



Requirement analysis report

Verklegt námskeið 2

25.04.2022

Rán Ægisdóttir, 030801-2880

Ellý Rún Hong Guðjohnsen, 271002-3190

Kristín Hafsteinsdóttir, 081002-2070

Thea Imani Sturludóttir, 210197-3709

Kennari:

Arnar Leifsson

Háskólinn í Reykjavík

TÖLVUNARFRÆÐIDEILD

Efnisyfirlit

Inngangur	3
Listi yfir kröfur	4
Notkunartilvik	6
Lýstu notendahópum og greiningu	23
Wireframes	25
Frumgerða viðtöl	33
Viðtalið	33
Skissur fyrir viðtöl	36
Prufuviðtalið	39
Niðurstöður viðtala	39
Endurhönnun skipulögð	41
Use case diagram	42
Hönnunarhugmyndir	44
Lokaorð	47

Inngangur

Greining og hönnun hugbúnaðar felur í sér alla starfsemi sem hjálpar til við að breyta kröfum frá notendum í framkvæmd. Kröfu upplýsingar lýsa allar praktískar og ópraktískar væntingar notandans til hugbúnaðarins. Þessar kröfur eru oftast náðar með viðtölum og könnunum, þar sem forritun eða tölvubúnaður hefur ekkert með að gera. Greining og hönnun hugbúnaðar er millistigið sem tekur við mannlegum kröfum og hjálpar að umbreyta þeim í raunverulegan kóða.

Í þessari skýrslu verður fjallað um hugmynd að nýjum hugbúnað sem ber heitið Firesale! Firesale er aðgengilegt á netinu sem vefsíða sem býður upp á þjónustu til að selja og kaupa hluti líkt og craigslist. Fyrsta skrefið er að setja upp kröfulista og byrjuðum við á A kröfum, sem eru þær kröfur sem þarf að uppfylla. Við erum svo með nokkrar B kröfur sem eru ekki jafn mikilvægar en hafa þó mikið vægi. Við settum upp nokkur notkunartilvik, þar sem kemur fram hvernig notendur fara í gegnum hugbúnaðinn við að framkvæma ákveðið verkefni. Flest notkunartilvikin voru sett upp með A kröfur í huga. Næsta skref er að kynna sér markaðshópinn, sem í þessu samhengi er seljandi og kaupandi. Þetta er oftast framkvæmt með viðtölum en við erum með lýsingu sem við drögum þessar upplýsingar frá.

Þegar við erum búin með alla greiningu um notendahópa, kröfur og notkunartilvik þá förum við næst að hanna útlitshönnun. Þar setjum við fram mjög léttu hönnun í svart hvítu sem við setjum fram öll notkunartilvikin, við svo notum útlitshönnunina til að taka frumgerðaviðtol og finnpússa hönnunina samkvæmt athugasemdum viðmælanda.

Með þessari skýrslu fáum við skýra hugmynd um hvaða kröfur þarf að uppfylla í hugbúnaðinum og getum sett fram hönnun uppfyllir þarfir notanda.

Listi yfir kröfur

Hér fyrir neðan má sjá kröfu listann sem er byggður út frá verkefna lýsingunni.

A er mikilvægt, B er ekki eins mikilvægt

Númer	Lýsing kröfu	Forgangsröðun
1	Sem notandi vill ég geta búið til nýjan aðgang.	A
2	Sem notandi vill ég geta skráð mig inn.	A
3	Sem notandi vill ég geta séð valmöguleika síðunnar (navigation bar).	A
4	Sem notandi vill ég geta séð prófilmynd í navigation barnum.	A
5	Sem notandi vill ég geta séð meðal einkunina hjá mér sem notandi í navigation barnum.	A
6	Sem notandi vill ég geta ýtt á takka sem skráir mig út af síðunni (logout).	A
7	Sem notandi vill ég hafa fót á síðunni. (footer).	A
8	Sem notandi vill ég geta breytt nafninu á prófilnum, bio-inu og prófilmyndinni.	A
9	Sem notandi vill ég geta séð alla fáanlega vörur.	A
10	Sem notandi vill ég geta leitað eftir vöru með nafni.	A
11	Sem notandi vill ég geta raðað vörum eftir verði.	A
12	Sem notandi vill ég geta raðað vörum eftir nafni.	A
13	Sem notandi vill ég geta stofnað auglýsingu fyrir vöru sem innifelur nafn, mynd, ástand og lýsingu af hlutnum.	A
14	Sem notandi vill ég geta séð nánari upplýsingar um ákveðna vöru. (nafn, ástand, mynd, lýsing, núverandi haesta tilboðið, lista af svipuðum hlutum, takka sem leyfir þér að setja inn tilboð).	A
15	Sem notandi vill ég geta sett inn tilboð á vöru sem er ekki með	A

	samþykkt tilboð.	
16	Sem notandi vill ég geta sent móttilboð ef fyrra tilboðið mitt hefur verið yfirboðið.	A
17	Sem notandi vill ég geta fengið skilaboð um að tilboðið mitt hafi verið samþykkt í gegnum email.	A
18	Sem notandi vill ég geta fengið skilaboð um að tilboðið mitt hafi verið hafnað í gegnum email (Ef annað tilboð var samþykkt en ekki þitt).	A
19	Sem notandi vill ég geta gengið frá kaupum á vöru ef að tilboðið mitt er samþykkt.	A
20	Sem notandi vill ég geta skráð niður persónuupplýsingar sem innihalda fullt nafn, götuheiti, húsnúmer, borg, land og póstnúmer	A
21	Sem notandi vill ég geta sett inn kortaupplýsingar þegar ég er að ganga frá kaupum. (nafn á korthafa, kortanúmer, gildistími, CVC)	A
22	Sem notandi vill ég hafa möguleika á að gefa seljandanum einkun.	A
23	Sem notandi vill ég geta staðfest allar upplýsingar sem ég skráði í kaup ferlinu (persónu- og kortaupplýsingar) ef þær eru réttar.	A
24	Sem notandi vill ég geta breytt upplýsingar sem ég skráði í kaup ferlinu (persónu- og kortaupplýsingar) ef eithvað er vitlaust.	A
25	Sem notandi vill ég geta samþykkt tilboð á vöru sem ég er með til sölu.	A
26	Sem notandi vill ég geta eytt vöru sem ég er að selja	B
27	Sem notandi vill ég geta eytt tilboði sem ég setti inn	B

Notkunartilvik

Hér fyrir neðan má sjá notkunartilvik sem voru búin til út frá kröfum listanum

Nafn	Búa til nýjan aðgangur
Númer	1
Lýsing	Sem notandi þarf ég að geta búið til nýjan aðgang með viðeiganlegum upplýsingum
Forgangur	A
Höfund(ar)	Ellý Rún Guðjohnsen, Kristín Hafsteinsdóttir, Rán Ægisdóttir, Thea Imani Sturludóttir
Leikmaður	Notandi
Heimild	Númer 1 í kröfulista
Forsenda	Notandi þarf að vera inn á síðunni
Eftirástand	Notandi getur skráð sig inn og skoðað vörurnar og keypt eða selt hluti.
Happy Path	<ol style="list-style-type: none">Notandi velur Register valmöguleikanNotandi skráir upplýsingar um sjálfan sig
Unhappy Path	2a. Ef notandi slær inn rangar upplýsingar (t.d. bókstaf í staðinn fyrir tölustafi) fær hann villuboð

Nafn	Innskráning
Númer	2
Lýsing	Sem notandi þarf ég að geta skráð mig inn á aðgang sem ég var búin að stofna
Forgangur	A
Höfund(ar)	Ellý Rún Guðjohnsen, Kristín Hafsteinsdóttir, Rán Ægisdóttir, Thea Imani Sturludóttir
Leikmaður	Notandi

Heimild	Númer 2 í kröfulista
Forsenda	Notandi þarf að vera búin að stofna aðgang
Eftirástand	Notandi getur skoðað vörurnar og keypt eða selt
Happy Path	<ol style="list-style-type: none"> 1. Notandi velur login valmöguleikann 2. Notandi slær inn viðeigandi upplýsingar
Unhappy Path	2a. Ef notandi slær inn rangar upplýsingar (t.d. bókstaf í staðinn fyrir tölustafi) fær hann villuboð

Nafn	Upplýsingar í navigation bar
Númer	3
Lýsing	Sem notandi vill ég geta séð prófilmynd og meðaleinkunnina mína í navigation barnum. En einnig séð valmöguleika síðunnar.
Forgangur	A
Höfund(ar)	Ellý Rún Guðjohnsen, Kristín Hafsteinsdóttir, Rán Ægisdóttir, Thea Imani Sturludóttir
Leikmaður	Kaupandi og seljandi
Heimild	3, 4 og 5....
Forsenda	Notandi þarf að vera skráður inn
Eftirástand	Notandi sér upplýsingarnar í navigation barnum
Happy Path	<ol style="list-style-type: none"> 1. Notandi skráir sig inn 2. Notandi fær aðgengi að valmöguleikum síðunni
Unhappy Path	1a. Notandi getur ekki skráð sig inn og fær villuboð

Nafn	Útskráning

Númer	4
Lýsing	Sem notandi þarf ég að geta skráð mig út af aðgang sem ég er skráð inn á.
Forgangur	A
Höfund(ar)	Ellý Rún Guðjohnsen, Kristín Hafsteinsdóttir, Rán Ægisdóttir, Thea Imani Sturludóttir
Leikmaður	Kaupandi og seljandi
Heimild	Númer 6 í kröfulista
Forsenda	Notandi er skráður inn á aðgang
Eftirástand	Notandi er ekki skráður inn
Happy Path	<ol style="list-style-type: none"> 1. Notandi skráir sig inn 2. Notandi velur „Log out“ valmöguleikan
Unhappy Path	1a. Notandi getur ekki skráð sig inn og fær villuboð

