

Veien til din første bolig - *en webapplikasjon for førstegangskjøpere* FB-15

*(The path to your first home - a web application for first-time
buyers.)*

Kravdokumentasjon

Versjon <3.0>

Dokumentet er basert på Kravdokumentasjon utarbeidet ved NTNU. Revisjon og tilpasninger til bruk ved IDER, DATA-INF utført av Carsten Gunnar Helgesen, Svein-Ivar Lillehaug og Per Christian Engdal. Dokumentet finnes også i engelsk utgave.

REVISJONSHISTORIE

Dato	Versjon	Beskrivelse	Forfatter
17/02/2023	1.0	Lagt til innledning	Tora
24/02/2023	1.1	Lagt til utvalgte skisser fra brainstorming. Gjort klar til innlevering av første iterasjon.	Simen, Tora
18/04/23	2.0	Skrevet brukerhistorier	Runar, Simen, Tora
30/04/23	2.1	Oppdatert Wireframes og prototype	Tora
06/05/23	2.2	Limt inn domenemodell. Gjort klar til innlevering.	Tora
19/05/23	3.0	Gjort klar for siste innlevering. Rettskriving.	Tora, Simen



INNHALDSFORTEGNELSE

1	INNLEDNING	1
2	FUNKSJONALITET	2
3	DOMENEMODELL	4
4	PROTOTYPER	6
4.1	WIREFRAMES	6
4.2	FIGMA-PROTOTYPER	14
5	REFERANSER	16

1 INNLEDNING

Dette dokumentet er opprettet som et støttedokument i forbindelse med vår bacheloroppgave "Veien til din første bolig - *en webapplikasjon for førstegangskjøpere.*" i faget DAT191. Dokumentets hensikt er å gi innsikt i systemets funksjonaliteter, gi en felles forståelse for problemdomenet og oppsettet av designet. Dette kravdokumentet inneholder funksjonaliteter i form av brukstilfeller/brukshistorier, oppsett av domenemodell og design av wireframes for prototypen til webapplikasjonen.

2 Funksjonalitet

I dette kapitlet blir funksjonalitet beskrevet gjennom brukerhistorier. Å skrive brukerhistorier er en viktig del av brukersentrert design og utvikling. Brukerhistorier kan hjelpe med å forstå hva brukeren ønsker å oppnå med løsningen, og hvilke behov og problemer de har.

Ved å skrive brukerhistorier blir man tvunget til å fokusere på å utvikle webapplikasjonen fra brukerens perspektiv. Dette kan bidra til å avdekke mangler og forbedringer som kan gjøres, og hjelper til med å prioritere utviklingsoppgaver basert på hva som er viktigst for brukerne.

2.1 Brukerhistorier

Som bruker-
ønsker jeg å tilegne meg kunnskap om boligkjøp-
slik at prosessen kan gjennomføres trygt og effektivt.

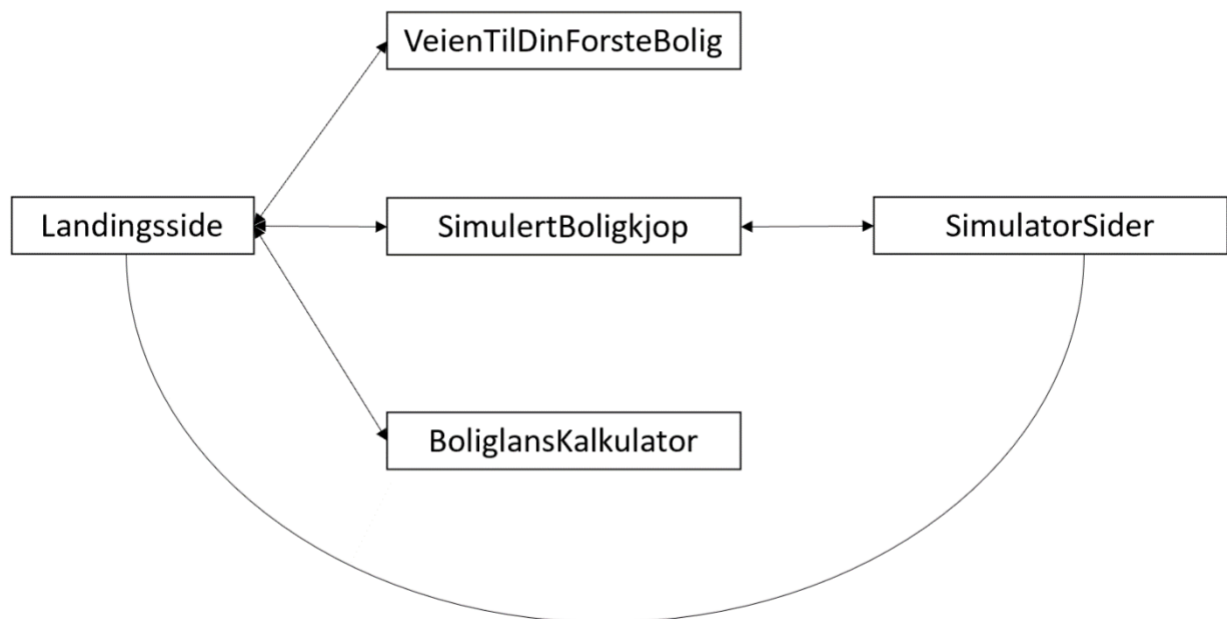
Scenario: lese om de fem stegene i boligkjøpsprosessen
Gitt at jeg er interessert i å kjøpe bolig-
når jeg trykker på "Les om stegene"-
så skal jeg få en overordnet oversikt over de ulike stegene i
boligkjøpsprosessen.

