



JOINAPP

Memòria del projecte

Juanjo Gutiérrez - David Lázaro

INDEX

Idea	3
Marca Corporativa	4
Briefing	5
Estudi Mercat	7
Packaging i llistat d'imatges	10
Campanya Màrqueting	11
Costos	12
Estructura Empresarial	13
Valoracions	14
Annexos	15

IDEA

Objectiu

Com a equip, teníem la finalitat d'elaborar una app relacionada amb la sostenibilitat. Després d'un debat obert amb el grup format per 8 persones, arribem a la conclusió que era necessària una aplicació dirigida a la sostenibilitat social. Posteriorment passem a un brainstorming per polir aquesta perspectiva. Cada equip va treure les seves propostes, i nosaltres intentem previsualitzar una aplicació que a més d'englobar les idees de la resta, pogués aportar innovació al camp de les aplicacions. Així comencem a crear una plataforma per compartir projectes on l'usuari pot crear i participar en activitats.

Descripció

La nostra aplicació es defineix com un banc de projectes, dividits en categories. Està plantejada perquè qualsevol usuari pugui desenvolupar el seu projecte, o per altra banda, unir-se a un projecte ja creat. Les categories permetran la segmentació de temes, facilitant la recerca de projectes d'un àmbit particular. Gràcies a una sèrie d'etiquetes, aquesta recerca serà molt més intuïtiva i dinàmica. L'enfocament que donem a l'app es basa en la sostenibilitat social, ja que creem un espai per la gent, on facilitem la interacció entre creador i participant fomentant això una societat de cultura i activitat.

Nom

Una vegada definides les bases comunes per a l'aplicació, el grup es va dividir en parelles i així va néixer la nostra pròpia app. Joinapp fa referència a la idea d'unir a les persones per participar i crear, utilitzant l'acabo "Join" de l'anglès que significa "unir". Això defineix encara més la nostra perspectiva i així enfoquem l'aplicació amb característiques de xarxa social com a perfils i xats per dinamitzar el contacte entre usuaris.

3

Prototip

El prototip que presentarem de Joinapp, és la fase beta d'una possible app funcional al 100%. Aquest prototip compta amb interacció de pantalles i amb l'aspecte gràfic que tindria l'app final. Compta amb una barra tàctil lateral, a més de les categories i subcategories que podem trobar. Els perfils i els projectes es troben també dins del nostre prototip per donar a entendre el funcionament de la nostra plataforma.

El prototip compta amb l'aspecte bàsic. L'estructura es basa en plataformes com Wallapop o Facebook. En iniciar l'aplicació l'usuari es troba amb un registre, ja que es necessita un perfil per a aquesta comunitat. Seguidament es troba amb el mur de projectes inicial, on apareixen per ordre cronològic els projectes que es van creant de diferents categories. En la barra superior compten amb el menú desplegable i amb un cercador per trobar projectes de forma més concreta. En el menú estan totes les funcionalitats principals de l'app. Es troben els projectes guardats, els que està organitzant i els que està participant. També estan els xats (grupals i individuals) i les notificacions. Per participar en un projecte, l'usuari pot sol·licitar participar o bé parlar amb l'organitzador per informar-se millor i veure si realment li interessa el projecte.

MARCA CORPORATIVA

Logotip

Quan comencem a plantejar idees per a la nostra marca, teníem clar que volíem reflectir la idea d'unió i diversitat, donant un aspecte jove i al mateix temps que transmetés eficàcia i seguretat. Intentem associar aquestes idees i representar-les amb circumferències, però era massa habitual utilitzar aquest disseny per a representar unió i xarxes socials, així que després d'una nova pluja d'idees, trobem el nostre representant perfecte, el clip, present en qualsevol treball i clar símbol d'organització. Una vegada vam donar amb la idea, vam crear el nostre propi clip format per diferents colors que s'associa al color i a la forma que es poden dividir en tres bases principals. La forma del clip fa referència a la unió, el nexa de diferents parts igual que la funció d'un clip real. La varietat dels tres colors fa referència a 3 conceptes. El blau fa referència a la societat, el taronja a la joventut i el roig és la base de la nostra plataforma, l'enllaç entre aquests. D'altra banda, aprofitant la forma i corba del clip, aquest està format per 3 jotes, que són al seu torn la inicial del nostre naming (Joinapp).