Nafn	Fótur
Númer	5
Lýsing	Notandi getur séð fótinn á síðunni
Forgangur	A
Höfund(ar)	Ellý Rún Guðjohnsen, Kristín Hafsteinsdóttir, Rán Ægisdóttir, Thea Imani Sturludóttir
Leikmaður	Kaupandi og seljandi
Heimild	Númer 7 í kröfulista
Forsenda	Notandi þarf að vera skráður inn
Eftirástand	Notandi er kominn inn á síðuna og getur séð fótinn
Happy Path	<ol style="list-style-type: none"> 1. Notandi skráir sig inn 2. Notandi getur séð fótinn

Unhappy Path	1a. Notandi getur ekki að skrá sig inn og fær villuboð
--------------	--

Nafn	Breyta prófil upplýsingum
Númer	6
Lýsing	Sem notandi vill ég geta breytt nafninu á prófilnum, bio-inu og prófilmyndinni.
Forgangur	A
Höfund(ar)	Ellý Rún Guðjohnsen, Kristín Hafsteinsdóttir, Rán Ægisdóttir, Thea Imani Sturludóttir
Leikmaður	Seljandi og kaupandi
Heimild	Númer 8 í kröfulista
Forsenda	Notandi þarf að vera skráður inn
Eftirástand	Prófillinn hjá notandanum verður breyttur
Happy Path	<ol style="list-style-type: none"> 1. Notandi skráir sig 2. Notandinn fer inn á prófilinn sinn 3. Notandinn ýtir á “change name”, “change photo” ect. 4. Notandinn skrifar inn breytingunum 5. Notandinn ýtir á “Save changes”
Unhappy Path	<p>1a. Notandi getur ekki skráð sig inn og fær villuboð</p> <p>4a. Notandi skilur eftir auðan dálk þá fær hann</p>

Nafn	Geta séð allar fáanlegar vörur
Númer	7
Lýsing	Notandi getur séð allar fáanlegar vörur sem er ekki búið að samþykkja tilboð
Forgangur	A
Höfund(ar)	Ellý Rún Guðjohnsen, Kristín Hafsteinsdóttir,

	Rán Ægisdóttir, Thea Imani Sturludóttir
Leikmaður	Kaupandi og seljandi
Heimild	Númer 9 í kröfulista
Forsenda	Notandi þarf að vera skráður inn
Eftirástand	Notandi fær lista yfir allar fáanlegar vörur
Happy Path	<ol style="list-style-type: none"> 1. Notandi skráir sig inn 2. Notandi velur shop valmöguleikan 3. Notandi fær allar fáanlegar vörur upp
Unhappy Path	1a. Notandi getur ekki skráð sig inn og fær villuboð

Nafn	Leita af vöru
Númer	8
Lýsing	Notandi þarf að geta leitað eftir vöru með nafni
Forgangur	A
Höfund(ar)	Ellý Rún Guðjohnsen, Kristín Hafsteinsdóttir, Rán Ægisdóttir, Thea Imani Sturludóttir
Leikmaður	Kaupandi og seljandi
Heimild	Númer 10 í kröfulista
Forsenda	Notandi þarf að vera skráður inn og vera á shop síðunni
Eftirástand	Notandi fær allar vörur með því nafni sem hann leitaði eftir
Happy Path	<ol style="list-style-type: none"> 1. Notandi skráir sig inn 2. Notandi slær inn nafnið á vörunni sem hann vill leita eftir í leita barinn 3. Notandi fær upp allar þær vörur með því nafni
Unhappy Path	1a. Notandi getur ekki skráð sig inn og fær villuboð

	2a. Notandi leitar eftir vöru sem er ekki til (nafnið finnst ekki)
--	--

Nafn	Raða vörur eftir verði
Númer	9
Lýsing	Notandi þarf að geta raðað vörum á vöru síðu eftir hækkandi og lækkandi verði.
Forgangur	A
Höfund(ar)	Ellý Rún Guðjohnsen, Kristín Hafsteinsdóttir, Rán Ægisdóttir, Thea Imani Sturludóttir
Leikmaður	Kaupandi og seljandi
Heimild	Númer 11 í kröfulista
Forsenda	Notandi þarf að vera skráður inn og vera á shop síðunni
Eftirástand	Notandi fær allar upplýsingar raðaðar eftir annaðhvort hækkandi eða lækkandi verði
Happy Path	<ol style="list-style-type: none"> 1. Notandi skráir sig inn 2. Notandi fer inn á shop valmöguleikann 3. Notandi velur að raða eftir verði (getur síðan valið hækkandi eða lækkandi röðun)
Unhappy Path	1a. Notandi getur ekki skráð sig inn og fær villuboð

Nafn	Raðað vörur eftir nafni
Númer	10
Lýsing	Notandi þarf að geta raðað vörum á vörusíðu stígandi og sígandi eftir nafni.
Forgangur	A
Höfund(ar)	Ellý Rún Guðjohnsen, Kristín Hafsteinsdóttir,

	Rán Ægisdóttir, Thea Imani Sturludóttir
Leikmaður	Kaupandi
Heimild	Númer 12 í kröfulista
Forsenda	Notandi þarf að vera skráður inn
Eftirástand	Notandi fær vörur raðað stígandi eða sígandi eftir nafni.
Happy Path	<ol style="list-style-type: none"> 1. Notandi skráir sig inn 2. Notandi fer inn á shop valmöguleikann 3. Notandi velur að raða eftir nafni (getur síðan valið hækkandi eða lækkandi röðun)
Unhappy Path	1a. Notandi getur ekki skráð sig inn og fær villuboð

Nafn	Stofna auglýsingu fyrir vöru
Númer	11
Lýsing	Sem notandi vill ég geta stofnað auglýsingu fyrir vöru sem innifelur nafn, mynd, ástand og lýsingu af hlutnum.
Forgangur	A
Höfund(ar)	Ellý Rún Guðjohnsen, Kristín Hafsteinsdóttir, Rán Ægisdóttir, Thea Imani Sturludóttir
Leikmaður	Seljandi
Heimild	Númer 13 í kröfulista
Forsenda	Vera skráður inn í kerfið
Eftirástand	Auglýsing birt á síðuna
Happy Path	<ol style="list-style-type: none"> 1. Notandi skráir sig inn 2. Notandi ýtir á “stofna auglýsingu” 3. Notandi stimplar inn viðeigandi upplýsingar 4. Notandinn staðfestir auglýsinguna

Unhappy Path	1a. Notandi getur ekki skráð sig inn og fær villuboð 4a. Ef það vantar einhverjar upplýsingar, fær notandinn villuskilaboð.
--------------	--

Nafn	Fengið nánari upplýsingar um vöru
Númer	12
Lýsing	Sem notandi vill ég geta séð nánari upplýsingar um ákveðna vöru. (nafn, ástand, mynd, lýsingu, núverandi hæsta tilboðið, lista af svipuðum hlutum, takka sem leyfir þér að setja inn tilboð).
Forgangur	A
Höfund(ar)	Ellý Rún Guðjohnsen, Kristín Hafsteinsdóttir, Rán Ægisdóttir, Thea Imani Sturludóttir
Leikmaður	Kaupandi og seljandi
Heimild	Númer 14 í kröfulista
Forsenda	Notandi þarf að vera skráður inn í kerfið
Eftirástand	Notandi fær nánari upplýsingar um vöruna
Happy Path	<ol style="list-style-type: none"> Notandi skráir sig inn Notandi fer í “shop” dálkinn Notandi velur ákveðna vöru Notandi fer inn á annað viðmót og sér nánari upplýsingar um vöruna
Unhappy Path	1a. Notandi getur ekki skráð sig inn og fær villuboð

Nafn	Bjóða í vöru
Númer	13
Lýsing	Notandi þarf að geta sent tilboð á vöru sem er til sölu.
Forgangur	A

Höfund(ar)	Ellý Rún Guðjohnsen, Kristín Hafsteinsdóttir, Rán Ægisdóttir, Thea Imani Sturludóttir
Leikmaður	Kaupandi
Heimild	Númer 15 í kröfulista
Forsenda	Notandi þarf að vera skráður inn í kerfið
Eftirástand	Tilboð er send á seljanda
Happy Path	<ol style="list-style-type: none"> 1. Notandi skráir sig inn 2. Notandi fer í “Shop” dálkinn 3. Notandi velur ákveðna vöru 4. Notandi velur “Make offer” 5. Notandi slær inn upphæð á tilboði 6. Notandi velur “Send offer”
Unhappy Path	1a. Notandi getur ekki skráð sig inn og fær villuboð

Nafn	Senda móttilboð
Númer	14
Lýsing	Notandi þarf að geta sent inn móttilboð ef fyrra tilboðið hefur verið yfirboðið
Forgangur	A
Höfund(ar)	Ellý Rún Guðjohnsen, Kristín Hafsteinsdóttir, Rán Ægisdóttir, Thea Imani Sturludóttir
Leikmaður	Kaupandi
Heimild	Númer 16 í kröfulista
Forsenda	Notandi þarf að vera skráður inn og þarf vera búin að velja vöruna
Eftirástand	Notandi hefur sent inn nýtt tilboð
Happy Path	<ol style="list-style-type: none"> 1. Notandi skráir sig inn 2. Notandi velur shop valmöguleikann 3. Notandi velur einhverja ákveðna vöru sem hann var nú þegar búin að gera tilboð á

