

Byg en App: Boligsøgnings App



Mobil (iPhone 6/7/8 – 375x667 px):

<https://xd.adobe.com/view/83db0110-3b97-423e-767f-b279ea4794fd-f5ea/>

Tablet (iPad – 768x1024 px):

<https://xd.adobe.com/view/f9b254b0-3cac-4e40-4a81-ac96b53c49b0-8f83/>

Indholdsfortegnelse

Brainstorm	3
Kort beskrivelse af målgruppen (via 2 "personaer").....	3
App flowchart.....	4
Dokumenter udvikling af screen mobile phone og tablet layout	5
Sitemap	5
Mobil Wireframes	5
Tablet Wireframes	7
Dokumenter udvikling af app ikon design	8
Kort opsummering af resultater af test (kortsortering + tænke-højt test).....	9
Kortsortering + tænke-højt	9

Brainstorm

- Boligsøgning
- Værelser, huse, villaer, kollegier
- Ikoner: Hus (Logo), Forstørrelsesglas (Søgning), Tekst-boble (Beskeder), Bruger (Profil), Pil (Tilbageknap)
- Hovedsider: Log ind, Forside, Søgning, Samtaler, Profil
- Undersider: Alle søgninger (→), Enkelte Bolig, Enkelte Samtale

Kort beskrivelse af målgruppen (via 2 "personaer")


Målgruppen for denne app er for de personer der mangler et sted at bo eller blot søger noget nyt. Det kan være alt fra en studerende der mangler et værelse i en bestemt by fordi han/hun skal studere et par år der, eller en familie-far der søger et større hus så der er plads den evt. nye i familien.

Mark Willumsen

GamerLærenem

Hjælpssom

Alder: 21 år
Beskæftigelse: Studerende
(Web-Integrator)
Status: Single
By: Rødovre, 2610
Karakter: En rigtig gamer



"I don't need to
'Get a life'
I'm a gamer.
I have
lots of lifes!"

Motivation

Frygt

Energi

Social

Fremtid

- Blive en endnu bedre programmør inden for PHP
- Opstarte egen virksomhed der programmerer hjemmesider
- Blive en mere anerkendt streamer på Twitch.tv (Gaming)

Frustrationer

- Ikke særlig kendt med Dreamweaver
- Tager ofte den hurtige vej, som måske ikke er den rigtige
- Bliver hurtigt fanget på opmærksomhed fra irrelevante ting



Personlighed

AnalytiskKreativ

PassivAktiv

EffektivIneffektiv

Brands



3

Peter Klausrup

Ærlig Viljestærk

Betænksom

Alder: 36 år

Beskæftigelse: Ejendomsmægler

Status: Gift & har 2 børn

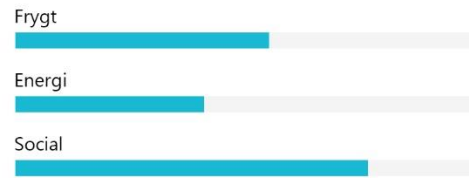
By: Hillerød, 3400

Karakter: Den typiske familie-far



"The goal is not to be better than the other man, but your previous self"

Motivation



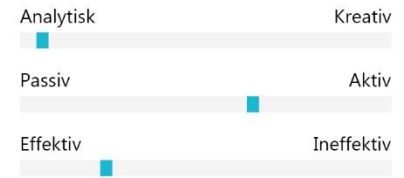
Fremtid

- Mere anerkendt ejendomsmægler (Mere salg)
- Få mere tid til børnene (Flere oplevelser)
- Finde et større hus så der er plads til hele familien

