

Trygg Mestringsarena Kravdokumentasjon

Versjon <4.0>

REVISJONSHISTORIE

Dato	Versjon	Beskrivelse	Forfatter
27.02.2022	<1.0>	Første iterasjon av kravdokument	Gard, Magnus og Jaran
08.03.2022	<1.1>	Spesifisert brukstilfellebeskrivelser, endret på brukstilfellediagram og domenemodell	Magnus og Jaran
10.03.2022	<1.2>	Erstattet UML domenemodell med ER-modell	Jaran
23.03.2022	<1.3>	Lagt inn felles ER-modell for <i>Trygg Mestringsarena</i> og <i>Aktivitetsmodul</i>	Jaran
31.03.2022	<1.4>	Lagt til skisse for registrering av organisasjon	Magnus
07.04.2022	<1.5>	Lagt til nettsted attributt for aktivitet i ER-modell og markert det som er aktuelt for <i>Trygg Mestringsarena</i> i felles ER-modell	Jaran
11.04.2022	<1.6>	Lagt til relevanse attributt for egenskap-entitet i ER-modeller	Jaran
21.04.2022	<2.0>	Oppdatert brukstilfellebeskrivelser	Jaran
05.05.2022	<3.0>	Oppdatert tabell- og figurtekst, og endret quiz til kartlegging	Magnus og Jaran
22.05.2022	<4.0>	Korrektur før innlevering	Gard, Magnus og Jaran



INNHALDSFORTEGNELSE

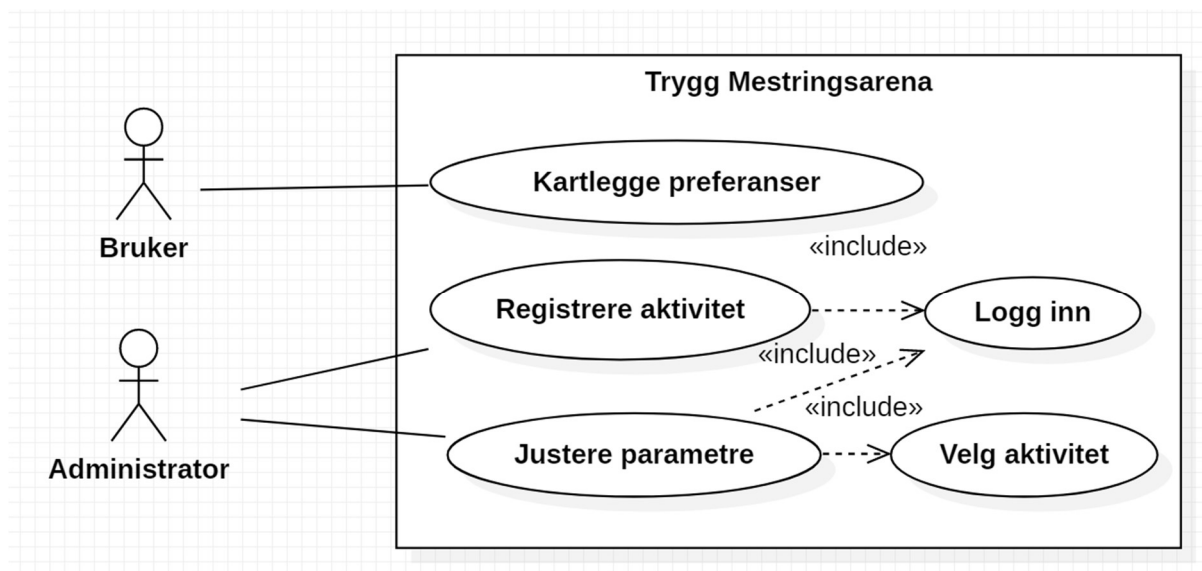
1	INNLEDNING	1
2	FUNKSJONALITET	2
3	DOMENEMODELL	4
4	PROTOTYPER	6
4.1	FIGMA	6

1 INNLEDNING

Dette kravdokumentet inneholder beskrivelser av funksjonelle krav knyttet til webapplikasjonen for prosjektet *Trygg Mestringsarena*. Hensikten med dokumentet er å gi en enkel oversikt over hvilke funksjoner systemet skal dekke, og flyten i de ulike brukstilfellene i programmet. Dokumentet inneholder en beskrivelse av applikasjonens funksjonelle krav i form av brukstilfellediagram og brukstilfellebeskrivelser, en domenemodell for problemet, og prototyper knyttet til applikasjonens brukergrensesnitt.