	4. Notandi gerir nýtt tilboð
Unhappy Path	1a. Notandi getur ekki skráð sig inn og fær villuboð

Nafn	Email um samþykkt tilboð
Númer	15
Lýsing	Notandi fær skilaboð um að tilboð sitt hefur verið samþykkt í gegnum email.
Forgangur	A
Höfund(ar)	Ellý Rún Guðjohnsen, Kristín Hafsteinsdóttir, Rán Ægisdóttir, Thea Imani Sturludóttir
Leikmaður	Kaupandi og seljandi
Heimild	Númer 17 í kröfulista
Forsenda	Seljandi velur að samþykkja tilboð notenda.
Eftirástand	Notandi fær email um samþykkt tilboð
Happy Path	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seljandi samþykkir tilboð 2. Kaupandi fær email um að tilboðið hans hefur verið samþykkt
Unhappy Path	1a. Notandi getur ekki skráð sig inn og fær villuboð

Nafn	Email um hafnað tilboð
Númer	16
Lýsing	Notandi þarf að fá skilaboð um ef tilboðið mitt hefur verið hafnað
Forgangur	A
Höfund(ar)	Ellý Rún Guðjohnsen, Kristín Hafsteinsdóttir, Rán Ægisdóttir, Thea Imani Sturludóttir

Leikmaður	Kaupandi
Heimild	Númer 18 í kröfulista
Forsenda	Notandi þarf að hafa sett inn tilboð
Eftirástand	Notandi fær skilaboð um að tilboðið hafi verið hafnað
Happy Path	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seljandi samþykkir annað tilboð 2. Kaupandi fær skilaboð um að hans tilboð hafi verið hafnað
Unhappy Path	<ol style="list-style-type: none"> 1a. Notandi getur ekki skráð sig inn og fær villuboð 2a. Kaupandi fær ekki skilaboð

Nafn	Ganga frá kaupum
Númer	17
Lýsing	Sem notandi vill ég geta gengið frá kaupum á vöru ef að tilboðið mitt er samþykkt.
Forgangur	A
Höfund(ar)	Ellý Rún Guðjohnsen, Kristín Hafsteinsdóttir, Rán Ægisdóttir, Thea Imani Sturludóttir
Leikmaður	Kaupandi
Heimild	Númer 19 í kröfulista
Forsenda	Notandi þarf að vera skráður inn á kerfið, Notandi þarf að vera með samþykkt tilboð við viðeigandi vöru
Eftirástand	Notandi fer á greiðslusíðuna þar sem hann skráir inn persónuupplýsingar
Happy Path	<ol style="list-style-type: none"> 1. Notandi skráir sig inn 2. Notandi fer inn á míni tilboð 3. Notandi velur “confirm purchase” 4. Notandi fer inn á greiðslusíðuna
Unhappy Path	1a. Notandi getur ekki skráð sig inn og fær villuboð

Nafn	Skrá persónuupplýsingar
Númer	18
Lýsing	Notandi þarf að geta skrifað allar nauðsynlegar upplýsingar til að ganga frá kaupum
Forgangur	A
Höfund(ar)	Ellý Rún Guðjohnsen, Kristín Hafsteinsdóttir, Rán Ægisdóttir, Thea Imani Sturludóttir
Leikmaður	Kaupandi
Heimild	Númer 20 í kröfuleista
Forsenda	Notandi þarf að hafa sett inn tilboð og að hans tilboð hafi verið samþykkt
Eftirástand	Notandi hefur skráð allar nauðsynlegar upplýsingar og tilbúin fer síðan að skrá kortaupplýsingar
Happy Path	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seljandi samþykkir tilboð 2. Kaupandi fær skilaboð um að tilboðið hafir verið samþykkt 3. Kaupandi gengur frá kaupum 4. Kaupandi setur inn allar upplýsingar
Unhappy Path	1a. Notandi getur ekki skráð sig inn og fær villuboð

Nafn	Skrá kortaupplýsingar
Númer	19
Lýsing	Notandi þarf að geta skráð korta upplýsingar þegar gengið er frá kaupum
Forgangur	A
Höfund(ar)	Ellý Rún Guðjohnsen, Kristín Hafsteinsdóttir, Rán Ægisdóttir, Thea Imani Sturludóttir

Leikmaður	Kaupandi
Heimild	Númer 21 í kröfulista
Forsenda	Notandi þarf að hafa sett inn tilboð sem var samþykkt og fengið skilaboð
Eftirástand	Notandi er búin að skrá allar korta upplýsingar og þarf að samþykkja upplýsingarnar.
Happy Path	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kaupandi fær tilboð samþykkt 2. Kaupandi fær skilaboð um að tilboðið hans hafi verið samþykkt 3. Kaupandi fyllir inn í korta upplýsingarnar
Unhappy Path	<p>1a. Notandi getur ekki skráð sig inn og fær villuboð</p> <p>3a. Notandi settur ekki inn réttar korta upplýsingar</p>

Nafn	Gefa seljanda einkunn
Númer	20
Lýsing	Notandi getur gefið seljanda einkunn eftir kaup á vöru.
Forgangur	A
Höfund(ar)	Ellý Rún Guðjohnsen, Kristín Hafsteinsdóttir, Rán Ægisdóttir, Thea Imani Sturludóttir
Leikmaður	Kaupandi og seljandi
Heimild	Númer 22 í kröfulista
Forsenda	Notandi þarf að vera skráður inn í kerfið og hefur keypt vöru.
Eftirástand	Einkunn sem kaupandi gefur reiknast við meðaleinkunn seljanda.
Happy Path	<ol style="list-style-type: none"> 1. Notandi skráir sig inn 2. Notandi velur "My purchases" 3. Notandi velur "Rate seller" á vöru

	4. Notandi velur fjölda stjörnu 5. Notandi staðfestir einkunnina
Unhappy Path	1a. Notandi getur ekki skráð sig inn og fær villuboð

Nafn	Staðfesta kaup upplýsingar
Númer	21
Lýsing	Notandi þarf að geta staðfest allar upplýsingar áður en hann gerir kaupin
Forgangur	A
Höfund(ar)	Ellý Rún Guðjohnsen, Kristín Hafsteinsdóttir, Rán Ægisdóttir, Thea Imani Sturludóttir
Leikmaður	Kaupandi
Heimild	Númer 23 í kröfulista
Forsenda	Notandi þarf að hafa fengið tilboðið sitt samþykkt, vera búin að skrá niður allar persónuupplýsingar og kortaupplýsingar.
Eftirástand	Kaupandi staðfestir upplýsingarnar oger búinn að ganga frá kaupunum. Varan ekki lengur fáanleg.
Happy Path	1. Kaupandi fær tilboð samþykkt 2. Kaupandi fyllir út í allar upplýsingarnar sem þarf 3. Kaupandi staðfestir upplýsingarnar
Unhappy Path	1a. Notandi getur ekki skráð sig inn og fær villuboð 2a. Notandi fyllir ekki út í réttar upplýsingar

Nafn	Breyta kaup upplýsingar
Númer	22
Lýsing	Notandi þarf að geta breytt kaup upplýsingum ef hann setti inn vitlausar

	upplýsingar
Forgangur	A
Höfund(ar)	Ellý Rún Guðjohnsen, Kristín Hafsteinsdóttir, Rán Ægisdóttir, Thea Imani Sturludóttir
Leikmaður	Kaupandi
Heimild	Númer 24 í kröfulista
Forsenda	Notandi þarf að hafa fengið tilboð samþykkt og vera búin að fylla út í allar upplýsingarnar
Eftirástand	Notandi hefur breytt kaup upplýsingum
Happy Path	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kaupandi fær tilboð samþykkt 2. Kaupandi fyllir út í kaup upplýsingar 3. Kaupandi breytir kaup upplýsingum sem hann skráði 4. Kaupandi staðfestir
Unhappy Path	<p>1a. Notandi getur ekki skráð sig inn og fær villuboð</p> <p>2a/3a. Notandi settur inn vitlausar kaup upplýsingar</p>

Nafn	Samþykkja tilboð
Númer	23
Lýsing	Notandi þarf að geta samþykkt tilboð á vöru sem hann er með til sölu.
Forgangur	A
Höfund(ar)	Ellý Rún Guðjohnsen, Kristín Hafsteinsdóttir, Rán Ægisdóttir, Thea Imani Sturludóttir
Leikmaður	Seljandi
Heimild	Númer 25 í kröfulista
Forsenda	Notandi þarf að vera skráður inn í kerfið
Eftirástand	Email er sendur á kaupanda um að tilboð hefur verið samþykkt

Happy Path	<ol style="list-style-type: none"> Notandi skráir sig inn Notandi velur “Items for sale” Notandi velur “Accept offer” á vöru
Unhappy Path	1a. Notandi getur ekki skráð sig inn og fær villuboð

Nafn	Eyða vöru
Númer	24
Lýsing	Notandi þarf að geta eytt vöru sem hann auglýsti
Forgangur	B
Höfund(ar)	Ellý Rún Guðjohnsen, Kristín Hafsteinsdóttir, Rán Ægisdóttir, Thea Imani Sturludóttir
Leikmaður	Seljandi
Heimild	Númer 26 í kröfulista
Forsenda	Notandi þarf að hafa auglýst vöru til sölu
Eftirástand	Notandi er búin að eyða vörunni sem hann vildi eyða
Happy Path	<ol style="list-style-type: none"> Notandi velur vöruna sem hann setti til sölu Notandi velur delete valmöguleikann
Unhappy Path	

Nafn	Staðfesta kaup upplýsingar
Númer	25
Lýsing	Notandi þarf að geta eytt tilboði sem hann setti inn
Forgangur	B
Höfund(ar)	Ellý Rún Guðjohnsen, Kristín Hafsteinsdóttir, Rán Ægisdóttir, Thea Imani Sturludóttir

Leikmaður	Kaupandi
Heimild	Númer 27 í kröfulista
Forsenda	Kaupandi þarf að vera búin að setja inn tilboð
Eftirástand	Kaupandi er búin að eyða tilboðinu sem hann vildi eyða
Happy Path	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kaupandi velur tilboð sem hann setti inn 2. Kaupandi velur cancel valmöguleikann
Unhappy Path	

Lýstu notendahópum og greiningu

Notendahópar voru greindir út frá verkefna lýsinguna og þeim kröfum sem komu fram. Teymið velti fyrir sér mögulegum notendahópum og tekin var ákvörðun um að skipta notendahópunum upp í tvennt:

- Notandi sem vill kaupa vöru
- Notandi sem vill selja vöru

Notenda hóparnir höfðu marga svipaða eiginleika, en það sem sker þessa tvo notendahópa frá hvor öðrum eru markmiðin þeirra fyrir viðmótið.

