

# HOWL

## SOCIAL ALARM



*VICTOR CORRALES, LAIA GISBERT, AMADEU LORENTE*

# ÍNDEX

Introducció	4
Descripció de l'app	6
Justificació	10
Objectius	12
Estudi de mercat	14
Atenció al client	16
Recursos tècnics	20
Conclusions	26



# INTRODUCCIÓ

L'objectiu de l'agenda 2030 que hem escollit és el número 10:

## Reducció de les desigualtats.

Avui dia, seguim tenint una societat amb poc equilibri social. I això ho vivim també a l'espai públic, que en major part és, el carrer; un espai tan immens i on conflueixen persones tan diverses, amb ideologies contraposades, i pensaments adversos. I també ens podem trobar situacions perilloses, tant violentes com de l'àmbit mèdic. Per això hem vist que hi ha un problema general que no estar cobert, i és l'ajuda comunitària.

Que a través d'un dispositiu, que actualment és un dels "llocs" on passem més hores del dia, puguem servir d'ajuda. I per això Howl ha estat creada. I el mateix eslògan d'aquesta aplicació ho diu: **Ajudar, et fa humà**. I aquest és també un dels problemes que ens trobem en la societat actual, la poca humanització i la poca empatia.

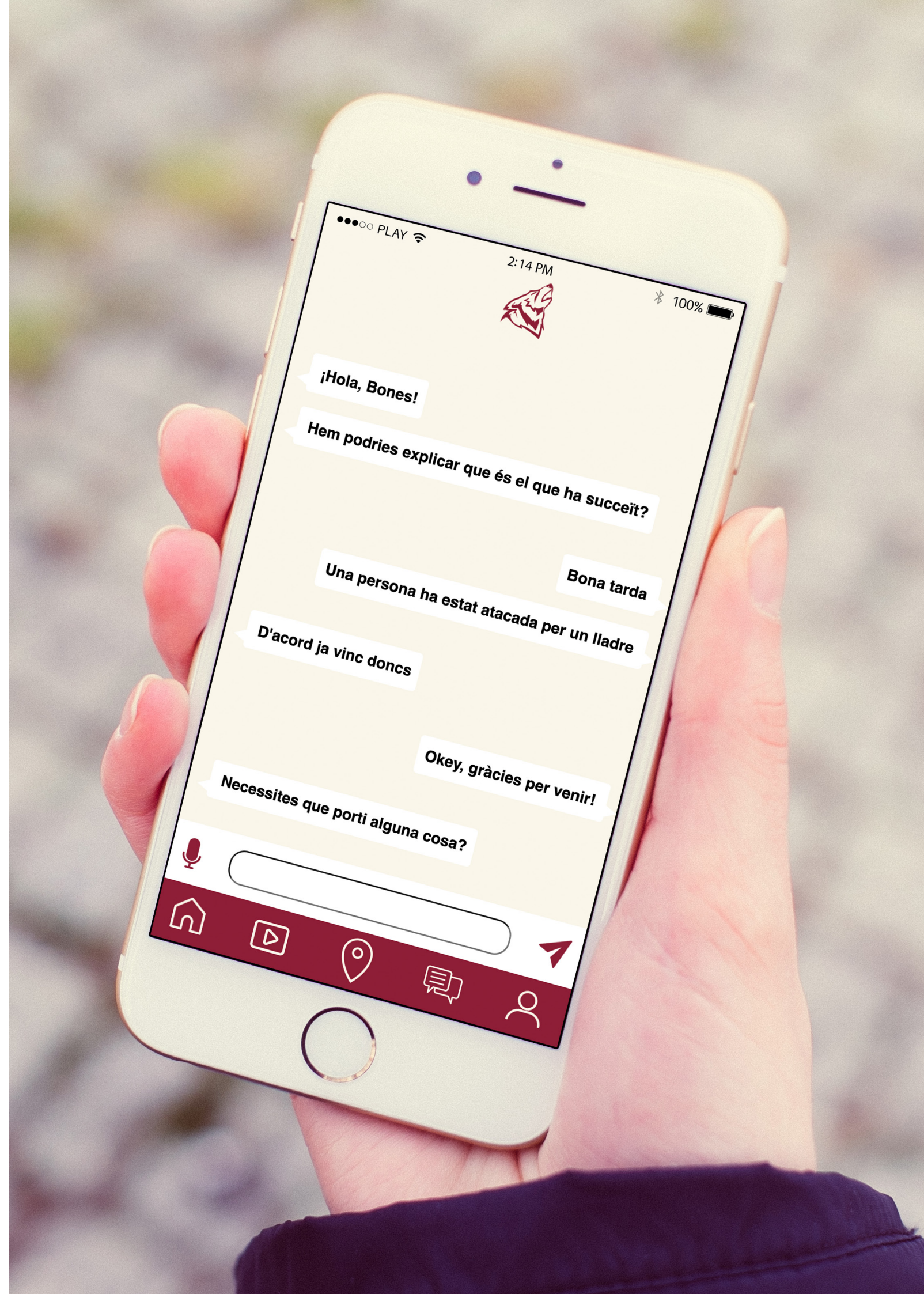
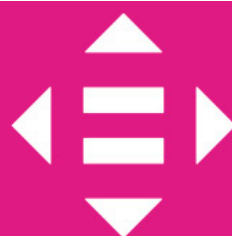
A l'aplicació Howl, podràs avisar a la gent que, en aquell precís moment està a prop teu, que has detectat un problema sigui tant, com hem dit, sanitari, un cas de vandalisme, o fins i tot si has presenciat l'abandonament d'un animal o un animal perdut. I podràs tant avisar, com comunicar que necessites per resoldre aquest problema.