2 FUNKSJONALITET

Minimumskravene til applikasjonen er at det skal være mulig for en bruker å få anbefalinger om aktiviteter basert på egne registrerte preferanser, og det skal være mulig for en administrator å legge inn nye aktiviteter i systemet, samt justere på parametere knyttet til aktivitetene. Disse brukstilfellene blir nærmere beskrevet nedenfor.



Figur 1 - Brukstilfellediagram for Trygg Mestringsarena

Kartlegge preferanser

Tabell 1 – Brukstilfellebeskrivelser for brukstilfellet «Kartlegge preferanser»

Navn:	Kartlegge preferanser
Aktører:	Bruker
Hensikt/Målsetting:	Bruker skal gjennomføre kartleggingen av preferanser og få anbefalinger om aktiviteter ut i fra besvarelsen.
Normalflyt:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bruker trykker på «Start» 2. Svarer på alle spørsmålene i kartleggingen. Det blir gitt et spørsmål per egenskap i systemet. Bruker svarer på spørsmålet ved å velge et av alternativene «Nei», «Helt ok», «Ja» eller «Vet ikke». 3. Etter å ha svart på spørsmålene, trykker bruker «Finn aktivitet» for å få anbefalinger. 4. Bruker får opp resultatliste med anbefalte aktiviteter
Alternativ flyt [#1]:	<ul style="list-style-type: none"> • Bruker svarer på nok spørsmål til å få anbefalinger.
Unntaksflyt [#1]:	<ul style="list-style-type: none"> • Dersom mindre enn åtte skåre-egenskaper blir besvart, regnes anbefalingsstyrken som ugyldig.

Registrere aktivitet

Tabell 2 – Brukstilfellebeskrivelser for brukstilfellet «Registrere aktivitet»

Navn:	Registrere aktivitet
Aktører:	Innholdsadministrator
Hensikt/Målsetting:	Innholdsadministrator skal kunne legge til en ny aktivitet i systemet
Normalflyt:	<ol style="list-style-type: none"> Administrator skriver inn brukernavn og passord og trykker «Logg inn». Trykker deretter på «Registrer aktivitet» og fyller inn informasjon om aktiviteten. Dette innebærer navn på aktivitet, organisasjon som tilbyr aktivitet, et nettsted med informasjon om aktiviteten og en kommentar til registreringen. Avgir så viktigheten til alle egenskapene for aktiviteten. Dette gjøres ved å velge et av alternativene «Lav», «Middels» og «Høy». Trykker på «Registrer» og får beskjed om godkjent registrering.
Alternativ flyt [#1]:	<ul style="list-style-type: none"> En aktivitet kan registreres i systemet uten at det er oppgitt en tilknyttet organisasjon eller nettsted.
Unntaksflyt [#1]:	<ul style="list-style-type: none"> Dersom aktiviteten allerede er registrert i systemet, skal ikke ny aktivitet registreres.
Unntaksflyt [#2]:	<ul style="list-style-type: none"> Dersom det ikke er avgitt en viktighet for alle egenskapene, skal ikke aktiviteten registreres.

