



# Memòria

Ricardo Acuña

Mayte Santacruz







# ÍNDEX

-Briefing	7
-Elecció d'idea	8
·Objectiu	
·Producte	
·Nom	
-Imatge corporativa	10
·Fonts emprades	
·Manual corporatiu	
-Caixa del producte	12
·Packaging	
·Manual d'instruccions	
-Màrqueting	13
·Anàlisis del mercat	
·UPS	
·Campanya	
-Costos	15
·Planificació	
-Aplicació	16
·Esquema de navegació	
·Funcions	
·Codi emprat	
-Valoració personal	18
-Annexos	19



# -Briefing

Explicació i requeriments:

Creació d'una eina web social, en versions webapp i app mòbil, amb els elements físics de promoció per presentar i accedir a les diferents funcionalitats del producte.

Ha de ser adaptable i compatible amb diferents dispositius i orientacions.

Amb les seves respectives etapes:

- Disseny del logotip i icones de l'aplicació
- Manual corporatiu bàsic de la marca del producte i aplicacions
- Prototips funcionals de la web i de l'app.
- Disseny del manual explicatiu i promocional de l'app (en format imprès, en pdf i en epub3)
- Disseny del packaging
- Càlcul de costos
- Campanya de màrqueting

Preparació de la presentació de l'app y com funciona, amb el suports rescindibles per una bona defensa del treball.

Dins de la presentació de la App és necessari:

- Presentació de l'empresa i justificació de l'app
- Descripció de les funcionalitats de l'app
- Característiques tècniques i requeriments per fer-ne la producció
- Estratègia comercial i pla de màrqueting

Data i lloc de lliurament:

El lliurament del treball serà el dia 19 de Maig i la presentació d'aquest, el dia 22 de Maig al Institut Esteve Terrades i Illa a l'aula AGS2.

La presentació no pot ser superior a 30 minuts y ha de ser en Català.

# **-Elecció d'idea**

La idea es va decidir en grup, després d'haver discutit algunes idees i la seva viabilitat per fer-les per parelles separades es va arribar a la idea de fer una App sostenible i de creació artística-cultural. L'idea que vam adaptar finalment va ser la de "banc de projectes", amb una o varies categories que permeten als usuaris crear o participar en projectes sense ànim de lucre, on no es permet la participació de multinacionals. Serà distribuït només en territori espanyol i s'ha de ser major de 18 per poder accedir.

Un cop agafada l'idea, per parelles vam decidir quina serà la temàtica del banc de projectes sobre la nostra App. Ens vam decantar per l'artístic i hem desenvolupat una App que permet als artistes fer exposicions per poder guanyar fama i als propietaris de locals poder fer d'amfitrions podent així donar un espai a artistes emergents i trucar així l'atenció del públic. Com les 2 parts guanyen l'aplicació serà prospera perquè el mercat no està explotat.

## **•Objectius**

L'objectiu de l'aplicació consistirà en el tractat beneficiós sense ànim de lucre, entre artistes i Amfitrions. El benefici que hi ha entre tots dos és la fama, l'artista aconsegueix donar-se a conèixer gràcies a les seves obres exposades en diferents llocs, i si l'exposició, per exemple, és en un local, aquest també guanyarà el prestigi de donar-se a conèixer, obtenint així tots dos notorietat. Les exposicions no solament han de ser en locals, l'artista pot proposar un lloc (domicili, parc, espais públics, etc...), ja que la principal intenció de l'App és donar a conèixer el teu art.

## **•Producte**

El nostre producte estarà dividit per 2 tipus d'usuaris, per l'artista i l'amfitrió. Només fa falta iniciar sessió i et preguntarà quin tipus de funció vols tenir, si artista o amfitrió. Les activitats per les 2 funcions són quasi similars i/o tenen activitats conjuntes, com el xat o un pont d'idees interactiu entre les dues funcions. Les activitats estan limitades depenent de quina funció estàs fent servir, qualsevol pot ser amfitrió però en la funció d'artista tens un perfil per tal



que es pugui veure les obres que es pugin i poder xatejar amb els amfitrions per dubtes o fer alguna exposició.

La funció de l'artista pot buscar esdeveniments i apuntar-s'hi, pujar idees sobre exposicions que li agradaria fer al pont d'idees on els amfitrions tenen accés també però només per dur a terme alguna idea, a l'exposició "express", on l'artista no necessita l'amfitrió per fer exposicions, però aquestes tenen un límit de temps, tant a l'App com a la vida real, o aquest és el seu objectiu. Té accés al xat on xateja amb altres artistes i amfitrions i també té un perfil, on puja les seves obres, escriu informació bàsica sobre ell i on guarda els seus favorits.

