

Trygg Mestringsarena Visjonsdokument

Versjon <4.0>

REVISJONSHISTORIE

Dato	Versjon	Beskrivelse	Forfatter
27.01.2022	<1.0>	Første iterasjon av visjonsdokument.	Gard, Magnus og Jaran
02.02.2022	<1.1>	Oppdatert innledning	Jaran
14.02.2022	<1.2>	Oppdatert brukere, innledning	Magnus
23.02.2022	<2.0>	Oppdatert innledning, funksjonelle egenskaper og referanser	Jaran
11.03.2022	<2.1>	Oppdatert brukere, forutsetninger og avhengigheter, funksjonelle og ikke-funksjonelle egenskaper	Gard og Jaran
24.04.2022	<2.2>	Oppdatert brukere og brukermiljøet	Jaran
04.05.2022	<3.0>	Oppdatert tabell- og figurtekst, samt ikke-funksjonelle egenskaper	Jaran
22.05.2022	<4.0>	Korrektur før innlevering	Gard, Magnus og Jaran



INNHOLDSFORTEGNELSE

1	INNLEDNING	1
2	SAMMENDRAG AV PROBLEM OG PRODUKT	2
2.1	PROBLEMSAMMENDRAG	2
2.2	PRODUKTSAMMENDRAG	2
3	BESKRIVELSE AV INTERESSENER OG BRUKERE	3
3.1	OPPSUMMERING AV INTERESSENER	3
3.2	OPPSUMMERING AV BRUKERE	4
3.3	BRUKERMILJØET	5
3.4	SAMMENDRAG AV BRUKERNES BEHOV	6
3.5	ALTERNATIVER TIL VÅRT PRODUKT	6
4	PRODUKTOVERSIKT	7
4.1	PRODUKTETS ROLLE I BRUKERMILJØET	7
4.2	FORUTSETNINGER OG AVHENGIGHETER	7
5	PRODUKTETS FUNKSJONELLE EGENSKAPER	8
6	IKKE-FUNKSJONELLE EGENSKAPER OG ANDRE KRAV	9
7	REFERANSER	10

1 INNLEDNING

Visjonsdokumentet skal danne en basis mellom gruppen og oppdragsgiver, for å gi en felles forståelse av problem og produkt mellom partene. Dokumentet inneholder beskrivelser av problemområdet og produktet som skal utvikles, samt identifiserer og beskriver interessenter og brukere av prosjektet. Til slutt listes det opp funksjonelle og ikke-funksjonelle krav til produktet.

Mange barn og unge opplever det som vanskelig å finne passende aktiviteter å drive med. Fysisk aktivitet er viktig for både fysisk og psykisk helse, og kan være en viktig arena for personlig mestring og for sosialisering (Slettli og Solberg, 2021, s. 1). Noen av utfordringene med å finne passende aktiviteter i dag, er at det kan være vanskelig å vite hvilke aktiviteter som passer til den enkeltes preferanser og interesser. Å utforske mange ulike aktiviteter uten noen indikasjon i forkant på om aktiviteten vil passe personens interesser, kan være tidkrevende og kostbart.

Trygg Mestringsarena prosjektet har sitt utspring fra VoV (Våg og Vinn) programmet utviklet av prosjektets oppdragsgiver, Paul Joachim Bloch Thorsen, og Energiteamet PBU. Formålet til dette programmet er å kartlegge mulige mestringsarenaer hos pasientene basert på deres interesser (Slettli og Solberg, 2021, s. 3). Dette gjennomføres i dag ved å avholde to dager med aktivitet, der pasientenes interesser, mestring, utfordringer og behov for tilrettelegging kartlegges (Helse Bergen, 2022a). VoV programmet arrangeres i dag som et gruppetilbud med grupper på 3-6 personer, og per dags dato er det ikke nok kapasitet til å tilby et individuelt tilbud (Helse Bergen, 2022b). Dette er noe av motivasjonen bak ønske og behovet om et digitalt verktøy som kan brukes i prosessen med å kartlegge mestringsarenaer. En slik digital løsning har potensial til å nå ut til en større andel enn dagens alternativer.

