

Jongeren betrekken bij de lokale verkiezingen via Phygital toepassingen

Beschrijving van opdracht voor studenten Toegepaste Informatica

Vicky De Mesmaecker (Tree company), Finlay Degrauwe (Levuur)
en Michiel Nuytemans (Tree company)

Inhoud

Opdrachtgever	3
Context	3
Doelstelling	4
Rollen en gebruikers	4
Niet-functionele vereisten	6
Gebruik	6
Aantrekkingskracht en tijdsbesteding	6
Materiaal	6
Technologie	7
Gebruiksvriendelijkheid	7
Performantie	7
Beveiliging	8
Testing	8
Functionaliteit - gebruiker/jongeren	8
Geven van informatie	9
Verkrijgen van mening van jongeren	9
Aantrekken en enthousiasmeren van jongeren	10
Verkrijgen van contactgegevens	10
Oproep om ideeën te geven en te reageren op ideeën	10
Op alle schermen	11
Functionaliteit - begeleider	11

Inloggen	11
Opstarten van de installatie	11
Afsluiten van de installatie	11
Mogelijkheid om de flow te pauzeren	11
Mogelijkheid om een andere flow te activeren	12
Mogelijkheid om notities te nemen	12
Functionaliteit - lokale overheid of organisatie (deelplatform beheerder)	12
Inloggen	12
Beheren van projecten	12
Beheren van subthema's en flows	13
Overzicht en analyse van de input van de jongeren	13
Exporteren van de input van de jongeren	13
Aanpassen van stijlelementen	13
Begeleider account aanmaken	14
Functionaliteit – beheerders platform	14
Deelplatform aanmaken	14
Statistieken	14
Exports	14

Opdrachtgever

Dit project is een samenwerking tussen Levuur en Tree company.

Tree company (www.treecompany.be) specialiseert zich in het betrekken en informeren van burgers bij maatschappelijke thema's met digitale oplossingen. Bij Tree company worden online applicaties en websites uitgewerkt en gebouwd voor overheden, middenveldorganisaties en media. Voorbeelden zijn de Stemtest (VRT en De Standaard), de burgerbegroting van Antwerpen, het Bpart participatieplatform,...

Levuur (www.levuur.be) is expert in participatie en stakeholdermanagement. Levuur ontwerpt en begeleidt maatschappelijke stakeholdertrajecten op maat. Via participatie en in co-creatie loodst Levuur bedrijven, overheden en organisaties doorheen complexe veranderprocessen. Voorbeelden zijn participatietrajecten rond de overkapping van de Antwerpse Ring, de taxshift in de gemeente Overijse, en de herziening van de eindtermen.

Levuur en Tree company maken beiden onderdeel uit van **DBP Partners** (<https://dbppartners.be/>) en werken in die hoedanigheid structureel samen.

Context

Dit project kadert in een **internationaal Erasmus+ project**. Hiervoor werken Tree company en Levuur samen met de stad [Sint-Niklaas](#) (België), [DYPALL Network](#) (Portugal) en [Danes Je Nov Dan](#) (Slovenië).

Het doel van het project is om een 'Phygital' tool te ontwerpen die door lokale overheden en organisaties kan worden gebruikt om de input van jongeren te verkrijgen rond beleidskwesties die jongeren aanbelangen of waaromtrent zij jongeren willen consulteren. In die zin is het doel van de tool om een toegankelijke, nieuwe manier te ontwikkelen waarop jongeren hun visie op beleid kunnen geven aan lokale overheden. Daarbij is specifiek gekozen om een tool te ontwikkelen die de mogelijkheden van fysieke ('**physical**') en digitale ('**digital**') tools combineert. Op zichzelf staand kennen beide types tools beperkingen. Puur fysieke tools bereiken vaak een beperkt publiek (omdat je er meer tijd voor nodig hebt en fysiek ergens naartoe moet) en sluiten niet aan op de zeer digitale leefwereld van de doelgroep. Wanneer jongeren op een uitsluitend online manier worden gevraagd naar hun mening omtrent beleid bestaat dan weer de kans dat we een deel van hen niet bereiken, en vindt hun participatie aan beleid vrij geïsoleerd plaats. Er is dan geen mogelijkheid om echt met hen in gesprek te gaan rond hun input.