La funció de l'amfitrió pot crear esdeveniments, posarà una foto del local, informació bàsica com la temàtica o per quan ho vol. Té accés al pont d'idees on veu les propostes que volen fer els artistes i com amfitrió que és les pot dur a terme en la mateixa ciutat que l'artista o en la que ell es trobi. Veu les peticions d'artistes que té on té accés als perfils i acceptar o denegar la participació i l'opció de xatejar amb els artistes, tan dins de les peticions, com una activitat externa on veu els missatges que li han deixat.

## •Nom

El desenvolupament del nom "BANK ART" va sortir del joc de paraules en anglès de banc d'art, què és el que representa la App, però no només d'aquí, la App té una característica que és la "Exposició Express" gràcies a aquesta característica vam jugar també amb el nom de Banksy, què és un gran artista i es dedica a fer grafitis que només duren unes hores al carrer. Un cop resolt el nom, com què és una App que representa l'art vam voler recórrer a una imatge senzilla i que intenti abastar tot. El nostre Isologo està fet a partir de dues paraules una d'elles arrossegada en diferents tons de gris que indica els canvis pels quals passa l'art, aquestes paraules estan emmarcades amb el gris predominant de les paraules. Tot això s'ha fet basant-ho en un estil minimalista.

# -Imatge corporativa

Per fer la imatge corporativa, primer de tot vam començar fent el logo, a partir d'aquí vam intentar definir la resta, vam voler un estil senzill, així que vam fer servir tipografies sense artistes tal com la família de l'Helvètica Neue i la Arial. Els colors ens vam basar en colors suaus com els colors pastís i vam definir 3, un taronja per les coses principals i després un vermell per la funció d'artista i un blau per la d'amfitrió. L'App està feta a partir d'aquest colors jugant també amb els grisos del logo, aconseguint una harmonia entre foscs i colors suaus.

## ·Fonts emprades

Les famílies que hem fet servir han sigut principalment sense serifa. Les dues han sigut l'Helvètica i la Arial, variant l'ús com per exemple en la web.

Arial regular:

A A A A A A A A

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
1234567890€&()\*?¿!¡@

Helvètica Neue light :

A A A A A A A A

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

## •Manual corporatiu

En el manual corporatiu hem recopilat les normes d'ús del nostre logo i també tipografies corporatives que s'han fet servir, encara que allà s'incita a l'ús de la família Helvètica, per motius del disseny web ens hem vist obligats també a treballar amb la Arial, que també és una font comuna i sense serifa. Per veu el manual s'ha d'anar a la part d'annexos on es troba sencer.

# **-Caixa del producte**

## **·Packaging**

Per fer la caixa del producte ens vam fixar en diversos models de caixa que vam trobar i provar. Finalment ens vam quedar en una caixa de 12x12 cm que s'obre en finestra i que té com mecanisme per tancar imants a manera de cinturó. Es troben en el centre on el tancarà un apèndix des de la part externa la porta de la dreta amb un imant, ja que l'altre es troba dins de la porta esquerra. L'encuny amb les cotes de la caixa es troba en la zona d'annexos. Pel que compren la part de dins, està fet amb cartó ploma i en una mesura de 12x12 cm amb un forat de 10x10 cm al primer pis per dipositar el manual d'ús i un altre forat al segon pis de 8x8 cm on anirà els adhesius promocionals. Per aprofitar les portes vam decidir posar en la porta esquerra la micro SD i el codi QR i en la dreta una cinta que a l'obrir tregui una mica el manual i els adhesius.

## **·Manual d'instruccions**

El manual d'instruccions està fet en 24 fulls i dividit en 2 funcions, artista i amfitrió, té un format de 10x10 cm i a més de funcions també ho està en 3 colors, el taronja que és per les funcions generals i el vermell i blau que és per les funcions. En cada funció s'explica la intenció de cada activitat acompanyada d'una captura de pantalla explicant visualment el seu ús. Per visualitzar el manual s'ha d'extraure de la caixa de l'App.

# -Màrqueting

Per començar tot, primer vam acotar el nostre mercat objectiu a gent major d'edat, artistes, visitant i propietaris d'algun local o negoci per expandir.