Manual corporatiu

El manual corporatiu segueix les bases de qualsevol manual de marca, especificant els casos de variació de color i la tipografia que haurà de respectar-se en tot moment i en qualsevol utilització. Ja que la nostra marca principalment es limita a la nostra pròpia aplicació, les variants es basen en açò, en l'ús que hem donat al logotip dins de la mateixa aplicació

BRIEFING

Descripció del projecte.

L'objectiu principal del projecte és desenvolupar una app mòbil amb la qual poder realitzar treballs o projectes personals o en grup amb altres persones que vulguin fer el mateix que tu, o no necessàriament el mateix. JoinApp neix en un principi en l'àmbit nacional i serà de caràcter social i solidària. Objectiu L'objectiu del projecte és crear una aplicació que es llançarà en el territori nacional amb la finalitat d'aportar i reforçar a la sostenibilitat. Pretenem arribar a un mínim de 150.000 descàrregues anuals i aconseguir que sigui una aplicació utilitzada en centres universitaris com a xarxa/eina que faciliti la innovació dels joves.

Objectiu de comunicació

Principalment volem i hem de donar-nos a conèixer i difondre l'ús de la nostra plataforma. Volem fer-nos lloc entre les aplicacions més utilitzades aprofitant el creixent interès artístic i creatiu de la joventut i la paral·lela dificultat que aquests tenen per aconseguir experiència en els seus camps.

Objectiu de marca

Principalment volem i hem de donar-nos a conèixer i difondre l'ús de la nostra plataforma. Volem fer-nos lloc entre les aplicacions més utilitzades aprofitant el creixent interès artístic i creatiu de la joventut i la paral·lela dificultat que aquests tenen per aconseguir experiència en els seus camps.

Target

El nostre públic objectiu es centra en una franja d'entre 18 i 26 anys residents a Espanya, estudiants o recentment graduats amb interès per adquirir experiència i mantenir-se actius en la societat, ben empenent o ben participant. No farem distinció entre gèneres o nivells socioeconòmics, ja que l'aplicació és gratuïta i oberta a tothom.