Daarom onze keuze voor een 'Phygital' tool: **een fysieke installatie die gebruikmaakt van nieuwe digitale technologieën** om van het participatiemoment echt een ervaring en beleving te maken, die uitnodigend is naar jongeren toe en hen enthousiast maakt om in interactie te gaan met beleidsmakers.

Doelstelling

Doelstelling van de opdracht: Ontwerp van een Phygital tool volgens de vereisten en rollen hieronder omschreven.

De tool moet inzetbaar zijn voor elke organisatie die jongeren wil laten participeren bij het nemen van beslissingen. Dit kan een gemeente zijn die jongeren wil consulteren rond wat zij in de toekomst verwachten op vlak van sportinfrastructuur in de gemeente, of een stad die aan jongeren input wil vragen rond de invulling van het te vernieuwen stadspark. Of een lokale sportvereniging die wil nagaan wat er kan veranderd worden aan de organisatie en infrastructuur van de club.

Om feedback te kunnen vergaren via gebruikerstesten (zie verder) is het noodzakelijk om met een **concrete case** aan de slag te gaan. Als standaard case werken we met de jeugdraad van een gemeente of stad (naar keuze), die met jongeren in gesprek wil gaan rond de aankomende **lokale gemeenteverkiezingen**. Het doel van de jeugdraad is om jongeren te informeren rond deze verkiezingen en waarom deze voor hen van belang zijn, en om met de jongeren in gesprek te gaan rond hun kiesintenties (het zal immers niet verplicht zijn om te gaan stemmen bij de lokale verkiezingen van 2024). De jeugdraad wil meer inzicht in: zijn jongeren van plan om te gaan stemmen, en waarom wel/niet, wat houdt hen tegen, wat zou hen motiveren, op welke thema's willen zij dat het beleid vooral gaat inzetten...? Op basis van deze inzichten zal de jeugdraad dan een actieplan uitwerken om jongeren meer te betrekken bij de lokale verkiezingen.

Hiernaast selecteer je best nog een **tweede case** uit je eigen omgeving. Bijvoorbeeld een organisatie/vzw/club die je goed kent en die jongeren wil betrekken bij besluitvorming. Deze tweede case is vooral bedoeld om aan te tonen dat het platform voor meerdere organisaties bruikbaar is.

Rollen en gebruikers

De tool dient om de input van **jongeren** te verkrijgen rond beleidsthema's. Zij vormen dus de directe gebruikersgroep. Zij zullen gebruikmaken van de fysieke installatie en van een webapplicatie om informatie te bekijken en hun mening te geven.

Gezien de case van lokale verkiezingen, bestaat de doelgroep uit jongeren vanaf de leeftijd van 17 à 18 jaar (aangezien de minimumleeftijd voor stemrecht in België op 18 jaar ligt) tot ca. 25 jaar. Bij de uitwerking van de opdracht moet er rekening mee worden gehouden dat dit een heel **diverse groep** is qua leeftijden, levensfase, opleidingsniveaus, culturele achtergronden, etc. Daarnaast is het belangrijk om na te denken over de karakteristieken van deze doelgroep, bv. gevoeligheid voor peer pressure, potentieel verlegenheid om hun mening te geven in het gezelschap van anderen, grote nood aan entertainment, ...

In sommige gevallen zal een **begeleider** aanwezig zijn (bv. welzijnswerker, jeugdwerker, iemand van de jeugdraad) terwijl jongeren de installatie gebruiken. Deze begeleiders geven zelf geen input en maken dus niet rechtstreeks gebruik van de Phygital installatie. Zij staan naast de jongeren terwijl deze de installatie gebruiken, en zullen bijvoorbeeld doorvragen op de antwoorden die jongeren geven op de vragen die hen via de installatie worden gesteld, de installatie kunnen pauzeren, notities nemen etc..

