

arjé

EL PRINCIPIO DEL ARTE

---

MEMÒRIA

---



# ÍNDEX

EXPLICACIÓ PROJECTE.....	4-5
EXPLICACIÓ APP.....	5-7
BRIEFING.....	8
MARQUETING .....	9-10
MANUAL COOPORATIU.....	11-48
POSTER PROMOCIONAL .....	49-51
PLANIFICACIÓ DE LES FASES .....	52
CÀLCUL DE COSTOS.....	53
ESBOSSOS .....	54-55
MOCK-UP .....	56-58
PACKAGING.....	59-60
LLISTA TECNOLOGIES EMPRADES .....	61
LLISTA DE FONTS EMPRADES .....	62
LLISTA IMATGES EMPRADES.....	63-64
ANNEX .....	66

## EXPLICACIÓ PROJECTE

### INVESTIGACIÓ DE MERCAT

Tenint en compte que tot ha de girar entorn a la paraula SOSTENIBLE, iniciem una recerca de totes les variants possibles sobre aquest tema.

La primera recerca és saber la definició de sostenible. Sabent això seguim buscant tipus de comunitats sostenibles, projectes, empreses, etc. A més, ens vam fer una pregunta: Què fa falta en la societat? A partir d'aquesta pregunta ens comencem a qüestionar què tipus d'aplicació és la que ens agradarà que hi hagués i seguim pensant en els possibles temes.

### BRAINSTORMING

Una vegada feta una recerca prèvia es va fer un brainstorming: Societat sostenible, comunitat, unitària, acollida, serveis socials, cultura, compartir, bé social, solidaritat, llibertat d'expressió, projectes, originalitat, objectius, progrés, diversitat, pla comú, interessos comuns, pràctic, estudis, creació, propostes, recerca, amics, novetats, perspectiva.

### OPCIONS MÉS VIABLES

Entre les tres opcions més viables proposades pels grups, trobem la de crear una guia de locals i punts d'interès ecològics dins del territori Espanyol, així com activitats relacionades amb la naturalesa. La idea fonamental d'aquesta aplicació és posar a l'abast tot tipus de comerços i llocs que es moguin mitjançant la mateixa filosofia ecològica que volem promoure.

**Guia-art:** App que busca i troba accions o esdeveniments artístics prop teu. La seva principal aportació a la societat serà la senzillesa de trobar esdeveniments prop teu i tenir el poder de cercar-los. Com a característiques: Cerca, participació i creació entre usuaris i esdeveniments altruistes externs; col·laboració sense ànim de lucre; dirigida a tots els públics; notorietat artística; diferents opcions: Música, disseny, dibuix, pintura...

**Banc-projectes:** App que ofereix el servei als usuaris de crear o unir-se a activitats o projectes per fomentar la cooperació social i el desenvolupament d'una societat activa.

### IDEA FINAL

#### a. Descripció

La nostra aplicació es defineix com un BANC DE PROJECTES, amb una o diverses categories, que permetrà als usuaris crear o participar en projectes reals sense ànim de lucre, on no es permet la participació de multinacionals. Es limita al territori Espanyol (app en idioma castellà). Per accedir a l'aplicació, cal confirmar ser major d'edat. A part del ja esmentat, cada parella escollirà les temàtiques per als projectes que voldrà incloure en la seva aplicació.

A continuació, mostrem un exemple suposant que la temàtica del projecte és fotografia.

#### Exemple:

#### Organitzador

Es crea un projecte de temàtica FOTOGRAFIA. Com a fotògraf fas el projecte amb uns paràmetres i característiques (descripció del projecte, perfil dels par-

ticipants, data de realització...), i els usuaris interessats podran sol·licitar unir-se a ell.

### **Participant**

Usuari interessat en participar en projectes de fotografia, realitza una recerca entre els diferents projectes, fins a trobar el que més li interessa i al que vegi que compleix els requisits requerits, llavors sol·licitarà unir-se.

### **b. Justificació**

Considerem que dins de les opcions plantejades, l'elaboració d'una aplicació que ofereixi l'espai virtual i organització per dur a terme els projectes de la gent seria una eina molt útil en una societat cada vegada més activa.

### **Determinació del packaging**

Per determinar les dimensions del nostre pack es va fer un petit debat sobre els tipus de caixes i mesures. Fet això, passem a determinar que el llibret tindrà unes mesures de 10 x 10cm i el pack de 12 x 12cm.

Deixant els materials i l'interior de la caixa a definir entre les parelles de cada equip.

## **EXPLICACIÓ DE L'APP**

### **RECERCA DE MERCAT ESPECÍFIC**

Les aplicacions que hem trobat són aplicacions de consum col·laboratiu. Consum col·laboratiu es defineix com una interacció entre dos o més subjectes, a través de mitjans digitalitzats o no, que satisfà una necessitat real o potencial a una o més persones. Les plataformes digitals estableixen un marc on els usuaris poden interactuar entre ells i/o amb la mateixa plataforma. Els usuaris seleccionen el rol que desitgen en cada moment, o diversos rols simultàniament (per exemple: venedor i comprador) és un sistema obert i dinàmic.

Sabent la seva definició hem trobat les següents aplicacions que són similars a la que nosaltres volem desenvolupar.

**Trato justo:** Una aplicació gratuïta per iPhone i Android, que ens fa la vida més senzilla. Gràcies a ella podem trobar a persones al nostre voltant que ens puguin ajudar en problemes quotidians, com per exemple, muntar un moble de IKEA, o que ens ajudin a una mudança. D'altra banda, podem guanyar uns calers extres oferint-nos a les persones que demanin l'ajuda. En definitiva, una aplicació que promou el consum col·laboratiu, que tracta de posar en contacte l'oferta i la demanda de manera directa a través d'una plataforma d'intercanvi que tenen una mentalitat participativa i estalviadora.

**Obsso:** Una aplicació gratuïta en iPhone i Android, que ens fa la vida més senzilla. Aquesta aplicació el que ens permet és donar a les nostres pertinences el valor que nosaltres creuem convenient i intercanviar-les per una altra cosa que desitgem i posseeixi algun dels nostres contactes.

En les dues aplicacions podem trobar dos rols diferenciats. A "Trato justo" (helpyapp) podem veure com l'usuari pot ser tant qui sol·licita l'ajuda com qui la

presta. En “Obsso” en canvi, els productes ens fan possible fer un intercanvi. El producte o productes són els que ens donen la possibilitat de poder participar en l’intercanvi.

A “Trato justo” un usuari posa el seu anunci i els diners que està disposat a oferir a la persona que li ajudi. Una vegada pujat l’anunci, els “helpers” rebran una notificació on poden veure l’anunci i contactar amb les persones en qüestió. Els “helpers” contacten amb l’usuari i parlen amb ell, i l’usuari decideix amb quin “helper” es queda. Després de quedar i de realitzar la tasca, l’usuari ha de posar una valoració al “helper” perquè els altres usuaris puguin veure la qualitat del treball que ha realitzat, i donar més confiança als altres usuaris. Aquests anuncis es classifiquen per temes. Per exemple, si necessites que t’ajudin a una mudança, hauràs de posar el teu anuncio en mudances, així els “helpers” que tinguin activades les notificacions els arribi i així podran obrir un xat amb l’usuari.

En aquesta aplicació hi ha un intercanvi de diners pel treball realitzat. A més, aquesta aplicació està disponible a tota Espanya i França.

“Obsso” en canvi, funciona d’una altra manera. S’intercanvia productes per uns altres productes. En aquesta aplicació tu decideixes el preu del teu producte. Per exemple, si el teu producte el vols canviar per una bicicleta d’últim model pots decidir si l’intercanvia per un objecte del mateix valor o per diversos objectes que facin el valor del producte, depenent del que t’ofereixi l’usuari. Has de posar una petita descripció del producte i una foto del mateix.

En “Obsso” també has de fer una valoració de l’experiència i del producte/productes rebuts.

Disponible a Espanya i la pots descarregar tant per a Andorri com per a iPhone.

En les dues aplicacions et pots registrar amb el teu propi usuari de Facebook, Gmail o crear-te un perfil.

## DESCRIPCIÓ ESPECIFICA DE L’APP

Es tracta d’una App destinada a la creació de projectes sense ànim de lucre, de la branca artística, que estarà disponible per Andorid i iOS.