Scenario: Boligkjøpssimulator
Gitt at jeg er interessert i å kjøpe bolig-
når jeg starter boligkjøpssimulatoren-
så skal jeg få en grundig oversikt over hele boligkjøpsprosessen
gjennom et interaktivt verktøy.

Scenario: Boliglånskalkulator
Gitt at jeg er interessert i å lære hva jeg kan låne-
når jeg klikker på boliglånskalkulatoren-
så skal jeg få et estimat på hvor mye jeg kan låne hos banken og
hvor mye lånet vil koste meg.

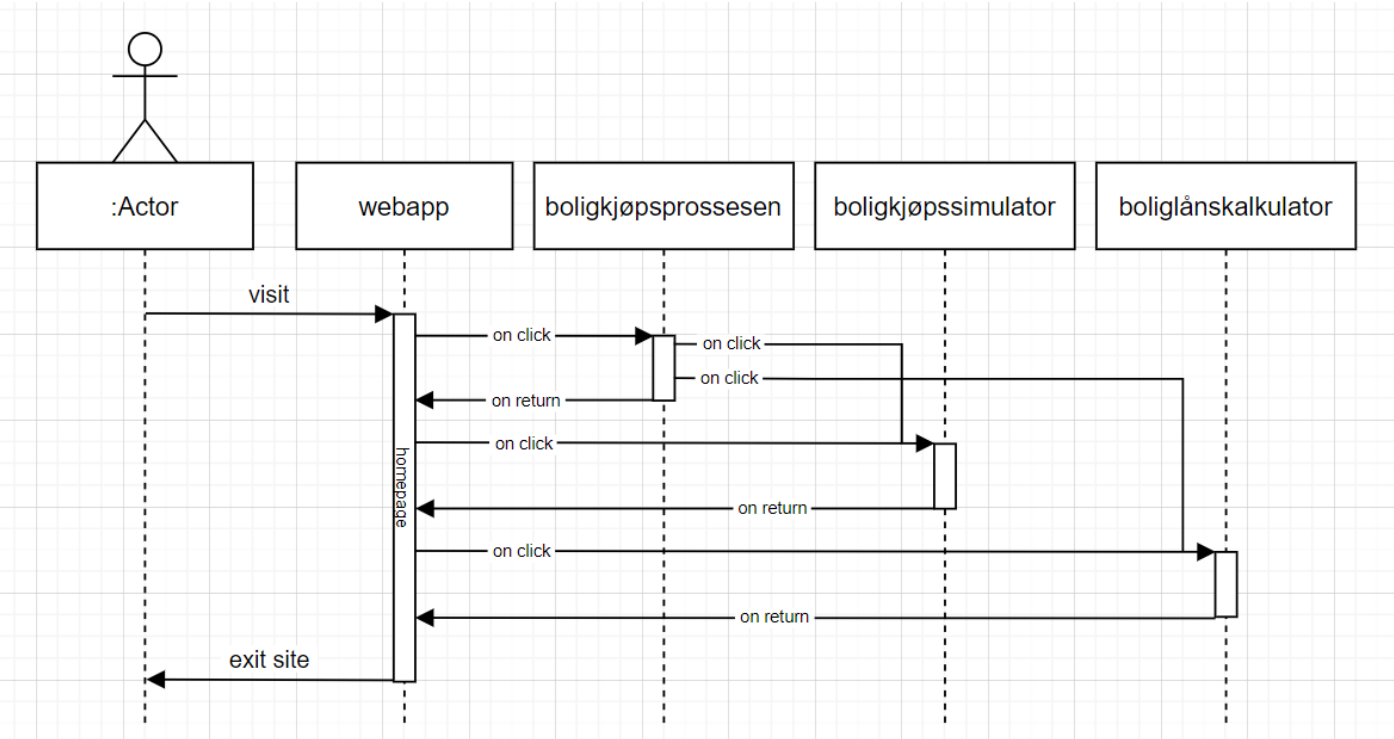
3 DOMENEMODELL

Arkitekturen vil hovedsakelig bestå av en domenemodell som viser navigeringen rundt i webapplikasjonen. Navigeringen består av en hjem-side som kalles for Landingside og de 3 funksjonene til webapplikasjonen som illustrert i Figur 3.1.



Figur 3.1 Domenemodell

Sekvensdiagrammet vist i figur 3.2, tegnet med Draw.io (u.å), representerer interaksjonene mellom forskjellige aktører eller objekter i systemet over tid.



Figur 3.2 Sekvensdiagram

4 PROTOTYPER

For å utvikle design for løsningen har det blitt opprettet wireframes, eller skisser, både på papir og i designverktøyet Figma. Flyt og design har blitt endret gjennom flere iterasjoner