



Måltidplanlegger

Adfectus

Visjonsdokument

Versjon 2.0



INNHOLDSFORTEGNELSE

1	INNLEDNING.....	1
2	SAMMENDRAG AV PROBLEM OG PRODUKT	2
2.1	Problemsammendrag	2
2.3	Produktsammendrag	2
3	BESKRIVELSE AV INTERESSENER OG BRUKERE.....	3
3.1	Oppsummering interessenter	3
3.2	Oppsummering brukere	3
3.3	Brukermiljø	3
3.4	Sammendrag av brukerbehov	4
3.5	Alternativ til vårt produkt.....	4
4	PRODUKTOVERSIKT	5
4.1	Produktets rolle i brukermiljøet.....	5
4.2	Forutsetninger og avhengigheter	5
5	PRODUKTETS FUNKSJONELLE EGENSKAPER.....	6
6	IKKE-FUNKSJONELLE EGENSKAPER OG ANDRE KRAV	7
6.1	Ikke-funksjonelle krav.....	7
6.2	Teknologiske krav	7

1 INNLEDNING

Dette dokumentet inneholder generell informasjon om måltidsplanlegger-modulen i Adfectus-appen. Modulen skal brukes i behandling av barn i alder 6 – 12 år. I modulen skal pasienter kunne planlegge måltidene for de kommende dagene og ukene. Dette dokumentet gir en oversikt over problemet som skal løses, produktet som skal utvikles, interessenter og kravspesifikasjoner prosjektet har.

2 SAMMENDRAG AV PROBLEM OG PRODUKT

2.1 Problemsammendrag

Problemet med	Det er for tidskrevende å sette opp en individuell måltidsplan for hver pasient. Det er mange pasienter som ikke får den oppfølgingen de trenger på grunn av dette. Dagens system går på digitale regneark og muntlig tilbakemelding fra pasient, behandler og pårørende.
påvirker	Pasienter som har et dårlig forhold til mat. Helsepersonell som behandler pasienten.
som resultat av dette	Ikke alle pasienter får den oppfølgingen de trenger. Behandler har ikke tid til å tilrettelegge en plan for hver enkelt pasient.
en vellykket løsning.	Et nytt system vil bedre erfaringen hver pasient har med behandlingen deres.

2.3 Produktsammendrag

For	Helseinstitusjoner
som	Har behov for å bedre erfaringer pasienter har rundt mat og måltid er
produktet	en måltidsplanlegger
som	Kan planlegge måltidene til pasientene i perioder på en uke, pasientene kan gi tilbakemelding i appen, og pårørende kan følge med på statusen til pasientene i appen. Pasientene kan også gi tilbakemelding på hva de tenker om måltidet.
i motsetning til	Dagens system der ingenting er automatisert. Helsepersonell har derfor ikke tid til å kunne sette opp planer for alle pasientene.
har vårt produkt	Automatisert mye av denne prosessen slik at helsepersonell skal ha bedre tid til å følge opp hver pasient. Systemet presenterer informasjonen til pasientene (barn i alder 6 – 12 år) på en forståelig og morsom måte, for pasienter som har et vanskelig forhold til mat og faste måltid.

3 BESKRIVELSE AV INTERESSENER OG BRUKERE

3.1 Oppsummering interessenter

Navn	Beskriving	Rolle under utvikling	Representant
Adfectus	Oppdragsgiver	Rådgivning og samarbeid under prosjektet.	Seg selv.
Institusjon	Institusjon der behandling foregår. Pilotkunde til Adfectus	Testing og rådgivning for administrativ del av modulen.	Behandlere
Student	Utvikling og testing av modulen.	Utvikling og arbeid.	Seg selv.
Behandler	Helsearbeidere og brukere.	Testing og rådgivning av administrativ del av modulen.	Seg selv.
Kjøkkenpersonell	All personell som er ansvarlig for mat ved institusjonen behandlingen skjer.	Mulig testing av administrativ side.	Behandler.
Pasient	Personer som gjennomgår behandling ved en helseinstitusjon.	Testing av modulen.	Seg selv, pårørende og behandler.
Pårørende	Foresatte, familie og nære relasjoner.	Testing av modulen.	Seg selv og behandler.

3.2 Oppsummering brukere

Brukere er barn i alder 6 – 12 år som skal eller er under behandling hos en av institusjonene Adfectus samarbeider med, de tilsatte ved institusjonen og pårørende til pasienten.

3.3 Brukermiljø

Systemet skal brukes av helseinstitusjoner til behandling av barn. Pasientene er barn med forskjellige diagnoser. Systemet skal integreres i Adfectus-appen og bli en del av deres system.

3.4 Sammen drag av brukerbehov

Listen er sortert synkende etter prioritet (øverst har høyest prioritet).

Behov	Dagens løsning	Foreslått løsning	Bruker	Prioritet
Planlegge alle måltid for uka	Ingen løsning på en pasient til pasient-basis.	En modul i Adfectus-appen der en planlegge alle måltid for hver dag i en uke.	Pasient, Behandler, Kjøkken, Pårørende.	5
Tilbakemelding om erfaring rundt måltid.	Fysisk samtale med behandler.	Et lignende tilbakemeldingssystem som allerede er i Adfectus-appen, der brukere reagerer med avatarer.	Pasient, Behandler, Pårørende.	4
Oversikt over pasientens matinntak.	Ingen løsning eksisterer.	Brukere kan se hvilken mat pasienten har spist, og om pasienten har fulgt planen. Bruker må selv huke av om de har spist måltidet.	Pasient, Behandler, Pårørende.	3
Opplæring og generell informasjon om mat og ernæring.	Pasienter får generell informasjon om hvilken mat som er bra og dårlig.	Integrere dagens løsning inn i modulen. Sette opp en opplæringside i appen, der pasienter kan lære om bruk av modulen.	Pasient, Behandler, Pårørende.	2
Poengsystem for planen	Ingen løsning.	Pasienten får mer poeng om de har et variert og sunt kosthold.	Pasient, Behandler, Pårørende.	