Al iniciar l’App apareixerà automàticament una pantalla amb el logotip d’aquesta, que es mantindrà durant un parell de segons (el temps que trigu en carregar).

Seguidament ens mostrarà la pantalla inicial on tindrem dues opcions: ENTRAR o REGISTRAR-SE. Per registrar-se tindrem l’opció de fer-ho amb Gmail o amb Facebook o creant un compte directament. Per entrar bastarà amb introduir l’Email i la contrasenya o, en el cas de Facebook, s’iniciarà l’aplicació de Facebook mòbil o en el navegador per iniciar la sessió.

Una vegada iniciada la sessió ens apareixerà la pantalla del mur en la qual podrem veure tots els projectes que hi ha. Per facilitar la cerca de projectes s’afegirà un filtre al qual podràs escollir les categories que més t’interessin.

L’App disposarà d’un boto per crear un nou projecte que estarà present en tot moment.

A part de les funcions i característiques ja esmentades, també disposarà d’al-

tres més específiques com la creació d'un xat per estar en contacte amb el creador del projecte, la possibilitat de valorar, cancel·lar i editar els projectes i afegir a la secció de favorits a altres usuaris per estar al corrent dels diferents projectes que creïn.

En tots els projectes es mostrarà el nom de l'usuari creador i s'enviaran notificacions en cas que no es realitzi o quan estigui a punt d'acabar. Utilitzarem la gamificació al realitzar certes funcions dins de l'App per augmentar la participació dels usuaris.

Requisits principals:

- Els usuaris hauran de confirmar ser majors d'edat.
- No es permetrà la participació d'empreses ni multinacionals, per evitar que s'aprofitin de la situació.
- Serà una condició principal que els projectes tinguin relació amb la branca artística.
- Es limitarà al territori Espanyol.

El públic objectiu s'estableix entre dones i homes d'entre 25 i 35 anys, amb un nivell econòmic mitjà, emprenedors i actius socialment, que pertanyin o es moguin pel camp artístic dins de les temàtiques estableties (artesanía, arts gràfiques, disseny tèxtil, arts escèniques, belles arts i arts visuals) i que tinguin principal interès per crear o participar en projectes socialment sostenibles.

Com a mètode de finançament hem trobat diverses pàgines de crowdfunding (kickstarter, ulule, verkami, kukmiku), diverses beques per a emprenedors i subvencions.

# BRIEFING

## **Empresa**

Arjé es tracta d'una startup, una empresa emergent, jove i emprenedora fundada al 2017 per l'AGS2. Té com a objectiu fomentar la participació entre artistes amb interessos en comú creant un espai virtual on poden contactar i crear projectes tot junts, agafant l'experiència els uns dels altres.

## **Competència**

Com a competència directa tenim diverses aplicacions mòbils com "Trato justo", amb la qual podem contactar amb diverses persones al nostre voltant que ens puguin ajudar amb problemes quotidians.

Per altra banda, la competència indirecta són pàgines web de crowdfunding on la gent pot trobar finançació per als seus projectes.

## **Consumidor**

El consumidor es caracteritza per tractar-se d'artistes de diverses rames com són l'artesania, belles arts, arts escèniques, arts gràfiques, arts visuals i el disseny tèxtil.

## **Producte**

El producte és una aplicació mòbil disponible per iphone, android i per web. En aquesta App els usuaris podran crear projectes o unir-se a altres. Disposarà d'un chat per poder contactar amb els creadors del projecte i concretar els aspectes.

## **Canal de distribució**

Com a canal de distribució s'utilitzarà la televisió amb un spot de curta durada i les xarxes socials tals com Facebook, Instagram, Twitter i YouTube.

## **Públic objectiu**

Es tracta d'homes i dones en edat compresa entre 25 i 35 anys, amb un nivell econòmic mitjà, emprenedors, actius socialment, que pertanyin a la rama artística i que siguin residents al territori espanyol. Han de ser persones interessades en crear projectes en conjunt amb altres artistes interessats sense ànim de lucre.

## **Packaging**

El packaging serà en format 12x12cm que contindrà un llibret explicatiu de l'App en format 10x10cm, enganxines promocionals, un codi QR i una targeta sd amb l'aplicació i el llibret en format pdf.

## **Objetivos de marketing**

L'objectiu principal de la campanya de marketing és arribar a la ment del consumidor amb una App única i específica de la rama artística, ja que no existeix cap igual.

## PLA DE MÀRKETING

Amb el nostre pla de màrketing oferim al consumidor un producte que satisfarà les seves necessitats. En aquest cas busquem una aplicació que no estigui al mercat, així que hem estat pensant que és el que li faria falta al nostre consumidor per poder donar-li-ho.

Mitjançant les 4p's, Producte (cartera, diferenciació), Preu (costos, marges), Place/Lloc (canals, planificació) i Promoció (RRPP, publicitat, mercat directe).

Començarem identificant les necessitats del nostre consumidor i després farem per satisfer-les. A més, un dels nostres objectius serà fidelitzar al nostre client. Una vegada fet l'anàlisi del mercat i sabent que fa la competència definirem com volem fer-ho nosaltres.

La nostra **imatge corporativa** diu molt de nosaltres, diu quin tipus d'empresa volem ser i a més és la primera impressió que s'endura el consumidor de nosaltres. La nostra imatge corporativa és única, atractiva, així genera interès entre els consumidors. D'una banda el nostre logotip genera interès per com està format, a més del significat que dóna. D'Aquest mateix significat sorgeix el nostre eslògan, cosa que reforça l'idea d'empresa que volem reflectir. El nostre logotip està format per dues paraules, una de elles s'intueix però no està present al logotip. Aquestes dues paraules són "ARJÉ" i "ARTE". És un logotip descriptiu ja que les pròpies paraules que formen el logotip són les de l'eslògan. El significat d'"ARJÉ" (el principi de les coses) i la pròpia paraula "ARTE" fan l'eslògan "EL PRINCIPIO DEL ARTE". El nostre eslògan, a part de ser curt, és molt fàcil de recordar i això ens farà guanyar posicions en el pensament del client i un plus afegit que el propi eslògan et recordi el naming de la marca.

Sabent que la nostra aplicació ha d'estar a la ment del consumidor els donarem la senzillesa i comoditat que busquen. Una aplicació que sigui fàcil d'utilitzar i que no hagin de navegar molt per l'aplicació perquè no els sigui fàcil perdre's i els sigui molt intuïtiva. A més tindrà gràfics senzills i fàcils de reconeixer en cada moment amb colors vius i lletra llegible. Tindrà poques funcions, les justes i necessàries i estarà per a tots dos dispositius com és Android y iPhone.

El **nostre producte** és una aplicació sostenible i de caràcter artístic. La nostra aplicació és capaç de posar en contacte aquelles persones que necessiten dur a terme un projecte i ho volen compartir amb altres persones que els mouen els mateixos interessos. La nostra competència són les aplicacions que puguin donar els mateixos serveis que la nostra. El que farem perquè el consumidor triï la nostra aplicació abans que la seva serà donar-li a la nostra aplicació aspectes que pensem que faran d'aquesta aplicació una millor opció com que sigui una aplicació totalment gratuïta per als usuaris.

Altres valors afegits a la nostra aplicació és la filosofia que mou a l'empresa, una filosofia de comunitat sostenible, d'ajuda entre els uns i els

altres, el treball per igual i projectes d'interès cultural i social. Una altra de les diferencies de la nostra aplicació, a part dels elements que aquesta pugui tenir, serà el packaging on presentarem l'aplicació perquè el consumidor vulgui tenir l'aplicació per l'envàs. Com ja hem dit abans, serà un pack on es podrà veure el que serà l'aplicació i l'intriga de saber com serà.

El producte el presentarem a un pack que contindrà al seu interior un fulletó explicant com pots fer servir l'aplicació, uns adhesius promocionals, un codi QR per poder veure l'aplicació i una targeta SD. Els oferim una altra manera de descarregar una aplicació que no sigui només amb Google Play o App Store.

