

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

## Ordliste og begrep

Versjon 4.0

## Revisjonshistorie

<b>Dato</b>	<b>Versjon</b>	<b>Beskrivelse</b>	<b>Forfatter</b>
25.02.2022	1.0	OA-8-2 Forprosjekt	Quyen
25.04.2022	2.0	OA-13-1 Utkast nr 1 til rapport	Quyen
06.05.2022	3.0	OA-13-2 Utkast nr 2 til rapport	Quyen
21.05.2022	4.0	OA-14 Sluttrapport	Torjus

## Innholdsfortegnelse

<b>1</b>	<b>ORDLISTE</b> .....	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>REFERANSER</b> .....	<b>2</b>

## 1 Ordliste

**assessment** (engelsk): se tilbakemelding.

**avatar**: bilde eller en modell som fungerer som en digital representasjon av brukeren.

**behandler** (engelsk: therapist): personen som behandler brukeren, dvs helsepersonell.

**BHSS**: Beitostølen Helsesportsenter.

**bruker** (engelsk: user): barn under behandling som bruker applikasjonen for å gi tilbakemelding på en aktivitet.

**brukergrensesnitt**: grensesnitt som gjør at en bruker kan kommunisere med maskiner.

**CLI** – Command-Line Interface: kommandolinjegrensesnitt.

**dagbok**: samling av alle tilbakemeldingene som brukeren har gitt. Brukeren kan bla i dagboken sin i applikasjonen.

**drawing**: se *illustrasjon*.

**free text**: se *fritekst*.

**fritekst**: teksten som brukeren kan skrive for å evaluere en aktivitet. Er en del av en tilbakemelding.

**frontend** (engelsk: front-end): den delen av koden som former det en bruker kan se og interagere med i programvaren.

**grading**: se *smilefjesevaluering*.

**GUI** - Graphical User Interface: Grafisk brukergrensesnitt.

**humør**: i smilefjesevalueringensmodulen kan bruker velge mellom tre humør: glad, nøytral og trist.

**IDE** - Integrated Development Environment: integrert utviklingsmiljø hvor man kan skrive, kjøre og teste kode.

**illustrasjon** (engelsk: drawing): illustrasjon som brukeren kan lage for å evaluere en aktivitet. Er en del av en tilbakemelding.

**JavaScript**: objekt-orientert programmeringsspråk.

**JSX** – Javascript XML: tagg syntaks som er en utvidelse av Javascript og som er brukt med React for å beskrive brukergrensesnittet. (Meta Open Source, 2022a)

**landskapsmodus**: når man holder sin telefon/nettbrett horisontalt og innholdet på skjermen tilpasser seg, er telefonen/nettbrettet i landskapsmodus.

**mock-database**: en simulert database med et par rader data. Brukes for å teste hvordan en applikasjon håndterer data.

**mockup**: nøyaktig og statisk fremstilling av et sluttprodukt.

**product backlog**: en prioriteringsrangert liste over arbeidet som skal gjøres per iterasjon av utviklingsteamet.

**props** (React): objekt brukt for å lagre verdiene til attributtene i en tag. Brukes for å passere data fra en komponent til en annen.

**React**: JavaScript-bibliotek brukt for å bygge brukergrensesnitt. (Meta Open Source, 2022b)

**React Native**: JavaScript-basert programmeringsrammeverk for å skape mobilapplikasjoner på både Android og iOS. Som React, men bruker innebygde mobilkomponenter heller enn web-komponenter.

**rendering**: prosessen som konverterer datamodellen til det brukeren kan se på skjermen.

**screen** (React Native): se *view*.

**smilefjesevaluering**: evaluering som brukeren gir om en aktivitet, uttrykt med et smilefjes.

**spillifisering** (på engelsk: Gamification): bruk av spilldesignelementer og -prinsipper i en ikke-spill-kontekst.

**state** (React): objekt brukt for å lagre verdier som tilhører en komponent. Når state-objektet endrer seg, vil komponenten rendres på nytt.

**SUS-skjema** – System Usability Scale-skjema: spørreskjema brukt for å måle brukervennligheten til et produkt.

**SVG** – Scalable Vector Graphics: XML-basert bildeformat. Bilder lagres som vektorer, og kan derfor skaleres opp og ned uten tap av kvalitet.

**SVGR** – Scalable Vector Graphics React: verktøy for å transformere SVG-filer til React-komponenter.

**tag**: kodeord brukt i markeringsspråk for å indikere begynnelsen og slutten på et element.

**therapist**: se *behandler*.

**tilbakemelding**: evalueringen som brukeren gir av en aktivitet. Den består av en smilefjesevaluering, og kan også inkludere en illustrasjon og en fritekst.

**TIDCR** – Touchscreen Interaction Design Recommendations for Children: anbefalinger for interaksjonsdesign på berøringskjerm for barn (Soni *mfl.*, 2019)

**UI** - User Interface: se *brukergrensesnitt*.

**user**: se bruker.

**view** (React Native): visning i applikasjonen hvor visningen dekker hele skjermen av enheten som kjører appen.

**VIS** - Vestlandets Innovasjonsselskap

**wireframe**: en lett troverdig, minimalistisk tilnærming til et designkonsept. Fokuserer på kjerneoppsettet og funksjoner som skal være tilstede.

## 2 Referanser

Meta Open Source (2022a) *Introducing JSX, Introducing JSX - React*. Tilgjengelig fra: <https://reactjs.org/docs/introducing-jsx.html>.

Meta Open Source (2022b) *React – A JavaScript library for building user interfaces, React - A JavaScript library for building user interfaces*. Tilgjengelig fra: <https://reactjs.org/> (Hentet: 22. februar 2022).

Soni, N., Aloba, A., Morga, K., Wisniewski, P. og Anthony, L. (2019) «A Framework of Touchscreen Interaction Design Recommendations for Children (TIDRC): Characterizing the Gap between Research Evidence and Design Practice», i. *Interaction Design and Children*, ACM (IDC '19), s. 419–431. doi:10.1145/3311927.3323149.