

Spillifisering i egenvurdering av terapeutiske aktiviteter – et barnevennlig og engasjerende brukergrensesnitt

Kravdokumentasjon

Versjon 2.1

Dokumentet er basert på Kravdokumentasjon utarbeidet ved NTNU. Revisjon og tilpasninger til bruk ved IDER, DATA-INF utført av Carsten Gunnar Helgesen, Svein-Ivar Lillehaug og Per Christian Engdal. Dokumentet finnes også i engelsk utgave.

Revisjonshistorie

Dato	Versjon	Beskrivelse	Forfatter
25.02.2022	1.0	OA-8-2 Forprosjekt	Quyên
10.03.2022	2.0	OA-10 Forprosjektrapport	Quyên
23.05.2022	2.1	OA-14 Endelig rapport	Torjus

Innholdsfortegnelse

INNHALDSFORTEGNELSE	II
1 INNLEDNING	1
2 PRODUCT BACKLOG	2
3 FUNKSJONALITET	3
3.1 BRUKSTILFELLEDIAGRAM	3
3.2 BRUKSTILFELLEBSKRIVELSER	4
4 DOMENEMODELL	7
5 PROTOTYPER	8
5.1 SITEMAP	8
5.2 WIREFRAMES	8
5.3 PROTOTYPE	10

1 Innledning

Dette dokumentet beskriver kravene som gjelder for applikasjon «Aktivitetsmodul» utviklet for bedriften Adfectus. Hensikten er å definere funksjonene som applikasjonen skal dekke og skissere hva brukeren skal kunne gjøre.

Først blir kravspesifikasjonene listet opp med prioritet. Funksjonaliteten blir deretter beskrevet i et brukstilfellediagram og -beskrivelser, problemdomenene i domenemodell. Til slutt blir brukergrensesnitt presentert i wireframe og prototype.

Kravdokumentasjon er en del av prosjektdokumentasjon og bør leses i sammenheng med følgende prosjektdokumenter:

- *Ordliste og begrep* versjon 4.0
- *Visjonsdokument* versjon 3.1
- *Systemdokumentasjon* versjon 3.0

2 Product backlog

Tabell 3.1 viser product backlog, med funksjonene som har høyeste prioritet øverst, og laveste prioritet nederst.

Tabell 3.1 Product backlog. Prioritet: 1 = høyeste prioritet, 5 = laveste prioritet

