

Kişiselleştirilmiş Boş Zaman Platformu Hikaye Kartları

Takım 5

Hikaye Kartı: Yeni Kullanıcı Kaydı

Öncelik

HIGH

Tahmini

1 hafta

Hikaye

- **Rol :** Uygulamaya henüz kaydolmamış kullanıcı
- **Ne istiyor:** uygulamaya ilk girişini güvenli bir şekilde sağlamak ve giriş bilgilerini kaydetmek istiyor
- **Bu ona ne sağlayacak:** böylelikle bir sonraki girişlerini güvenli bir şekilde yapabilecek ve uygulama sayfasına yalnız kendisinin erişebildiğinden emin olacak.

Kabul Kriterleri

- **Verilen:** kullanıcı uygulamaya kaydolmak istiyor,
- **Ne zaman:** uygulamaya kaydolmaya karar verdiğinde,
- **Öyleyse:** uygulamanın bağlantısı aracılığıyla uygulama ekranında ilk olarak "Kayıt Ol" seçeneği bulunacak. Kaydolmamış kullanıcı "Kayıt ol" seçeneğine tıkladığında karşısına "Kayıt Olma Formu" çıkacak ve bu formda kullanıcıdan "e-mail" ,"isim" ,"soy isim", "şifre" ,"yaş" ,"konum" vb. bilgiler istenecek. "Kaydet" butonuna tıkladığında kayıt olma işleminin başarıyla tamamlandığı bilgisi ekranda görünecek ve kullanıcı ayrıca mail aracılığıyla da bilgilendirilecektir. Giriş yapma işlemini başarıyla tamamlayan kullanıcının ekranına "Giriş Yap" formu verilecek.

Hikaye Kartı

1

Hikaye Kartı: Kullanıcı Girişi

Öncelik

HIGH

Tahmini

1 hafta

Hikaye

- **Rol:** Uygulamaya kaydolmuş ve giriş yapmak isteyen kullanıcı
- **Ne istiyor:** uygulamaya giriş yaparken girdiği "e mail" ve "şifre" bilgileri aracılığıyla kendi sayfasına giriş yapmak istiyor.
- **Bu ona ne sağlayacak:** uygulamaya girmeden önce "şifre" ve "e-mail" bilgilerini istediğimiz için kişiselleştirilmiş web-sitesinde güvenlik açıkları önlenir.

Kabul Kriterleri

- **Verilen:** kullanıcı kendi sayfasına giriş yapmak istiyor,
- **Ne zaman:** uygulamaya her giriş yapmak istediğinde,
- **Öyleyse:** uygulamanın bağlantısı aracılığıyla uygulama ekranında ilk olarak "Giriş Yap" seçeneği bulunur. Kullanıcı "Kayıt ol" seçeneğine tıkladığında karşısına "Giriş Yap Formu" çıkacak ve bu formda kullanıcıdan "e-mail" ve "şifre" bilgisi istenir. "Giriş Yap" butonuna tıkladığında "e-mail" ve "şifre" bilgisi kontrol edilecek, giriş bilgileri uygulama veri tabanında tutulan kullanıcılardan birine ait ise, bu kullanıcının sayfası tarayıcı da görüntülenir. "e-mail" ve "şifre" bilgilerine sahip kullanıcı yoksa ekranda yanlış "e-mail" ya da "şifre" bilgisi verilir ve "Kayıt Olma Butonu" da ekranda yer alır.

Hikaye Kartı 2

Hikaye Kartı: Kişilik Analizi

Öncelik

HIGH

Tahmini

1 hafta

Hikaye

- **Rol :** Uygulamaya kaydolmuş ve ilk girişini yapan kullanıcı
- **Ne istiyor:** uygulamaya ilk giriş yaptığı andan itibaren karşısına kendi ilgilerine göre içerikler çıkmasını istiyor.
- **Bu ona ne sağlayacak:** uygulamaya ilk giriş yaptığı andan itibaren zaman kaybetmeden kendi ilgilerine göre içerikleri görebilir ve zamanını boşa harcamış olmaz.

Kabul Kriterleri

- **Verilen:** kullanıcı kendine yönelik içerikleri görmek istiyor,
- **Ne zaman:** ilk giriş yaptığı anda,
- **Öyleyse:** kullanıcı ilk kez giriş yaptığı anda karşısına çeşitli soruların yer aldığı bir form yapısı çıkar, sorular kullanıcının kişilik analizine yönelik ve çoktan seçmelidir. Sorular için seçimler butonlar ile sağlanır ve kullanıcı form sonunda "yanıtları gönder" butonuna tıkladığında yanıtlar bir yapay zeka modeli tarafından analiz edilecek ve sonuçlarına göre kullanıcının ekranına içerikler getirilir.