**Objectius:** Donar-nos a conèixer, llançar el producte i posteriorment vendre'l. Per donar-nos a conèixer ho farem per televisió amb una espot publicitari a més de les xarxes socials com Facebook, Twitter, Instagram i YouTube, en aquesta última tindrem també el nostre espot publicitari. Llançarem la nostra aplicació en punts de venda on vulguem que sigui la seva comercialització per a la seva posterior venda als mateixos centres. Per tots ells haurem de conèixer molt bé quin tipus d'empresa som, i per a això farem un anàlisis del nostre entorn amb un DAFO. Seguint unes pautes: Què volem aconseguir, com ho volem aconseguir i com ho aconseguirem. Si ens posem objectius a curt termini podrem aconseguir objectius a llarg termini.

La **comunitat finançera** en el nostre cas són aquelles persones que mitjançant el crowdfunding vulguin participar al nostre projecte aportant diners per poder dur-ho a terme. El perfil d'aquestes persones és d'una persona que té algun tipus d'interès ja sigui per l'aplicació o per la necessitat d'ajudar.

A més de les beques per a emprenedors.

El **públic objectiu** s'estableix entre dones i homes d'entre 25 i 35 anys, amb un nivell econòmic mitjà, emprenedors i actius socialment, que pertanyin o es moguin pel camp artístic dins de les temàtiques establertes (artesanía, arts gràfiques, disseny tèxtil, arts escèniques, belles arts i arts visuals) i que tinguin principal interès per crear o participar en projectes socialment sostenibles.



# arjé

EL PRINCIPIO DEL ARTE





01. LA MARCA
02. CONSTRUCCIÓ I FORMACIÓ
03. EL COLOR
04. TIPOGRAFIA
05. USOS NO CORRECTES
06. APLICACIONS





El Manual d'Identitat Corporativa recull els elements Constitutius de la Identitat visual d'Arjé.

Com a elements constitutius establirem les pautes de construcció, l'ús de tipografies y les aplicacions cromàtiques de la marca.

La consolidació de la marca Arjé necessita d'una atenció especial a les recomanacions exposades en aquest manual, com a document que garanteix una unitat de criteris en la nostra comunicació i difusió pública.

Per tant, el manual de la marca, ha de ser una eina “viva” i present en totes les aplicacions de la marca corporativa, i amb convivència amb els seus productes.

Les directrius que conté aquest document no pretenen, de cap manera, restringir la creativitat de l'empresa, sino ser una guia que obri noves possibilitats creatives de comunicar la seva pròpia essència.



# 01. LA MARCÀ



arjé

# EL PRINCIPIO DEL ARTE





## 01. LOGOTIP

L'empresa Arjé és única i té una personalitat única, amb la que tenim l'objectiu de transmetre l'esperit emprenedor i juvenil de la nostra empresa.

La paraula “arjé”, que dóna nom a la nostra empresa, prové de la filosofia grega i significa el començament de les coses.

Alhora la paraula “arjé” forma la paraula “arte”, amb una petita barra rectangular a la part superior de la “J”, amb lo qual volem donar el significat del començament de l'art com indica el nostre eslògan: “El principi del arte”.

La forma principal és la pròpia paraula, amb una tipografia bold amb formes rectangulars i rodones que donen dinamisme i serietat alhora.





02.  
CONSTRUCCIÓ  
I FORMACIÓ



## 2.2. PRESENTACIÓ DEL LOGOTIP

El logotip es pot representar de dues maneres. Només el logotip o el logotip amb el eslògan.

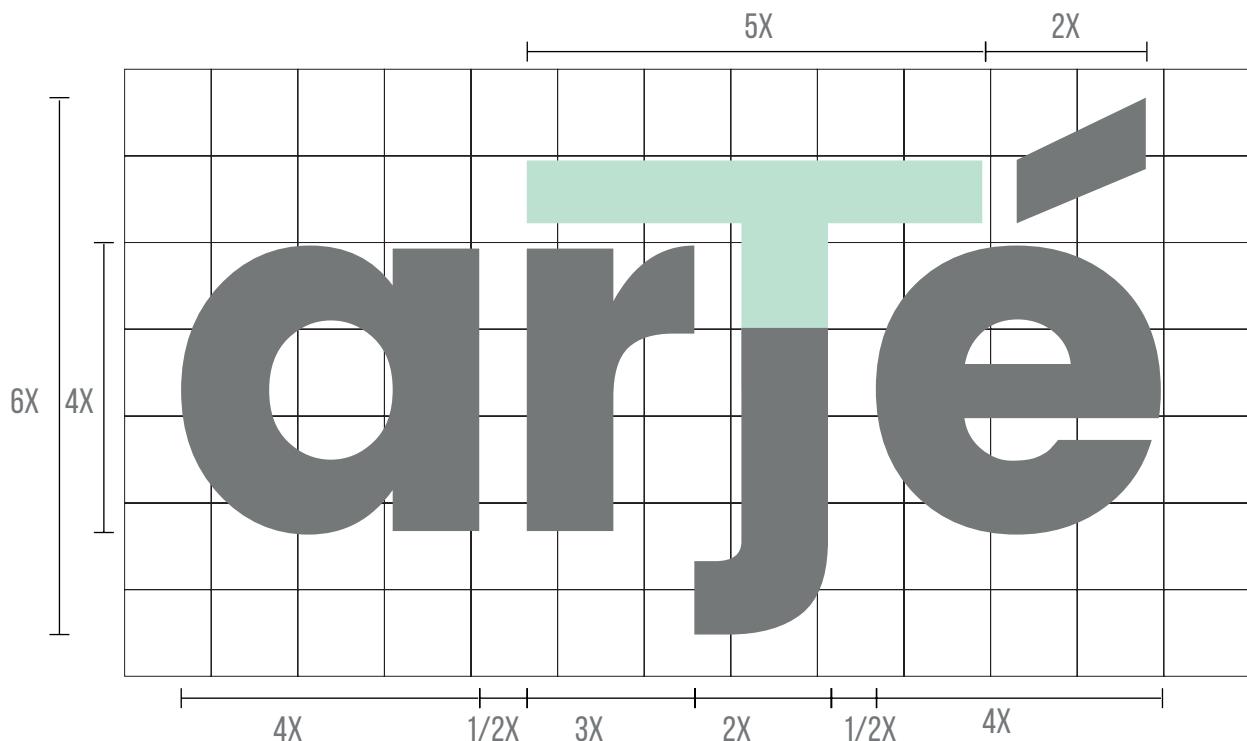
D'aquesta manera serà més fàcil a l'hora de maquetar amb el nostre logotip segons calgui en cada moment.



## 2.3. RETÍCULA

Per assegurar l'òptima aplicació i percepció de la marca hem determinat una mida que s'haura de seguir per tal de que la nostra marca sempre tingui les mateixes mesures.

Ho indicarem amb X.



## 2.4. ÀREA DE PROTECCIÓ

S'ha establert un àrea de protecció al voltant del logotip. Aquesta àrea haurà d'estar externa als elements gràfics que puguin interferir la llegibilitat de la marca.

La construcció de l'àrea de protecció queda denominada amb la mesura "X", sempre que sigui possible, és preferible augmentar al màxim aquest espai de separació del logotip respecte els elements de la pàgina (textos i imatges).



1X



1X

## 2.5. TAMANY MÍNIM REPRODUIBLE

S'ha establert la mida mínima amb la qual el logotip pot ser reproduït en bones condicions.

El seu màxim reproduïble serà 100% 50x27mm i el nostre mínim per a que sigui llegible serà al 30% 20x11mm.



50x27mm  
100%



30x17mm  
60%



20x11mm  
30%





# 03. EL COLOR

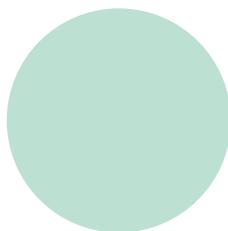


## 03. EL COLOR

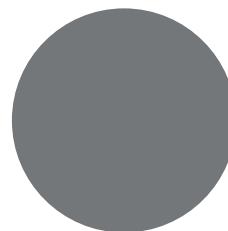
El nostre logotip es composa de dos colors principals #7E7E7E i el #C9E4D6.

Hem escollit aquest color en concret per les connotacions que té. El #C9E4D6, significa “començament” amb el que volem transmetre el principi, el començament de l’art i la creació de nous projectes.

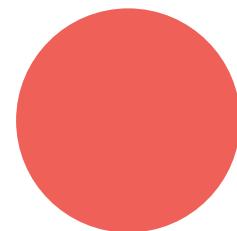
Com a color secundari tenim #EA5851, que és l’antítesi del nostre color principal. Aquest color significa “passió”, seria la passió pel nostre treball.



