt?  - Engasjementet, spenningsgrad og andre følelser kan bli utfordrende å måle presist, og vil gå på barnas humør, gruppesammensetning, tidspunkt på dagen og andre innspill, og er ikke sikkert bli målt som vi ønsker.  - Metrikkene kan vi forvente at blir målt som vi ønsker  **Ecological validity –** omgivelsene påvirke resultatet? - ja, for noen helt trygge omgivelser, for andre helt ukjente - Det er ikke naturlige omgivelser - vil ikke nødvendigvis ikke ha så mye å si for utfallet direkte ettersom omgivelsene i seg selv ikke skal være en del av leken  **Analysere, tolke og presentere data**  – Metrikkene: settes i tabeller og eventuelt settes opp mot neste iterasjon  - Tolke engasjementet: gjennom oppførsel og kommentarer (notater) - Stille oss selv spørsmål i ettertid – ha en samtale etter fokusgruppen |

**Dagsplanen**

1. Frukt til barna (ca 15 min)  
   - litt mingling mens andre rigger til
2. Introduksjon til kua og leken (5-10 min)  
   - Hvordan kua og knappene fungerer   
   - Hva leken går ut på
3. Hviskeleken (30 min)   
   - for å løse opp stemningen   
   - bli kjent med kortene for at mimeleken ikke skal bli like vanskelig   
   - først sammen med voksne   
   - så eventuelt ”alene” under oppsyn
4. En liten pause   
   - lunsj?
5. Mimeleken (30 min)
6. Is –> stille spørsmål   
   - Hva syntes dere om kua?   
   - Hva syntes dere om lekene?   
   - Vil dere leke mer med kua?   
   - Hva syntes dere om lydene til kua?

**Huskeliste**:

* Kamera
* Notatbøker og penn
* Kua
* Sander: ha med pc i tilfelle noe må endres
* Frukt og is