Nafn notendahópsins	Kaupandi	Seljandi
HVERJIR: Bakgrunnur	Hópur notenda sem eru að leita af vöru til þess að kaupa. Almennt einstaklingar sem eru í kaup hugleiðingum og eru að leita af sérstakri vöru eða sem vilja sjá úrvalið.	Hópur notenda sem vilja reglulega selja vörur. Almennt einstaklingar eða sjálfstæð fyrirtæki.
Aldur	16 +	16 +

Kyn	Kona, karl eða annað.	Kona, karl eða annað.
Menntun	Enginn, stúdentspróf, háskólagráða eða í námi.	Enginn, stúdentspróf, háskólagráða eða í námi.
Hæfni, vanhæfni	Almenn	Almenn
Tölvufærni	Lítill, sæmilegur og framúrskarandi.	Lítill, sæmilegur og framúrskarandi.
Fjöldi notenda	100.000	60.000
AF HVERJU: Hvers vegna vilja notendur nota lausnina?	Sjá framboð á vörum og verð. Senda tilboð á vöru. Kaupa vöru.	Stofna auglýsingu fyrir vöru. Selja vöru.
HVAÐ: Tæknilegt umhverfi	Snjallsími, tölva	Snjallsími, tölva
HVAR: Rauverulegt umhverfi	Heima, í vinnu eða á ferðinni.	Heima, í vinnu eða á ferðinni.
HVENÆR: Notkun kerfis		
Hversu oft	Daglega - Vikulega	Daglega - Vikulega
Hversu lengi	10 - 30 mínútur	20 - 40 mínútur
Færni notenda	Búist við reglulegri notkun, notandi verður færari í hvert skipti	Búist við reglulegri notkun, notandi verður færari í hvert skipti
HVERSU: Mikilvægur er hópurinn?	1	1

Wireframes

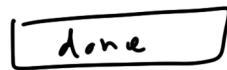
Hér kemur fyrsta uppkast af hönnuninni sem er gróf skissa fyrir öll notkunartilvik.



firesale

Log in

A hand-drawn wireframe of a login form. It features two input fields: one labeled "username..." and another labeled "Password ...".



firesale

register

email ...

username ...

password ...

confirm pass ...

done

firesale



Profile

Shop

Sell

log out



name

bio ...

☆☆☆☆☆ (0 reviews)

your items:

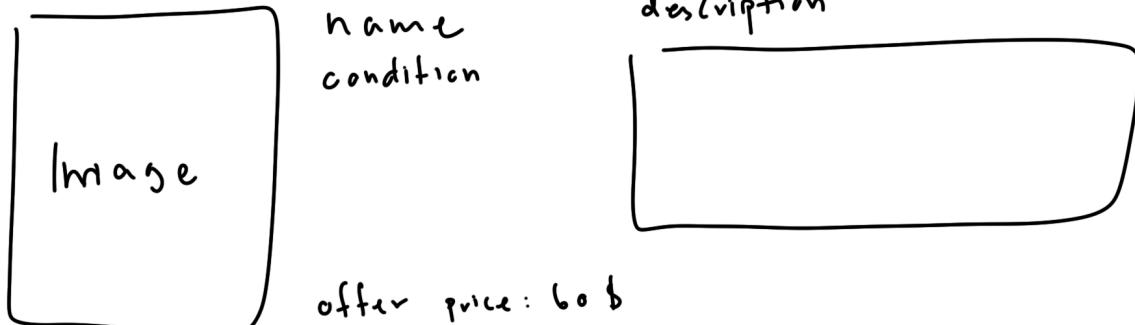
name
highest offer: 60 \$

name
highest offer: 40 \$

name
highest offer: 0

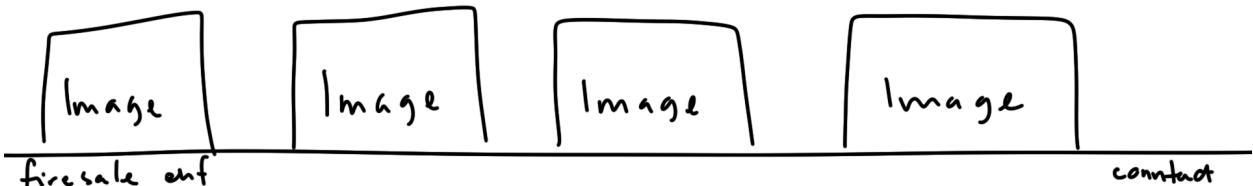
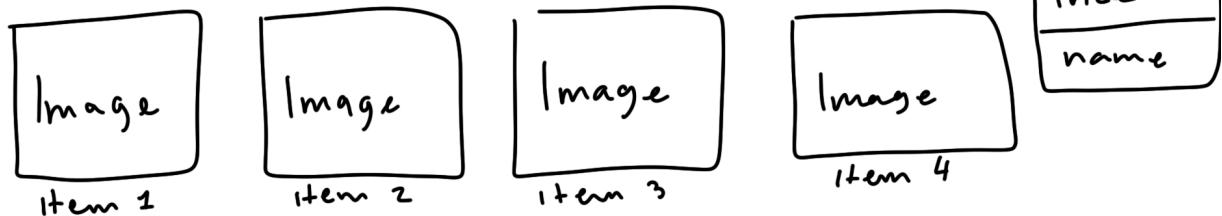
firesale.info

contact



firesale off

contact



~~firesale~~ firesale ★★★★★○

Profile	Shop	Sell	Logout	
---------	------	------	--------	--

Image

name
condition

description
...

highest offer: X

Similar items:

>

place offer

firesale enf

contact

~~firesale~~ firesale ★★★★★○

Profile	Shop	Sell	Logout	
---------	------	------	--------	--

Offer amount \$

message:

get notified via:
email

send offer

firesale enf

contact



Item name

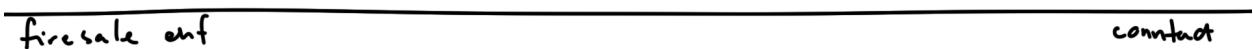
Condition

Description

upload photo



<input alt="Img" type="image"/> Item name accepted	<input alt="Img" type="image"/> Item name accepted	<input alt="Img" type="image"/> Item name Pending
<input alt="Img" type="image"/> Item name accepted	<input alt="Img" type="image"/> Item name outbid	<input alt="Img" type="image"/> Item name declined
<input alt="Img" type="image"/> Item name outbid	<input alt="Img" type="image"/> Item name outbid	<input alt="Img" type="image"/> Item name declined





Current offer : 100 \$

counter offer

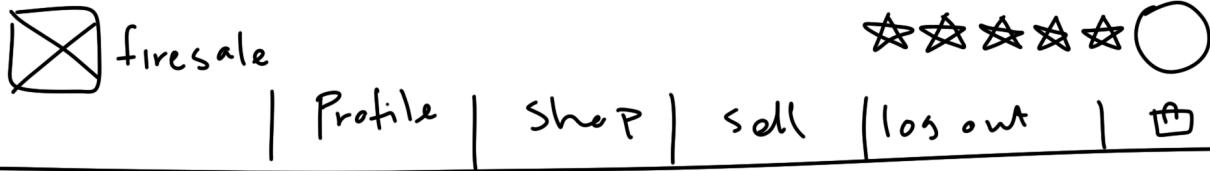
\$

get notified via:
Email

message:

firesale enf

contact



Image

name
condition

description

offer accepted!

firesale enf

contact



firesale



| Profile | Shop | Sell | log out |

1. contact info | 2. payment | 3. confirm

full name

street name

house number

city

country

postal code

firesale enf

contact



firesale



| Profile | Shop | Sell | log out |

1. contact info | 2. payment | 3. confirm

name of cardholder

card number

expiration date

cvc

firesale enf

contact



firesale



| Profile | Shop | Sell | Log Out | 🛍

1. contact info | 2. payment | 3. confirm

review

...

rate the seller (optional)

...



confirm

back

firesale.cnf

contact

Frumgerða viðtöl

Viðtalið

Kynning fyrir viðmælendur

Ég vil byrja á að þakka þér fyrir að leyfa mér að taka viðtal við þig. Þetta viðtal hjálpar mér við að klára Hópverkefni í námskeiðinu verklegt námskeið 2, í náminu mínu við Háskólann í Reykjavík. Ég mun skrá hjá mér hvað þú segir og mun senda niðurstöður af viðtalinnu til kennaranna í námskeiðinu. Ég mun gæta nafnleyndar sem þýðir að ég mun ekki skrá nafnið þitt með niðurstöðunum, svo það verður ekki hægt að sjá hver það var sem svaraði.