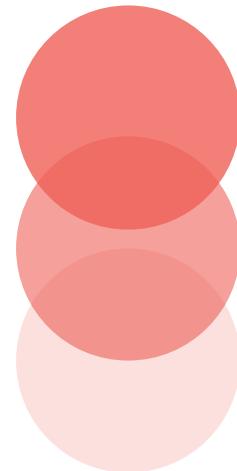
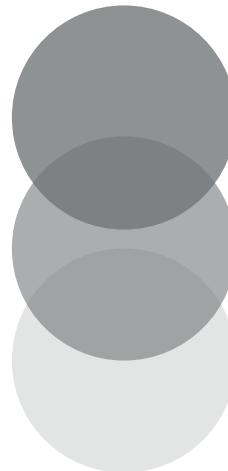
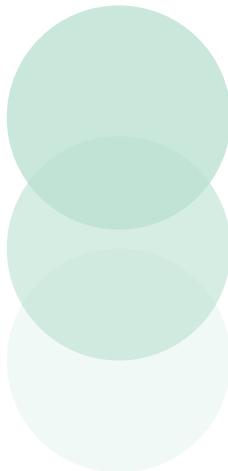
#C9E4D6  
R:201 G:228 B:214  
C:26% M:0% Y:21% K:0%



#7E7E7E  
R:126 G:126 B:126  
C:49% M:39% Y:39% K:21%



#EA5851  
R:234 G:88 B:81  
C:0% M:77% Y:63% K:0%



Tonalitats al:80%,60%,20%

### 3.1. APLICACIONS CROMÀTIDES

Les possibles combinacions de colors són infinites, però nosaltres fem un recull dels diferents fons de color que són més adients per a la col·locació del nostre logotip.

Així mostrem de quina manera s'haurà de col·locar el logotip per a la millor visualització d'aquest.







# 04. TIPOGRAFIA



## 04. TIPOGRAFIA

La família tipogràfica corporativa d'Arjé és la Poppins. És una tipografia OTF amb un ampli ventall de famílies tipogràfiques.

Es va escollir aquesta tipografia per la seva claredat, modernitat i bona llegibilitat.

Com a segona tipografia tenim la Bebas Neue per al nostre eslògan. També és una tipografia OTF i també ens permet utilitzar un ampli ventall de famílies tipogràfiques.

Aquesta tipografia va ser escollida perquè és diferent a la Poppins, ja que no es tan arrodonida com l'altre. A més, està escollida per la seva claredat, modernitat i bona llegibilitat.

aA

Poppins Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789!?!¿¿

aA

Poppins Medium

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789!?!¿¿

aA

Poppins SemiBold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789!?!¿¿

aA

Poppins Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789!?!¿¿

aA

Poppins Light

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789!?!¿¿

BEBAS NEUE REGULAR

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789!?!¿¿

AA

BEBAS NEUE BOOK

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789!?!¿¿

AA

BEBAS NEUE BOLD

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789!?!¿¿

AA

BEBAS NEUE LIGHT

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789!?!¿¿

AA

BEBAS NEUE THIN

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789!?!¿¿

AA



# 05. USOS NÒ CORRECTES



## 04. USOS INCORRECTES

Es recomana anar amb compte per evitar els usos no correctes que afecten a la imatge de la identitat corporativa.