etter gjennomganger med fagpersoner som UX-designere, eiendomsmeidler, rådgivere og testleder. Når alle parter var fornøyde med skissene i Figma, ble disse omgjort til en prototype som ble brukertestet og finpusset.

4.1 Wireframes

4.1.1 Low- og medium fidelity wireframes

Under utviklingsfasen i prosjektet tegnet vi ned hvordan de ulike funksjonene vi hadde snakket om skulle se ut. Dette ble først gjort på papir gjennom low- og medium fidelity wireframes. Etter diskutering med hverandre og personer i bedriften, ble en mer konkretisert og samlet løsning tegnet på iPad.



Figur 4.1 Skisser på papir.



Figur 4.2 Low fidelity wireframes iterasjon 1 fra brainstorming til Desktop tegnet på Ipad.



Figur 4.3. Low fidelity wireframes iterasjon 1 fra brainstorming for mobil nettleser tegnet på Ipad.



Figur 4.2 Low fidelity wireframes iterasjon 2 etter validering av iterasjon 1 for mobil nettleser

4.1.2 High fidelity wireframes

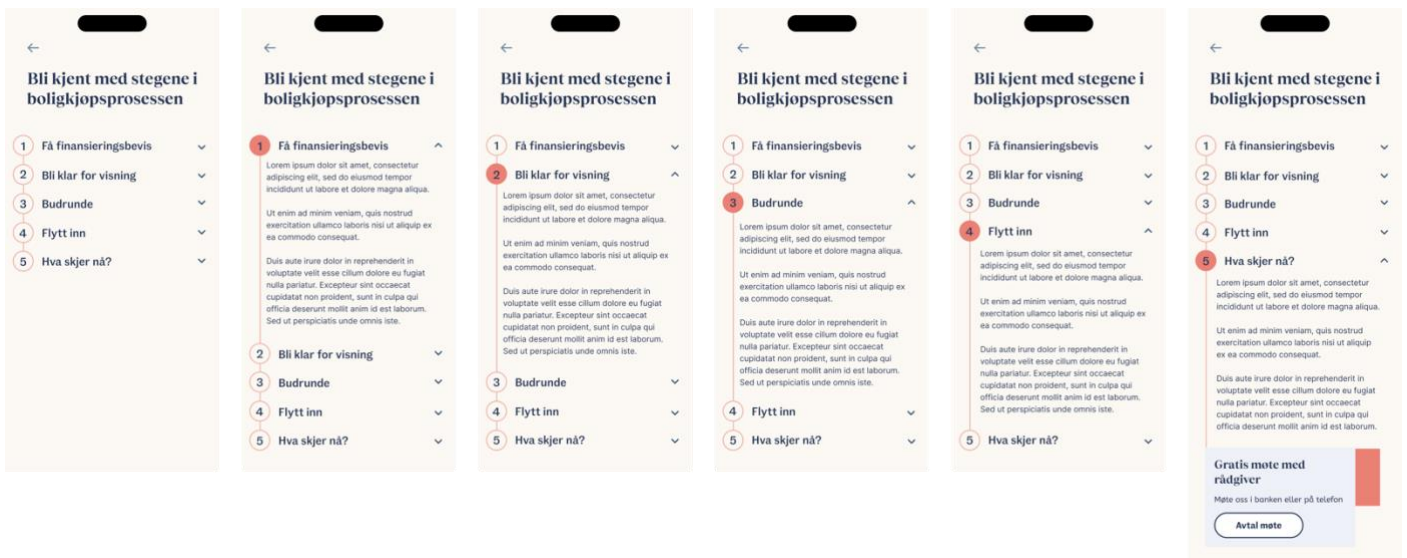
Når løsningen ble bestemt, ble det laget high fidelity wireframes i Figma. Disse ble testet gjennom "Mirror"-funksjonen i mobilapplikasjonen til Figma.