Ég reikna með að viðtalið taki ekki lengri tíma en 30 mínútur. Ég mun leggja fyrir þig nokkur verkefni og þú gerir þitt besta til að leysa þau. Verkefnin eru framkvæmd í grófhönnunnunarfrumgerð af vefsíðunni FireSales sem ég er að hanna í áfanganum mínum.

Firesales er síða sem leyfir notendum að selja, bjóða í og kaupa vörur. Ástæða þess að ég er að láta þig gera verkefnin í grófhönnunnunarfrumgerð er að ég geri ráð fyrir því að þessi hönnun munu breytast mikið áður en hún er tilbúin. Á meðan að þú ert að framkvæma verkefnin mun ég biðja þig um að lýsa því semað þú ert að gera. Er eitthvað, sem þú vilt spyrja um áður en við byrjum?

Spurningar um bakgrunn

1. Verslar þú á netinu?
 - a. Ef já
 - i. Hvaða síður notar þú helst til þess að versla á netinu?
 - ii. Hversu oft myndir þú segja að þú verslar á netinu?
 2. Hefur þú selt hluti á netinu?
 - a. Ef já
 - i. Hvaða síður hefur þú notað? (finnst þér þæginlegast)
 - ii. Hversu oft hefur þú selt hluti á netinu?
 - b. Ef nei
 - i. Myndir þú hafa áhuga á að selja hluti á netinu?
 3. Hefur þú einhverja menntun?
 4. Hvað ertu gömul/gamall?

Verkefni notenda

Verkefni 1

Sem notandi vill ég geta búið til nýjan aðgang.

Verkefni notenda: Þú ert nýr notandi sem vilt stofna aðgang á sölusíðunni FireSales með notendanafnið “Sölvi Sólumaður”, netfangið “solvi@gmail.com” og passwordið “reykjavik123”.

Verkefni 2

Sem notandi vill ég geta leitað af vöru og einnig sett tilboð í hana.

Verkefni notenda: Þú vilt finna og bjóða í bleikt stofuborð, hvernig myndir þú fara að því?

Verkefni 3

Sem notandi vill ég geta breytt prófil upplýsingarnar mínar.

Verkefni notenda: Þú vilt breyta notenda nafnið þitt í Gunnhildur Kristín, hvernig myndir þú fara að því?

Verkefni 4

Sem notandi vill ég geta auglýst vöru til sölu.

Verkefni notenda: Þú ert ný flutt í stúdentaíbúð og íbúðinn er svo lítil að þú þarf að losa þig við sófann þinn. Settu inn auglýsingu á sófann með nafnið “Svaka flottur sófi”, ástandið “Frábært”, lýsinguna “Alltof stór sófi fyrir litlu íbúðina mína” og settu inn mynd.

Verkefni 5

Sem notandi vill ég geta samþykkt tilboð á vöru sem ég er með til sölu.

Verkefni notenda: Þú hefur fengið súper tilboð í vöruna þína “Svaka flottur sófi” og vilt endilega samþykka það. Hvernig myndir þú fara að því?

Verkefni 6

Sem notandi vill ég geta greitt fyrir vöru sem fékk samþykkt tilboð.

Verkefni notenda: Tilboðið þitt á vöruna “Bleikt stofuborð” hefur verið samþykkt og þú vilt ljúka kaupum og greiða fyrir stofuborðið. Hvernig myndir þú fara að því?

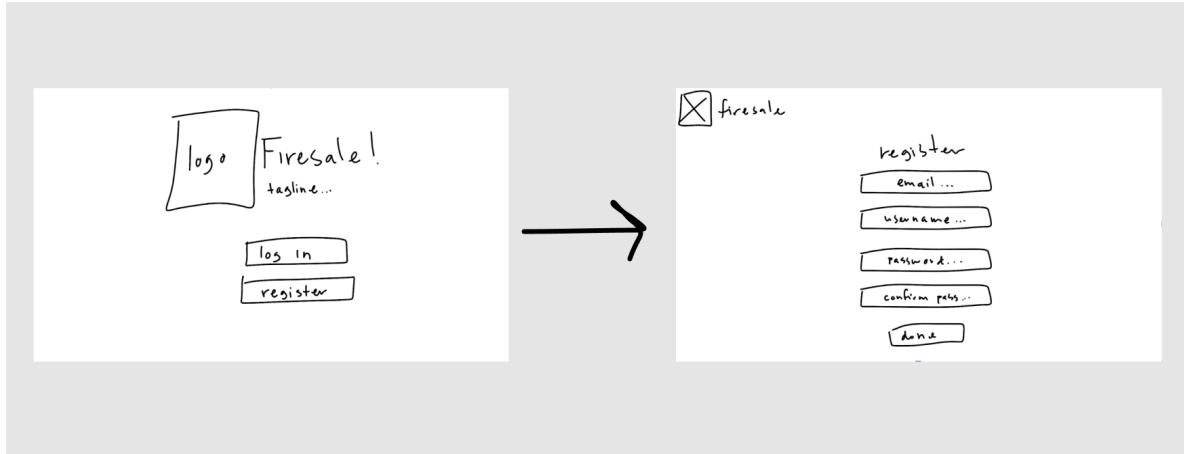
Spurningar um ánægju notenda

1. Hvaða verkefni fannst þér auðveldast?
 - a. Afhverju?
2. Hvaða verkefni fannst þér erfiðast?
 - a. Afhverju?
3. Hvað fannst þér þæginlegt við vefsíðuna?
 - a. Hvað fannst þér þæginlegt við það?
4. Hvað fannst þér ruglingslegt við vefsíðuna?
 - a. Hvernig myndiru vilja hafa það í staðinn?
5. Er einhver önnur vefsíða sem þér finnst ver lík þessari?
6. Myndiru sjá fram á að nota þessa vefsíðu?
 - a. Ef nei
 - i. Hvernig myndiru vilja breyta því til þess að þú myndir nota það.
7. Myndiru mæla með vefsíðunni?
8. Er eithvað sem þér fannst vanta á þessa vefsíðu?
9. Á skalanum 1-10 hversu erfitt fannst þér að stofna nýjan aðgang?
 - a. Hvernig myndiru vilja bæta vefsíðuna til þess að gera það auðveldara?
10. Á skalanum 1-10 hversu erfitt fannst þér að leita af vöru og að senda tilboð í hana?
 - a. Hvernig myndiru vilja bæta vefsíðuna til þess að gera það auðveldara?
11. Á skalanum 1-10 hversu erfitt fannst þér að breyta profil upplýsingunum?
 - a. Hvernig myndiru vilja bæta vefsíðuna til þess að gera það auðveldara?
12. Á skalanum 1-10 hversu erfitt fannst þér að auglýsa vöru til sölu?
 - a. Hvernig myndiru vilja bæta vefsíðuna til þess að gera það auðveldara?
13. Á skalanum 1-10 hversu erfitt fannst þér að samþykkja tilboð á vöru sem þú varst með til sölu?
 - a. Hvernig myndiru vilja bæta vefsíðuna til þess að gera það auðveldara?
14. Á skalanum 1-10 hversu erfitt fannst þér að greiða fyrir vöru sem fékk samþykkt tilboð?
 - a. Hvernig myndiru vilja bæta vefsíðuna til þess að gera það auðveldara?

Skissur fyrir viðtöl

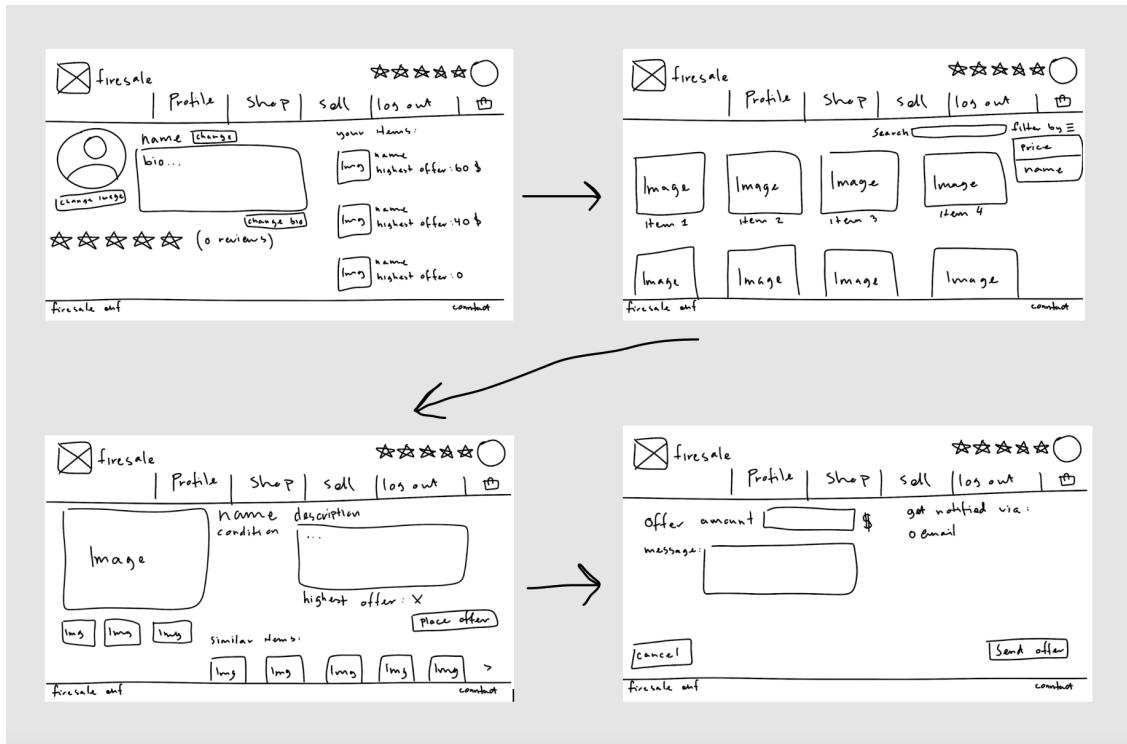
Hér kemur happy path fyrir verkefnin

Happy path fyrir verkefni 1 (Búa til nýjan aðgang)