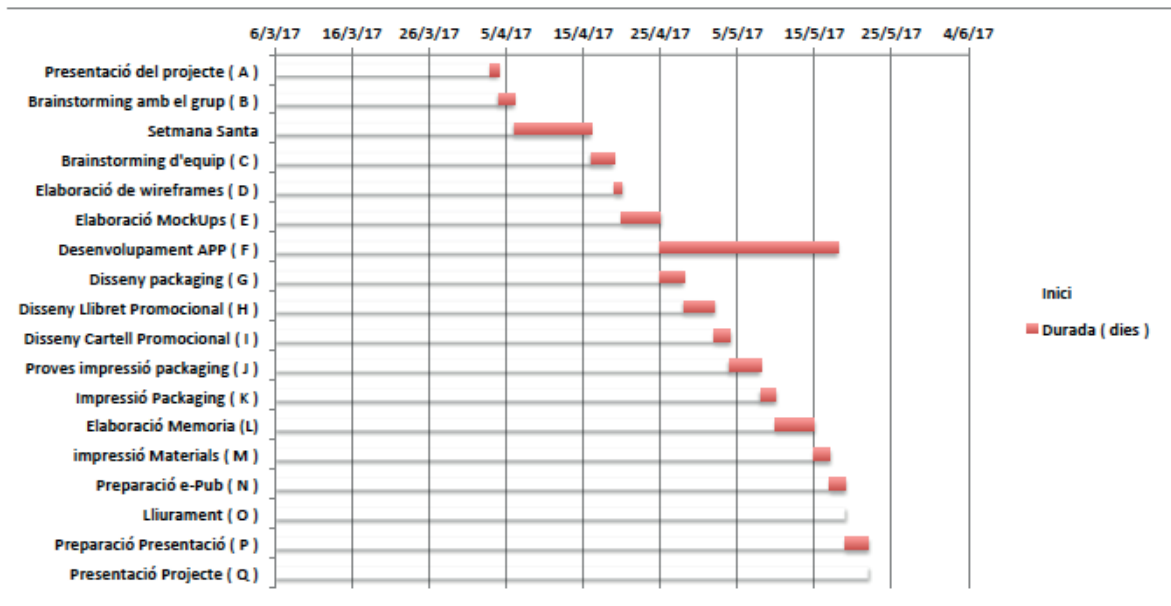
Posicionament

Volem situar-nos entre les apps més utilitzades del territori espanyol, promovent l'ús diari de la plataforma i sent una de les apps pioneres a barrejar la connectivitat social amb l'emprenedoria.

Diagrama de gantt

Activitat	Inici	Durada (dies)	Fi	Predecessors
Presentació del projecte (A)	3/4/17	1	4/4/17	---
Brainstorming amb el grup (B)	4/4/17	2	6/4/17	A
Setmana Santa	6/4/17	10	16/4/17	
Brainstorming d'equip (C)	16/4/17	3	19/4/17	B
Elaboració de wireframes (D)	19/4/17	1	20/4/17	C
Elaboració MockUps (E)	20/4/17	5	25/4/17	D
Desenvolupament APP (F)	25/4/17	23	18/5/17	E
Disseny packaging (G)	25/4/17	3	28/4/17	F
Disseny Llibret Promocional (H)	28/4/17	4	2/5/17	G
Disseny Cartell Promocional (I)	2/5/17	2	4/5/17	G
Proves impressió packaging (J)	4/5/17	4	8/5/17	G
Impressió Packaging (K)	8/5/17	2	10/5/17	G
Elaboració Memoria (L)	10/5/17	5	15/5/17	G
impressió Materials (M)	15/5/17	2	17/5/17	G
Preparació e-Pub (N)	17/5/17	2	19/5/17	G
Lliurament (O)	19/5/17	0	19/5/17	G
Preparació Presentació (P)	19/5/17	3	22/5/17	G
Presentació Projecte (Q)	22/5/17	0	22/5/17	G

6



ESTUDI DE MERCAT

Factor diferenciador. Hem trobat aplicacions que serveixen com a plataforma per a l'organització en l'àmbit de sincronització entre els participants d'un grup, però no ofereix temàtiques ni interactivitat amb altres usuaris externs a aquest projecte. La diferència entre la nostra app i la resta és que hem volgut aportar aquest punt de vista de xarxa social.

Els perfils, valoracions, sol·licituds i xats formen una xarxa que permet als usuaris conèixer millor als possibles participants dels projectes. La diversitat de categories i les etiquetes aporten dinamisme i l'oportunitat de descobrir noves activitats i persones. A més de l'aspecte gràfic, que com hem pogut comprovar en diverses aplicacions, deixa bastant que desitjar i dificulta el fàcil ús de la plataforma. Per això, hem aportat els nostres coneixements per crear un aspecte minimalista i viu.

Competència

En el nostre cas, primer vam crear i discutir la idea i posteriorment vam buscar la competència, perquè volíem tenir definit un concepte per buscar similars amb major precisió. En aquesta cerca trobem algunes aplicacions que es dediquen a la gerència de projectes, amb poca preocupació per projectes de grup, ja que se centren més aviat en l'organització individual. Sobretot hi ha aplicacions d'economia col·laborativa, però gens que barregi les funcionalitats d'una xarxa social i l'organització de projectes. Les aplicacions semblants que hem trobat són:

• HeyGo • Guudjob • Helpy

Funcionalitats

• **HeyGo:** és una app on pots compartir les teves habilitats de forma remunerada. És a dir, et fas un perfil on escrius el servei que ofereixes, i la persona que el vol contractar, contacta amb tu.

