



LinkUp - Plattformen som fremmer relasjoner

Visjonsdokument

Versjon 5.0

REVISJONSHISTORIE

Dato	Versjon	Beskrivelse	Forfatter
01/02/2024	1.0	Første utkast punkt 1-7	Adrian Berget, Amund Fremming og Dennis Osmani
13/02/2024	2.0	Endringer som følge av tilbakemeldingsmøte med veileder	Adrian Berget, Amund Fremming og Dennis Osmani
07/03/2024	3.0	Endringer etter tilbakemelding fra veileder	Adrian Berget
30/04/2024	4.0	Finpussing og opprydding	Adrian Berget
10/04/2024	5.0	Rettskriving og formatering	Dennis Osmani, Adrian Berget

INNHALDSFORTEGNELSE

1 INNLEDNING.....	1
2 SAMMENDRAG PROBLEM OG PRODUKT.....	2
2.1 Problem Sammendrag.....	2
2.2 Produktsammendrag.....	3
3 BESKRIVELSE AV INTERESSENER OG BRUKERE.....	5
3.1 Oppsummering interessenter.....	5
3.2 Oppsummering brukere.....	6
3.3 Brukermiljøet.....	7
3.4 Sammendrag av brukernes behov.....	7
3.5 Alternativer til produktet.....	9
4 PRODUKTOVERSIKT.....	11
4.1 Produktets rolle i brukermiljøet.....	11
4.2 Forutsetninger og avhengigheter.....	12
5 PRODUKTETS FUNKSJONELLE EGENSKAPER.....	13
6 IKKE-FUNKSJONELLE EGENSKAPER OG ANDRE KRAV.....	15
7 REFERANSER.....	16

1 INNLEDNING

Dette visjonsdokumentet definerer grunnlaget for utviklingen av prosjektet. Hensikten med dokumentet er å gi en overordnet beskrivelse av produktet, hvilket problem det skal løse, og omgivelsene det befinner seg i. For å gi kontekst gis det en kort beskrivelse av problemet og løsningen i innledningen. Dette blir beskrevet på et dypere nivå i hovedrapporten.

Prosjektgruppen mener at dagens marked har en tydelig mangel på en dedikert plattform for organisering av mindre arrangementer eller sammenkomster. Dette kan føre til en høy terskel forbundet med å opprette og delta i arrangementer i nye sosiale omgivelser, og bruk av lite effektive kanaler for planlegging i allerede etablerte sosiale kretser. Gruppens oppfatning er også at de eksisterende plattformene i veldig stor grad brukes til oppretting av arrangementer i regi av bedrifter og organisasjoner.

Produktet har som mål å løse dette problemet ved hjelp av en applikasjon som gir brukere mulighet til å opprette og delta i arrangementer enkelt og uformelt ved hjelp av en lokasjonsbasert feed, invitasjonlenker og ulik synlighet for ulike typer arrangementer. Brukere kan opprette/delta i arrangementer som er åpne for alle, eller ha private arrangementer som er ment for en etablert gjeng eller gruppe. Løsningen vil være svært relevant og nyttig både for personer som ønsker å sosialisere seg i nye omgivelser, og etablerte sosiale grupper som ønsker å planlegge hendelser raskt og oversiktlig.

Enkelte funksjonaliteter og behov som blir nevnt i dokumentet er funksjonalitet som er en del av en "fullstendig" versjon av produktet, som ikke involveres i bachelorprosjektet. En grundig beskrivelse av avgrensningene som blir gjort i prosjektet ligger i delkapittel 2.2 i hovedrapporten. Det vil bli gjort tydelig i teksten når det omtales slik tilleggsfunksjonalitet, eller funksjonalitet ment for videreutvikling av produktet.

2 SAMMENDRAG PROBLEM OG PRODUKT

2.1 Problem Sammendrag

Problem med	Få bekreftelse/avkreftelse på om brukere kommer til arrangementet.
Berører	Arrangøren av arrangementet og arrangementet.
Som resultatet av dette	Blir det vanskelig for arrangør å planlegge arrangementet.
En vellykket løsning vil	Oppfordre brukere til å gi et svar, og gi dem en vurdering som holder dem til ansvar.

Problem med	Mangel på en plattform for deltakelse og opprettelse av mindre arrangementer og sammenkomster.
Berører	Brukere som ønsker å sosialisere seg.
Som resultatet av dette	Blir det brukt uoversiktlige meldingskanaler til mindre sammenkomster.
En vellykket løsning vil	Ha en sentralisert løsning, der enkelhet og oversikt vil være sentralt.