De tool zal worden ingezet door **lokale overheden of organisaties** om jongeren te consulteren rond specifieke onderwerpen. Zij worden gebruikers van de tool in die zin dat zij projecten moeten kunnen aanmaken en beheren en voor een project de nodige informatie moeten kunnen ingeven en beheren.

Tot slot zijn er de **beheerders** die het recht hebben om een nieuwe organisatie op het platform te brengen. De organisatie ervaart dit als een aparte omgeving (deelplatform) waarbinnen zij hun projecten etc... kunnen beheren en aanbieden.

We onderscheiden dus vier rollen:

- Eindgebruiker (jongere)
- Begeleider (aanwezig bij de fysieke installatie)
- Beheerder van een deelplatform (de lokale overheid of organisatie, verantwoordelijk voor het instellen van hun projecten)
- Beheerders van het gehele platform (bv. Tree company en Levuur)

Niet-functionele vereisten

Gebruik

- De tool zal gebruikt worden in de semi-publieke ruimte, bv. een stationshal, school, sportclub, bibliotheek, buurtcentrum. Het is niet de bedoeling dat de tool gebruikt zal worden in 'niet-afgeschermd' publieke ruimtes (bv. een marktplein, een stationsplein).
- De tool zal enerzijds gebruikt worden met begeleiders, die met de jongeren in gesprek gaan over hun input terwijl zij van de installatie gebruikmaken. Anderzijds moet gebruik van de tool ook mogelijk zijn zonder begeleiding. Dit laatste maakt dat de installatie voldoende attractief moet zijn om de aandacht van jongeren te trekken wanneer zij erlangs lopen, en hen zin moet geven om deel te nemen. Het maakt ook dat de installatie voldoende duidelijk moet zijn om gebruikt te worden zonder uitleg of handleiding.
- De tool zal enerzijds gebruikt worden door jongeren individueel en anderzijds door jongeren in groepjes van 4 à 5. Beide soorten gebruik moeten mogelijk zijn.

Aantrekkingskracht en tijdsbesteding

- De tool moet de aandacht kunnen trekken van jongeren die er toevallig langslopen in bijvoorbeeld de inkomhal van hun school of sportclub. Aantrekkingskracht is zeer belangrijk.
- In het geval dat de installatie gebruikt wordt zonder begeleiding, nadat deze de aandacht heeft getrokken van een jongere die er toevallig langs liep, moeten we uitgaan van een beperkte aandachtsspanne en beperkte bereidheid om tijd te spenderen aan de installatie. Het is dus een grote uitdaging om de aandacht van de deelnemer zo lang mogelijk vast te houden, en de deelnemer zo goed mogelijk te engageren.

Materiaal

Het uitwerken van een volledig afgewerkte behuizing behoort niet tot de opdracht. Wel dient de opstelling voldoende robuust te zijn om ergens testbaar te kunnen opstellen en gebruiken. Verder dient bij de uitwerking van het concept rekening gehouden te worden met volgende factoren:

- De tool moet bruikbaar zijn in alle landen van de EU. Dit wil zeggen dat deze met (in Europa) gangbare hardware en software moet werken. De interface moet ook in verschillende talen kunnen weergegeven worden.
- De tool moet relatief makkelijk zijn in opzet en afbraak (richtlijn: 15-20 minuten).
- De tool is idealiter relatief makkelijk te transporteren (richtlijn: met een personenwagen).

- De tool zal vaak verplaatst worden. Daarom dient deze te bestaan uit robuust materiaal.
- De tool moet kostenefficiënt zijn. Dit hangt samen met de voorgaande punten.

Technologie

- De webapplicatie dient in de meest courante browsers op de meest courante platformen gebruikt te kunnen worden.
- De webapplicatie dient dynamisch te schalen op verschillende schermgroottes en dus ook goed raadpleegbaar te zijn op tablets en smartphones. Deze schaalbaarheid is zeker van belang voor de functionaliteit van de eindgebruikers aangezien deze - bijkomend aan de interactie met de installatie zelf - ook hun telefoon kunnen gebruiken om het platform te benaderen. Dit geldt ook voor de begeleiders.
- De software wordt gebouwd met behulp van het Microsoft .NET framework en de talen C#, HTML/CSS/JS.
- Deployment verloopt geautomatiseerd via scripting op de Google Cloud en wordt beschreven in een installatiehandleiding. Er wordt rekening gehouden met versioning, backups en monitoring.
- De gehele oplossing dient geschreven te worden met het oog op onderhoud en uitbreidingen. Er worden geen configuraties hard-coded gemaakt.
- Documentatie van de code/scripts gebeurt op basis van standaard best practices.