DISTORSIÓ EN HORITZONTAL



DISTORSIÓ EN HORITZONTAL



EL PRINCIPIO DEL ARTE

DISTORSIÓ EN VERTICAL



ROTACIÓ DEL LOGOTIP



CANVIS DE TIPOGRAFIA



EL PRINCIPIO DEL ARTE

OMISIÓ DE CARÀCTERS



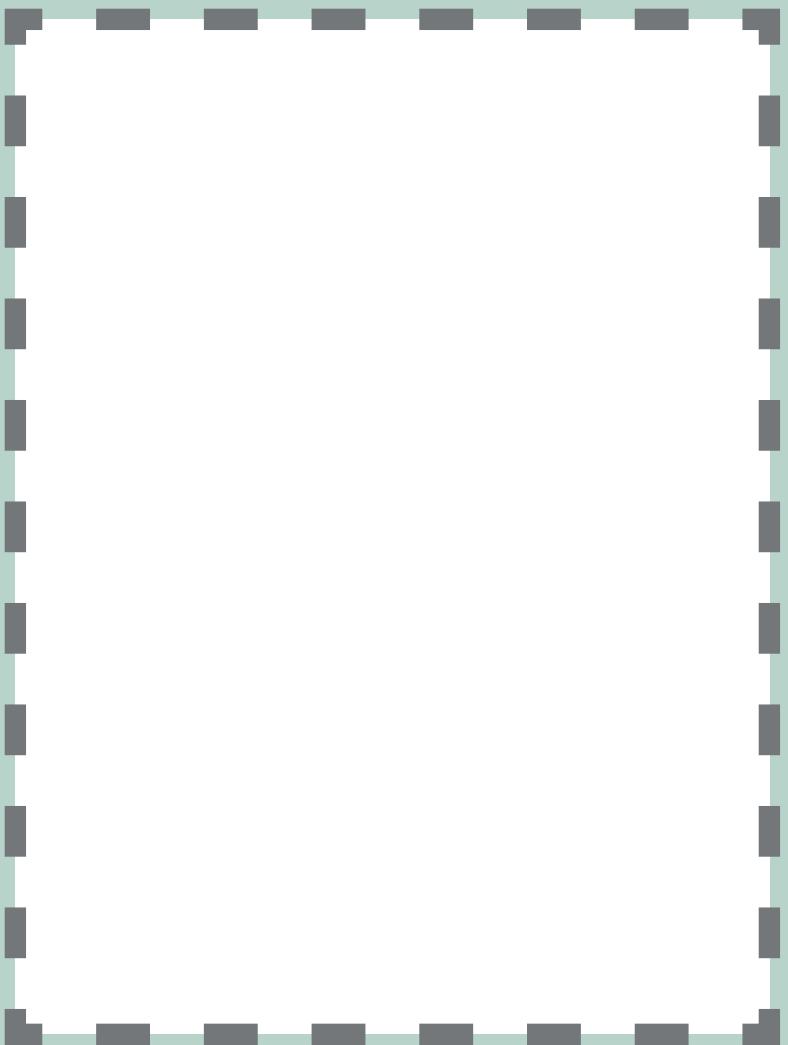
# 06. APLICACIONES





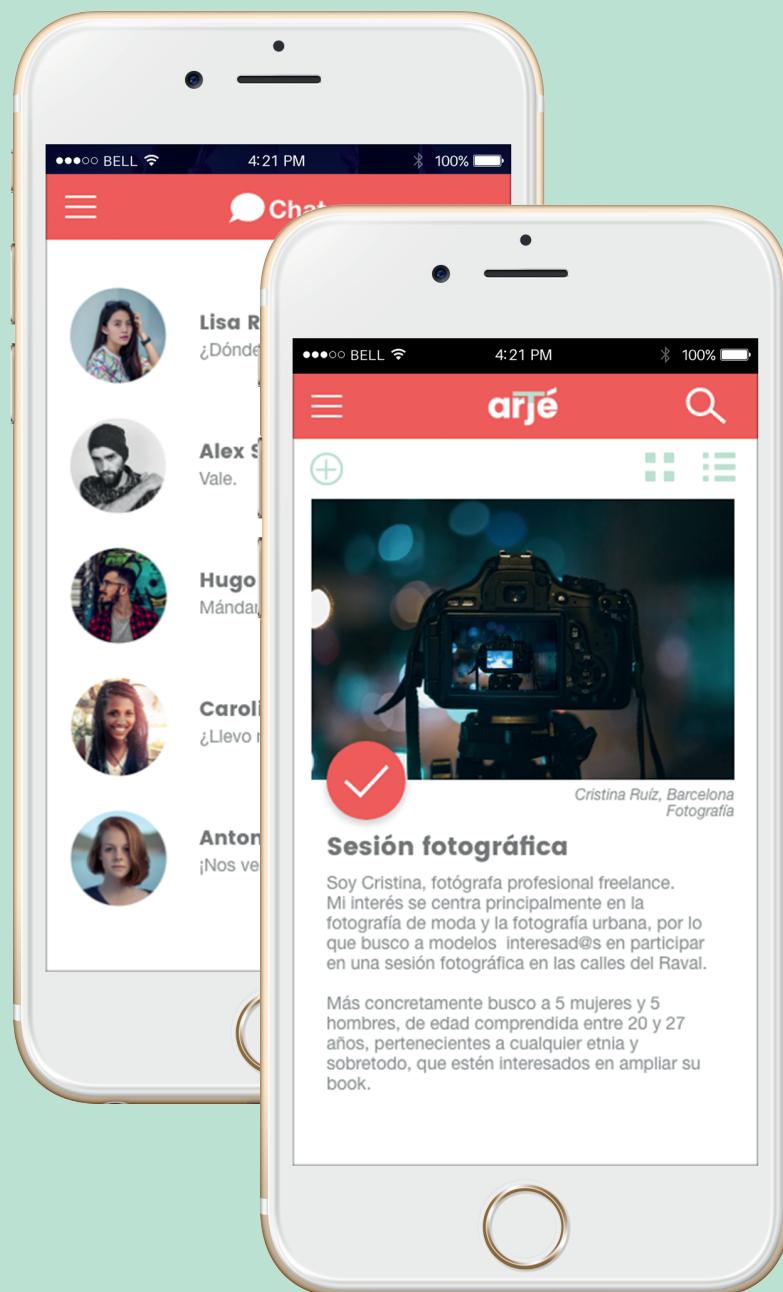


# POSTER PROMOCIONAL POSTER PROM



# arjé

EL PRINCIPIO DEL ARTE

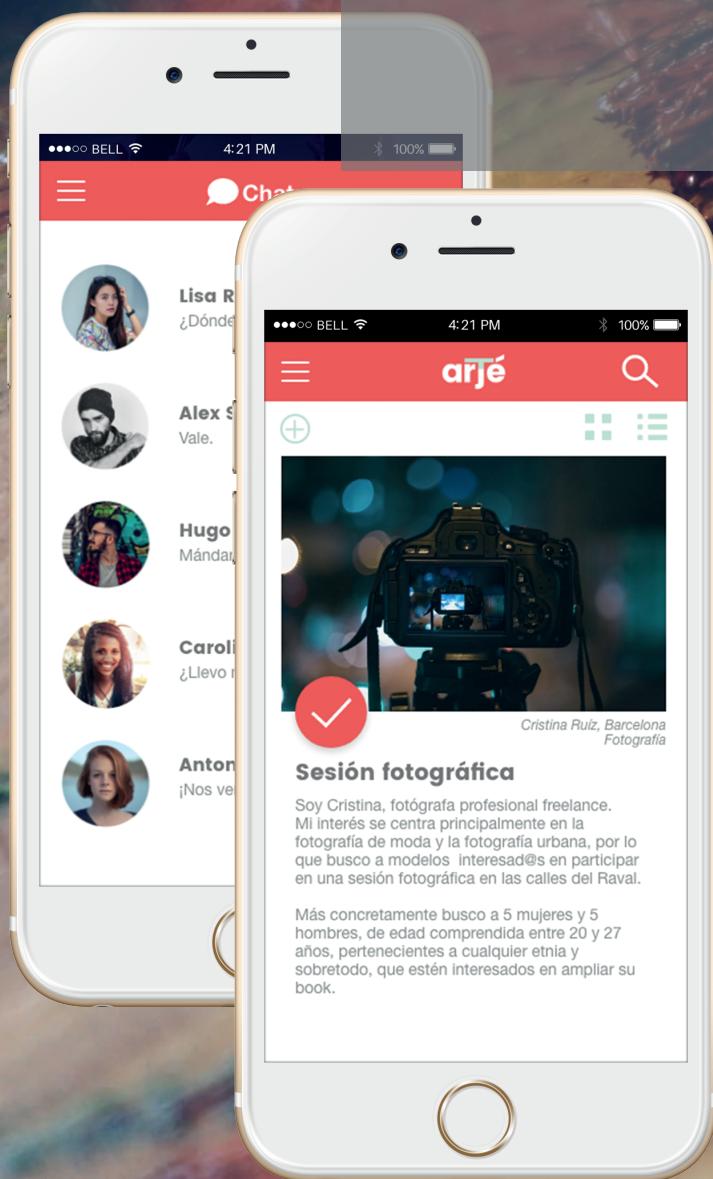


Toda revolución é comezar no inicio.  
As súas ideas e proxectos para unirse á  
nosa comunidade.

# arjé

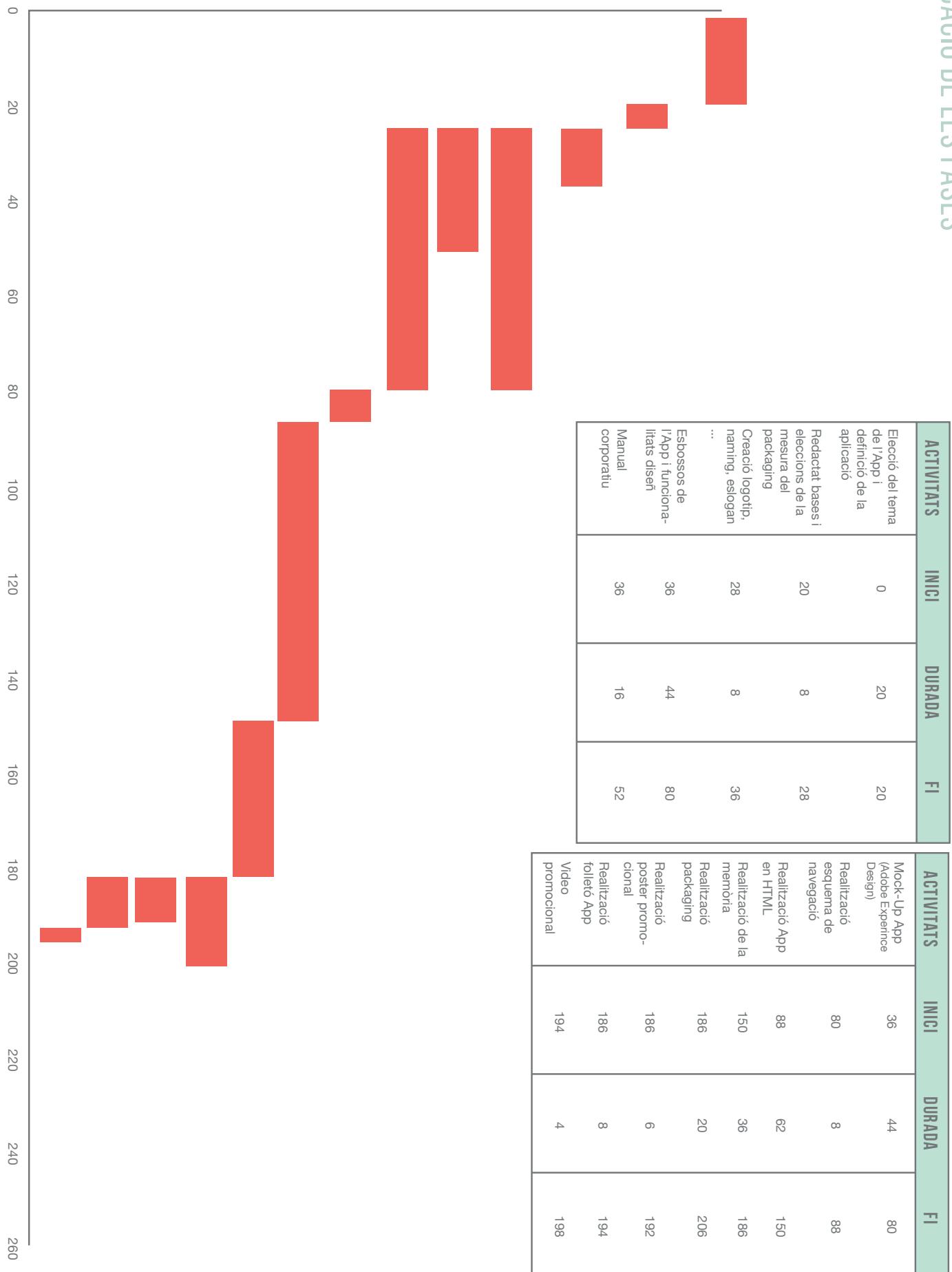
EL PRINCIPIO DEL ARTE

TOT PRINCIPI COMENÇA AMB  
UNA REVOLUCIÓ.  
COMPARTEIX LES TEVES IDEES  
I CREA PROJECTES UNINT-TE A  
LA NOSTRA COMUNITAT.