Problem med	Utvide sosiale kretser gjennom tilgang til sosiale begivenheter.
Berører	Brukere som ønsker å utforske nye vennekretser.
Som resultatet av dette	Vanskelig å utvide sin sosiale krets.
En vellykket løsning vil	Har en mulighet til å delta på sammenkomster og møte nye mennesker.

2.2 Produktsammendrag

For	Deltaker
Som	Har behov for mulighet til å utforske mindre arrangementer i sitt lokalområde. En dedikert, enkel og spesialisert applikasjon for å delta i mindre arrangementer og sammenkomster som er offentlige og/eller private.
Produktet navngitt	LinkUp
Som	Tilbyr en spesialisert og dedikert plattform for mindre arrangementer og sammenkomster. Gir brukere mulighet til å lete etter og bli med på arrangementer uten å være avhengig av invitasjoner, vha. en feed med eventer av ulik synlighet.
I motsetning til	Facebook, EventBrite, MeetUp, Snapchat, Messenger.
Har vårt produkt	Spesialiserte og begrensede funksjonaliteter for å bli med i arrangementer, samt scoringssystem for å holde brukere ansvarlig for egen deltakelse. <i>Rangering av selve arrangementene og/eller sammenkomstene</i> (tilleggsfunksjonalitet).

For	Arrangør
Som	Har behov for å opprette arrangementer ifm. ulike sammenkomster, enten det er venner, familie eller offentlige arrangementer for alle der brukere holdes til ansvar for deltagelse.
Produktet navngitt	LinkUp
Som	Tilbyr en enklere måte for å holde oversikt ved planlegging av eventer. Den minimerer overflødig kommunikasjon, og sørger for mer presise anslag rundt antall deltakere ved å gjøre brukere ansvarlige for deltakelse.

I motsetning til	Facebook, EventBrite, MeetUp, Snapchat, Messenger.
Har vårt produkt	Fokus på spesialiserte funksjonaliteter som tar sikte på enkelhet rundt oppretting av arrangementer, samt mulighet for ulike typer synlighet for ulike typer eventer.

3 BESKRIVELSE AV INTERESSENER OG BRUKERE

3.1 Oppsummering interessenter

Navn	Utdypende beskrivelse	Rolle under utviklingen
Prosjektgruppen	Studentene som utvikler og skriver bacheloroppgaven.	Ansvarlige for å definere og implementere problemet, prosjektet og løsningen.
Volker Stolz	Veileder og representant fra HVL. Skal hjelpe prosjektgruppen med å skape et så godt resultat som mulig.	Komme med tilbakemelding og innspill på studentenes arbeid, samt bidra med å sørge for at prosjektgruppens arbeid er relevant for oppgaven.
Høgskolen på Vestlandet	HVL er involvert ved at oppgaven skrives i regi av bachelorfaget på skolen.	Definere selve bacheloroppgaven på et overordnet nivå, samt publisere maler og veivisere. Også ansvarlige for retting og tilbakemelding i etterkant.
Brukere	Brukere kreves for å oppnå funksjonalitet i applikasjonen, og gruppen defineres som alle potensielle brukere.	Gi tilbakemeldinger til prosjektgruppen gjennom brukerintervjuer i utviklingsprosessen.
<i>Arrangører</i> (tilleggsfunksjonalitet)	Arrangører av større offentlige arrangementer kan ha en sentral rolle i ulike bestemmelser for systemet.	Foreslå og gi tilbakemeldinger på ulike løsninger i forbindelse med utviklingen av en slik funksjonalitet.