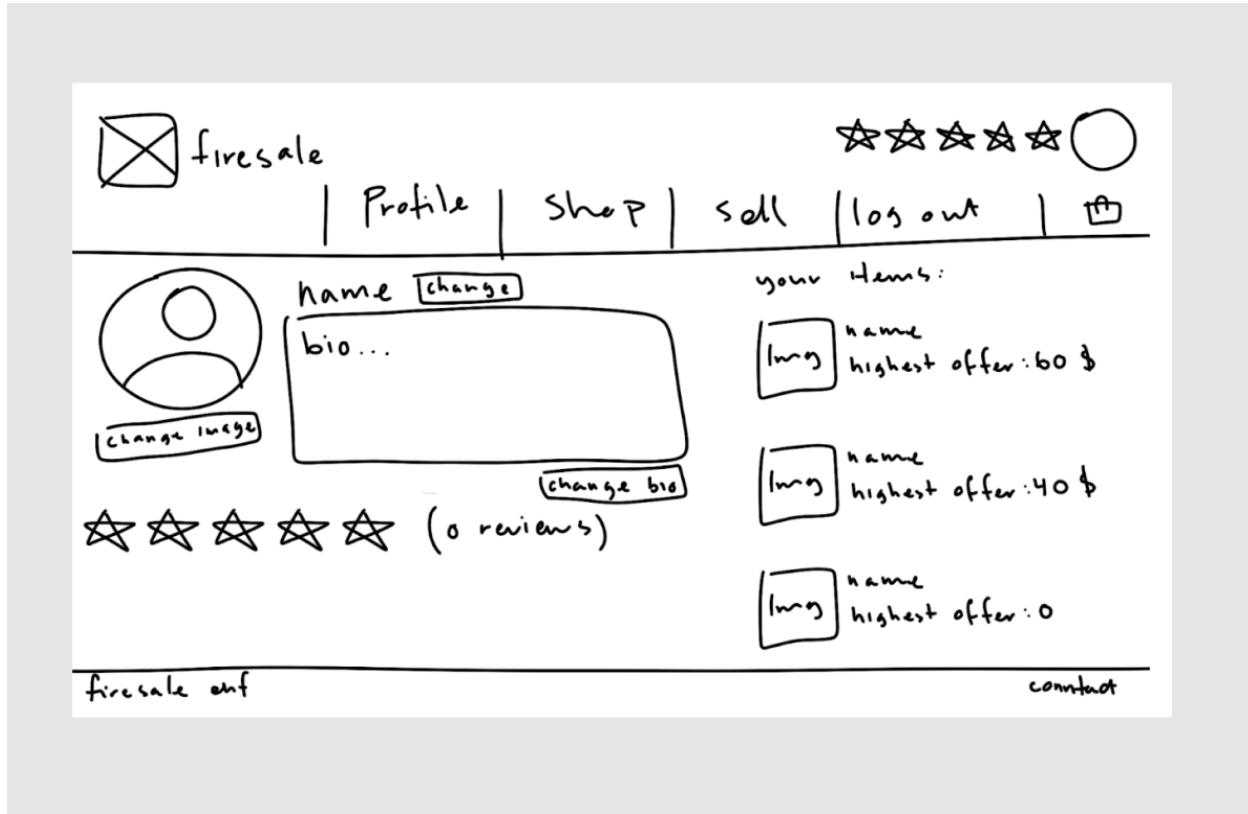
- Mynd 1: Notandi velur register valmöguleikann
- Mynd 2: Notandi slær inn upplýsingarnar

Happy path fyrir verkefni 2 (Sett inn tilboð)



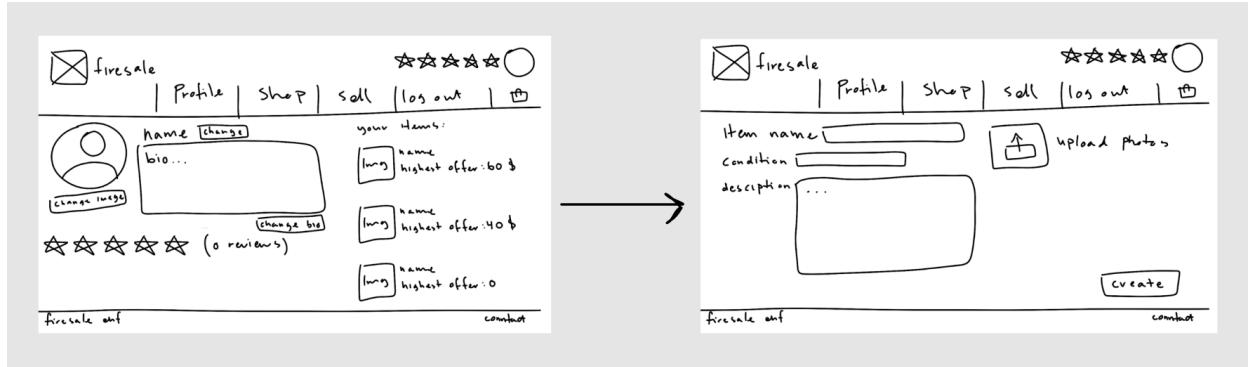
- Mynd 1: Notandi velur shop valmöguleikann
- Mynd 2: Notandi leitar í search og fær smellir á hlutinn sem hann vill setja tilboð í
- Mynd 3: Notandi velur place offer valmöguleikann
- Mynd 4: Notandi setur inn upphæðina og allar hinar upplýsingarnar og velur place offer

Happy path fyrir verkefni 3 (Breyta prófil)



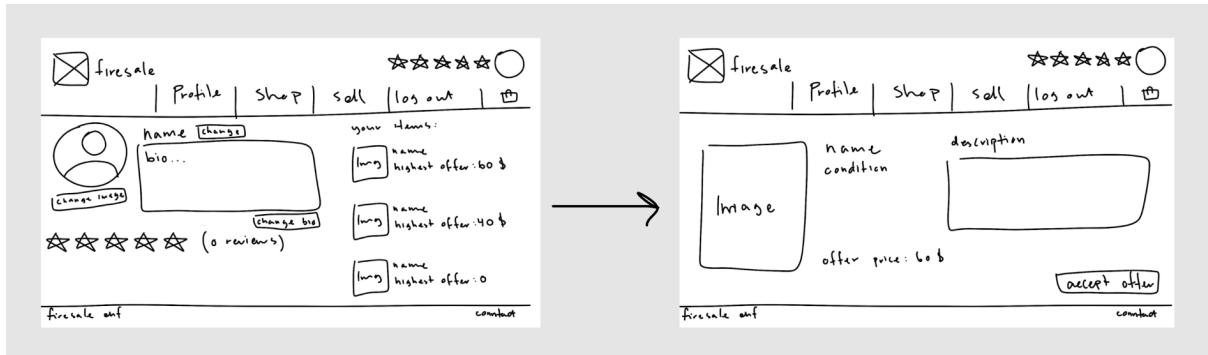
- Mynd 1: Notandi velur change valmöguleikann hjá nafninu

Happy path fyrir verkefni 4 (Auglýsa vöru til sölu)



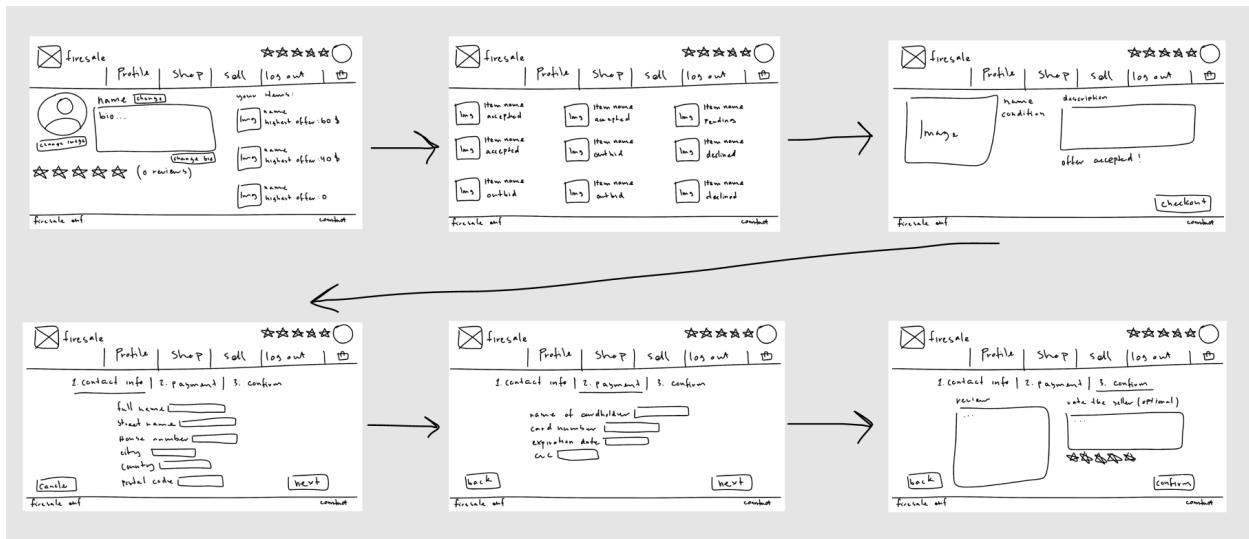
- Mynd 1: Notandi velur sell valmöguleikann
- Mynd 2: Notandi fyllir út í allar upplýsingarnar og smellir á create