Målet med prosjektet er å utvikle en digital tjeneste for å gi brukeren råd og anbefalinger om ulike aktiviteter basert på interesser og preferanser. Hensikten med en slik tjeneste er å gjøre det lettere for folk å finne aktiviteter der de kan oppleve trivsel og mestring - en trygg mestringsarena. Produktet vil være rettet mot barn og unge, men nedslagsområdet for en slik løsning kan potensielt treffe mange flere. En vellykket løsning kan få en stor virkning for forebyggende helsearbeid, og bidra til inkludering og økt sosialisering.

2 SAMMENDRAG AV PROBLEM OG PRODUKT

2.1 Problemsammendrag

Tabell 1 - Problemsammendrag

Problemet med	å finne fysisk aktivitet som motiverer og gir trivsel og mestring kan være vanskelig, tidkrevende og kostbart.
berører	folk flest som ikke har funnet en aktivitet de trives med, og kanskje spesielt barn og unge som går inn i en fase der de begynner å utforske aktiviteter mer på egenhånd.
som resultat av dette	kan det dannes et dårlig grunnlag for fysisk aktivitet og trygge mestringsarenaer, noe som kan resultere i en negativ effekt på en persons fysiske og psykiske helse.
en vellykket løsning vil	bidra med å anbefale passende aktiviteter basert på brukerens interesser, og egenskaper som er viktige for ulike aktiviteter. Den vil også hjelpe folk å uttrykke egne interesser og finne trygge mestringsarenaer, og på denne måten bidra til å bedre fysisk og psykisk helse.

2.2 Produktsammendrag

Tabell 2 - Produktsammendrag

For	brukere som ønsker å finne passende aktiviteter å drive med.
som	har behov for en lettvinnt og lite kostbar måte å finne aktiviteter som kan bli trygge mestringsarenaer.
produktet navngitt	er Trygg Mestringsarena
som	ved hjelp av en applikasjon med gode visuelle virkemiddel, gjør det lett for bruker å uttrykke interesser og finne trygge mestringsarenaer, basert på et kartleggingsskjema utviklet av Energiteamet PBU. Ved å ta i bruk flere parametere vil applikasjonen anbefale en eller flere aktiviteter som passer til brukerens interesser og preferanser. Programmet skal være enkelt å navigere og lett å bruke.
I motsetning til	å måtte prøve seg frem i ulike aktiviteter uten noen indikasjon i forkant på om aktiviteten vil passe personens interesser.
Har vårt produkt	lagt fokus på å la bruker uttrykke sine interesser innen en rekke basisegenskaper, og sammenligne dette med ulike aktiviteters typiske egenskaper. Basert på denne sammenligningen vil det anbefales aktiviteter som i større grad samsvarer med brukerens interesser.