Gebruiksvriendelijkheid

- Doorheen het ontwerp is gebruiksvriendelijkheid een centraal aandachtspunt. De tool moet eenvoudig in gebruik zijn voor een breed publiek, zonder dat er nood is aan een handleiding. De drempel voor deelname moet zo laag mogelijk zijn, om een zo groot mogelijk publiek de kans te geven om de tool te gebruiken.
- De tool moet developer-onafhankelijk kunnen werken. Dit wil zeggen dat deze makkelijk kan opgestart en afgesloten worden door een niet-technisch geschoold profiel.
- Het is erg belangrijk om informatie zo visueel aantrekkelijk mogelijk weer te geven, gegeven de kenmerken van de doelgroep.
- Voor alle backoffice (admin) functionaliteit wordt gewerkt met een standaard design systeem (bv. bootstrap,...) en een overzichtelijke layout.

Performantie

De oplossing dient te voldoen aan de gangbare normen voor performantie van applicaties, ook bij intensief gebruik (schaalbaarheid).

Beveiliging

De oplossing dient te voldoen aan de gangbare beveiligingsnormen, zowel op vlak van toegang tot de applicatie (authenticatie en autorisatie) als op vlak van infrastructuur (https,...).

Testing

De tool dient tijdens het proces getest te worden in een fysieke opstelling met jongeren. Gebruik deze tests om feedback te verzamelen op het concept en hoe mensen in interactie gaan met het concept.

Capteer de resultaten van deze tests en beschrijf: Waar en met wie heb je getest? Wat heb je getest en hoe? Wat waren de resultaten/inzichten? (Op welke manier) heb je het ontwerp aangepast op basis van deze resultaten?

(Meer informatie over het praktische verloop van de testen volgt in de loop van het project)

Functionaliteit - gebruiker/jongeren

De Phygital installatie wordt een fysieke installatie, opgesteld in de **semi-publieke ruimte**. Het doel is om jongeren te informeren en te vragen naar hun mening omtrent specifieke thema's.

Hiervoor moet een duidelijke flow worden uitgewerkt.

Daarbij zijn er opties:

- Een **lineaire flow** met een duidelijk begin en einde. Dit wil zeggen: jongeren zien de installatie staan, hun aandacht wordt erdoor getrokken, en starten het gebruik ervan. Vervolgens wordt hen doorheen verschillende schermen informatie aangereikt rond het thema ('lokale verkiezingen') en krijgen zij enkele vragen of stellingen te zien waarop zij een antwoord geven. Hierna volgt een afronding en bedanking.

Deze flow heeft enkele nadelen. Zo moeten voorbijgangers telkens wachten tot de vorige persoon of groep helemaal klaar is voor zij kunnen beginnen. Ook is het een hele uitdaging om de aandacht van de deelnemers heel de tijd van begin tot einde vast te houden.

- Het alternatief is een **circulaire flow**, een loop. Dit kun je je voorstellen zoals bv. een informatiefilmpje dat in een museum doorlopend getoond wordt. Bezoekers kunnen aansluiten en beginnen kijken wanneer ze wensen, en kunnen op elk moment ook

beslissen om te stoppen met kijken. Nieuwe voorbijgangers kunnen zonder probleem aansluiten; niemand hoeft te wachten. Er is geen gedefinieerd begin of eind. De bedoeling is nog steeds dezelfde: de deelnemers informatie aanreiken rond het thema, en hun mening over het thema verkrijgen.

Flows van beide types moeten door een organisatie kunnen worden aangemaakt en aangeboden via de installatie (zie verder). Voor de concreet uit te werken case van de lokale verkiezingen geven we de voorkeur aan een circulaire flow. Hou er rekening mee dat een circulaire flow mogelijk een ander soort interactie vereist dan een lineaire.