Va ser un procés llarg fins a establir aquesta idea per fer l'aplicació, la primera va ser realitzar una aplicació per ajudar a la gent sense llar. Creiem que és indigne que una persona no pugui ni tenir un sostre on protegir-se i, pateixi tal nivell d'exclusió social.

Principalment, volíem crear una aplicació que ens ajudés a alertar on hi ha persones vivint al carrer. Però vam concloure, que podíem fer una aplicació que ajudés tant a la gent sense llar, com a qualsevol que patís un problema al carrer.

Així doncs, vam determinar que una alarma social per resoldre qualsevol dificultat era el més adient.

**10** REDUCCIÓN DE LAS  
DESIGUALDADES





## DESCRIPCIÓ DE L'APP

L'aplicació Howl es defineix com una alarma social, que serveix per quan veus una situació perillosa pel carrer, o que requereix ajuda, puguis avisar a la gent del teu voltant a través d'un dispositiu mòbil. Per exemple si vas pel carrer i et trobes un cas de robatori, violència, o una persona amb qualsevol necessitat, etc.

El procediment seria primer crear una alerta amb la teva ubicació, així la gent que es situï en una àrea propera a la teva rebrà una notificació, i qui vulgui brindar la seva ajuda podrà posar-se en contacte o anar directe al lloc indicat. En algunes ocasions, seran fets lleus on el propi poble podrà oferir l'ajuda, o també ens servirà per, mentre no arriben els cossos de seguretat, o els mèdics, que el temps que transcórrer sigui el més segur per a tothom. D'aquesta forma, davant d'una agressió, mentre no arriba la policia, es poden ajuntar un grup d'unes quantes persones per tal de fer que la situació estigui el més controlada possible.

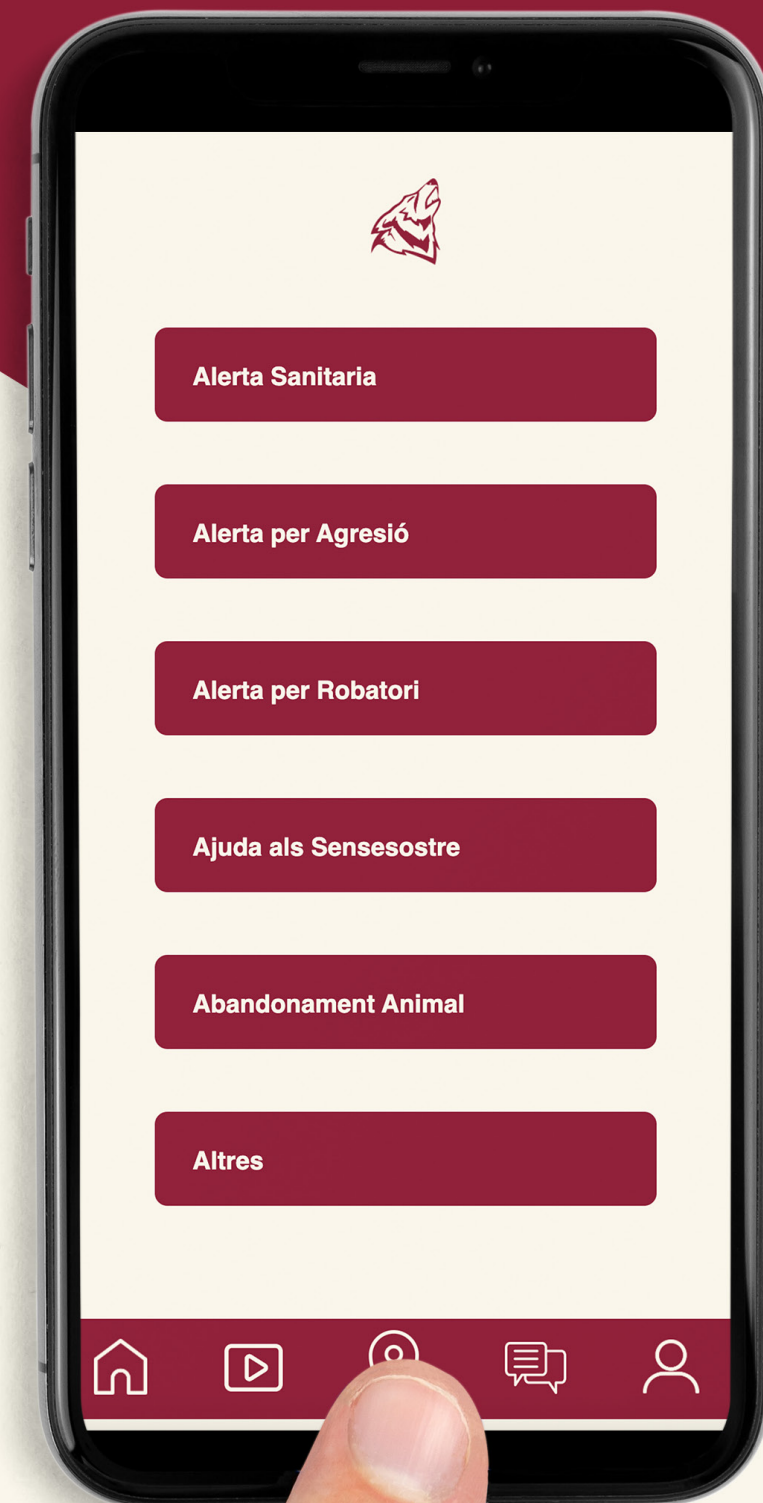
El seu nom, Howl, significa udol, que és el crit que coneixem sobretot, pels llops. Aquest té un caire comunicatiu, emotiu o social. Per això s'ha relacionat el funcionament d'aquesta aplicació, amb el parlar característic d'aquest animal, que es comunica a base d'alertar a la seva bandada.