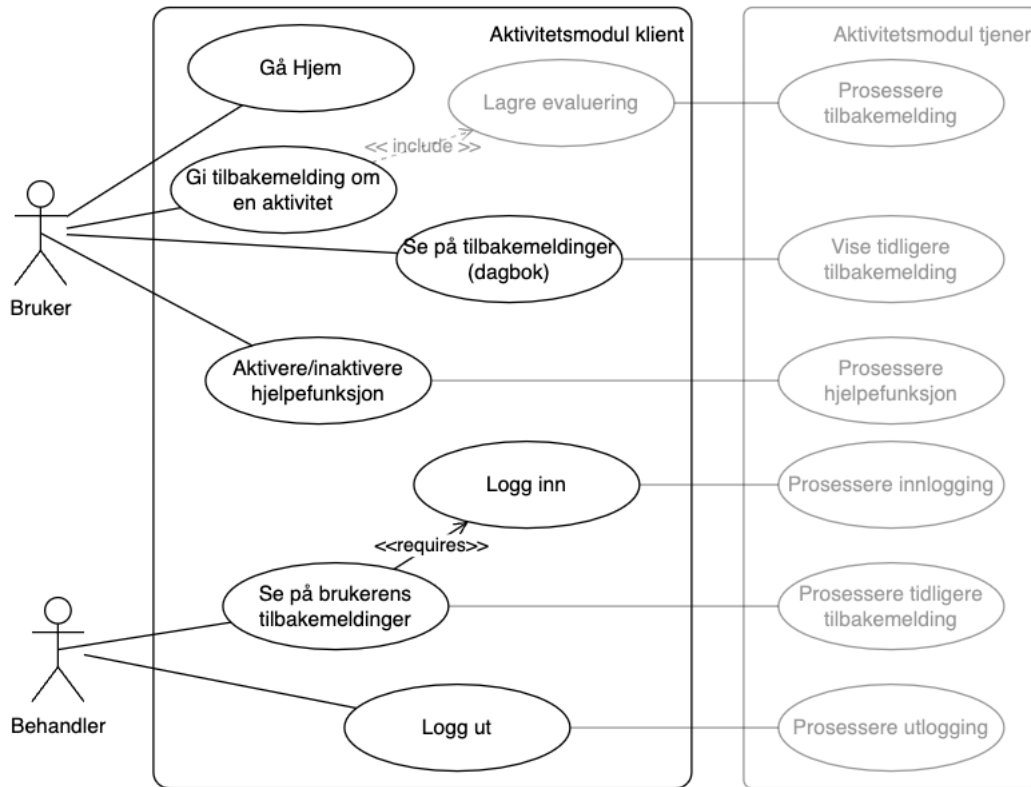
Ref.	Funksjon	Prioritet	Fase	Iterasjon
FK1	Kjøre på nettbrett og PC	1	F2 Utdypningsfase	1
FK2	Avataren skal vises på skjermen når brukeren gir tilbakemelding	1	F2 Utdypningsfase	1
FK3	Brukeren kan gi tilbakemelding ved å velge det humøret som passer best	1	F2 Utdypningsfase	1
FK4	Avataren sitt ansiktsuttrykk skal endre seg	1	F2 Utdypningsfase	1
FK5	Skrive fritekst	2	F3 Bygging 1	1
FK6	Skal kunne se et bilde av aktiviteten i bakgrunnen	2	F3 Bygging 1	2
FK7	Hente ut spørsmål	2	F3 Bygging 1	3
FK8	Tegne i scenen / Bruker skal kunne designe sin egen tilbakemelding gjennom tegning	2	F4 Bygging 2	3
FK9	Dagbok funksjon	3	F4 Bygging 2	4
FK10	Innloggingsside for helsepersonell	3	F4 Bygging 2	4
FK11	Et dyr skal være tilgjengelig for å forklare brukeren hvordan man bruker applikasjonen	3	F4 Bygging 2	4
FK12	Dyret skal gi en initiell forklaring (tekst)	3	F4 Bygging 2	4
FK13	Dyret sin forklaring skal også kunne høres	3	F4 Bygging 2	4
FK14	Kan velge om dyret skal lage lyd eller ei	4	F4 Bygging 2	4
FK15	Brukeren skal kunne fjerne egen smilefjesrangering og velge på nytt	4	F4 Bygging 2	4
FK16	Endre avatarens holdning (sittende, stående, løpende)	4	F4 Bygging 2	5
FK17	Flytte avataren på skjermen	4	F4 Bygging 2	5
FK18	Øke og senke størrelsen på avataren	4	F4 Bygging 2	5
FK19	Insentivering (belønning)	4	F4 Bygging 2	6
FK20	Lage mockdatabase for testing	5	F5 Avslutning	7
FK21	Hente avatar fra tjeneren	5	F5 Avslutning	8
FK22	Hente aktivitet fra tjeneren	5	F5 Avslutning	8
FK23	Hente brukerprofil fra tjeneren	5	F5 Avslutning	8
FK24	Eksportere tilbakemeldinger knyttet til en bruker	5	F5 Avslutning	8
FK25	Lagre/konvertere skjermbilder til bildefil (tilleggsfunksjon)	5	F5 Avslutning	8

3 Funksjonalitet

Dette kapittelet beskriver funksjonalitet for aktivitetsmodulen.

3.1 Brukstilfellediagram

Figur 4.1 viser brukstilfellediagrammet for hele aktivitetsmodulen. Kun frontend vil bli implementert i dette prosjektet, det vil si brukstilfellene som er tegnet i svart.



Figur 4.1 Brukstilfellediagram for hele aktivitetsmodulen

3.2 Brukstilfellebeskrivelser

Navn	Gå hjem
Aktører	Bruker
Hensikt/Målsetting	Viser applikasjonens hovedmeny
Normalflyt	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bruker trykker på «Gå hjem». 2. Hovedmenyen blir vist.
Alternativ flyt	Ingen
Unntaksflyt	Ingen