Frustrationer

- Varierende løn
- For lidt tid med børnene grundet for meget arbejde

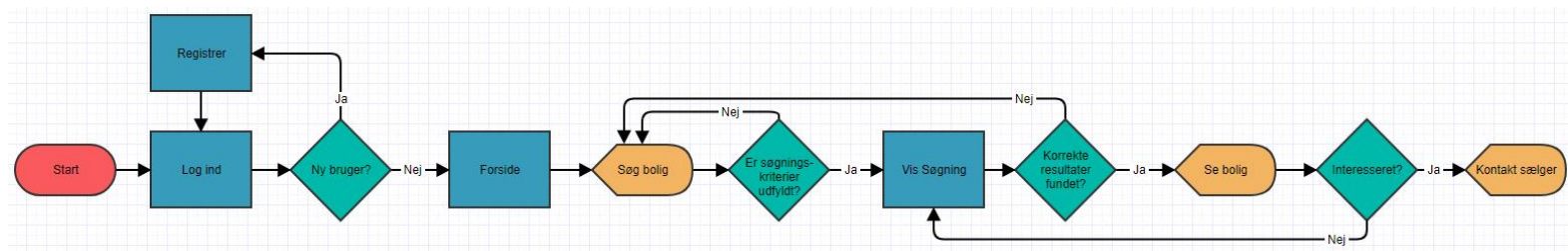
Personlighed



Brands

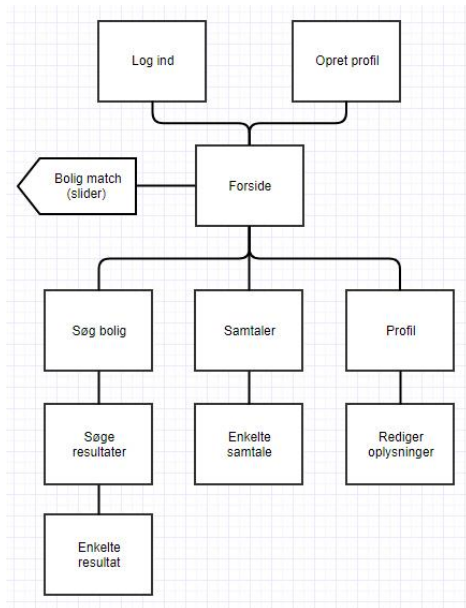