Hikaye Kartı 3

Hikaye Kartı: Kişiyi Özgü İçerikler	
Öncelik	MEDIUM
Tahmini	2 hafta
Hikaye	<ul style="list-style-type: none">• Rol : Uygulamaya daha önce giriş yapmış ve tekrar giriş yapan kullanıcı• Ne istiyor: kullanıcı uygulamanın her zaman kendisine yönelik içerikleri sunmasını istiyor, uygulamayı kullandıkça yaptığı tercihleri ve davranışları kayıt altına alarak, önerilerini buna göre iyileştirmesini istiyor.• Bu ona ne sağlayacak: kullanıcı uygulamada daha fazla vakit geçirdikçe uygulama onu daha iyi tanımaya başlayacak ve önerilerini iyileştirir ve zenginleştirir.
Kabul Kriterleri	<ul style="list-style-type: none">• Verilen: kullanıcı uygulamanın kendisini giderek daha iyi tanımasını istiyor,• Ne zaman: uygulamaya her giriş yaptığında,• Öyleyse: uygulama sunduğu içeriklerin, kullanıcıda nasıl bir etki uyandırdığını tespit etmek adına her bir içerik için kullanıcıya tepki ve yorum bırakabilme özelliğini kullanıcıya sunar. İçeriğin hemen altında tepki bırakmak için butonlar yer almaktadır, tepkiler "çok beğendim" 5 puan olmak üzere hiç beğenmedim "1" puan olarak 5 ölçek olarak planlanmıştır. Ayrıca kullanıcı yorum da yapabilir, yaptığı yorumlar analiz edilerek "negatif" - 5 puan, "pozitif" +5 puan, "nötr" 0 puan olarak belirlenir. Kullanıcıdan aldığı geri dönüşlerle bir sonraki girişlerde sunulacak içerikleri belirler. İçeriklerin belirlenmesi için önceki girişlerde hangi tür içeriklerin tepki ve yorumlarla kaç puan aldığı göz önüne alınır. Kullanıcıya zengin bir içerik zinciri sunulabilmesi için uygulamaya kayıtlı benzer içerikleri tercih eden kullanıcılar tespit edilerek, tercih ettikleri farklı içerikler birbirilerine uygulama tarafından sunulur. Uygulama pek çok türden içerik sunabilir, bunu yine kullanıcıya başlangıçta yapılan kişilik analiziyle, kullanıcının içeriklere verdiği tepkilere ve yorumlarına göre yapar. İçerikler arasında müzik, video, film, makale, haber, kitap bulunur ama bu tamamen kullanıcıdan kullanıcıya değişir. Analizinde haber seyretmeyi veya okumayı tercih etmediği tespit edilen bir kullanıcıya haber sunulmazken, bir diğer kullanıcının sayfasındaki içerikler çoğunlukla haber metinlerinden oluşabilir.

Hikaye Kartı 4

Hikaye Kartı: Program Analizi

Öncelik	MEDIUM
Tahmini	2 hafta
Hikaye	<ul style="list-style-type: none">• Rol : Uygulamaya daha önce giriş yapmış ve tekrar giriş yapan kullanıcı• Ne istiyor: kullanıcı uygulamanın yüksek seviyede kişiselleştirilmiş, günlük aktiviteleriyle ilintili, sürükleyici bir uygulama olmasını istiyor.• Bu ona ne sağlayacak: kullanıcının günlük aktiviteleri de uygulamaya dahil edildiğinde kullanıcının uygulamaya girişlerinde bir düzen ve süreklilik olur.
Kabul Kriterleri	<ul style="list-style-type: none">• Verilen: kullanıcı uygulamanın sürükleyici olmasını istiyor,• Ne zaman: uygulamada geçirdiği süreçte,• Öyleyse: kullanıcı uygulama üzerine o gün ne yaptıklarını kaydedebilir, bunun için uygulamada bir takvim yer alır ve kullanıcı bu takvimi isterse doldurabilir, ayrıca takvime o günkü duygu durumunu da ekleyebilir. Takvim uygulamaya giriş yapıldığında ekranda çıkan "programım" seçeneğine tıklandığında kullanıcının ekranına gelir. Eklediği bu bilgilerle ve de kullanıcının içeriklere verdiği tepki ve yorumlar ile kullanıcı için duygu durum analizi yapılır ve kullanıcıya bilgi verilir. Verilen bilgi uygulamanın "uygulamadan mesajlar" seçeneğine tıklandığında karşısına çıkan mesajlar listesinden öğrenilir. Bilgi, yapay zeka modeli tarafından üretilir. Uygulama kullanıcının hangi aktiviteleri yaptığı gün, hangi duygu durumunda olduğunu tespit eder ve "Aksiyon filmi izlemek seni üzüyor" şeklinde kullanıcıyı mesajlar bırakır. Kullanıcı yeni mesajı olduğunu mesajlarım butonunun üstünde yer alan yeşil noktadan anlar ve yeni mesajını okur.