## PLANIFICACIÓ DE LES FASES

52



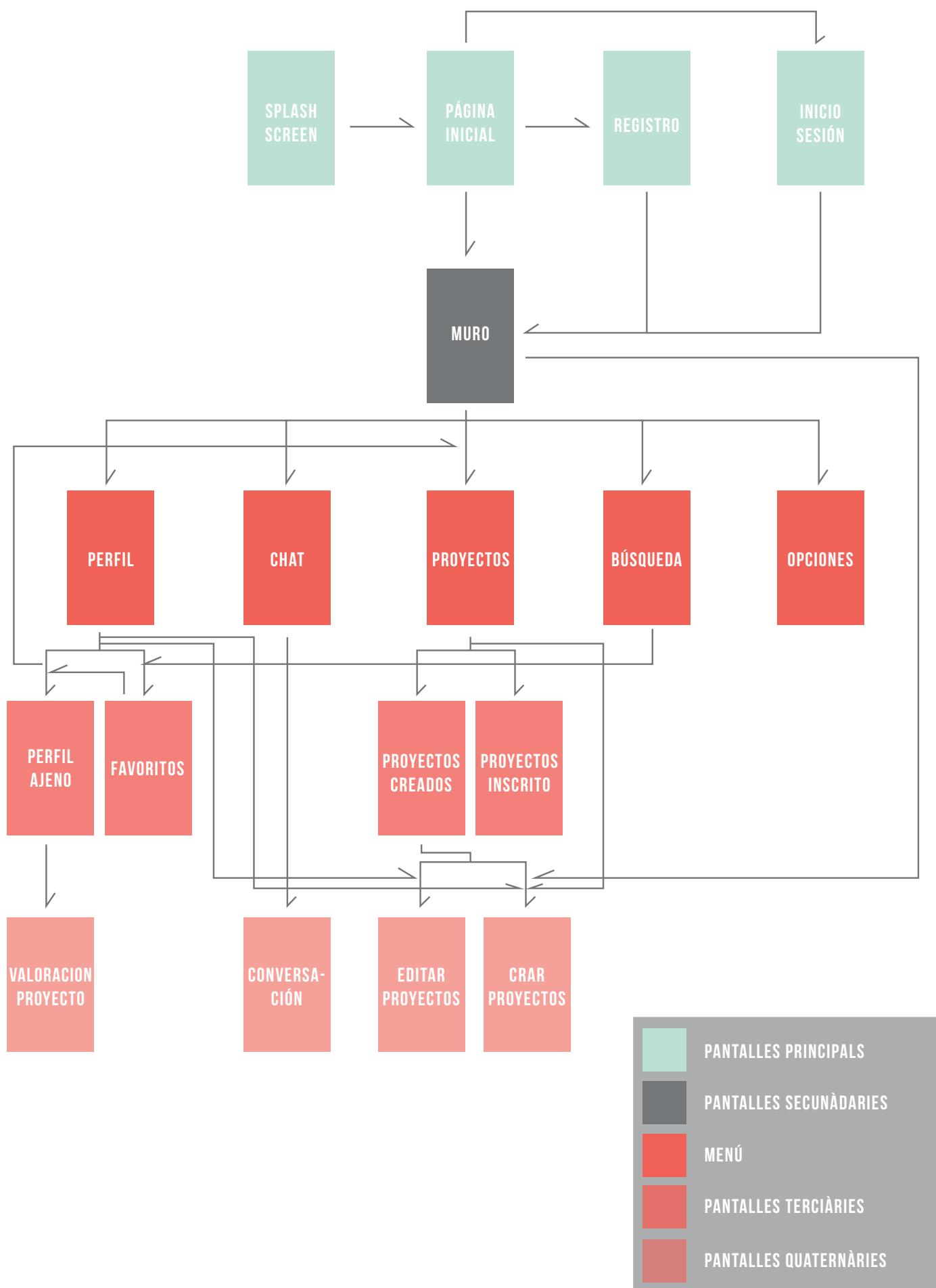
## COSTOS

A través del crowdfunding hem aconseguit un finançament de 11500€, els quals aniran destinats íntegrament al desenvolupament de l'aplicació, totes les despeses addicionals i la seva sortida al mercat.

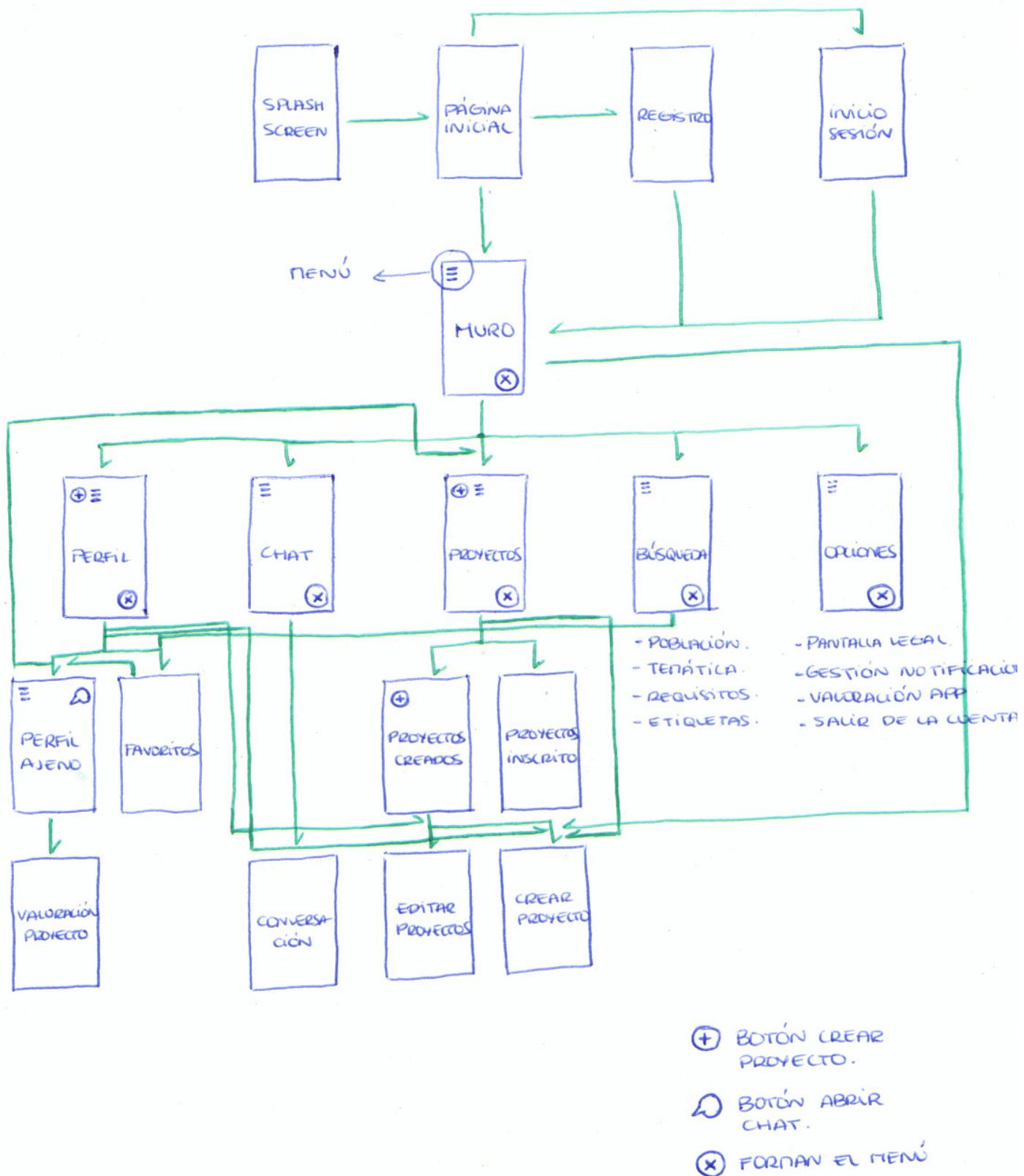
Com es tracta d'una App gratuïta, per tal d'aconseguir beneficis, els usuaris tindran l'opció de fer un petit pagament per a que els seus projectes apareguin en primer lloc i tinguin majors visites de persones interessades en aquestes temàtiques.