3 BESKRIVELSE AV INTERESSENER OG BRUKERE

3.1 Oppsummering av interessenter

Tabell 3 - Oppsummering av interessenter

Navn	Beskrivelse	Rolle under utviklingen
Brukere (som ønsker å finne aktiviteter)	Brukere kan være alle som ønsker å finne mestringsarenaer, men produktet vil i utgangspunktet være rettet mest mot barn i 10- til 13-årsalderen. Brukerne er interesserte i å finne aktiviteter der de kan trives og føle seg trygge.	Under utviklingen av programmet er det viktig å få utført brukertesting, slik at utviklerne får tilbakemelding på produktet fra de som skal bruke det. Tilbakemeldingen bidrar til at produktet blir evaluert underveis i utviklingen.
Oppdragsgiver - Adfectus	Utgangspunktet for Adfectus er behandling av barn med ulike psykiske helseplager. Gjennom prosjektet <i>Trygg Mestringsarena</i> ønsker de å bidra til at flere barn og unge kommer inn i aktiviteter som er passende og kan gi økt mestringsfølelse. Ansvarlig for prosjektet er barne- og ungdomspsykiater Paul Joachim Bloch Thorsen.	Oppdragsgiveren sin rolle i utviklingen blir å gi utviklerne ekspertise og forståelse for problemområdet. En god forståelse for problemet er essensielt for å kunne bygge et riktig produkt. Gjennom utviklingen vil det derfor være viktig å ha en god kommunikasjon med oppdragsgiver. Oppdragsgiver vil gi tilbakemeldinger underveis i prosessen, og slik forsikrer man at behovet og kravene blir møtt.
Utviklere	En gruppe på tre IT/data studenter ved Høgskulen på Vestlandet. Gruppen ønsker å levere en god løsning for oppdragsgiver, og motiveres av å kunne bidra til at Adfectus når sine mål.	Utviklergruppen skal i sitt bachelorprosjekt utvikle en løsning for <i>Trygg Mestringsarena</i> prosjektet.
Helseinstitusjoner	Ulike helseinstitusjoner kan være interesserte i å ta i bruk produktet som et verktøy i behandling. Adfectus har alt inngått et samarbeid med Beitostølen Helsesportsenter.	Helseinstitusjoner kan bidra med ekspertise og tilbakemeldinger, og være en arena for brukertesting.
Idrettslag	Idrettslag er interesserte i at flere folk finner/blir oppmerksom på idretten deres. <i>Trygg Mestringsarena</i> kan bidra til å hjelpe flere folk å finne passende idretter.	Aktører fra idrettsverdenen har allerede deltatt i prosjektet, ved å bidra til kartleggingssystemet av egenskaper som er typiske for ulike aktiviteter. I videre utvikling, vil de være viktige støttespillere når det kommer til justering av anbefalingssystemet.
Skoletjenester	I løpet av skolehverdagen er det viktig å få aktivisert elevene. Ansatte i skolevesenet kan ha interesse for verktøy som vil bidra til dette.	Skolen kan være en eventuell arena for brukertesting og tilbakemelding for prosjektet.
Styringsmakter	Styringsmakter er interesserte i å bedre befolkningens fysiske og psykiske helse.	

3.2 Oppsummering av brukere

Tabell 4 - Oppsummering av brukere

Navn	Beskrivelse	Rolle under utviklingen	Representert av
Brukere (som ønsker å finne aktiviteter)	Brukere må i dagens system utforske forskjellige arenaer for å prøve å finne passende aktiviteter.	Under utvikling av programmet vil utviklere benytte seg av brukertesting for å få tilbakemeldinger på produktet.	Treningsterapeuter og mulig også deltakere i VoV-programmet. I tillegg vil bruker representeres av oppdragsgiver som har god forståelse for brukernes behov.
Helsearbeidere	I VoV programmet benyttes det spørreskjema for å kartlegge interesser, og en algoritme i Excel for å finne passende aktiviteter.	Helsearbeidere kan ta i bruk prototyper for å samle tilbakemeldinger fra brukere. Tilbyr en ekspertise rundt emnet som kan være nyttig under utviklingen.	Oppdragsgiver eller andre helsearbeidere.
Systemadministrator	I dagens system må administrator endre på Excel-skjema: <i>Idretter kvaliteter versjon 6.5</i>	Testing av administrative funksjoner.	Oppdragsgiver kan etter erfaring med brukertesting utvide eller endre på funksjoner.
Innholdsadministrator	I dagens system må administrator endre på Excel-skjema: <i>Idretter kvaliteter versjon 6.5</i>	Testing av administrative innholdsfunksjoner.	Oppdragsgiver eller andre brukere som vil endre eller fjerne innhold knyttet til aktiviteter.
Trener/idrettsleder	I dag bruker idrettsledere erfaring og kompetanse for å sette opp aktiviteter som er egnet de ulike aldersgruppene.	Idrettsledere kan under utviklingen gi tilbakemeldinger på egenskaper som er viktig for mestring.	Trenere eller utøvere som har god kompetanse innen en aktivitet.
Lærer/elev	I eksisterende system brukes spørreundersøkelser og observasjoner for å finne passende aktiviteter.	Eventuell arena for brukertesting og tilbakemelding.	Lærere og elever som kan benytte seg av programmet.