Wat de interactie met de opstelling betreft mag er - binnen haalbare grenzen, dit is af te toetsen - **creatief en breed nagedacht worden**. Gebruik van camera, micro en het toepassen van AI (bv. beeldherkenning) zijn logische denkpistes, maar ook het gebruik van fysieke objecten (NFC) is zeker niet uitgesloten. Probeer je tijdens de brainstormfase zoveel mogelijk te verplaatsen in het doelpubliek (noot: dit zijn jullie ook zelf...) en denk na hoe je hen kan engageren om deel te nemen.

Geven van informatie

Om te zorgen dat de jongeren weten waarover hun mening wordt gevraagd, en op een geïnformeerde manier hun mening kunnen geven, moet een deel van de flow gewijd zijn aan het geven van informatie over het thema van het project ('lokale verkiezingen'). Informatie kan zowel tekstueel zijn als beelden, audio of video.

De manier waarop dit gebeurt is te beslissen als deel van de opdracht.

Binnen het hoofdthema kunnen er ook nog verschillende **subthema's** bestaan waar informatie bij kan horen.

Mogelijke subthema's binnen het hoofdthema 'lokale verkiezingen' zijn bijvoorbeeld de verschillende beleidsdomeinen binnen een stad of gemeente (vrije tijd, sport, mobiliteit, energie, huisvesting, onderwijs, volksgezondheid, ouderenzorg, ...) maar ook subthema's rond het thema van de verkiezingen zelf zoals kiesintenties, redenen om (niet) te gaan stemmen, gevoel van betrokkenheid bij lokaal beleid, participatie aan de uitwerking van het lokaal beleid,...

Verkrijgen van mening van jongeren

De flow dient onderdelen te bevatten waarbij jongeren hun mening kunnen geven rond het thema en de subthema's in kwestie. Vraagtypes die hierbij aan bod kunnen komen zijn: single choice, multiple choice, range, open. De manier waarop deze interactie plaatsvindt en welke hard -en software elementen hierbij een rol spelen is te beslissen als deel van de opdracht. Denk voldoende creatief.

Typisch zal de installatie stappen bevatten waarin deelnemers subthema's te zien krijgen, en een keuze kunnen maken voor het subthema waarin zij geïnteresseerd zijn en waarover ze meer willen weten. Vervolgens gaan we over naar de stappen waarin zij informatie krijgen en

hun mening kunnen geven. Nadat ze een subthema verkend hebben, gaan ze weer naar het overzicht van subthema's en kunnen zij weer een nieuw subthema kiezen, enz.

Je kan echter ook nadenken over een andere aanpak, waarbij zij hun mening kunnen geven maar de subthema's meer in de achtergrond aanwezig zijn (niet of beperkt zichtbaar voor de eindgebruiker, eerder als analyse-instrument voor de organisatie).

Ook op dit vlak is er dus ruimte voor creativiteit.

Voorbeelden van vragen die rond het thema 'lokale verkiezingen' kunnen gesteld worden vind je in [dit document](#). Gebruik deze info om een **volledig realistische (circulair) flow uit te werken** die je kan gebruiken tijdens testen en demonstraties.

Aantrekken en enthousiasmeren van jongeren

Jongeren aantrekken/hun aandacht trekken, benieuwd maken naar de installatie, en zin geven om deel te nemen, zijn grote uitdagingen voor de installatie. Goede oplossingen hiervoor zullen de installatie in grote mate versterken.

Verkrijgen van contactgegevens

Idealiter verkrijgen we ergens in de flow de contactgegevens van jongeren, zodat zij ook nadat ze hun mening hebben gegeven via de installatie nog op de hoogte kunnen worden gehouden van de vorderingen rond het thema.

Oproep om ideeën te geven en te reageren op ideeën

Als verlengstuk van de installatie kunnen jongeren ook in interactie gaan met het platform via de webapplicatie (typisch zullen ze dit op hun telefoon doen, bijvoorbeeld direct nadat ze met de installatie in contact zijn geweest).