RECURSOS	TIPUS	CONSUM	PREU MITJÀ	TOTAL €
2 Dissenyadores	Personal	120h	10€/h x persona	2400€ 1200€/ x persona
Programador	Personal	200h	12€/h	2400€
Gastos d'impremta	Material físic i packaging	1000 unitats	5,20€/ unitat	5200€

## MAPA DE NAVEGACIÓ



## ESQUEMA DE NAVEGACIÓN





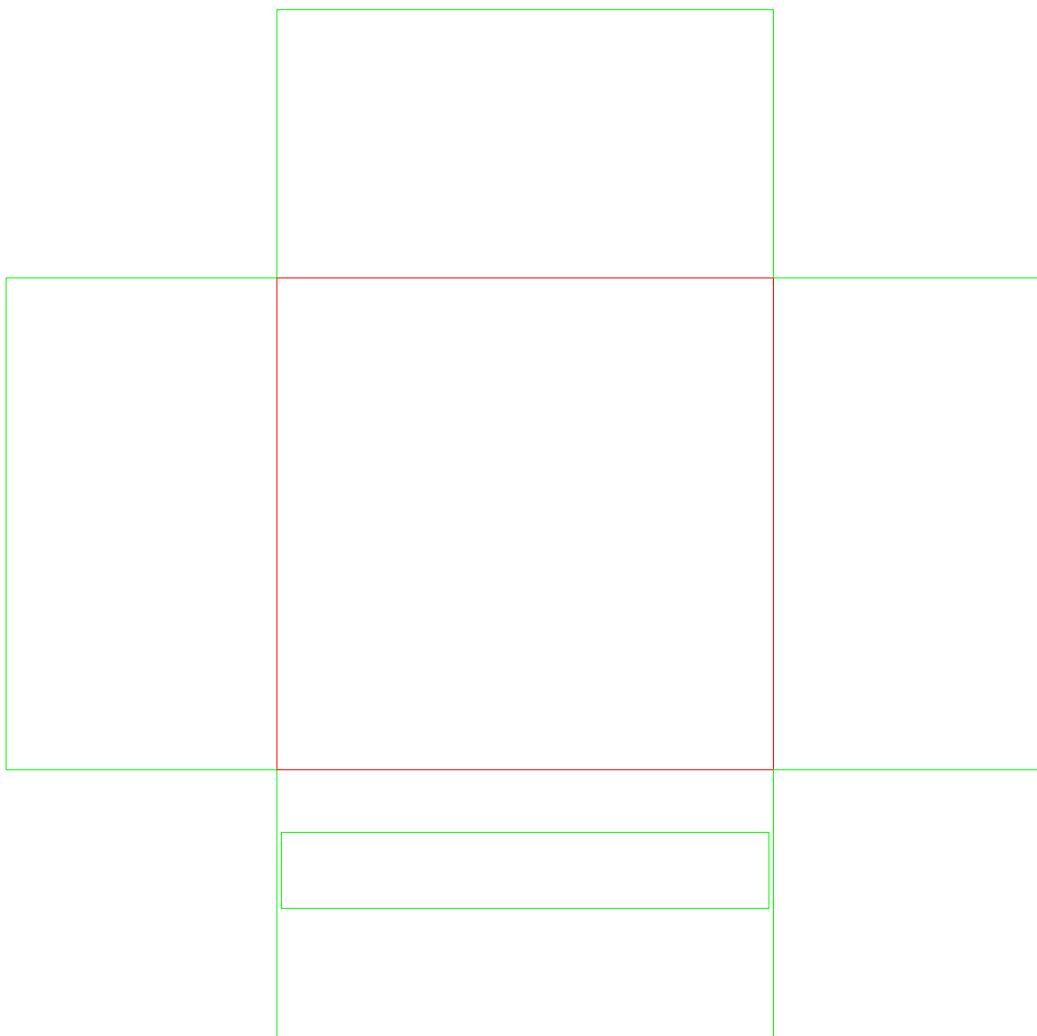




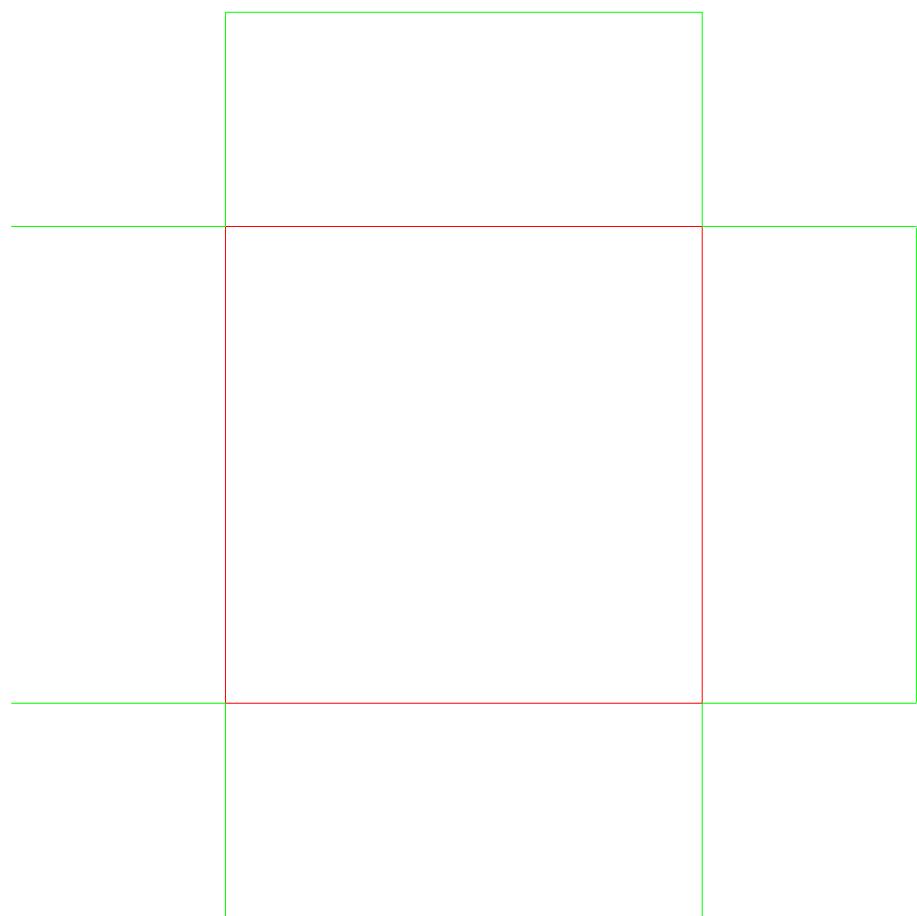
## PACKAGING

La nostra caixa està feta amb "Cartón microcanal DINA3 K7/SQ4/K7", tant la caixa com el calaix. L'interior del calaix on es troben els adhesius, la targeta SD i el nostre codi QR és de "Caucho Eva Industrial Negro 10mm DINA3".

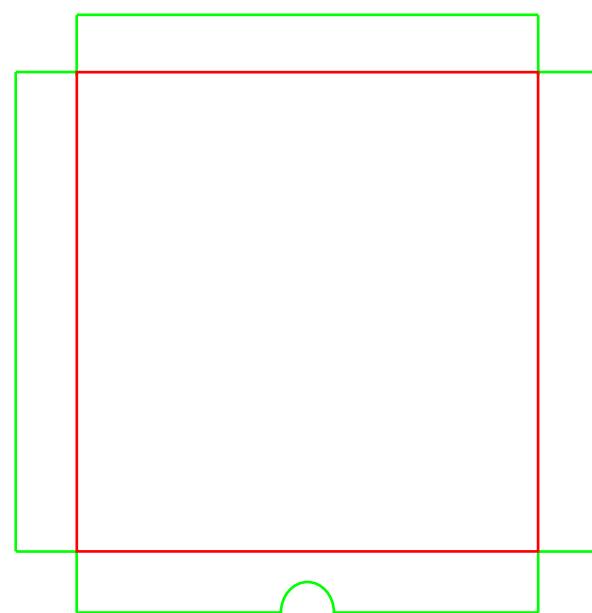
Podem veure l'encuny de la nostra caixa, on les marques verdes marquen els talls i les marques vermelles marquen els plecs. La nostra caixa consta de tres parts: la tapa 130x130x60mm, el contenidor de 110x110x50,769mm i el calaix de 106x110x14mm tenint en compte el gruix del nostre cartró que és de 0,1mm.