## -Anàlisi de mercat

Un cop teníem el concepte de la idea per treballar en parelles vam començar a fer una anàlisi de mercat per veure alguna App similar, en aquesta recerca només vam trobar guies artístiques i en la part d'organitzar esdeveniments només trobarem aplicacions per fer festes o una app per fer app's d'esdeveniments. Veient la falta que feia la nostra App vam decidir perfilar-la per poder aprofitar-nos d'un mercat per explotar com aquest. Explotaríem als artistes que volen tenir un nom i el seu entusiasme per voler fer exposicions i la de l'amfitrió per guanyar públic.

## -USP

El nostre propòsit de venda és guanyar fama gratis, ja que els nostres usuaris guanyen notorietat en els seus espais, com si tenen un restaurant o són artistes que ja tenen un nom al món artístic però necessiten expandir-se més. Creiem que amb el nostre USP es pot arribar a un ampli públic que entrin en el nostre mercat objectiu.

## •Campanya publicitaria

El primer objectiu de la nostra campanya publicitaria es donar-nos a coneixer en un plaç de 2 mesos per a publicat física i la online serà durant tot l'any. Per fer-ho hem decidit recórrer a les xarxes socials, ja que el artistes fan servir molt aquestes per pujar les seves obres amb l'esperança de que aglú es interesi per ells i demani alguna obra o de que es faci famós. Farem servir anuncis en xarxes com instagram, Facebook i una compta en Twitter per resoldre dubtes i pujar peçes gràfiques per explicar el que fem i resoldre dubtes. Per poder cobrir també als amfitrions hem decidit anunciarnos pel carrer en marquesines i posters al carrer, així amb publicitat al carrer i coberta la part de les xarxes socials intentem arribar al màxim al públic que volem. Cobert el primer objectiu, el nostre segon objectiu és fidelitzar als nostres usuaris. Per fer-ho volem celebrar esdeveniments en gran part nostra a artistes i amfitrions que han estat bastant actius a l'App, també hi haurà una part explicativa amb els beneficis que hi ha per als nous amfitrions en fer-nos servir. Aquest esdeveniment serà gratuït i obert al públic aprofitant així per fer més publicitat. A més de l'esdeveniment, a part, es repartirà premis o títols als amfitrions i artistes com per exemple per haver participat en molts esdeveniments o haver fet d'amfitrió a un nombre alt d'esdeveniments. L'objectiu d'aquests premis o títols és reconèixer l'esforç dels usuaris, aconseguint així que no cesi l'ús de l'App.

# -Costos

## ·Planificació

Hem planificat gairebé tots els costos que hi haurà durant l'any sobre publicitat i la web:

- Cost de l'aplicació: 1.500€
  - Creació web i App.
- Hosting Web: 600€ a l'any
  - Hosting i domini 50,00€ mensuals.
- Publicitat: 999,160.00€ (2 mesos)
  - Lloger marquesines: 124,500.00€ a la setmana
  - Producció: 3,160.00€
- Community Manager: 10,800.00€ a l'any
  - Sou mensual: 900€

Els costos total durant el primer any sobre aquest camps serà de 1,012,060.00€ dels quals al any següent només seràn fixes el Hosting i el community manager , en el cas de que no es decideixi fer una campanya publicitaria fisica, un total de 11,400.00€ en aquest camp.

## Bibliografia:

- <http://www.oblicua.es/publicidad-exterior/publicidad-marquesinas.htm>
- <https://www.cdmon.com/es/hosting/hosting-web>
- <https://josecabello.net/marketing/que-es-community-manager-cuanto-cobra/>

# **-Aplicació**

## **•Esquema web**

En l'esquema de la web podem veure la divisió en 2 de les funcions que té l'App, les activitats que realitza cadascuna i com està ordenada per nivells.