Happy path fyrir verkefni 5 (Samþykkja tilboð)



- Mynd 1: Notandi velur vöru sem er komið með tilboð
- Mynd 2: Notandi smellir á accept offer valmöguleikann

Happy path fyrir verkefni 6 (Ganga frá samþykktu tilboði)



- Mynd 1: Notandi velur poka(shopping cart) valmöguleikann
- Mynd 2: Notandi velur vöru með accepted offer
- Mynd 3; Notandi velur checkout valmöguleikann
- Mynd 4: Notandi fyllir inn í allar persónu upplýsingarnar
- Mynd 5: Notandi fyllir inn í allar korta upplýsingarnar
- Mynd 6: Notandi smellir á confirm til að ganga frá kaupum

Prufuviðtalið

Prufuviðtalið gekk mjög vel. Við töldum okkur ekki þurfa að spyrja “á skalanum 1-10...” fyrir hvert og eitt verkefni en ákváðum frekar að hafa eina spurningu í lokin “á skalanum 1-10 hversu ánægð/ur ertu með vefsíðuna í heild”. Verkefnin í viðtalinu eru aðeins sex en ekki jafnmörg og notendatilvakin. Í einu verkefni er notandinn að fara yfir nokkur notkunartilvik og því töldum við ekki þurfa að gera eitt verkefni fyrir hvert notkunartilvik.

Niðurstöður viðtala

Hér fyrir neðan koma listar af notenda vandamálum sem komu frá notendum í framkvæmd fumgerðaviðtala. Við skiptum alvarleika stigunum upp í þrennt 1 er alvarlegast, 2 er næst alvarlegast og 3 er minnst alvarlegast.

Viðmælandi 1 stóð sig með prýði í viðtalinu og teljum við að hann falla undir notendahópinn seljandi og kaupandi. Viðmælandinn hugsaði upphátt og kom með gagnrýni á hönnunni sem honum finnst óljóst. Það komu nokkur hik en viðmælandinn var ekki lengi að segja hvað hann var að hugsa. Spyrillinn var einnig duglegur að spyrja hvað viðmælandi var að gera án þess að leiða hann áfram í verkefninu.

Alvarleiki	Nr.	Lýsing notendavandamáls
1	1	Að ekki geta fundið accepted offers, fattaði ekki að ýta á körfuna
2	2	Ruglaðist að gefa seller einkun, fattaði ekki að ýta á stjörnunar

Viðmælandi 2 kom með virkilega góða punkta hvernig mætti betrumbæta hönnunina. Hann var mjög duglegur í að hugsa upphátt. Einnig gaf hann uppbryggilega gagnrýni á hluti sem voru ekki tengdir verkefnunum og hvað honum fannst vanta á síðuna.

Alvarleiki	Nr.	Lýsing notendavandamáls
1	1	Erfitt að finna staðfest tilboð, fannst eins og það ætti að vera í “sell”
1	2	Fattaði ekki að ýta á körfuna til að finna offers
2	3	Fannst profile vera ruglingslegt

Sameiginlegur notendavandamáls listi:

Alvarleiki	Nr.	Lýsing notendavandamáls	Fjöldi notenda
Alvarleg vandamál	1	Fattaði ekki að ýta á körfuna	2
Miðlungs vandamál	2	Fannst profile vera ruglingslegt	1
Minniháttar vandamál	3	Fannst rate sellers vera ruglingslegt	1

Endurhönnun skipulögð

Út frá notendavandamáls listanum sem við gerðum frá frumgerða viðtölunum þá komumst við að nokkrum atriðum sem er hægt að endurhanna í skissunum. Það var ekki nógu skýrt hvernig á að sjá vörur sem notandi er búin að bjóða í, skissurnar sýndu körfu í horninu sem leiddi man þangað en viðmælendur voru ekki að fatta að ýta á hana. Svo við ætlum að hafa dálk sem heitir “offers” í staðinn til að sýna alla hluti sem notandi hefur gert tilboð í, við höldum að það er miklu skýrara.

Annað vandamál sem kom upp var að profile síðan var of ruglandi og of mikið af upplýsingum á henni, einn viðmælandi kom með góða tillögu að hafa hluti sem notandi er að selja í sells og hafa takka í horninu sem leyfir notanda að skrá nýja vöru. Við vorum sammála að það var góð lausn og ætlum að taka tillits til þess í næstu hönnunar skrefum.

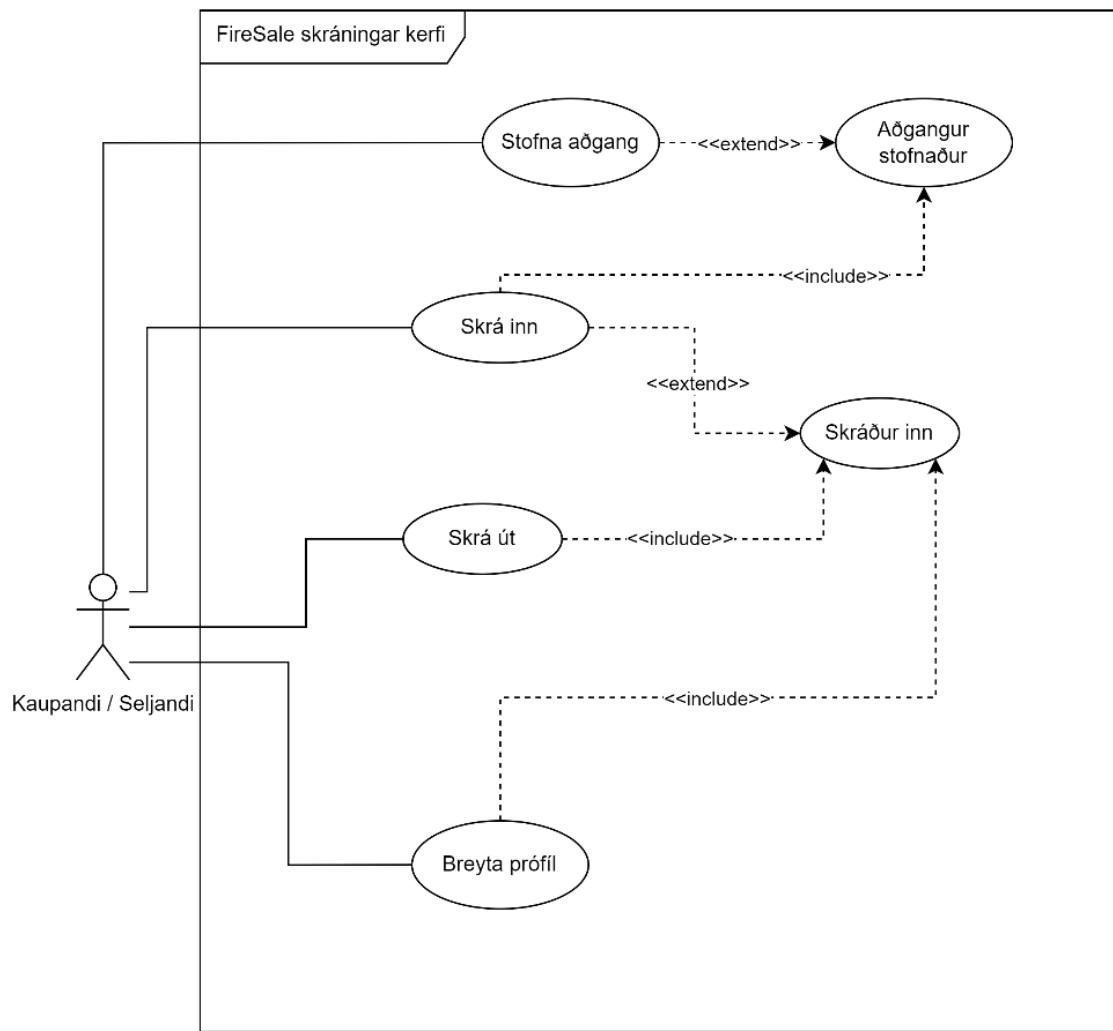
Viðmælandur nefndu einnig að bjóða fram tilboð í vöru er of mörg skref sem gerir það langdregið sem ruglar notanda. Til að laga það er hægt að hafa “place offer” taka hjá vöru síðunni sjálfri, þannig að það er ekki farið á sér síðu til að bjóða í vöru.

Í prufuviðtali með hópnum kom í ljós að gefa seljanda umsögn kemur of snemma, það er ekki mikið vit í því að gefa umsögn áður en notandi er búin að fá vöruna. Svo í stað þess að gefa umsögn á meðan þú ert að borga fyrir vöruna ætlum við að hafa gamlar pantanir í “offers” glugganum sem þú getur valið að gefa umsögn. Minnihlutar hlutur sem fattaðist í viðtölunum að þegar notandi er að samþykkja tilboð þá er enginn möguleiki að eyða vörunni, þannig við ætlum að bæta við “delete” takka sem leyfir notanda að hætta við að selja hlut og eyða honum úr kerfinu.