Navn	Gi tilbakemelding om en aktivitet
Aktører	Bruker
Hensikt/Målsetting	Lar bruker gi en tilbakemelding
Normalflyt	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bruker velger aktiviteten som skal vurderes. 2. Tilbakemeldingssiden vises. 3. Bruker velger en evalueringsmodul: <ol style="list-style-type: none"> a. Hvis bruker velger smilefjesevalueringsmodul, vises den modulen: <ol style="list-style-type: none"> i. Bruker evaluerer aktiviteten ved å trykke på smilefjesbilde som passer. ii. Brukeren gjentar steg 3.a.i dersom det er flere spørsmål. iii. Når bruker er ferdig, trykker vedkommende på «Lagre». iv. Tilbakemeldingssiden vises. b. Hvis bruker velger Illustrasjonsmodul, vises den modulen: <ol style="list-style-type: none"> i. Bruker velger tegneverktøy for å pynte lerret. ii. Når bruker er ferdig, trykker vedkommende på «Lagre». iii. Tilbakemeldingssiden vises. c. Hvis bruker velger fritekstmodul, visen den modulen: <ol style="list-style-type: none"> i. Bruker velger skrift og farge. ii. Bruker skriver tekst. iii. Når bruker er ferdig, trykker vedkommende på «Lagre». iv. Tilbakemeldingssiden vises. 4. Bruker trykker på «Ferdig». 5. En bekreftelsesside vises. 6. Bruker trykker på «Tilbake». 7. Hovedsiden til aktivitetsmodulen vises.
Alternativ flyt	Ingen
Unntaksflyt [#1]	Hvis det ikke finnes noen aktiviteter som kan vurderes, får bruker beskjed om det på skjermen.
Unntaksflyt [#2]	Hvis bruker trykker på «Ferdig» uten å ha gitt noen form for evaluering, vises en melding som spør om bruker skal forlate siden uten å evaluere aktiviteten. <ol style="list-style-type: none"> 1. Hvis bruker bekrefter det, vises menyen til aktivitetsmodulen. 2. Hvis bruker avkrefter det, vises tilbakemeldingssiden.

Navn	Se på tilbakemeldinger (dagbok)
Aktører	Bruker
Hensikt/Målsetting	Viser tilbakemeldinger som har blitt lagret
Normalflyt	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bruker trykker på «Se på tidligere tilbakemeldinger». 2. Siden med en oversikt over tidligere tilbakemeldinger vises. 3. Bruker velger en tilbakemelding. 4. Det vises en side med aktiviteten som ble evaluert, smilefjesevaluering, illustrasjon og fritekst. 5. Bruker trykker på «Tilbake» 6. Hovedsiden til aktivitetsmodulen vises.
Alternativ flyt	Hvis en evalueringstype mangler i tilbakemeldingen (dvs. enten smilefjesevaluering, illustrasjon eller fritekst, eller to av dem), vil det fortsatt være mulig å se på de andre evalueringene som har blitt gitt.
Unntaksflyt	Ingen