## TAPA



CONTENIDOR



CALAIX

## LLISTA DE TECNOLOGIES EMPRADES

Les tecnologies utilitzades al projecte són les següents:

Per a la realització de la maquetació de la memòria, del manual corporatiu i el fulletó de l'aplicació hem utilitzat InDesign. Per a les grandàries adients de les imatges i les resolucions, PhotoShop. Per als logotips, imatges vectoritzades i encunys s'ha utilitzat Illustrator. Per al fulletó a part de InDesign també vam utilitzar l'ebooks i el Sigil per poder veure l'Epub. Per al nostre vídeo promocional s'ha utilitzat l'Imove. Per a l'aplicació es van fer els esbossos amb Adobe Experience Design, cordova per a la previsualització i sublime per a la realització del codi.

## LLISTA DE FONTS EMPRADES

### Poppins

aA

Poppins Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789!¿

aA

Poppins Medium

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789!¿

aA

Poppins SemiBold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789!¿

aA

Poppins Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789!¿

aA

Poppins Light

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789!¿

BEBAS NEUE  
AA

BEBAS NEUE REGULAR

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789!¿

AA

AA

BEBAS NEUE BOOK

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789!¿

AA

BEBAS NEUE BOLD

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789!¿

AA

BEBAS NEUE LIGHT

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789!¿

### Helvetica Neue

aA

Helvetica Neue Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789!¿

aA

Helvetica Neue Medium

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789!¿

aA

Helvetica Neue Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789!¿

aA

Helvetica Neue Light

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789!¿

aA

Helvetica Neue Thin

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789!¿

## LLISTA D'IMATGES EMPRADES

A continuació mostrem una llista de totes les imatges que s'han utilitzat al projecte.

Logo_arje:esloganR150	PNG	150	344x254	RGB
Logo_arje_blnaco_R150-04	PNG	150	189x142	RGB
Logotipo_arje_sineslogan-04	PNG	150	890x645	RGB
Logotipo_arje_R150	PNG	150	343x254	RGB
09logotipo-arjéBN	PNG	150	1146x794	RGB
08pintura-BN	JPEG	150	1276x1789	CMYK
01Portada-pinceles	JPEG	150	1276x1789	CMYK
Indice	JPEG	150	1276x1789	CMYK
06pintura-logo-BN	JPEG	150	354x354	CMYK
07pinceles-logo-C	JPEG	150	354x354	CMYK
aplicacióñ	PNG	72	2800x2000	RGB
añadirfoto	PNG	72	140x93	RGB
apuntarse	PNG	72	81x81	RGB
bombillaproyectos	PNG	72	378x670	RGB
botonAtras	PNG	72	32x32	RGB
botoncreados	PNG	72	138x138	RGB
botoncrear	PNG	72	171x47	RGB
botonenviar	PNG	72	171x47	RGB
botonguardar	PNG	72	171x47	RGB
botoninscritos	PNG	72	138x138	RGB
busqueda	PNG	72	125x26	RGB
chat	PNG	72	78x24	RGB
clip	PNG	72	28x27	RGB
conver	PNG	72	29x24	RGB
corazón	PNG	72	28x25	RGB
corfav	PNG	72	28x25	RGB
crear	PNG	72	27x27	RGB
crearproyecto	PNG	72	143x24	RGB
cruz	PNG	72	29x29	RGB
cuadricula	PNG	72	24x24	RGB
desplegar	PNG	72	18x14	RGB
editar	PNG	72	27x27	RGB
edotarfoto	PNG	72	140x93	RGB
editarproyecto	PNG	72	143x24	RGB
enviar	PNG	72	29x25	RGB
escribir	PNG	72	375x52	RGB
favoritos	PNG	72	113x24	RGB
fotochat1	PNG	72	98x98	RGB
fotochat2	PNG	72	98x98	RGB
fotochat3	PNG	72	98x98	RGB
fotochat4	PNG	72	98x98	RGB
fotochat5	PNG	72	98x98	RGB
photofavoritos1	PNG	72	98x78	RGB
photofavoritos2	PNG	72	98x78	RGB

fotofavoritos3	PNG	72	98x78	RGB
fotopc	PNG	72	99x66	RGB
fotoperfil	PNG	72	138x138	RGB
fotoperfil2	PNG	72	138x138	RGB
fotoperfilajeno	PNG	72	336x224	RGB
fotopi	PNG	72	99x66	RGB
fotovalora	PNG	72	169x112	RGB
imgchat	PNG	72	50x40	RGB
line	PNG	72	1x23	RGB
lisaramos	PNG	72	112x24	RGB
logotipo-arje-blanco	PNG	72	71x54	RGB
logotipo-blanco	PNG	72	140x101	RGB
lupa	PNG	72	33x30	RGB
menu	PNG	72	25x18	RGB
notificacion	PNG	72	22x22	RGB
opciones	PNG	72	123x29	RGB
crear	PNG	72	27x27	RGB
perfil	PNG	72	72x26	RGB
politica	PNG	72	21x21	RGB
proyectocreados	PNG	72	179x24	RGB
proyectomuro	PNG	72	337x224	RGB
proyectoperfil	PNG	72	337x224	RGB
proyectos	PNG	72	97x24	RGB
proyectosinscritos	PNG	72	185x24	RGB
salir	PNG	72	19x25	RGB
separador	PNG	72	339x2	RGB
textochat	PNG	72	360x311	RGB
valoracion	PNG	72	102x24	RGB
valoracionapp	PNG	72	102x24	RGB
verlista	PNG	72	102x24	RGB
appstore	PNG	150	1000x1500	RGB
busqueda	PNG	150	1000x1500	RGB
chat	PNG	150	1000x1500	RGB
conversacion	PNG	150	1000x1500	RGB
crearproyecto	PNG	150	1000x1500	RGB
editarproyecto	PNG	150	1000x1500	RGB
favoritos	PNG	150	1000x1500	RGB
googleplay	PNG	150	1000x1500	RGB
muro	PNG	150	1000x1500	RGB
opciones	PNG	150	1000x1500	RGB
pagina inicial	PNG	150	1000x1500	RGB
perfil	PNG	150	1000x1500	RGB
perfilajeno	PNG	150	1000x1500	RGB
splashart	PNG	150	1000x1500	RGB
valoracion	PNG	150	1000x1500	RGB
diseño inicio web	JPG	150	3840x2160	RGB

# ANNEX

## VALORACIÓ DEL TREBALL

### AMANDA CALDERÓN

Personalment, la realització del treball m'ha semblat una gran experiència, encara que crec que per realitzar algunes de les tasques no tenim els coneixements adequats.

Penso que el treball en parelles ens ajuda a millorar la comunicació en grup i el treball grupal. Al principi la comunicació amb la meva parella es va dificultar una mica, però al final acabàvem trobant una solució i avançant poc a poc el projecte. Amb una parella pots trobar diferents punts de vista i evitar embussos mentals.

Com he esmentat anteriorment, per realitzar algunes tasques crec que no teníem els coneixement adequats, concretament en aspectes del disseny de la App i la web.

Tot i això, m'ha agradat veure com avançava el projecte des del començament, que no teníem res, fins poder veure tot el disseny de l'aplicació, del packaging imprès i de tots els materials restants.

### VERÓNICA MEDINA

Al principi crec que el projecte ens quedava una mica gran, que hi havia moltes tasques a realitzar i alhora. Però a mesura que avançàvem crec que ho hem resolt tot bastant bé amb els recursos que teníem.

Personalment m'agraden molt els projectes que es fan en grup, perquè crec que és una bona manera de fer les coses diferent a com les fas habitualment. A més treballar amb una persona amb la que tens molta confiança et fa plantejar-te de moltes maneres la forma de comentar i opinar. Al principi estàvem les dues molt encallades i molt a la nostra bola, però després la comunicació va anar rodada.

En si, el projecte m'ha semblat poca cosa. No per la feina que hem fet, sinó per la realització i visualització final del treball. Tens una idea i sempre vols més i veus que et quedes una mica a les portes, però ens serveix per saber quines coses s'han fet bé i quines no.