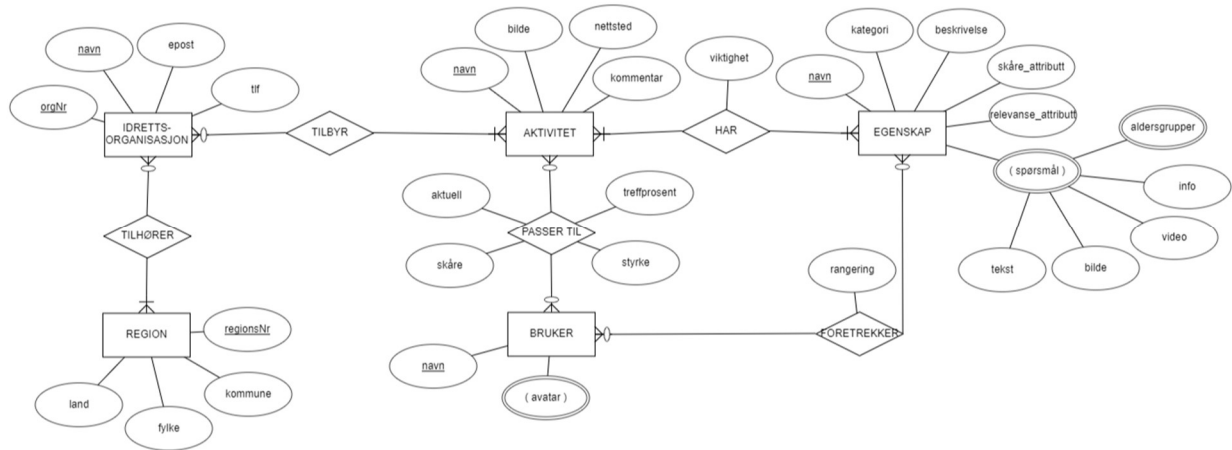
Justere parametere

Tabell 3 – Brukstilfellebeskrivelser for brukstilfellet «Justere parametere»

Navn:	Justere parametere
Aktører:	Innholdsadministrator
Hensikt/Målsetting:	Innholdsadministrator skal kunne endre på viktigheten til egenskaper knyttet til en aktivitet
Normalflyt:	<ol style="list-style-type: none"> Administrator skriver inn brukernavn og passord og trykker «Logg inn». Trykker deretter på «Juster parametre». Velger så den aktiviteten som skal redigeres Administrator får opp aktiviteten med eksisterende verdier for egenskaper og annen informasjon Utfører ønskede justeringer på aktiviteten Trykker på «Utfør endringer» og får beskjed om godkjent redigering.
Alternativ flyt [#1]:	<ul style="list-style-type: none"> Kan slette aktiviteten fra systemet, og registrere aktiviteten på nytt med justerte parametre
Unntaksflyt [#1]:	<ul style="list-style-type: none"> Fjerner nødvendig informasjon
Unntaksflyt [#2]:	<ul style="list-style-type: none"> Fyller ikke inn nødvendige egenskaper for aktivitet