3.3 Brukermiljøet

Trygg Mestringsarena modulen skal være en tilleggsfunksjon på Adfectus plattformen. Adfectus har blant annet som visjon å forbedre informasjonsformidlingen til barn og unge, og gi helsearbeidere et kommunikasjonsverktøy som er tilpasset barn og unge (Adfectus, 2021). Det er derfor viktig at grensesnittet til produktet er lett forståelig og navigerbart for barn. Visuelle virkemidler som bilder, illustrasjoner og video kan bidra til å fange interessen til brukeren. Språket/teksten må også være forståelig og tilpasset aldersgruppen. Produktet kan potensielt brukes som et verktøy i behandling av barn og unge, ved å finne aktiviteter som kan skape trivsel og mestringsfølelse hos pasientene.

Selv om målgruppen for prosjektet er rettet mot barn i 10- til 13-årsalderen, er det lurt å fokusere på utvidbarhet, altså å danne et godt grunnlag for å videreutvikle produktet. Fysisk aktivitet har positiv effekt på folk i alle aldersgrupper. Det vil derfor være viktig å lage et fleksibelt program, som lett kan utvides med nye funksjonaliteter og tilpasses andre målgrupper

Produktet vil hovedsakelig utvikles for å tilpasses tablets, ettersom det er denne typen enheter Adfectus sine nåværende løsninger er tilpasset for. I tillegg er tablet et ofte brukt verktøy for helsearbeidere og er også mye brukt blant barn og unge.

3.4 Sammendrag av brukernes behov

Tabell 5 - Sammendrag av brukernes behov

Behov	Prioritet	Påvirker	Dagens løsning	Foreslått løsning
Finne mestringsarena	1	Bruker	Utforske ulike aktiviteter på egenhånd	Få en anbefaling på aktiviteter som kan passe, basert på Energiteamet PBU sitt kartleggingskjema.
Forbedret fysisk og psykisk helse	1	Bruker	Gjennom fysisk aktivitet og sosialisering	Ved å hjelpe bruker å finne aktiviteter som gir mestringsfølelse, kan løsningen bidra til å gi økt trivsel og fysisk aktivitet.
Lett kunne uttrykke interesser knyttet til aktivitet	2	Bruker	Ha kunnskap om ulike aktiviteter som man tror vil være av interesse	La bruker oppgi preferanser av egenskaper. Bruker kan bli oppmerksom på nye, ukjente aktiviteter.
Legge til aktiviteter og justere parametere	3	Admin	Gjøre endringer i kartleggingskjema i Excel	Lagre data fra kartleggingskjemaet og tilby admin-funksjoner som enkelt dekker behovet.
Sosialisering	4	Bruker	Gjennom ulike aktiviteter eller idretter	Brukeren finner en felles interesse med andre under aktiviteten.
Redusere tid og kostnader	5	Bruker, helsearbeidere	Bruke tid og penger på å utforske mange ulike aktiviteter	En kartlegging som lett kan gjennomføres og raskt gir forslag om passende aktiviteter.

3.5 Alternativer til vårt produkt

Oppdragsgiver mener at dersom gruppen klarer å levere en god løsning, så vil den kunne dekke et behov som ikke blir oppfylt av andre produkter i dag. Grunnen til dette er at det ikke finnes en tilsvarende plattform, der folk kan oppgi sine interesser og få anbefalinger om passende aktiviteter. I stedet blir mange nødt til å prøve seg frem i ulike aktiviteter og håpe de finner en aktivitet de trives med. Denne fremgangsmåten kan være kostbar, tidkrevende og kanskje også demotiverende dersom man sliter med å finne en passende aktivitet.