Hikaye Kartı 5

Hikaye Kartı : Yapay Zeka Destekli İstek Penceresi	
Öncelik	LOW
Tahmini	2 hafta
Hikaye	<ul style="list-style-type: none">• Rol : Uygulamaya daha önce giriş yapmış ve tekrar giriş yapan kullanıcı• Ne istiyor: kullanıcı uygulamada verimli zaman geçirmek istediği için uygulamada geçirdiği süreçte aklına takılan sorulara hemen yanıt almak istiyor.• Bu ona ne sağlayacak: kullanıcı uygulamadaki zamanını verimli kullanmış olur, uygulamadan farklı bir sekmeye geçmeden uzun süre uygulamada kalmasını sağlar.
Kabul Kriterleri	<ul style="list-style-type: none">• Verilen: kullanıcı uygulamada geçirdiği zamanın verimli olmasını istiyor,• Ne zaman: uygulamada geçirdiği süreçte,• Öyleyse: uygulamada kullanıcının istediği zaman soru sorabileceği yapay zeka destekli bir araç bulunur, araç uygulama ekranının kenarında bir simgeyle temsil edilir ve üzerine tıklandığında soru gönderilebilen bir girdi bölümü ve yanıtların okunabildiği ekran bulunur. Sorular yapay zeka desteğiyle internet üzerinden cevaplanır. Kullanıcı karşısına çıkan içeriklerden biri olan bir video izlerken, anlamını bilmediği bir kelimeyle karşılaştığında uygulamadan çıkış yapıp sözlük uygulamasına gitmek yerine yapay zeka destekli araç simgesine tıklayarak açılan penceredeki girdi bölümüne "kelimenin ne anlama geldiğine dair soru yazar", gönder butonuna basar ve soru yapay zekaya gönderilir. Ardından cevap ekrana gelir ve kullanıcı çıkış butonuna tıklar ve pencere simge haline gelir. Kullanıcı içeriği seyretmeye devam eder.

Hikaye Kartı 6

Hikaye Kartı : Duygu Durum Tespiti	
Öncelik	LOW
Tahmini	2 hafta
Hikaye	<ul style="list-style-type: none">• Rol : Uygulamaya daha önce giriş yapmış ve tekrar giriş yapan kullanıcı• Ne istiyor: kullanıcı duygu durumu hızlı bir şekilde değiştiğinde anlık olarak duygu durumunu uygulamaya kaydetmek istiyor.• Bu ona ne sağlayacak: kullanıcının karşısına çıkan içerikler belirli bir süreçte yaptığı davranışlara göre belirlenir. Kullanıcı ekranda yer alan duygu durumum butonuna tıklayarak duygu durumunu uygulamaya kaydeder, ve içerikler bu kez duygu durumuna göre şekillenir.
Kabul Kriterleri	<ul style="list-style-type: none">• Verilen: kullanıcı anlık olarak duygu durumunu kaydetmek istiyor,• Ne zaman: uygulamada geçirdiği süreçte,• Öyleyse: kullanıcı giriş yaptığında ekrandaki "duygu durumum" butonuna tıklar ve görüntü ile ya da yazı ile tespit seçeneklerinden birini seçer. Kullanıcı tercih ederse "görüntü ile analiz" butonunu tıklar, kamera penceresi açılır ve kullanıcı duygu durumunu temsil eden bir fotoğrafını uygulamaya yükler ve uygulama kullanıcının duygu durumunu ekrana yazar ve "içeriklere git" butonu çıkar, "duygu durumum" penceresi kapanır ve hızlıca değişen içerikler kullanıcıya sunulur. Kullanıcı "yazı ile analiz" butonunu tıklarsa, kamera penceresi yerine mesaj yazabileceği bir pencere açılır ve kullanıcı mesajını yazıp "gönder" butonuna tıklar, yapay zeka desteğiyle yazı analiz edilir ve duygu durumu ekrana yazılır, "içeriklere git" butonuna tıklanır, hızlıca değişen içerikler kullanıcıya sunulur.

Hikaye Kartı 7