App flowchart

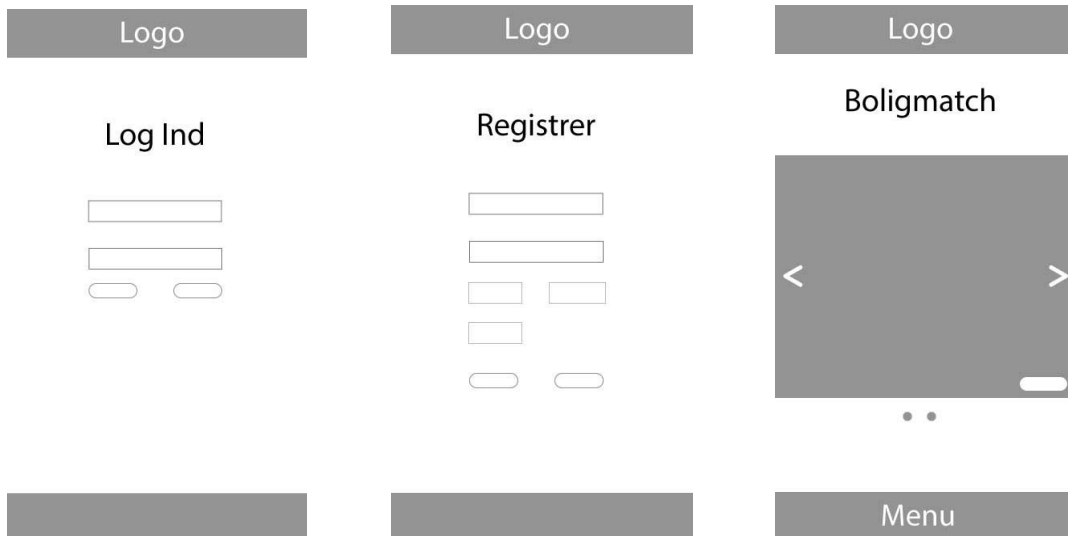


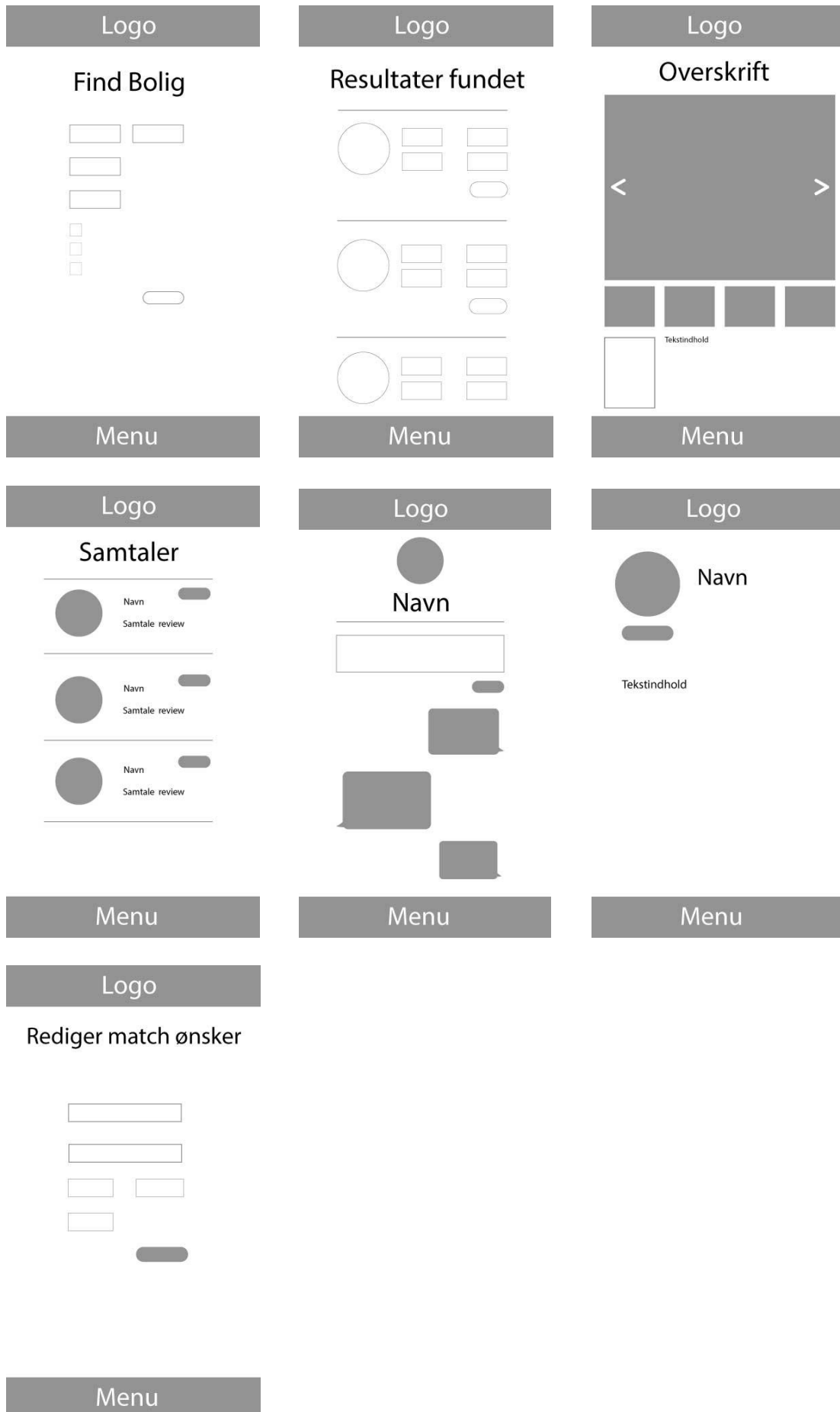
Dokumenter udvikling af screen mobile phone og tablet layout