4 PRODUKTOVERSIKT

4.1 Produktets rolle i brukermiljøet

Produktet blir et verktøy som skal gi brukeren en god måte å uttrykke sine interesser på, og deretter anbefale passende aktiviteter. Anbefalingene beregnes ut fra Energiteamet PBU sitt kartleggings skjema, som er basert på korrelasjon mellom en brukers preferanser og aktiviteters typiske egenskaper. Løsningen kan etter erfaringer, forbedres ved å endre eller tilføye nye egenskaper.

Prosjektet er først og fremst rettet mot barn og unge i 10- til 13-årsalderen og vil vektlegge virkemidler med tanke på dette. Disse virkemidlene skal hjelpe barn og unge til å lettere kunne uttrykke seg positivt eller negativt på spørsmål knyttet til aktivitet.

I forbindelse med VoV-programmet kan produktet bli brukt for å anbefale aktiviteter. For helseinstitusjoner som Beitostølen Helse- og idrettsanlegg, er det tenkt at produktet kan benyttes i forkant av opphold og i forbindelse med hjemreise. Informasjonen om anbefalte aktiviteter, kan hjelpe institusjonen med å planlegge hvilke aktiviteter de skal gjennomføre under oppholdet.

4.2 Forutsetninger og avhengigheter

Tabell 6 - Avhengigheter i prosjektet

Avhengigheter	Beskrivelse
Målgruppe	Applikasjonen skal være tilpasset barn og unge.
Plattform	Skal være en del av Adfectus plattformen. Det er blant annet en annen prosjektgruppe knyttet til Adfectus, som gruppen må ha kommunikasjon og samarbeid med.
Tilgjengelige aktiviteter	Aktivitetene som blir anbefalt må være tilgjengelige i brukerens område.
Lagring	Muligheten til å lagre preferanser og anbefalinger knyttet til bruker.

Tabell 7 - Forutsetninger for prosjektet

Forutsetninger	Beskrivelse
Styring, organisering og ansvarsforhold	Viktig å sikre god kommunikasjon og ansvarsfordeling innad i prosjektet.
Tilgang til ressurser	Gruppen må få tilgang på de ressursene og den informasjonen som trengs for prosjektet.
Informasjonsflyt	Viktig med kontinuerlig dialog med oppdragsgiver og potensielle brukere.
Teknisk	Applikasjonen må være oppkoblet til datalagringstjenesten med tilgang til nødvendig informasjon.

5 PRODUKTETS FUNKSJONELLE EGENSKAPER

Produktet som skal utvikles må ha en rekke funksjonelle egenskaper for å dekke brukernes behov. Disse er oppsummert i tabellen nedenfor.