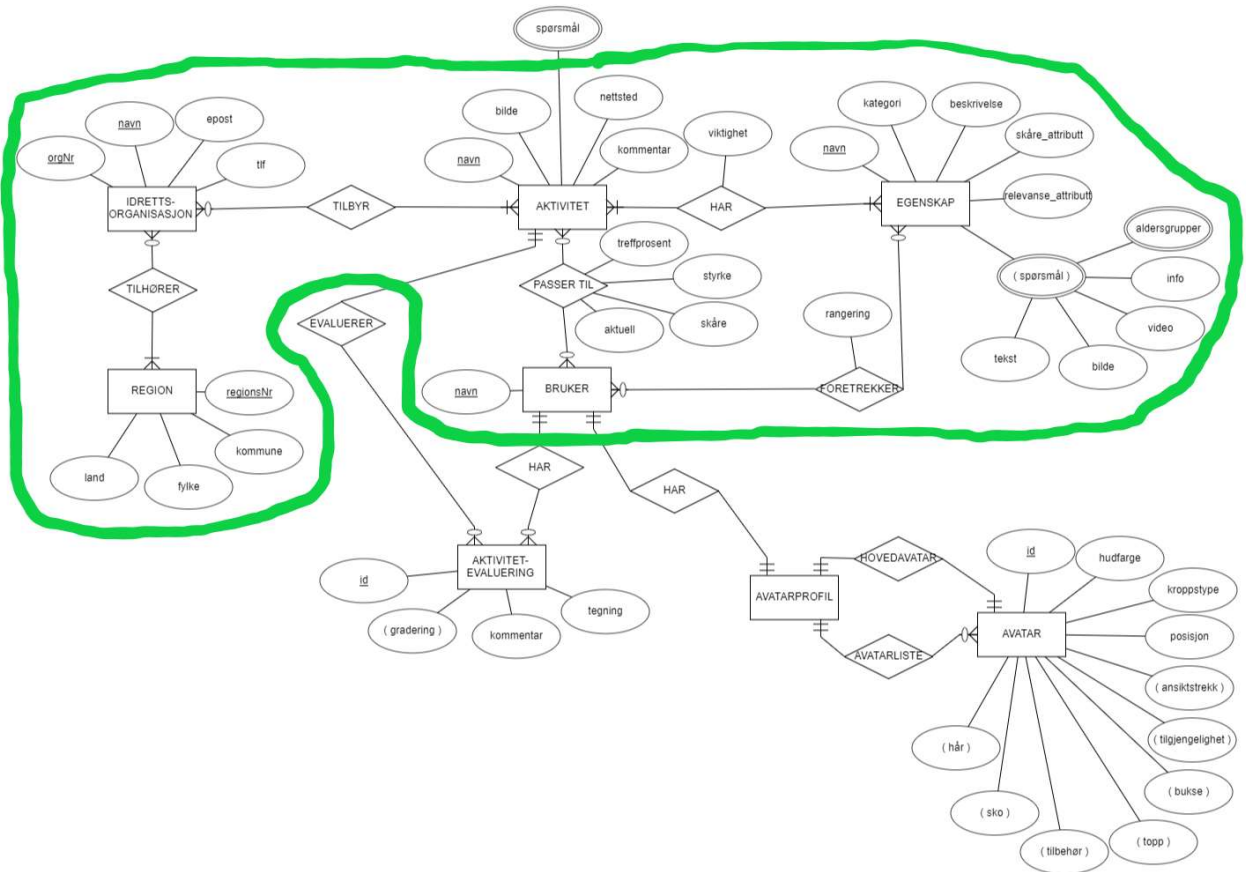
3 DOMENEMODELL

Domenemodellen nedenfor representerer aktuelle entiteter i problemområdet og forholdene mellom dem. Den benyttes for å skape en felles forståelse mellom gruppen som er utviklere og oppdragsgiver som er domeneekspert. Domenemodellen er modellert som en ER-modell.



Figur 2 - Domenemodell for Trygg Mestringsarena

Trygg Mestringsarena er tiltenkt som en modul på Adfectus plattformen og det er flere prosjekt som er tilknyttet denne plattformen. Adfectus ønsker blant annet å bruke personlig tilpassede avatarer i sine tjenester, og for Trygg Mestringsarena prosjektet kan dette i et senere stadié innebære at bruker uttrykker sine interesser for egenskaper gjennom sin egen avatar. Det er også et annet bachelorprosjekt knyttet til Adfectus som heter *Aktivitetsmodul*. Denne modulen skal gi bruker mulighet til å evaluere bestemte aktiviteter, ut fra en rekke spørsmål knyttet til aktiviteten. I figur 3 har gruppen utarbeidet en overordnet ER-modell for Trygg Mestringsarena, *Aktivitetsmodul* og bruk av avatarer. Entitetene, attributtene og forholdene som er omrisset med grønt i modellen, er det som i første omgang vil være aktuelt for Trygg Mestringsarena prosjektet.



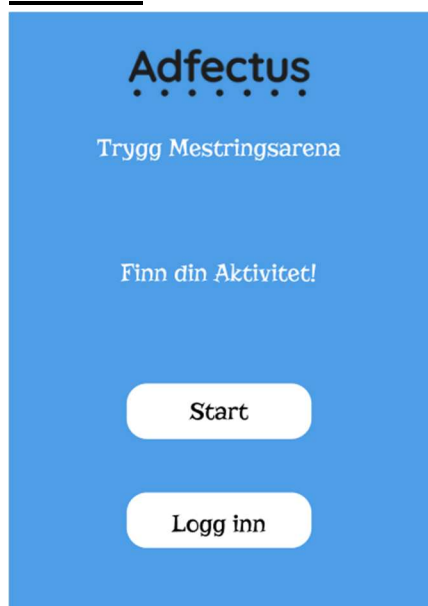
Figur 3 - Felles domønemodell for Trygg Mestringsarena, Aktivitetsmodul og bruk av avatarer