Figur 4.3 Første iterasjon av "De fem stegene".



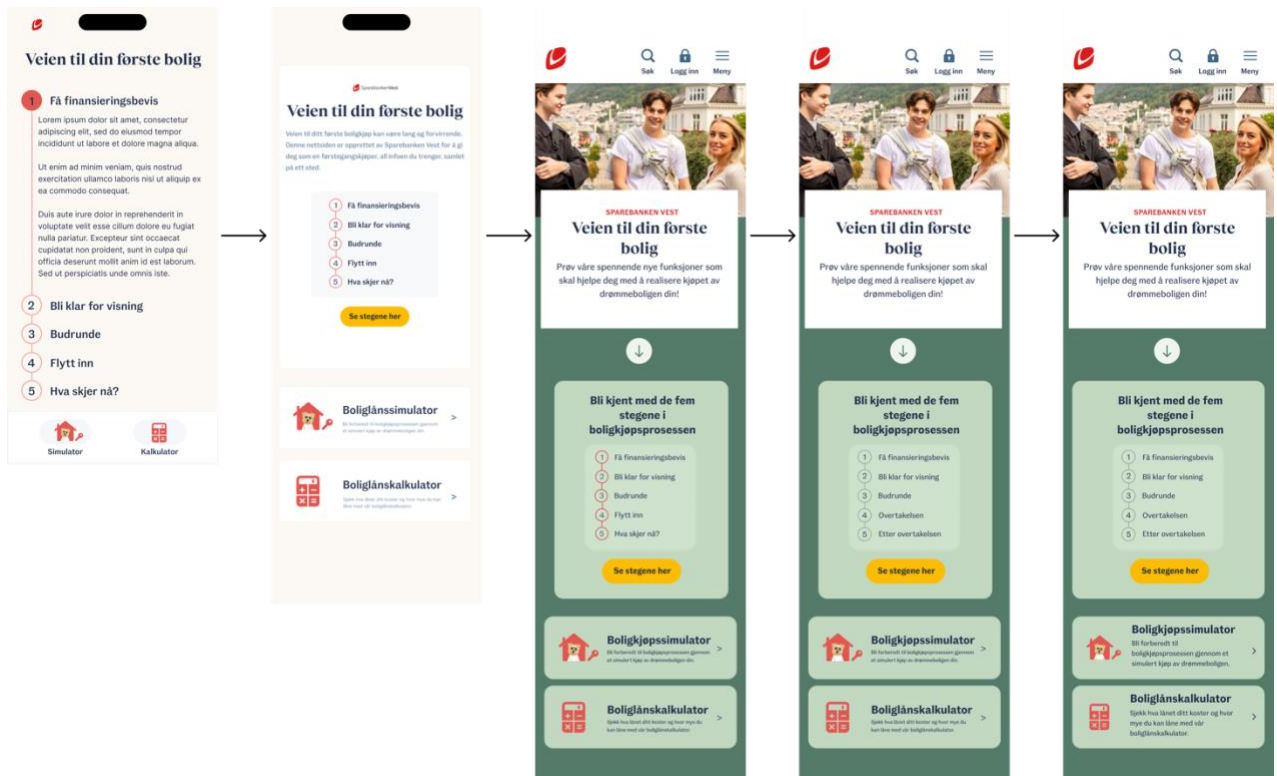
Figur 4.4 Andre iterasjon av skissene til prototypen "De fem stegene"