Waar de focus van de installatie ligt op het geven van informatie en het verkrijgen van de mening van jongeren rond de thema's in kwestie, ligt de focus van de app er eerder op om zelf ideeën te kunnen geven rond thema's.

In het geval van de voorliggende case gaat het er dan om dat jongeren ideeën kunnen geven aan de jeugdraad, bv. voorstellen rond welk type activiteiten kunnen georganiseerd worden om jongeren warm te maken om te stemmen bij de lokale verkiezingen, voorstellen rond hoe lokale politici het best kunnen communiceren naar jongeren, ...

De manier waarop de jongeren ideeën kunnen aanbrengen is te beslissen als deel van de opdracht. Minimaal dient tekstuele input en het opladen van images voorzien te worden. Voorzie ook een vorm van automatische (AI) moderatie.

Voor het aanbrengen van ideeën hoeft de gebruiker niet aan te loggen.

Naast het geven van ideeën kan **optioneel** ook ingebouwd worden dat het ook mogelijk is dat jongeren kunnen stemmen (liken) en reageren op de ideeën die eerder door anderen werden gegeven.

Denk ook wat betreft de webapplicatie voor de jongere voldoende creatief. Zo zou deze ook rechtstreeks in de flow die op de installatie draait kunnen ingeschakeld worden, bijvoorbeeld om input te capteren.

Op alle schermen

Op alle schermen moeten volgende elementen beschikbaar zijn:

- Het logo van de lokale overheid of organisatie
- Link naar informatie over het project, de organiserende overheid of organisatie, ...
- Link naar privacyverklaring

Functionaliteit - begeleider

De gebruiker maakt zelf niet rechtstreeks gebruik van de installatie, maar zal deze wel opstarten en afsluiten en de jongere begeleiden bij het gebruik.

Het is te bepalen als onderdeel van de opdracht voor welke van de verder beschreven functionaliteiten de begeleider gebruikmaakt van het platform (typisch via zijn telefoon) of bepaalde handelingen rechtstreeks op de installatie zelf uitvoert.

Inloggen

De begeleider kan inloggen met een account dat werd aangemaakt door de beheerder van de organisatie (zie verder).

Opstarten van de installatie

De begeleider moet de installatie heel gemakkelijk zelf kunnen opstarten, zonder hulp van een technisch profiel. Alles moet voldoende intuïtief en vanzelfsprekend zijn, eventueel ondersteund door een beknopte handleiding.

Afsluiten van de installatie

De begeleider moet de installatie heel gemakkelijk kunnen afsluiten, zonder hulp van een technisch profiel. Alles moet voldoende intuïtief en vanzelfsprekend zijn, eventueel ondersteund door een beknopte handleiding.

Mogelijkheid om de flow te pauzeren

Indien een begeleider graag wat meer tijd heeft om dieper in te gaan op een antwoord dat een jongere gaf d.m.v. de installatie, en er met de jongere even over te praten, kan de begeleider de flow even pauzeren. Deze dialoog tussen begeleider en jongere is erg belangrijk.

Mogelijkheid om een andere flow te activeren

Indien gewenst kan de begeleider een andere flow activeren.

Mogelijkheid om notities te nemen

Indien gewenst kan de begeleider - bijvoorbeeld naar aanleiding van gesprekken met de jongeren - notities (vrije tekst) nemen, eventueel gekoppeld aan een subthema of vraag.

Functionaliteit - lokale overheid of organisatie (deelplatform beheerder)

De overheid of organisatie die de installatie inzet om de mening van jongeren te verkrijgen, moet op een gebruiksvriendelijke manier de opzet kunnen doen van projecten.

In wat volgt bedoelen we met term beheerder: de beheerder van het deelplatform (dat werd aangemaakt door de algemene beheerder)

Inloggen

De beheerder moet kunnen inloggen. Een mail wordt verzonden wanneer de beheerder van het volledige platform een beheers account voor de organisatie aanmaakt (zie verder). De organisatie kan dan beslissen om dit ene account te delen over de medewerkers van de organisatie of om nog bijkomende beheers accounts aan te maken.