3.2 Oppsummering brukere

Navn	Utdypende beskrivelse	Rolle under utviklingen	Representert av
Normal bruker	Representerer de fleste brukerne av systemet. Bruker funksjonalitet til å opprette og ta del i arrangementer, opprettet av venner og brukere i samme by.	Deltakelse i brukerintervjuer for å gi prosjektgruppen innsikt i hva som anses som mer og mindre viktige løsninger innen funksjonalitet og design.	Seg selv.
Super admin	Personer fra prosjektgruppen med utvidet tilgang via beskyttede API-endepunkter.	Dette er de samme personene som utvikler produktet. De vil derfor ha en veldig sentral rolle i utviklingen.	Organisasjonen/prosjektgruppen.
<i>Vert av store offentlige arrangementer.</i> (tilleggsfunksjonalitet)	Skaper arrangementer tilgjengelig for alle brukere på applikasjonen. Gjerne med billett og/eller betalingsløsning.	Intervjuer og møter for å skape et produkt som er tilfredsstillende for begge parter.	Selskaper ansvarlig for større arrangementer.
<i>Deltaker i store offentlige arrangementer.</i> (tilleggsfunksjonalitet)	Deltar i store offentlige arrangementer. Gjerne med billett og/eller betalingsløsning. Overlapper med "Normal bruker".	Deltakelse i brukerintervjuer for å gi verdifull tilbakemelding til utvikling og design.	Seg selv.

3.3 Brukermiljøet

Systemet skal tilpasses et variert brukermiljø som omfatter ulike interessenter med forskjellige behov og arbeidsprosesser. I delkapittel [4.1](#) vil det bli beskrevet hva som er produktets rolle for de ulike brukergruppene nevnt nedenfor. De viktigste interessentene og brukerne av systemet inkluderer:

Sluttkunder: Primære brukere av systemet, som omfatter alle enkeltpersoner som benytter seg av applikasjonens naturlige funksjonalitet. Gruppen er beskrevet i punktet ovenfor som “normal bruker”. Disse brukerne forventer en brukervennlig og intuitiv applikasjon som gjør det mulig å planlegge arrangementer enkelt.

Eksterne partnere og leverandører: Applikasjonen kan også inkludere integrasjoner med eksterne partnere og leverandører, for eksempel arrangementer og leverandører av tredjepartstjenester. Disse integrasjonene kan bli avgjørende for å sikre utvidet funksjonalitet, samt en sømløs opplevelse for kundene. Slik funksjonalitet er ikke en del av produktet som utvikles ifm. bacheloroppgaven, men ville vært relevant ved videreutvikling av applikasjonen.

Andre systemer og integrasjoner: Systemet må kunne integreres med andre systemer som brukes av organisasjonen, for eksempel lagerstyringssystemer og innloggingstjenester. Disse integrasjonene muliggjør automatisering av prosesser og utveksling av data på tvers av ulike systemer for å effektivisere drift og forbedre kundeopplevelsen.

3.4 Sammendrag av brukernes behov

Gruppen tar forbehold om at punktet kan være mer relevant for oppgaver som går ut på å utvide et allerede-eksisterende system, men velger likevel å skrive en oppsummering av de viktigste brukerbehovene som ligger til grunn for vår applikasjon. Liknende beskrivelser kan derfor forekomme andre steder i besvarelsen. “Dagens løsning” vil i tabellen nedenfor beskrive eksisterende løsninger for behovene.

Nr	Behov	Prioritet (1-5)	Påvirker	Dagens løsning	Foreslått løsning
1	Lavere terskel for å opprette og delta i arrangementer i etablerte kretser.	3	Personene i de aktuelle kretsene.	Er forbundet med kun “store” arrangementer, samtidig som det krever mye innsats for at de blir gjennomført.	LinkUp
2	Lavere terskel for å delta i åpne arrangementer i nye omgivelser.	4	Personer som ønsker et bredere nettverk av venner og bekjente.	Har en for høy terskel, samt et lite tilgjengelig tilbud for slike arrangementer og hendelser.	LinkUp
3	Enklere oppretting av- og deltakelse i arrangementer på et generelt nivå.	5	Alle brukere.	Krever overflødig kommunikasjon og mange steg på tvers av grupper og plattformer.	LinkUp
4	En dedikert plattform for arrangementer og sammenkomster.	4	Alle brukere.	Avhenger av plattformer hvor arrangering av eventer ikke er en primær funksjonalitet, eller ikke en funksjonalitet i det hele tatt.	LinkUp

5	Plattform for arrangementer som fokuserer på enkeltpersoner.	3	Alle brukere.	Brukes i stor grad kun av bedrifter eller organisasjoner.	LinkUp
---	--	---	---------------	---	--------

3.5 Alternativer til produktet

I markedet eksisterer det allerede en rekke alternativer som adresserer lignende behov for sosialisering, nettverksbygging og arrangementshåndtering. Nedenfor blir det forklart konkret hva disse alternativene er, og hvilke behov i tabellen ovenfor de ulike alternativene ikke dekker. Nummerering av behov ligger i kolonnen til venstre i tabellen. Det tas forbehold om at noen av påstandene som blir gjort i dette underkapittelet er prosjektgruppens subjektive meninger, oppfatninger og erfaringer.