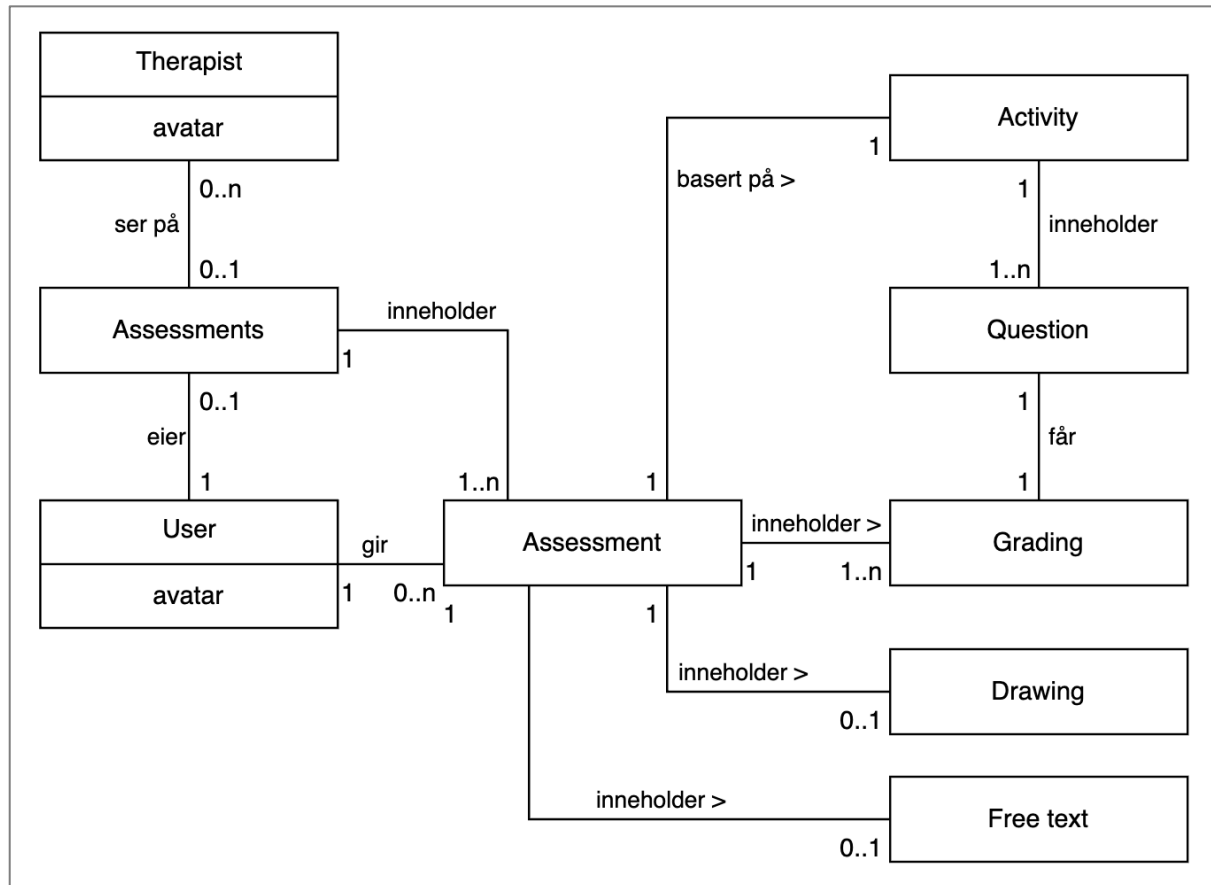
Navn	Aktivere/inaktivere hjelpefunksjon
Aktører	Bruker
Hensikt/Målsetting	Få veiledningshjelp for å bruke siden eller inaktivere funksjonen
Normalflyt	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bruker trykker på «Hjelp» (avataren til dyret). 2. En tekstlig beskrivelse for hva bruker kan gjøre på siden, vises på skjermen og teksten leses automatisk høyt. <ol style="list-style-type: none"> a. Hvis hjelpeteksten er lang, blir den vist i flere omganger: <ol style="list-style-type: none"> i. Bruker trykker på «Neste» for å få neste hjelpetekst til å vises på siden. ii. Bruker trykker på «Forrige» for å få forrige hjelpetekst til å vises på siden. b. Hvis bruker vil slå lyden av, trykker vedkommende på «Slå lyden av/på» knappen. Ved å trykke en gang til på samme knapp, vil teksten leses høyt igjen. c. Hvis bruker vil skjule teksten, trykker vedkommende på «Skjul/vis teksten» knappen. Ved å trykke en gang til på samme knapp, vil teksten vises igjen. 3. Bruker trykker på «Hjelp» igjen for å slå hjelpefunksjonen av.
Alternativ flyt	Hvis bruker trykker på «Slå lyden av/på»- eller «Skjul/vis teksten» når hjelpefunksjonene ikke er aktiv, skjer det ingenting. I dette tilfelle er ikke knappene aktive.
Unntaksflyt	Ingen

Navn	Se på brukerens tilbakemeldinger
Aktører	Behandler
Hensikt/Målsetting	Viser tilbakemeldinger som pålogget bruker har gitt
Normalflyt	<ol style="list-style-type: none"> 1. Behandler trykker på «Se på brukerens tilbakemeldinger». 2. Behandler utfører «Logg inn». 3. Siden med en oversikt over brukerens tilbakemeldinger vises. 4. Behandler velger en tilbakemelding. 5. Det vises en side med aktiviteten som ble evaluert, smilefjesevaluering, illustrasjon og fritekst. 6. Behandler trykker på «Logg ut». 7. Behandler utfører «Logg ut». 8. Hovedsiden til aktivitetsmodulen vises.
Alternativ flyt [#1]	Hvis en evalueringstype mangler i tilbakemeldingen (dvs enten smilefjesevaluering, illustrasjon eller fritekst, eller to av dem), vil det fortsatt være mulig å se på de andre evalueringene som har blitt gitt.
Unntaksflyt	Hvis brukernavn til behandler ikke blir funnet i systemet, vises en melding om dette. Hovedsiden til aktivitetsmodul blir deretter vist.