Tabell 8 - Funksjonelle egenskaper

Funksjonell egenskap	Beskrivelse
La bruker lett kunne uttrykke interesser knyttet til aktivitet	Det skal være mulig for bruker å enkelt uttrykke interesse for ulike egenskaper knyttet til aktiviteter. For målgruppen barn og unge, er det ønskelig å kunne uttrykke interesse ved bruk av visuelle virkemidler som bilder, illustrasjoner og figurer.
Finne passende aktiviteter	For å kunne finne passende aktiviteter, må applikasjonen benytte input fra bruker til å slå opp i kartleggingsskjemaet til Energiteamet PBU.
Anbefale passende aktiviteter	For å anbefale passende aktiviteter, må løsningen kunne sammenligne brukerinteresser med viktigheten av egenskaper knyttet til ulike aktiviteter. Dette krever at produktet kan beregne en del måltall: <ul style="list-style-type: none"> • Skåre • Treffsikkerhet • Styrke • Aktuelt <p>I tillegg må algoritmen for anbefaling av aktiviteter ta hensyn til diverse faktorer som kan gjøre aktiviteten uaktuell for bruker. Dette innebærer for eksempel å utelukke aktiviteter som involverer vann, dersom bruker ikke er glad i å være i vann. Til slutt kan måltallene for de aktuelle aktivitetene, brukes for å finne de aktivitetene som passer brukeren best.</p>
Fremstille resultatet av anbefalingene på en god måte	Anbefalingene av aktiviteter, må uttrykkes på en god måte til bruker. Det er også ønske om å kunne filtrere resultatet ved å slå av og på («toggle») ulike parametere.
Lagre anbefalinger knyttet til en bruker	Ettersom det er ønsket at produktet skal underlegges Adfectus plattformen, kan det være nyttig at brukerens anbefalinger/resultat fra spørreskjema lagres i systemet.
Lagre nødvendig informasjon for anbefaling	Datalagringstjenesten som brukes i produktet, må lagre nødvendig informasjon om aktiviteter og egenskaper.
Legge til nye aktiviteter i systemet	Det skal være mulig for administrator å legge til nye aktiviteter i systemet. Denne aktiviteten må fylles inn med nødvendige parametere og annen nyttig informasjon.
Justere på parametere til aktivitetene	Det skal være mulig for administrator å justere på parametere knyttet til aktivitetene.
Mulighet til å endre på bilder/videoer/illustrasjoner	Det er ønskelig å kunne endre på bilder/videoer/illustrasjoner som brukes i applikasjonen.
Innlogging	Bruker/Admin innlogging
Redusere tidsbruk og kostnader	Applikasjonen må være lett å bruke og det må ikke være veldig tidkrevende å fylle inn svar og få anbefalinger.



6 IKKE-FUNKSJONELLE EGENSKAPER OG ANDRE KRAV

Tabell 9 - Ikke-funksjonelle krav

Ikke-funksjonell egenskap	Beskrivelse
Universell utforming	Produktet skal oppfylle relevante krav fra uutilsynet angående universell utforming (uutilsynet, u.å.).
Språk	Skal bruke norsk bokmål som standardspråk til det visuelle frontend grensesnittet, mens utviklingsspråket skal foregå på engelsk.
Sikkerhet	Sørge for at sikkerheten rundt innlogging og validering av administrator er tilstrekkelig.
Bruk av React Native	Har fått som krav å bruke React Native som rammeverk til å utvikle produktet.
Stimulerende	Funksjoner og grensesnitt bør tilpasses målgruppen slik at bruker blir nysgjerrig og interessert.
Lett navigerbar	Applikasjonen må være lett å bruke, og det må være enkelt og oversiktlig for bruker å trykke seg frem og tilbake.



7 REFERANSER

- Adfectus (2021) *Bedre og tryggere helsekommunikasjon med barn*. Tilgjengelig fra <https://www.adfectus.no/aktuelt2/bedre-og-tryggere-helsekommunikasjon-med-barn1907344> (Hentet: 11.02.2022).
- Energiteamet PBU (u.å) *Idretter Kvaliteter versjon 6.5*. Excel-dokument, Helse Bergen, klinikk psykisk helsevern for barn og unge.
- Helse Bergen (2022a) *VoV*. Tilgjengelig fra: <https://helse-bergen.no/avdelinger/psykisk-helsevern/psykisk-helsevern-for-barn-og-unge/energiteamet-pbu/om-tilbodet/vov> (Hentet: 26.01.2022).
- Helse Bergen (2022b) *Om tilbudet til Energiteamet*. Tilgjengelig fra: <https://helse-bergen.no/avdelinger/psykisk-helsevern/psykisk-helsevern-for-barn-og-unge/energiteamet-pbu/om-tilbodet> (Hentet: 26.01.2022).
- Slettli, E. og Solberg, M.H (2021) *VoV Programmet "VÅG OG VINN" KORTVERSJON 2021*. Helse Bergen, klinikk psykisk helsevern for barn og unge
- uutilsynet (u.å) *WCAG 2.0-standard*. Tilgjengelig fra <https://www.uutilsynet.no/wcag-standard/wcag-20-standard/86> (Hentet: 26.01.2022).