Sosiale medieplattformer med innebygget arrangementplanlegging: Facebook, LinkedIn og Instagram tilbyr allerede muligheter for arrangementer, grupper og arrangementskalendere. Disse plattformene tillater brukere å opprette og delta i arrangementer, dele arrangementer med sitt nettverk og kommunisere med andre deltakere. Imidlertid dekker de ikke behov nr. 1 og 2 i behovstabellen, da disse ofte er forbundet med en høy terskel, spesielt for å opprette arrangementer. I tillegg til dette bryter alle plattformene med behov nr. 4 da ingen av dem har arrangementplanlegging som hovedfunksjon. LinkedIn og Instagram benyttes hovedsakelig av bedrifter, og dekker derfor heller ikke behov nr. 5.

Spesialiserte arrangement- og sosiale apper: Det finnes også en rekke spesialiserte applikasjoner dedikert til arrangementshåndtering og sosialisering. Gjennom å utforske og teste ulike applikasjoner har gruppen erfart at Eventbrite er den største av disse, også i Norge. Eventbrite brukes hovedsakelig av bedrifter og organisasjoner som arrangerer større sammenkomster, som gjerne er jobb- og fagrelaterte. Dette bryter med behov nr. 5, samtidig som det fører til at produktet også sliter med å innfri behov nr. 1. En omfattende registreringsprosess med mange veivalg fører til at Eventbrite heller ikke dekker behov nr. 2.

Sosiale medier og kommunikasjonsplattformer: Majoriteten av kommunikasjonen mellom enkeltpersoner og grupper foregår i sosiale medier som Snapchat, Messenger og WhatsApp. Dette fører naturligvis til at planlegging av hendelser og arrangementer forekommer i disse kanalene. Det er kun behov nr. 1 som dekkes ved bruk av disse kanalene for planlegging. Likevel må disse mediene i stor grad vurderes som et alternativ til produktet, da over 80% av korrespondentene i en spørreundersøkelse avholdt av gruppen, svarte at de bruker disse til planlegging av små arrangementer i etablerte sosiale kretser. Hele undersøkelsen ligger vedlagt i hovedrapporten under “vedlegg A - spørreundersøkelse”.

Basert på disse vurderingene av eksisterende alternativer til produktet, kommer det tydelig frem at ingen av disse tilfredsstillende alle kravene. Dette bekrefter behovet for en forbedret løsning, både for gruppen som opererer i kjente sosiale sirkler, og for de som ønsker å utforske nye.

4 PRODUKTOVERSIKT

4.1 Produktets rolle i brukermiljøet

Produktet som utvikles fungerer som en katalysator for sosialt engasjement og fellesskapsbygging innen varierte brukermiljøer. Den er utformet for å tjene flere ulike brukergrupper - fra enkeltpersoner ivrige etter å utforske lokale arrangementer, til fellesskap som ønsker å styrke sine sosiale bånd gjennom deltakelse i kulturelle og sosiale aktiviteter. De ulike brukergruppene ble beskrevet grundigere i delkapittel [3.3](#), og nedenfor beskrives det hva produktet faktisk vil tilby de ulike gruppene.

Sluttbruker: Disse brukerne er den største målgruppen for applikasjonen. Med fokus på å tilby en rask og stabil opplevelse, muliggjør appen enkel navigering og interaksjon med eventer. Dette oppnås ved brukers muligheter til å planlegge, oppdage, se gjennom “venners” og offentlige arrangementer, som resonnerer med deres interesser. Fokuset på enkelhet, brukervennlighet og grupper av ulik størrelse, sikrer at prosessen med å engasjere seg i lokale hendelser blir både enkel og givende.

Eksterne partnere og leverandører: Ved å integrere tjenester fra tredjepartsleverandører og arrangører, utvider applikasjonen sitt tilbud og funksjonalitet, noe som vil gi brukerne en rikere og mer variert opplevelse. Dette gjør det mulig for brukere å få tilgang til et bredere spekter av arrangementer og tjenester, og styrker appens posisjon som en viktig ressurs for å øke sosialt engasjement. Dette er som nevnt tidligere ansett som funksjonalitet for eventuell videreutvikling av applikasjonen etter prosjektperioden.