Navn	Logg inn
Aktører	Behandler
Hensikt/Målsetting	Logg inn for å få tilgang til en side
Normalflyt	<ol style="list-style-type: none"> 1. Behandler oppgir brukernavn og passord. 2. Behandler trykker på «Logg inn». 3. Hvis brukernavn er registrert i systemet, blir passordet sjekket: <ol style="list-style-type: none"> a. Hvis passordet er riktig, får behandler tilgang til siden. b. Hvis passordet ikke er riktig, vises en feilmelding på innloggingsside. 4. Siden vises.
Alternativ flyt	Ingen
Unntaksflyt [#1]	Hvis brukernavn ikke er registrert i systemet, vises en feilmelding på innloggingsside. Behandler kan trykke på «Lukke vinduet»-knappen for å gå tilbake til aktivitetsmodul hovedside eller forsøke ny innlogging.
Unntaksflyt [#2]	Hvis brukernavn er registrert i systemet og passordet ikke er riktig, vises en feilmelding på innloggingsside. Behandler kan da trykke på «Lukke vinduet»-knappen for å gå tilbake til aktivitetsmodul hovedmeny eller forsøke ny innlogging.

4 Domenemodell

Domenemodell er vist på Figur 5.1.



Figur 5.1 Domenemodell

Merk:

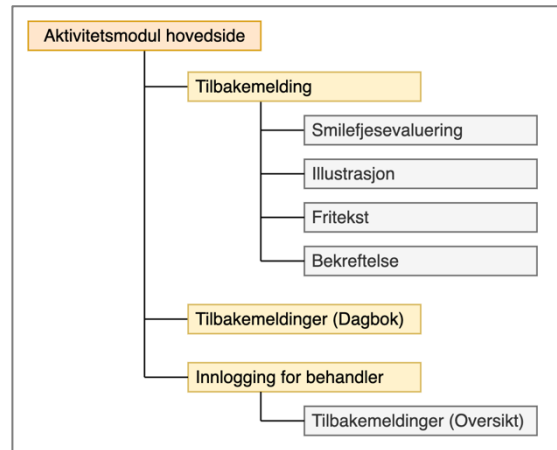
- Therapist kan ha en avatar hvis hovedapplikasjon tillater det. Hvis Therapist ikke har avatar, kan avatar erstattes med et profilbilde eller initialer.

5 Prototyper

Dette kapitlet viser hvordan krav og funksjonalitet vil bli integrert i nettapplikasjonen, ved hjelp av Sitemap, wireframe og prototype.