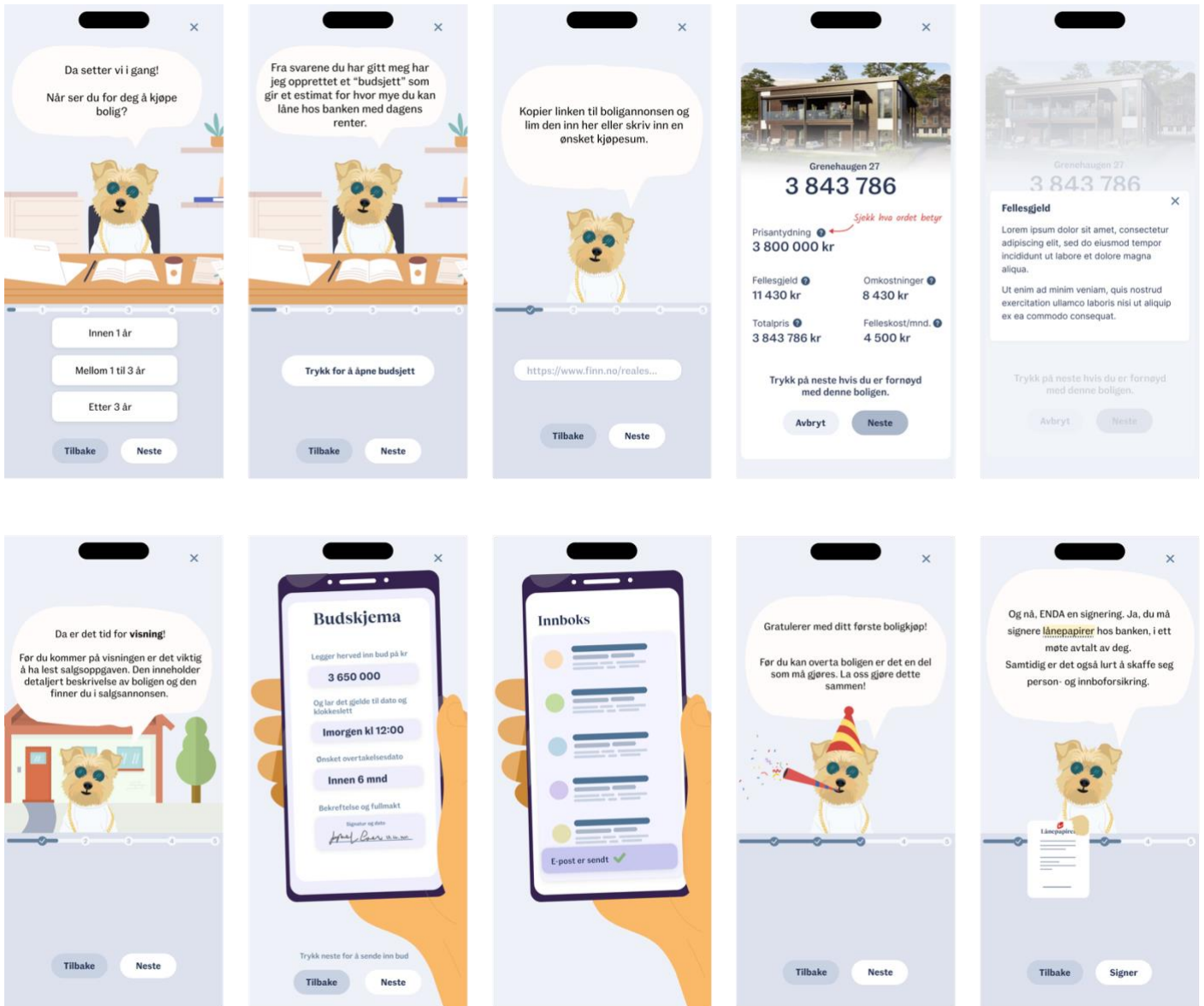
Figur 4.5 Tredje iterasjon av skissene til prototypen "De fem stegene".



Figur 4.6 Femte og siste iterasjon av skissene til prototypen av "De fem stegene"-funksjonen. (Denne funksjonen er lik i fjerde og femte iterasjon av prototypen).



Figur 4.7 Utforming av landingssiden. Fra venstre (Landingsside it. 1, landingsside it.2, landingsside it.3(til prototypetest), landingsside it 4(etter prototypetest med brukere), landingsside it. 5(Etter prototypetest med UX-designerne))

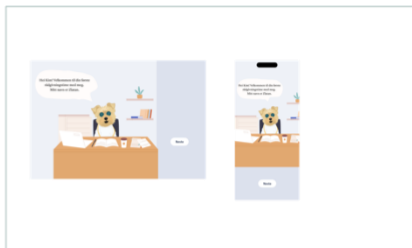


Figur 4.8. Noen utvalgte wireframes fra Boligkjøpssimulatoren.