3.5 Alternativ til vårt produkt

Det eksisterer ikke et alternativ til vår løsning. Pasientene får begrenset opplæring rundt hvordan de kan opparbeide seg gode måltidsrutiner.

4 PRODUKTOVERSIKT

4.1 Produktets rolle i brukermiljøet

Applikasjonen blir brukt i behandlingsløpet til barn i alder 6 – 12 år under opphold på helseinstitusjon. Applikasjonen skal forenkle arbeidet mellom behandler og pasient. Behandler bruker mye tid på å tilrettelegge behandling for pasienter i alderen 6 – 12 år, men ingen tid på måltidsdelen av oppholdet. Modulen skal forbedre brukerens erfaring med behandlingen.

Produktet er en ny modul i denne appen, og skal bli brukt til å planlegge måltid for pasienter som har et vanskelig forhold til mat, eller av en eller annen grunn ikke kan eller vil spise spesifikk mat.

Pasienten skal også kunne bruke modulen når de er ferdig med oppholdet på institusjonen.

4.2 Forutsetninger og avhengigheter

Målgruppa til appen er barn mellom 6 – 12 år. Pasientene kan ha et vanskelig forhold til mat.

5 PRODUKTETS FUNKSJONELLE EGENSKAPER

Krav	Beskriving
Planlegge uken	Planlegge måltid for den kommende uken. Brukeren skal kunne planlegge måltidene for uken (frokost, lunsj, middag og kvelds) fra mandag til søndag.
Inndeling av plan	Planleggeren skal inndeles i ukenummer. Brukeren skal kunne endre ukenummer for den aktuelle planen.
Lagring av plan	Den aktuelle uken sin plan skal lagres lokalt på enheten til brukeren ved å trykke på en knapp i appen.
Planlogg	Lagre gamle/utdaterte planer. Tidligere planer skal lagres lokalt på enheten til brukeren.
Import av tidligere planer	Tidligere planer skal kunne importeres inn i den aktuelle uken.
Flere planer	Brukeren skal kunne lage flere planer og kunne lagre dem lokalt. Brukeren skal kunne endre, slette og kopiere planer.
Poengsystem	Poengsystem for måltidene til pasientene. Pasienten får flere poeng dersom de har et sunt og variert kosthold i planen.
Variasjonslogikk	Brukeren kan ikke legge inn det samme måltidet på alle måltid for en dag. Eksempelvis kan ikke yoghurt velges for både frokost, lunsj, middag og kvelds.
Ernæringsopplæring	En side hvor brukere får enkel informasjon om ernæring. Eksempel: Sjokolade er usunt, frukt er sunt.
Advarsler	Brukeren skal bli advart om de forlater en plan uten å lagre den.
Sletting	Brukeren må bekrefte om en plan skal slettes.
Varsler	Varsle bruker om kommende måltid.
Avatar	Brukerens avatar skal brukes i modulen der det er naturlig.
Tilrettelegging	Brukeren burde få feedback ved lyd og haptikk (følbar respons).
Brukeropplæring	Det skal lages en «How to»-skjerm for modulen, som viser hvordan modulen skal brukes, og generell informasjon rundt modulen. Denne er ment som en bruksanvisning.
Administratorside	En web-applikasjon der kjøkken og behandler kan administrere modulen for alle pasienter. Kjøkkenet kan også legge inn hva som er middag for enkelte dager.

6 IKKE-FUNKSJONELLE EGENSKAPER OG ANDRE KRAV

6.1 Ikke-funksjonelle krav

Krav	Beskriving
Design	Modulen skal brukes av barn i alder 6 – 12 år og må dermed designes for denne målgruppen.
Tilrettelegging	Modulen skal kunne brukes av personer med nedsatt kommunikasjons-, syns og/eller leseevne. Modulen må utformes med dette i baktankene.

6.2 Teknologiske krav

Krav	Beskriving
Teknologi	Koden skal skrives i JavaScript, ved bruk av biblioteket React Native.
Utviklingsmiljø	Man kan bruke det utviklingsmiljø man ønsker, men EXPO for testing av kode anbefales.
Database	AWS dynamoDB skal brukes som database system, og AWS lambda som en kobling mellom database og API.
Git	Git skal brukes for versjonskontroll.
Github	Github skal brukes som Git-plattform.
Commit beskriving	Commit-meldinger i Git skal bare inneholde nyttig informasjon om hva man har gjort.
Merge	Man kan flette kode i løpet av prosjektet, men fletting til «main branch» og «beta branch» skal bare utføres når man har man fungerende demo.
Kode	All kode som skrives skal benytte funksjoner, og ikke klasser og objekt.
Kodestandard	Koden skal være ryddig, dynamisk og følge retningslinjer gitt av kunde (Adfectus).
Kommentarer	Koden skal kommenteres der det er naturlig. Eksempler er funksjonaliteten til en funksjon, hvilke props/parametre funksjonen bruker, og hvordan funksjonen kan brukes
Dokumentasjon	Det burde skrives en README.md-fil til modulen. Denne skal inneholde en liste over alle filer og kort forklart kva den er brukt til.