5.1 Sitemap

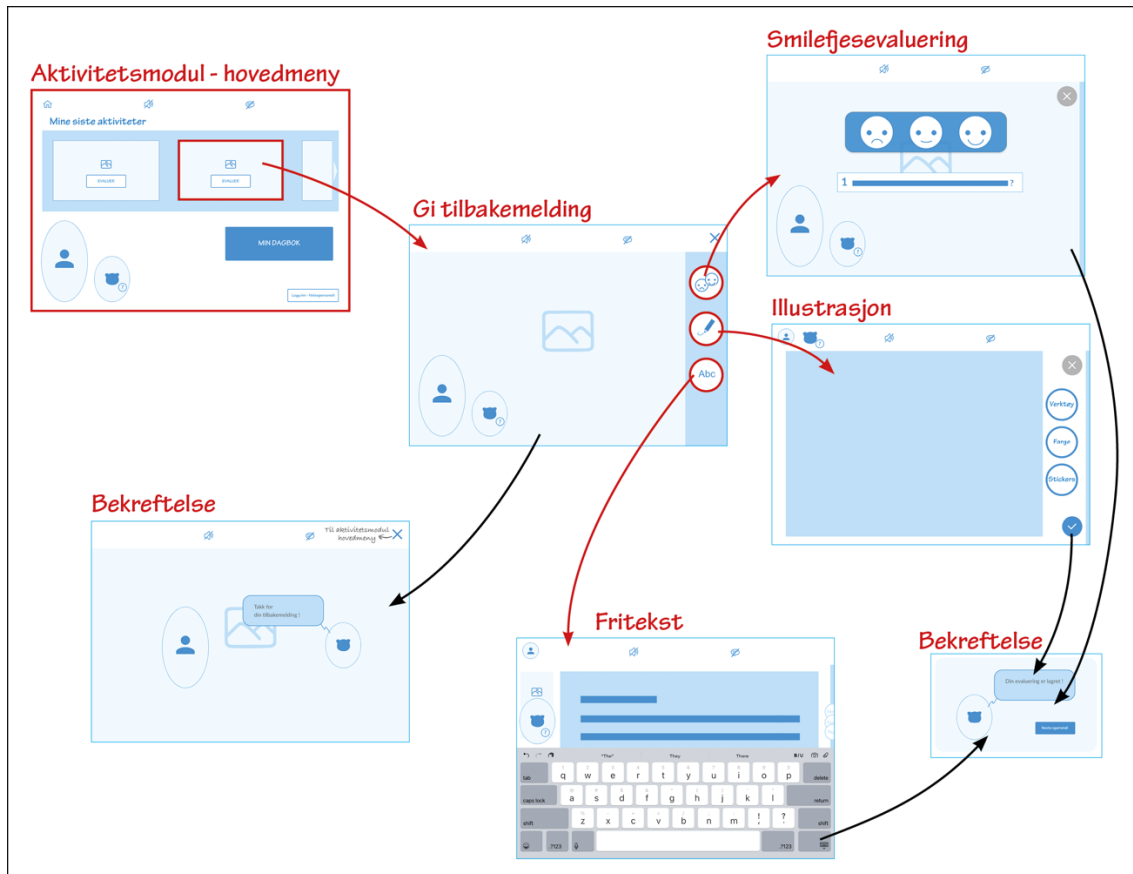
Oversikten over sidene i aktivitetsmodulen er vist på sitemap på Figur 6.1. Modulen blir en del av Adfectus nettapplikasjon og er tiltenkt knyttet til den via en lenke i hovedmenyen.