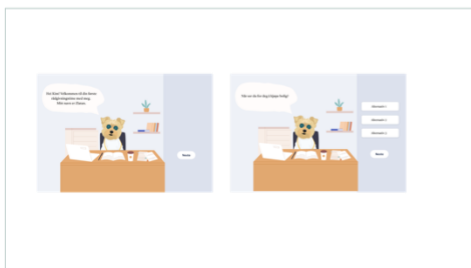
Tegninger



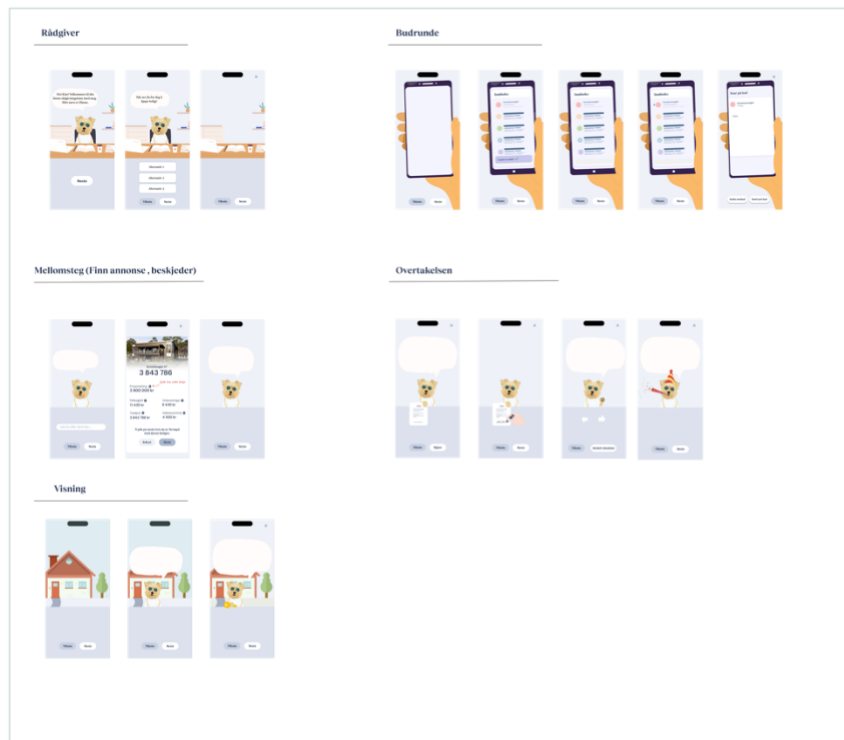
Til animasjon



Desktop



Mobil

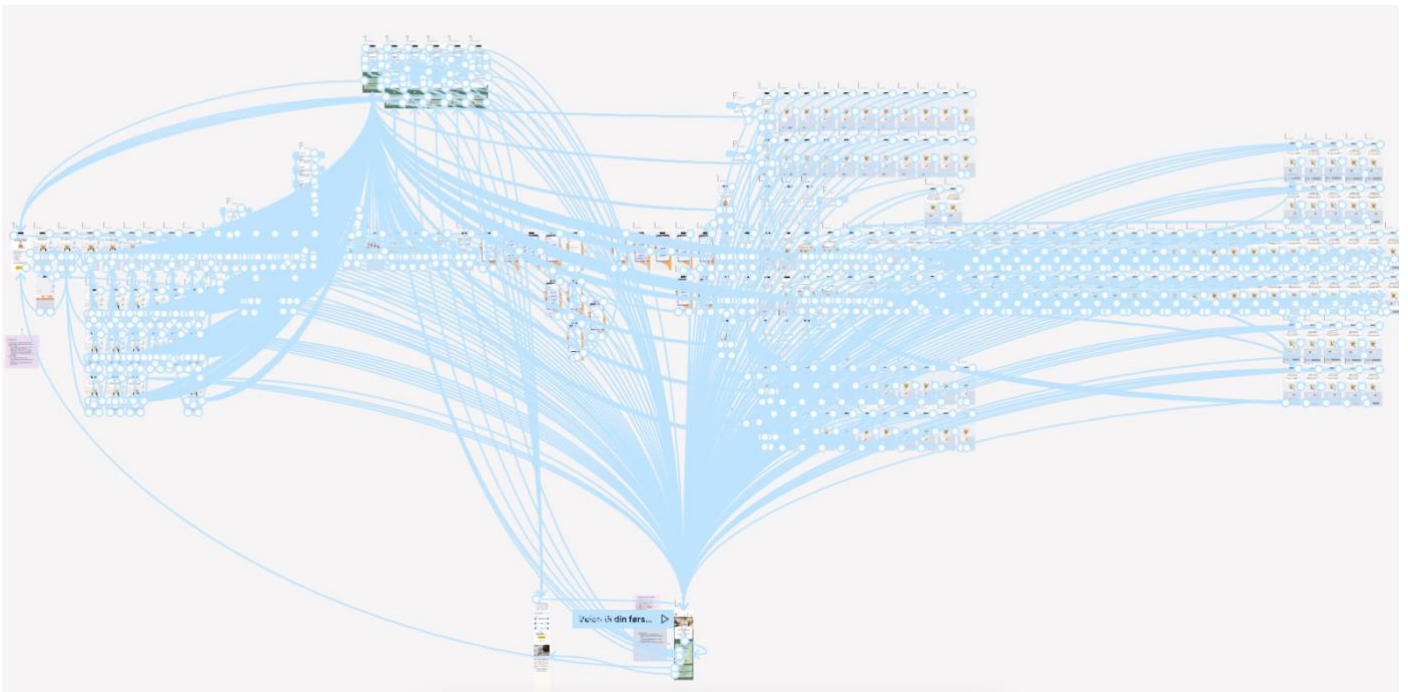


Figur 4.9 Demonstrasjon av tegninger laget til boligkjøpssimulatoren.

