

Trygg Mestringsarena

Et anbefalingssystem for å finne aktiviteter som gir mestring og trygghet

Fakultet for ingeniør- og naturvitenskap

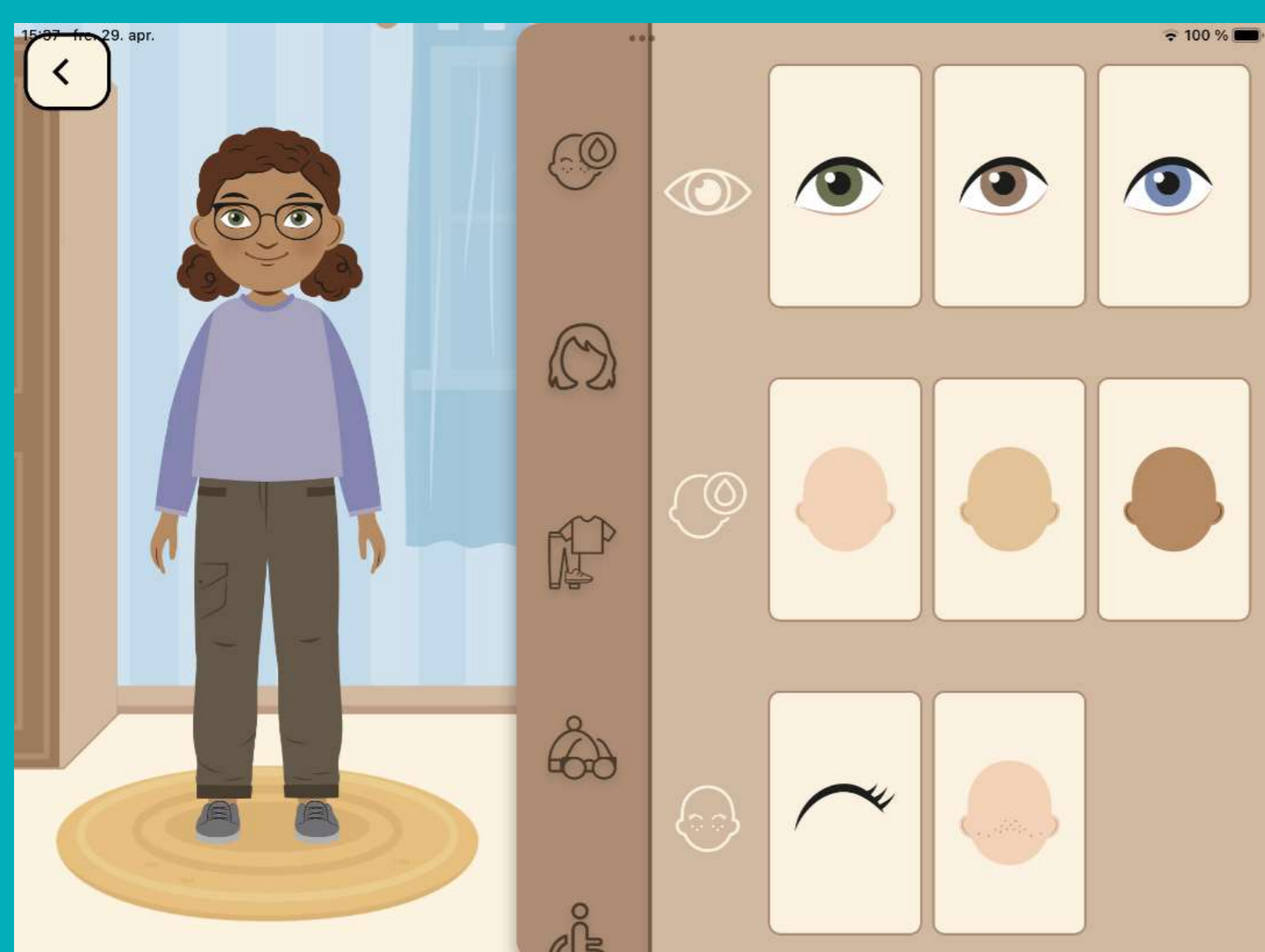
Institutt for datateknologi, elektroteknologi og realfag

D23: Magnus Aandahl Helvik, Jaran Jonasson og Gard Refsnes

Problembeskrivelse

Mange barn og unge opplever det som vanskelig å finne passende aktiviteter å drive med. Noen av utfordringene 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, kan være tidkrevende og kostbart.



Løsning

Produkt

En webapplikasjon som gir brukeren råd og anbefalinger om ulike aktiviteter basert på interesser og preferanser.

Hvordan?

Brukeren oppgir sine preferanser innen en rekke egenskaper slik som styrke og utholdenhet. Disse preferansene blir sammenlignet med aktivitetenes prioriteringer av de samme egenskapene, og resultatet gir så en anbefaling av passende aktiviteter.

Hensikt

Gjøre det lettere for folk å finne aktiviteter der de kan oppleve trivsel og mestring - en trygg mestringsarena.

Teknologi

Applikasjonen er utviklet i React Native som kombinerer bruk av React med native utvikling.

Avatarbyggeren lar bruker designe en personlig avatar