4 PROTOTYPER

Siden grensesnittet spiller en sentral rolle i resultatet, er det viktig å kunne vise frem prototyper for oppdragsgiver og Adfectus, underveis i prosjektet. Brukergrensesnittet er rettet mot en spesifikk målgruppe og oppdragsgiver har nyttige innspill på hvordan informasjonen bør presenteres for denne gruppen. Tilbakemeldingene fra oppdragsgiver og Adfectus bidrar til å skape en felles forståelse for ønsket resultat, og til at gruppen kan gjøre eventuelle endringer ved behov.

4.1 Figma

Startside:



Figur 4 - Skisse av startside

Startsiden er den første siden brukeren får opp når applikasjonen starter. Her har brukeren to valg for videre navigering:

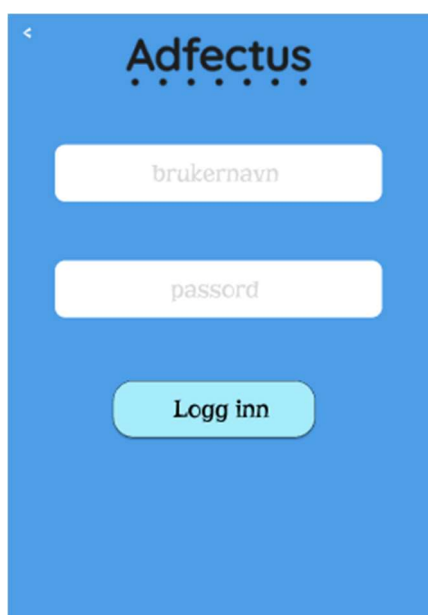
Start

Ved å trykke på start-knappen vil brukeren bli sendt videre til spørsmålsiden om egenskaper.

Logg inn

Ved å trykke på logg inn-knappen vil brukeren komme til en innloggingsside. Her kan bruker logge seg inn for å kunne lagre resultater fra kartleggingen, eller administrator kan logge seg inn for å få tilgang til administratorsiden.

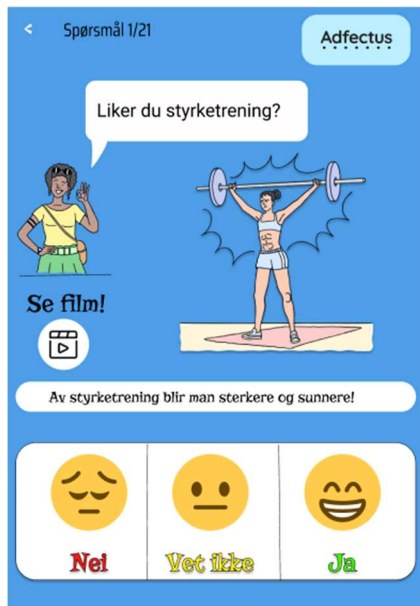
Innloggingsside:



Figur 5 - Skisse av innloggingsside

Innloggingssiden benyttes både for å logge seg inn som bruker før man gjennomfører kartleggingen, og for å logge seg inn som administrator og få tilgang til administratorsiden.

Spørsmålside:

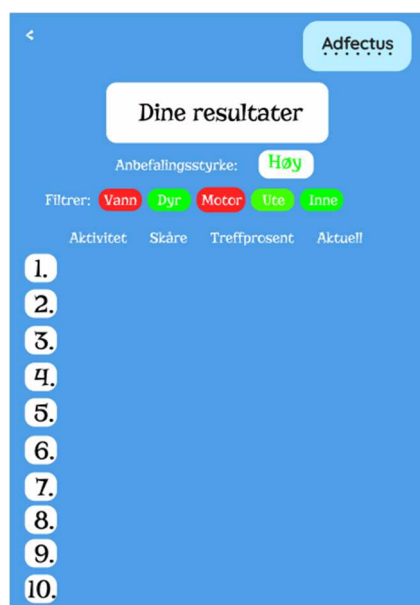


Figur 6 - Skisse av spørsmålside

Spørsmålsiden er muligens den viktigste siden i applikasjonen. Her blir brukeren spurt om ulike egenskaper, og ved bruk av interaktive knapper nederst på siden, vil brukeren kunne gi en vurdering for hver egenskap. Ved trykk på et av «smilefjesene»/avatarene vil svaret registreres, og bruker blir sendt videre til neste spørsmål.