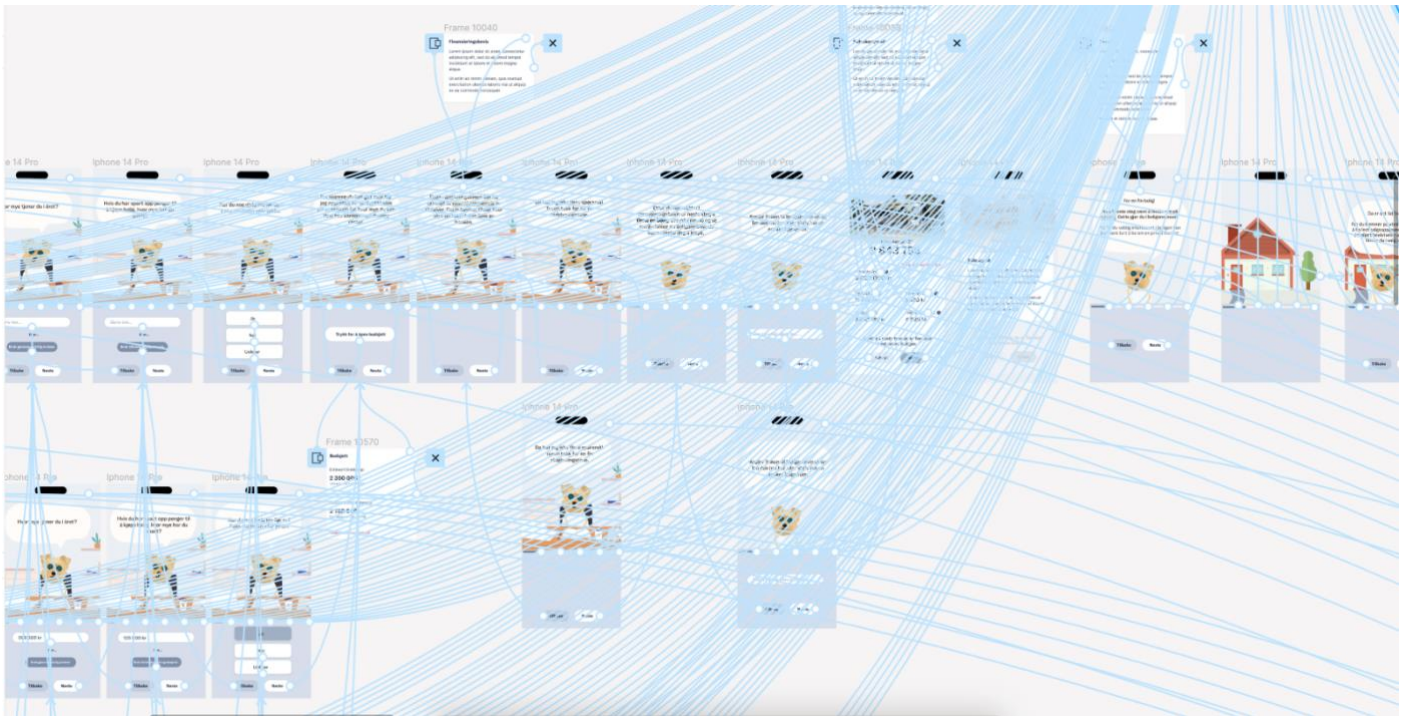
4.2 Figma-prototyper

For å teste prototypen til prosjektet kan linken under følges. Her blir en bedt om å logge inn for å få tilgang til prototypen. Om en ikke allerede har en bruker hos Figma kan du logge inn med Google. Figur 4.8 til 4.10 viser til koblingene opprettet mellom hver wireframe. Hver blå linje representerer et valg som kan utføres av bruker, slik som å trykke på en knapp.