• **Guudjob:** amb aquesta app, podràs reconèixer i valorar el treball que han fet els treballadors en qualsevol empresa, de manera que si el lloc on has estat fa servir l'app, la mateixa persona de la qual has deixat recomanació pot donar-te les gràcies.

• **Helpy:** encara que no ofereix el mateix servei que nosaltres volem fer, és semblant al que hem pensat. Amb Helpy pots demanar ajuda a qualsevol persona, és a dir, crees un esdeveniment amb el qual necessites, per exemple una mudança, i el que estaries disposat a pagar, i en funció d'això les persones més properes a tu, et contactaran per fer el servei.

Perfils d'usuaris

• En Heygo, la forma de registrar-te és mitjançant tu número de telèfon.

• Amb Guudjob pots accedir amb Facebook, Google o Email.

• Helpy permet registrar-te amb Facebook, Google i Email. Requisits (pagament, login, plataformes, sistemes operatius...)

• Heygo, Guudjob y Helpy, són d'ús gratuït i estan disponibles en Android i iOS. No disposen de plataforma web i tota la seva utilitat se centra a l'app.

Anàlisi DAFO

Febleses

Com a estudiants, manquem de la totalitat dels coneixements per elaborar una app totalment funcional i poder portar-la directament al mercat. Al mateix temps, manquem de fons suficients per portar l'app real amb els seus costos de producció. No tenim experiència ni una reputació al món de les aplicacions, així que hem de donar-nos a conèixer des de zero.

Fortaleses

Tenim una actitud emprenedora i una idea original, com a equip funcionem adequadament i completem les manques de l'altre, reforçant així els valors d'unió de Joinapp. Els nostres coneixements en disseny i web ens estalvien una mà d'obra bastant rellevant i ens permeten innovar pel nostre compte fins al punt de fer un prototip semi funcional.

Amenaces

La constant creació de noves aplicacions és un perill constant per a nosaltres, ja que en una altra part del món poden crear una aplicació similar i amb un pressupost molt major al nostre. Les xarxes socials solen acaparar el mercat d'aplicacions i empreses de desenvolupament poden crear una aplicació amb funcionalitats molt similars abans que ens assentem bé al mercat.

Oportunitats

Actualment no hi ha una altra aplicació igual, n'hi ha similars com els bancs de temps, que ofereixen serveis a canvi d'uns altres i això crea una interacció gratuïta i dinàmica en la població amb falta de recursos econòmics. Som joves i tenim estudis de disseny i web, facilitant així el nostre aprenentatge i creixement al món de les aplicacions. Com a estudiants coneixem bé les necessitats de la nostra situació i partim d'una necessitat real.

PACKAGING

Pel pack ens hem basat en un disseny desplegable que permet guardar en el seu interior de forma fixa el manual d'ús. Hem afegit una ranura per inserir la targeta de memòria de manera que quedi encaixada, ja que després d'estudiar els pack d'anti-gues aplicacions d'aquesta aula, comprovem que extraviar la SD era molt fàcil. Es tracta d'un disseny minimalista amb un material que recorda al treball manual i a l'àmbit educatiu. Així, assegurem l'aspecte modern i donem una aparença no elitista, allunyant el producte de prejudicis a prop del seu preu o aspecte elitista.

Podeu trobar el troquel als annexos.