Det er tenkt en videofunksjon som brukeren kan trykke på for å få visuelle beskrivelser av hva en bestemt egenskap innebærer.

Resultatside:



Figur 7 - Skisse av resultatside

Når bruker har svart på spørsmålene, vil det presenteres en resultatside med anbefalinger av aktiviteter. Anbefalingene blir presentert i et «Topp 10» format

Brukeren vil også kunne benytte seg av såkalte «toggle»-funksjoner, som vil gjøre endringer på listen. Et eksempel på dette er hvis brukeren velger å skru av «Dyr», så vil ikke aktiviteter som innebærer dyr bli presentert på resultatsiden, selv om de passer bra til brukeren ellers.

Registreringsside:

For at en administrator skal kunne legge til nye aktiviteter, er det tenkt en registreringsside. Gruppen har kommet med flere mulige skisser til siden:

Bla-funksjon



The sketch shows a mobile app interface for registration. At the top, there is a back arrow, 'Spørsmål 2/21', and the 'Adfectus' logo. Below this is a text input field containing 'Fotball'. Underneath is a checkbox labeled 'Individuell idrett:'. A label 'Ranger aktiviteten med tanke på hurtighet' is positioned above three buttons: 'Lite relevant', 'Helt passe' (highlighted in green), and 'Passer bra'. At the bottom, there are two buttons labeled 'Forrige' and 'Neste'.

Med en bla-funksjon vil én og én egenskap bli presentert for administrator om gangen.

Figur 8 - Skisse av registreringsside med bla-funksjon

Liste-format



The sketch shows a mobile app interface for registration. At the top, there is a back arrow, 'Spørsmål 1/21', and the 'Adfectus' logo. Below this is a text input field with the placeholder 'Navn på aktivitet...'. A label 'Ranger aktiviteten ut fra følgende faktorer' is positioned above a grid of selection options. The grid consists of five rows: 'Styrke', 'Hurtighet', 'Utholdenhet', and 'Balanse', each with three buttons labeled 'Lav', 'Middels', and 'Høy'. The final row is 'Vann', with two buttons labeled 'Ja' and 'Nei'.

Med et liste-format vil alle egenskaper bli vist samtidig. Her må administrator fylle inn navn på aktiviteten og fylle inn de ulike verdiene til egenskapene.

Figur 9 - Skisse av registreringsside med liste-format

Registrering av organisasjon



The screenshot shows a mobile application interface for registering an organization. The header is blue with a back arrow, the text 'Registrere aktivitet', and the 'Adfectus' logo. The form contains several white input fields: 'Navn på aktivitet...', 'Navn på utfyller, rolle o.l', 'Organisasjonsnummer...', 'Navn på organisasjon...', 'Epost...', and 'Telefonnummer...'. Below these is a checkbox labeled 'Registrere tilknyttet organisasjon:' which is checked. At the bottom, there is a section titled 'I hvilken fylker tilbyr organisasjonen aktiviteten?' with five radio button options: 'Alle fylker', 'Vestland', 'Agder', 'Viken', and 'Oslo', and 'Innlandet'.

Ved å krysse av boksen (Registrere tilknyttet organisasjon) vil administrator kunne legge inn nødvendig informasjon om en organisasjon som tilbyr aktiviteten.

Figur 10 - Skisse av registrering av organisasjon

Link til prototype - Figma:

<https://www.figma.com/file/sDjJK6kM3gLWn6YqX9VNXu/Mestringsarena?node-id=0%3A1>