Voor een account zijn volgende velden noodzakelijk:

- Naam
- E-mailadres
- Paswoord

Het moet mogelijk zijn om het paswoord te resetten.

Beheren van projecten

Een project heeft minimaal volgende eigenschappen:

- Naam (bv. 'Gemeenteraadsverkiezingen')

Een project kan actief zijn of niet (afgesloten, er kan dan geen input meer op gebeuren). Het valt te verwachten dat (kleine) organisaties in veel gevallen slechts 1 project (tegelijk) zullen gebruiken.

Beheren van subthema's en flows

De beheerder kan flows aanmaken, bewerken en verwijderen. Ook hier valt het te verwachten dat (kleine) organisaties in veel gevallen slechts 1 flow per project zullen gebruiken. Een flow kan circulair zijn of lineair (heeft een begin- en eindpunt).

Er kunnen subthema's aangemaakt, bewerkt en verwijderd worden.

Informatie (beperkt formatteerbare tekst) rond het thema en de eventuele subthema's dient ingegeven kunnen worden. De beheerder kan tevens media elementen (afbeeldingen, video) uploaden of refereren via URL om informatie visueel te ondersteunen.

Wat de interactie betreft dienen volgende vraagtypes ondersteund te worden

- single choice
- multiple choice
- range
- open

De beheerder kan de flow waar een deelnemer aan de installatie doorheen loopt aanpassen door bv. onderdelen in en uit te schakelen, van volgorde te wijzigen etc...

De gebruiker kan conditionele punten in de flow plaatsen, waarbij naar een ander punt in de flow wordt gesprongen afhankelijk van de gegeven reactie op een vraag.

Overzicht en analyse van de input van de jongeren

De beheerder krijgt een duidelijk overzicht van de input die werd gegeven door de jongeren. Dit kan zowel kwantitatieve data (statistieken, ...) als kwalitatieve/tekstuele input (samenvattingen, identificatie van thema's, ...) betreffen.

Indien dit detecteerbaar is zijn ook volgende data interessant:

- Aantal deelnemers/gebruikers van de installatie
- Tijd gespendeerd per deelnemer

Deze data & analyse aspecten dienen verder uitgeklaard te worden tijdens de uitwerking van het project. Het systeem dient zo intelligent mogelijk te zijn, zodat de beheerder zelf minder analysewerk heeft.

Exporteren van de input van de jongeren

De beheerder kan de input exporteren naar een gebruiksvriendelijk formaat. Het kan zowel om kwantitatieve data als om kwalitatieve/tekstuele input gaan.

(Als 'nice to have' kan er ook nagedacht worden over een import functionaliteit)

Aanpassen van stijlelementen

De beheerder kan voor een project een beperkt aantal stijlelementen aanpassen zoals een logo, achtergrondkleuren, font,...

Begeleider account aanmaken

De beheerder kan accounts aanmaken en beheren voor begeleiders van de installatie (zie hoger).

Functionaliteit – beheerders platform

Deelplatform aanmaken

De beheerder van het platform kan een nieuw deelplatform aanmaken voor een nieuwe klant (lokaal bestuur of lokale organisatie)

Volgende gegevens worden hierbij ingegeven:

- Naam van de klant
- Mailadres van de contactpersoon bij de klant

De algemeen beheerder moet een beheersaccount kunnen aanmaken voor de klant, zodat deze toegang heeft tot het deelplatform om projecten aan te maken.

De algemeen beheerder heeft een overzicht van alle deelplatformen.

Statistieken

De beheerder van het platform moet statistieken kunnen raadplegen over het gebruik van het platform over alle klanten heen. Denk hierbij aan zaken zoals:

- Aantal deelnemers/gebruikers van de installatie per project
- Totaal aantal deelnemers/gebruikers van de installatie over alle projecten heen
- Gemiddelde tijd gespendeerd door deelnemers (indien detecteerbaar)
- *(hier mogen zeker suggesties gegeven worden rond extra cijfers om weer te geven)*

Exports

De statistieken en data zijn beschikbaar als export naar .xls, .csv of een ander leesbaar formaat.