## **•Parts de la web**

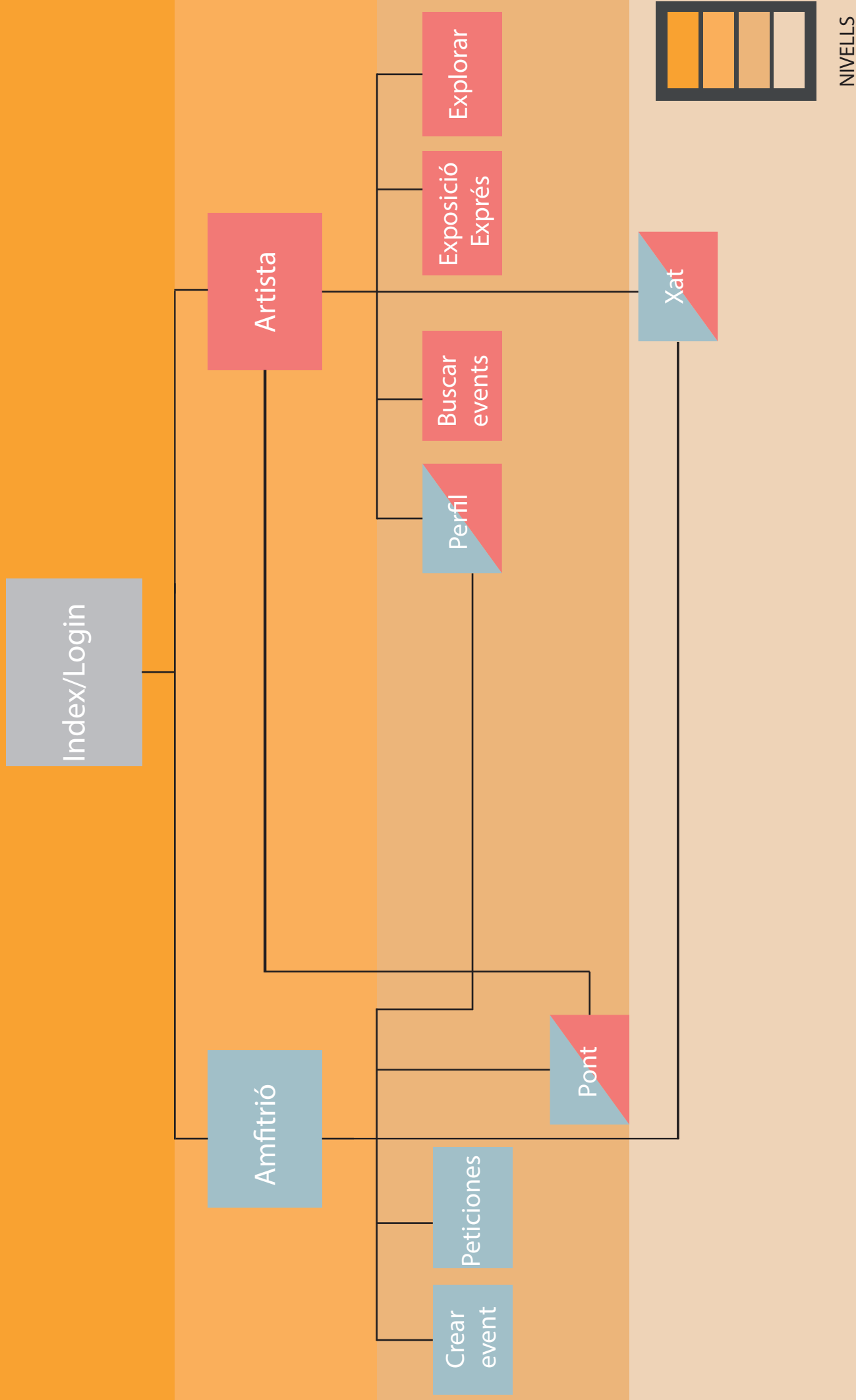
La web s'ha dividit en tantes pàgines com activitats que hi ha. El que tenen en comú totes és el menú hamburguesa i la barra superior, aquests 2 elements redirigeixen a les altres activitats-pàgines. Algunes estan tractades amb un codi .css individual per facilitar el treball al dissenyador web, encara així tot es funcional i adaptat per la web i per un .apk.

## **•Codi emprat**

Tot s'ha fet en l'aplicació sublime, l'HTLM ,css i javascript. Per la part de convertir-lo en aplicació s'ha fet servir la terminal i cordova apache. Totes les aplicacions han sigut de codi obert.



# Esquema de navegació



## ·Valoració

La valoració sobre el treball que hem tret és que tot ha transitat en període de temps curt, però més per la part de codi, treballar sobre una cosa que no saps bé com va i que t'estiguin ensenyant sobre la marxa va molt a correu i potser ha degradat la qualitat del treball. Per les altres parts ha estat bé perquè ja són coses que sabem com tractar. Enara així treballar una idea en grup i després per parelles ha sigut costós sabent que hi ha competència entre tots. Lo millor que hem tret d'aquesta experiència ha sigut ser més pacient amb els demés i a aprendre a treballar millor en grup i per parelles.

-Mayte i Ricardo.

# ANEXOS