Llistat d'imatges

Element 1	pàg 7 _	vectorial. ai
Element 2	pàg 8 _	vectorial. ai
Element 3	pàg 9 _	vectorial. ai
Element 4	pàg 10 _	vectorial. ai
Element 5	pàg 11 _	vectorial. ai
Element 6	pàg 11 _	vectorial. ai
Element 7	pàg 12 _	.png 300 ppi 1538 x 2939 px
Element 8	pàg 12 _	.png 300 ppi 1538 x 2939 px
Element 9	pàg 12 _	.png 300 ppi 1538 x 2939 px
Element 10	pàg 12 _	.png 300 ppi 1538 x 2939 px
Element 12	pàg 12 _	.png 300 ppi 1538 x 2939 px
Element 13	pàg 12 _	.png 300 ppi 1538 x 2939 px
Element 14	pàg 13 _	vectorial. ai
Element 15	pàg 14 _	vectorial. ai
Element 16	pàg 14 _	vectorial. ai
Element 17	pàg 15 _	vectorial. ai
Element 18	pàg 16 _	vectorial. ai
Element 19	pàg 17 _	vectorial. ai
Element 20	pàg 18 _	vectorial. ai
Element 21	pàg 19 _	vectorial. ai
Element 22	pàg 19 _	vectorial. ai
Element 23	pàg 19 _	vectorial. ai
Element 24	pàg 20 _	vectorial. ai
Element 25	pàg 21 _	vectorial. ai

CAMPANYA MÀRQUETING

Per engegar el projecte, desenvoluparem una campanya de màrqueting que tindrà lloc a les xarxes socials i a peu de carrer tot just a l'inici de curs, al Setembre.

Per què al Setembre? Ja que hem desenvolupat una aplicació amb la qual poder treballar les teves idees de projectes personals, que millor que aprofitar la tornada de vacances amb les piles recarregades i on més projectes solen néixer.

Campanya a peu de carrer.

Tot i que l'aplicació està desenvolupada en l'àmbit nacional, aquesta part de la campanya, la desenvoluparem només a Barcelona i Madrid, ja que considerem que són les dues ciutats més importants del país i on pot tenir més rapidesa el factor boca a boca.

Durant el mes de juliol, aprofitant que sol ser la planificació dels cursos següents, ens posarem en contacte amb els diferents instituts i universitats de les ciutats per poder publicitar l'aplicació directament al nostre públic objectiu. Als primers assistents de les xerrades, fins a un màxim de 20, s'enduran el blister promocional amb la informació de l'app.

Campanya per les xarxes socials.

Ja que farem xerrades explicatives de l'app amb interactivitat durant aquestes, aprofitarem els moments per retransmetre per streaming a través dels directes d'Instagram, Twitter i Facebook, i amb això intentar dinamitzar les xerrades amb la participació física i on-line.

A més a més, per les xarxes socials, comptarem amb la col·laboració d'influences mitjançant sortejos i amb interactivitat dins l'app on el mateix influencer definirà el projecte que ell vulgui per passar una estona amb alguns dels seus seguidors. Això farà que augmentin les descàrregues de l'app durant el primer mes.

A més a més aprofitarem les eines de Google, amb el SEO i el SEM per posicionar-nos entre els primers al motor de cerca més utilitzat del món, per tal d'intentar donar-nos a conèixer de forma més ràpida. No farem servir només aquesta eina social de pagament, ja que amb Twitter, Facebook-Instagram, farem el mateix pagant pels diferents mètodes que hi ha.

Amb el Google Analítics podrem conèixer realment l'impacte que està tenint la nostra campanya publicitària durant el primer mes, ja que serà en el que farem una major inversió a causa de l'inici de l'empresa. Tot i això, un cop hagi passat el primer mes, continuarem amb la campanya de publicitat encara que no amb la mateixa inversió.

COSTOS

Començarem pel cost del desenvolupament de l'aplicació. Aquest ha tingut una durada total de 29 dies de treball, a 4 hores al dia, entre dues persones. Fent un càlcul del qual creiem que és un preu per hora just, per la nostra situació laboral, calcularem el cost de la mà d'obra a 10€/h. En un total de 116 h per dues persones, fan un total de 232 h multiplicat per 10 sumen 2.320 €.

Les eines emprades pel desenvolupament del projecte han estat dos ordinadors, que no contarem com a inversió de l'empresa ja que, son personals d'abans de crear el projecte. El que sí que contarem serà llum i internet, comptarem amb la meitat d'una factura normal de llum i internet. Per tant sumarem 100 €.

Per testejar el projecte, hem fet servir dos mòbils Android i iPhone, a més a més de l'emulador Android Stidio i xCode.