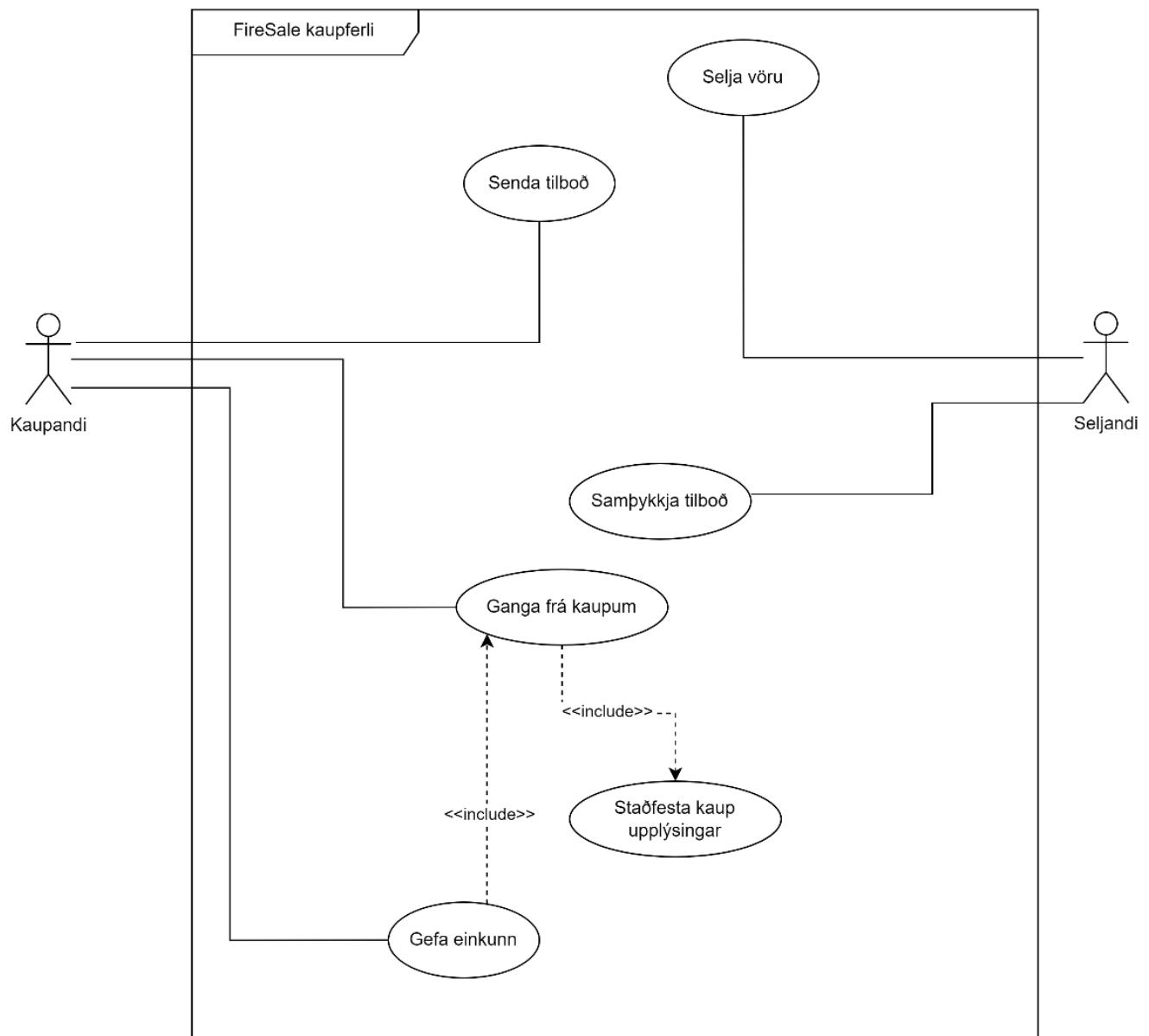
Þetta eru allar breytingar sem við tókum eftir meðan að taka frumgerða viðtölin, þetta hjálpaði okkur mjög mikið að einfalda vefsíðuna okkar og gera hana minna ruglandi fyrir notendum.

Use case diagram

Hér fyrir neðan má sjá use case diagram fyrir skráningar kerfi.



Hér fyrir neðan má sjá use case diagram fyrir kaupferlið.



Hönnunarhugmyndir

Hér ætlar teymið að draga innblástur frá öðrum vefsíðum og forritum til að fá góða hugmynd af hönnun, við ætlum að sýna myndir og nefna hvað okkur finnst góð hönnun og hvað er hægt að nýta okkur í okkar hönnunar þróun.

Bland.is

The screenshot shows a web browser window with the URL bland.is/pers/persAugl2.aspx. The page is titled "BLAND" and has a navigation bar with links for "Allar auglýsingar", "Selja á Bland", and "Hjálp". On the left, there's a sidebar with categories like "Farartæki", "Farart. aukahl.", "Heimilið", etc. The main content area has a search bar with the placeholder "Leita í sölutorgi". Below it, there are tabs for "Auglýsingar", "Send tilboð", "Mín kaup", and "Mínar sölur". A button labeled "Skrá auglýsingu" is visible. A message box says "Það eru engar auglýsingar til að birta." (There are no listings to show). A "Skrá auglýsingu" button is also present in this message box.

Bland.is er mjög svipuð hugmynd og Firesale. Það er hægt að setja auglýsingu af vöru/ þjónustu sem hægt er að selja og kaupendur bjóða í vöruna/þjónustuna.

Góð hönnun:

- Mjög skýrt skipulagt, auðvelt að sía eftir vörunni/þjónustunni sem maður vill leita af.
- Augljóst hvernig maður á að skrá auglýsingu.

Hvað við getum nýtt okkur:

- Við getum nýtt okkur hvernig þau skipta niður í “auglýsingar”, “send tilboð”, “mín kaup” og “mínar sölur” til þess að eiga auðvelt með að halda utan um vörurnar sem er verið að gera tilboð í og eða selja. Einnig auðveldar þetta seljandanum að samþykkja hæsta tilboðið og veitir þæginlegu aðgengi fyrir kaupandann að samþykktum tilboðum sem leyfir notandanum að greiða vöruna.

Ebay

The screenshot shows an eBay listing for a "TABLE SET - BAROQUE STYLE ROYAL OVAL TABLE + 8 CHAIRS GOLD / WHITE #MB105". The item is listed at a price of £9,990.00. There are buttons for "Buy it now" and "Add to basket". Below the price, there is a "Best Offer:" section with a "Make offer" button. The listing includes a 30-day returns policy and postage information. To the right, a modal window titled "Make an offer" is displayed, showing a current bid of £0 and a "Message (optional)" input field with a character limit of 0/250. The modal also shows seller information and a feedback rating of 98.4% positive.

Ebay er klassísk sölusíða sem þar sem er hægt að kaupa og selja vörur. Ebay gefur seljendur valmöguleikan á að selja vörur sínar á fast verð sem þau ákveða fyrirfram eða setja vöru á uppboð, þar sem kaupendur geta þá boðið upphæð í vöruna.

Góð hönnun:

- Einfalt, skýrt og upplýsandi hönnun.
- Auðvelt að fletta í gegnum myndir af vöru.
- Takkar eru augljósir og gefa skýr fyrirmæli um hvað þau gera.

Hvað við getum nýtt okkur:

- Uppbygging á vöru upplýsingar síðu og “Make an offer” form.
- Mjög skýrt hvar maður gefur tilboð.

Amazon

The screenshot shows the 'Your Orders' section of the Amazon website. At the top, there's a navigation bar with the Amazon logo, a search bar, and links for 'Departments', 'Browsing History', 'Mikko's Amazon.com', 'Today's Deals', and 'Gift Cards'. Below that is a sub-navigation bar with tabs for 'Orders' (which is underlined), 'Open Orders', 'Digital Orders', and 'Cancelled Orders'. A search bar and a 'Search Orders' button are also present. The main content area displays four recent orders:

ORDER PLACED	ORDER #	Actions
April 30, 1999	002-3316565-7682042	Order Details Invoice
Windows NT File System Internals : A Developer's Guide Rajeev Nagar Sold by: Amazon.com Services, Inc \$39.96		Buy it again
The Codebreakers; The Comprehensive History of Secret Communication from Ancient Times to the Internet David Kahn Sold by: Amazon.com Services, Inc \$45.50		Buy it again
The Art of Systems Architecting (Systems Engineering Series) Eberhardt Rechtin, Mark W. Maier Sold by: Amazon.com Services, Inc \$59.95		Buy it again
Applied Cryptography : Protocols, Algorithms, and Source Code in C Bruce Schneier Sold by: Amazon.com Services, Inc \$75.00		Buy it again

Amazon er mjög vinsæl sölusíða á heimsvísu. Það hefur mjög fjölbreytt og víðtækt vöruúrval.

Góð hönnun:

- Auðvelt að sjá pöntuna notenda.
- Eru með flokka fyrir pöntunarsögu, sem er einfalt að fletta á milli.
- Augljóst hvernig á finna pöntun og panta vöru.

Hvað við getum nýtt okkur:

- Uppbyggingu upplýsinga um pantanir.
- Flokkar fyrir pantanir.

Lokaorð

Þörfunagreiningarferlið gekk mjög vel. Teymið undirbjó sig vel fyrir viðtölin og bjuggu til kröfulista og notkunartilvik sem hjálpaði mikið við skipulags viðtala. Út frá notkunartilvikum bjuggum við til verkefni fyrir viðmælendur til að leysa í viðtalinu. Viðmælendur litust vel í hugmyndina og hönnunina en komu með nokkuð góð atriði um hvað mætti breyta og bæta. Við fundum einnig síður sem gáfu okkur hugmyndir að hönnun þar á meðal er síðan bland.is sem veitti mikinn innblástur að FireSales hönnunnini.

Í heildina tókst verkefnið mjög vel og við teljum að þetta verður góður hugbúnaður ef góða starfið heldur áfram.