Sitemap

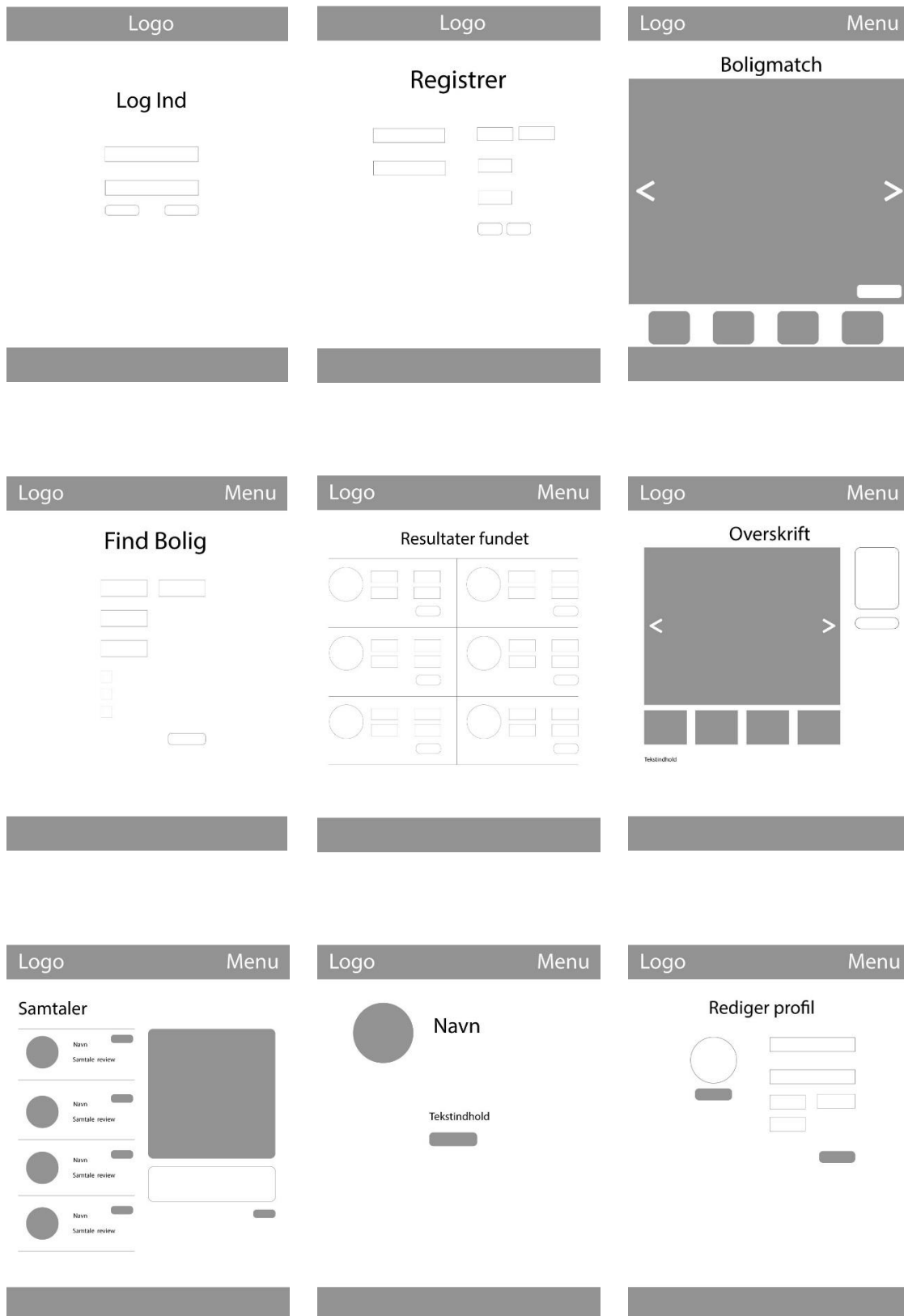


Mobil Wireframes





Tablet Wireframes



Dokumenter udvikling af app ikon design

Før jeg gik i gang med at designe mine ikoner kiggede jeg på Google (Images) samt Pinterest for at få lidt inspiration - IKKE bare for at kopiere, men for at få inspiration og så lave mine egne ikoner, som jeg synes så bedst ud og var mest brugervenlig til dens funktion.

Logo



Pil

(Næste/Forrige)

Det orange er blot med til at fremhæve pilen da den er hvid!



Tilbageknap



Boligtype



Flueben
(Checkmark)



Facebook



Google +



m2



Postnr.



Pris



Profil



Søgeikon



Kort opsummering af resultater af test (kortsortering + tænke-højt test)

Kortsortering + tænke-højt

Jeg havde i alt 3 testpersoner. Mine ikoner symboliserer det de skal, så test-personerne havde ikke svært ved at udføre de nævnte opgaver jeg stillede dem.

Der blev snakket om hvorvidt jeg skulle holde mig til en burgermenu eller blot fokusere på mine ikoner i footeren (mobil) og headeren (tablet). Der var lidt delte meningen om det koncept, så lidt 50/50 om det skulle forblive sådan. Jeg valgte at beholde det da jeg synes det gør det meget nemmere for brugeren at man ikke skal klikke på burgermenuen hver gang man skal ind og klikke på et menu-punkt. Det er 1 mindre klik PER menuklik. Det er alligevel lidt i sidste ende.