Preu del pack del prototip

El material que hem escollit per a la creació del nostre pack, és d'un cost molt baix i ens permet treballar sobre ell amb bastant versatilitat. El total del material emprat ascendeix als 30 cnt per làmina, sumat als costos d'impressió, serien uns 2,30 euros per pack. La impressió del manual d'instruccions ascendeix als 5,89 euros i la targeta SD té un valor de 2,50 euros.

Total: 10.69

Manteniment de l'app

El servidor de l'app, i els dominis comprats, tot i com la llista de correu pròpia, tenen un cost anual de 50 €.

Xarxes socials

El primer mes, farem una inversió neta de 1.500 € en publicitat en totes les xarxes socials. Després, continuarem

Xerrades.

A cada ciutat, comptarem amb 10 persones encarregades de dinamitzar les xerrades i les xarxes durant aquestes, amb un total de 5 persones per xerrada, a 4 hores cada una durant un mes a preu de 6 € hora, de dilluns a divendres.

Això fa un total de 480 € per persona, que suma 9600 € pels sous de les persones. A més a més, hi gastarem 3500 € en conceptes de material gràfic per repartir a les xerrades, com poden ser cartells, lones i el blíster promocional.

Sumant tot això, el desenvolupament de l'aplicació sortiria per:

$2.320 \text{ €} + 100 \text{ €} + 50 \text{ €} + 1.500 \text{ €} + 9.600 \text{ €} + 3.500 \text{ €} = 17.080,69 \text{ €}$

ESTRUCTURA EMPRESARIAL

L'empresa s'organitzarà de forma jeràrquica per tal de poder realitzar un bon funcionament. Hi hauràn quatre persones al front de l'empresa, que seràn el director general, el director finançer, director de màrqueting i el community mànager.

Les accions de futur de l'empresa es decidiran entre tots els membres de l'empresa de tal manera que per poder tirar endavant els projectes s'hauràn d'aprovar per majoria absoluta i en cas d'empat decidirà el director general.

VALORACIÓ

David

La realització del projecte ha estat tota una aventura, ja que ha sigut el primer gran projecte de la meva vida, que representa tot el que he après en dos anys de grau superior.

Considero que entre el Juanjo i jo hem realitzat una bona feina, coneixent les nostres fortaleses i debilitats. La repartició de la feina ha sigut correcta però considero que l'optimització del temps es podria haver millorat per amdues parts, tot i això, estic content amb la feina feta.

En quant a la presentació del projecte per part del professorat, considero que els grups presentats no han estat equilibrats per coneixements, tot i que valoro que hagin volgut fer els grups per afinitat, de la mateixa manera que en una empresa real, que és el que volíem simular, mai ens haurien fet treballar amb el nostre "millor amic", aquí tampoc hauria d'haver sigut així.

Juanjo

Des del punt de vista d'alumnat, aquest projecte m'ha aportat bastant experiència i la capacitat de comprendre la pressió i els obstacles que ens podem trobar en aquest camp. El treball en equip m'ha semblat més que adequat, distribuint la feina de forma equitativa i repartint les tasques depenent dels nostres punts forts. Malgrat la dificultat que ens ha suposat el timing, crec que hem pogut treure un bon resultat i una idea original que ens agradaria poder desenvolupar en un futur proper lloc que està basada en una necessitat real.

Els coneixements que se'ns han donat en classe han estat suficients per a la correcta realització del projecte i hem pogut expandir-los mitjançant la resolució dels nostres propis problemes sobre la marxa. En el meu cas, he après sobre materials i de formes d'impressió.

Des del punt de vista personal, he descobert que el disseny gràfic realment m'interessa com per poder dedicar-me a això i seguir estudiant-ho. El treball en un equip artístic m'ha motivat i la manera de manejar els problemes i trobar noves formes d'innovar, és alguna cosa que realment fa que em senti realitzat. Ha estat una tasca complexa i completa i recomano augmentar i reforçar coneixements per als posteriors cursos, sobretot quant a experiència amb l'ús de les màquines i la reacció dels materials davant aquestes.

ANNEXOS