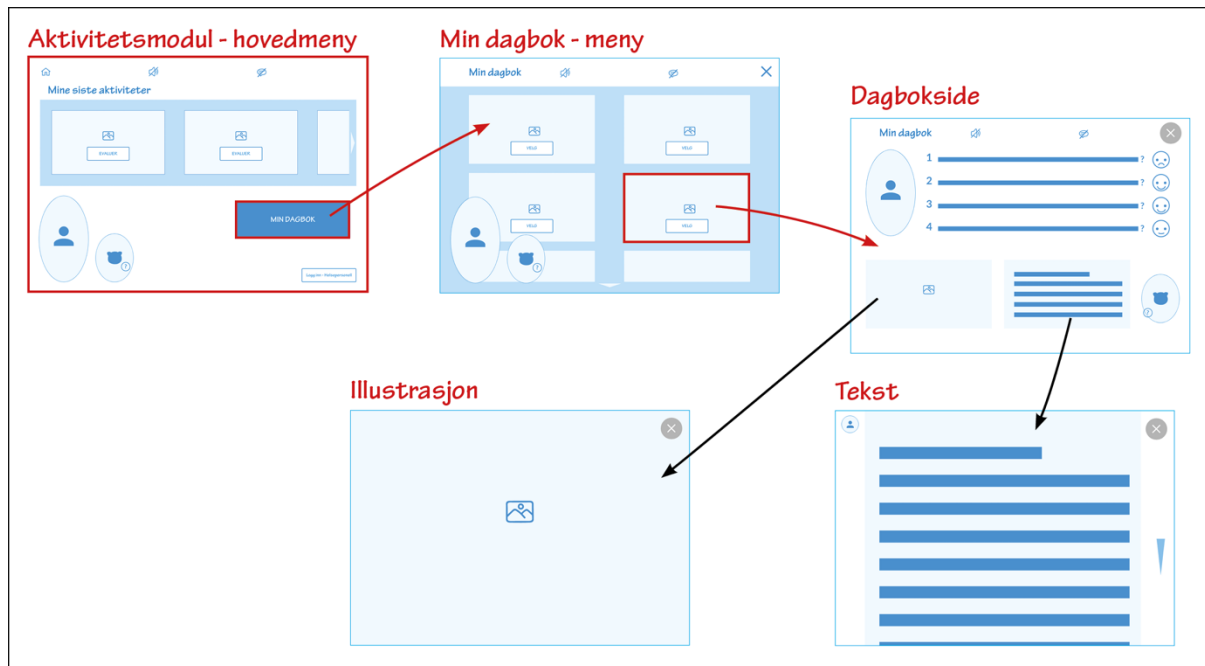
Figur 6.1 Sitemap

5.2 Wireframes

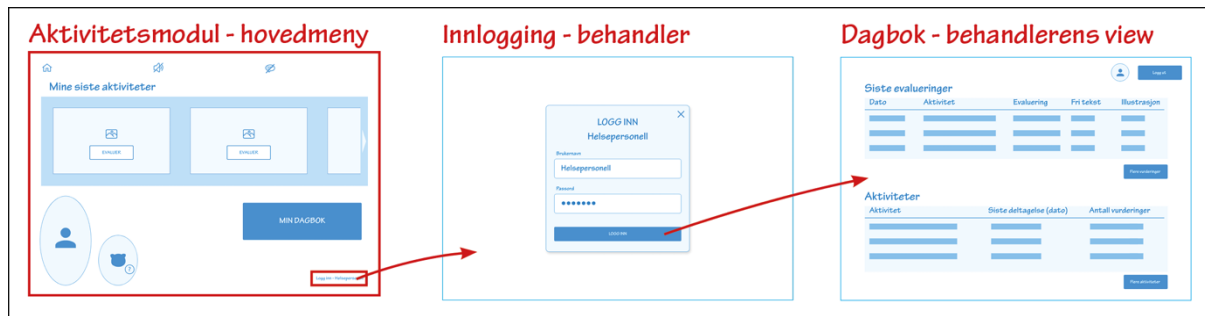
Wireframe på Figur 6.3 til Figur 6.5 viser hvordan innholdet og funksjonalitet er satt opp i applikasjonen. Interaktiv wireframe kan testes på <https://xd.adobe.com/view/8381a627-fadf-4ee3-90a7-21b06c8ba64e-d6d2/>.



Figur 6.2 Wireframe: flyt for å gi tilbakemelding



Figur 6.3 Wireframe: flyt for å se på dagboken (brukers view)



Figur 6.4 Wireframe: flyt for å se på dagboken (behandlers view)

5.3 Prototype

Figur 6.5 til Figur 6.6 viser skjermbilder av en tidlig prototype laget på Framer:

<https://framer.com/share/Prototype-v2-0-0--uFx35WddDda2oPhI5fhC/SLOQkh0mb>

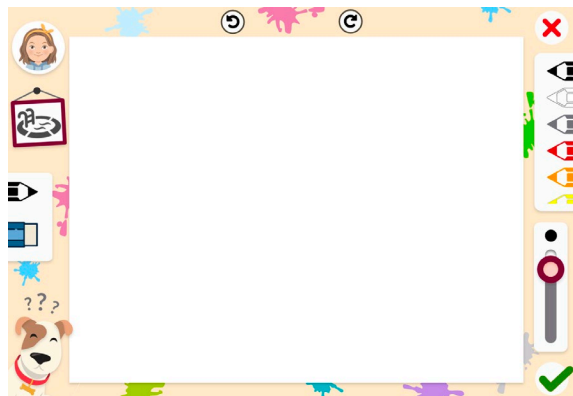


Figur 6.5 Hjelpfunksjonen (tidlig prototype)

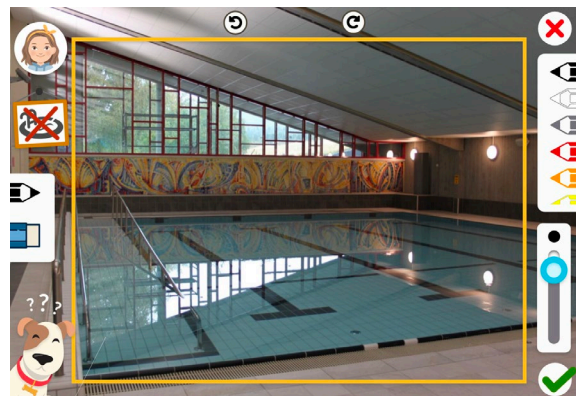


Figur 6.6 Smilefjesevaluering (tidlig prototype)

Figur 6.7 til Figur 6.9 viser skjermbilder av senere prototype.



Figur 6.7 Illustrasjonsmodul – blank ark (foreløpig prototype)



Figur 6.8 Illustrasjonsmodul – tegne på bildet av aktiviteten (endelig prototype)



Figur 6.9 Illustrasjonsmodul – fritekst (foreløpig prototype)