Andre systemer og integrasjoner: Effektiv integrasjon med eksisterende systemer og tjenester i systemet er avgjørende for å sikre en sømløs og effektiv brukeropplevelse. Ved å muliggjøre datautveksling og prosessautomatisering på tvers av plattformer, kan applikasjonen i samarbeid med andre systemer potensielt ha en synergieffekt som er fordelaktig for begge parter.

4.2 Forutsetninger og avhengigheter

Innenfor rammen av forutsetninger, er det viktig å anerkjenne at prosjektet går ut på å utvikle en MVP (Minimum Viable Product) av et større system. Denne tilnærmingen er valgt grunnet tidsbegrensningene forbundet med bacheloroppgaven, som krever at det blir demonstrert et fungerende produkt innenfor et definert tidsvindu. En MVP tillater gruppen å raskt teste ideer og funksjoner i det virkelige markedet, med en grunnleggende, men funksjonell versjon av produktet. Samtidig sikrer det at prosjektgruppen kan møte innleveringsfristen med et kvalitetsprodukt som tilfredsstillende kravene for MVP-en, fremfor en ufullstendig versjon av et større system.

Produktet, som er designet til å være en sanntids-applikasjon, vil være avhengig av flere nøkkelt teknologier for sin funksjonalitet og ytelse. En primær avhengighet er tilkoblingen til en PostgreSQL-database, som vil håndtere lagring og henting av applikasjonsdata, inkludert brukerprofiler, event detaljer, og forhold mellom de ulike entitetene. Videre vil applikasjonens utvikling støtte seg på ASP.NET Core rammeverket, med EF Core (Entity Framework Core) for ORM (Object-Relational Mapping) til og fra databasen. Produktet er avhengig av at det nevnte rammeverket fortsetter å vedlikeholdes for å sikre applikasjonens sikkerhet og effektivitet. På lik linje med backend-delen, vil produktet også være avhengig av vedlikehold av frontend-teknologien, React Native.

Sammen med de teknologiske avhengighetene, forutsetter prosjektet kontinuerlig tilgang til utviklingsverktøy, samt hosting- og skytjeneste for støtte av drift og skalerbarhet av applikasjonen. Kompatibilitet med ulike enheter og operativsystemer er også kritisk, ettersom applikasjonen må være tilgjengelig til de mest brukte plattformene. Til slutt er prosjektet avhengig av et aktivt brukersamfunn for å generere innhold og engasjement, noe som vil kreve effektiv markedsføring og brukerstøtte for å fremme organisk vekst og deltakelse.

5 PRODUKTETS FUNKSJONELLE EGENSKAPER

Bruker

- Registrere en bruker
- Logge inn på en bruker
- Oppdatere en bruker
- Vise en bruker
- Vise en brukers venner
- Søke etter bruker

Brukerrelasjoner

- Opprette relasjon mellom brukere
- Endre relasjon mellom brukere
- Slette relasjon mellom brukere
- Vise en brukers relasjon til andre brukere

Event

- Opprette event
- Slette event
- Oppdatere event
- Vise frem eventer i lokalområdet
- Vise frem eventer som er kun for venner
- Vise frem eventer som er kun for inviterte
- Funksjonalitet for å håndtere brukere i event
- Vise en brukers opprettede eventer
- Vise eventer bruker deltar i
- Dele og delta i eventer gjennom invitasjonslenke

Eventrelasjoner

- Opprette relasjon mellom bruker og event
- Slette relasjon mellom bruker og event
- Oppdatere relasjon mellom bruker og event
- Vise frem brukers eventrelasjoner

Super admin

- Superadmin kan slette brukere
- Superadmin kan slette eventer
- Superadmin kan slette brukerrelasjoner

Intern funksjonalitet

- Implementasjon av intern scoring-mekanisme
- Automatiske oppdateringer av scoring-mekanisme

Tilgjengelighet

- Responsiv utforming

6 IKKE-FUNKSJONELLE EGENSKAPER OG ANDRE KRAV

- Applikasjonen er enkel å bruke
- Applikasjonen har god sikkerhet og personvern for brukerdata
- Systemet er enkelt å utvide til nye geografiske områder
- Applikasjonen skal gjøre det mulig å knytte nye kontakter og relasjoner
- Applikasjonen skal styrke eksisterende vennskap
- Applikasjonen skal kunne konkurrere med andre konkurrenter

7 REFERANSER

Ingen