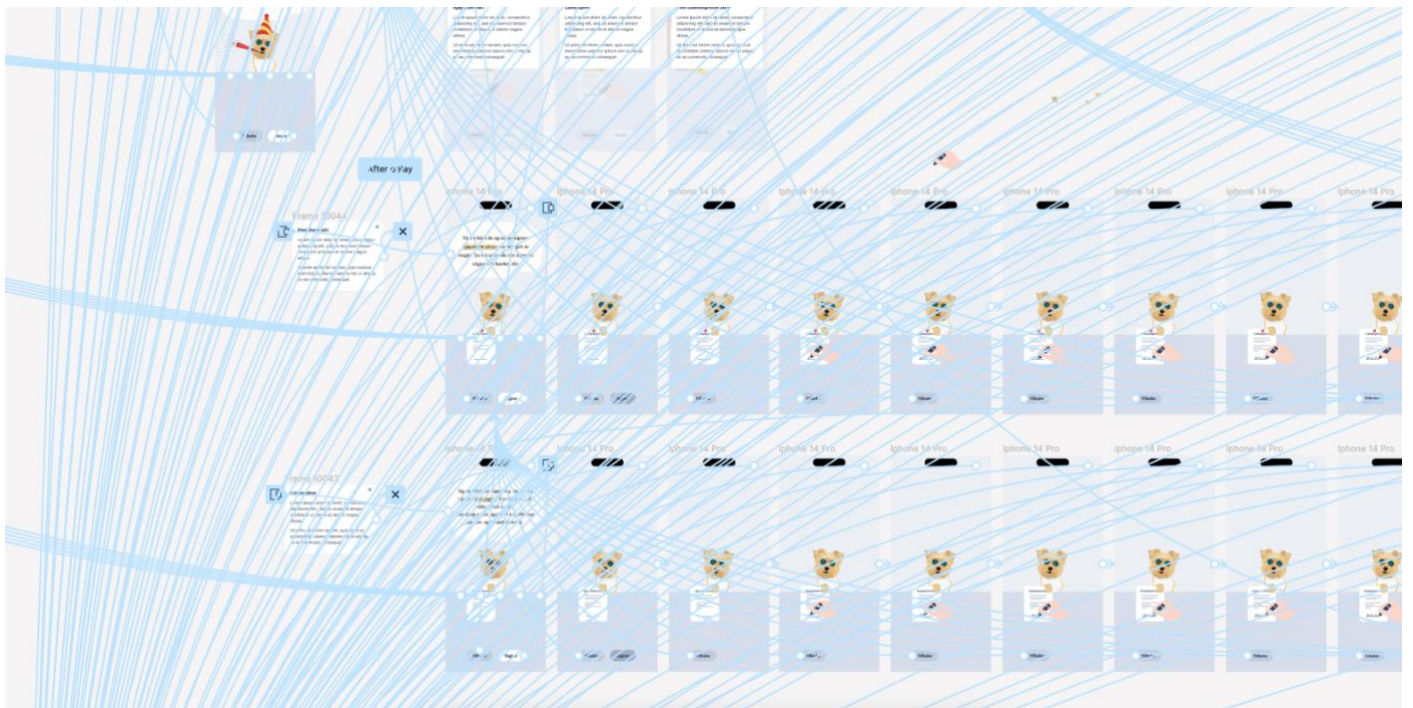
[Link til Figma-prototype](#)



Figur 4.10 Demonstrasjon av oppsett med prototypen.



Figur 4.11 Demonstrasjon av oppsett med prototypen.



Figur 4.12 Demonstrasjon av oppsett for prototypen.

5 REFERANSER

- Draw.io. (u.å) *The easiest way for Confluence teams to collabrate using diagrams.*
Tilgjengelig fra: <https://drawio-app.com/> (Hentet 19. mai, 2023)