L'aplicació és molt senzilla i intuïtiva, pel fet que ja és prou complicada la situació que està vivint el nostre usuari, així que volem facilitar-li el màxim l'experiència que ha de viure en l' App.

L'app estarà disponible tant per a Sistemes Operatius Android com IOS, i en el futur es planteja l'adaptació també per a Windows Phone i altres variants que puguin aparèixer en el temps. Hem decidit que en primera instància només implementarem l'App en aquestes dues plataformes per què són les dues més usades a nivell mundial.

Primerament, l'app només estarà disponible en dos idiomes, català i castellà, tot i que més endavant s'implantarà la versió en anglès per tal d'oferir el servei més enllà del nivell espanyol. Serà una aplicació 100% gratuïta, pel fet oferir ajuda a la teva comunitat hauria de ser una cosa per a tothom.

L'App consta d'una sèrie de pantalles on apareixen totes les funcions de l'aplicació: un apartat de consells per a situacions extremes, el mapa on veuràs totes les alertes, un xat i una pàgina de perfil.



## FUNCIONAMENT DE L'APP

L'aplicació conté les següents pantalles:

**Pantalla 1:** el primer que es troba l'usuari/ària és la pantalla característica de càrrega, amb el logo al centre i que automàticament et redirigeix a l'inici de sessió.

**Pantalla 2:** ens trobem a la pantalla d'inici de sessió i tenim dues opcions: iniciar la sessió com a usuari registrat i com a usuari no registrat

**Pantalla 3:** aquesta pantalla és exclusiva pels usuaris que s'acabin de registrar. Aquí es recolliran les seves dades personals com el nom, cognoms, correu electrònic, una contrasenya, codi postal, ciutat de residència, etc.

**Pantalla 4:** és la pantalla dels termes d'ús en el cas que t'acabis de registrar a l'aplicació (l'usuari registrat no se la trobarien). Ens demanarà una sèrie de permisos, entre aquests, els més rellevants són: captació de dades i acceptació de termes d'ús, i el de geolocalització quan l'App estigui en funcionament.

**Pantalla 5:** és la pantalla d'inici. Allà tenim diverses opcions d'alarmes per escollir: sanitària, agressió, ajuda a persona sense llar, abandonament animal, etc. A la part inferior ens trobem la barra amb les següents opcions: un botó per tornar a la *home*, un per anar als consells, el del mapa amb les notificacions, un altre pel xat i finalment el perfil d'usuari.

**Pantalla 6:** aquesta pantalla és quan just has creat una alarma. Ens sortirà un mapa amb la nostra ubicació i un formulari per explicar la situació que estem vivint i quina ajuda necessitem. Cal recalcar que l'alerta principal ja està enviada, i després ompliràs aquest formulari.

**Pantalla 7:** aquesta pantalla és on et porta la icona del mapa de la barra inferior. És un centre de notificacions, on conté un mapa al centre on es troba remarcada la ubicació de l'alerta, la informació i detalls del problema i un botó per enviar un missatge.

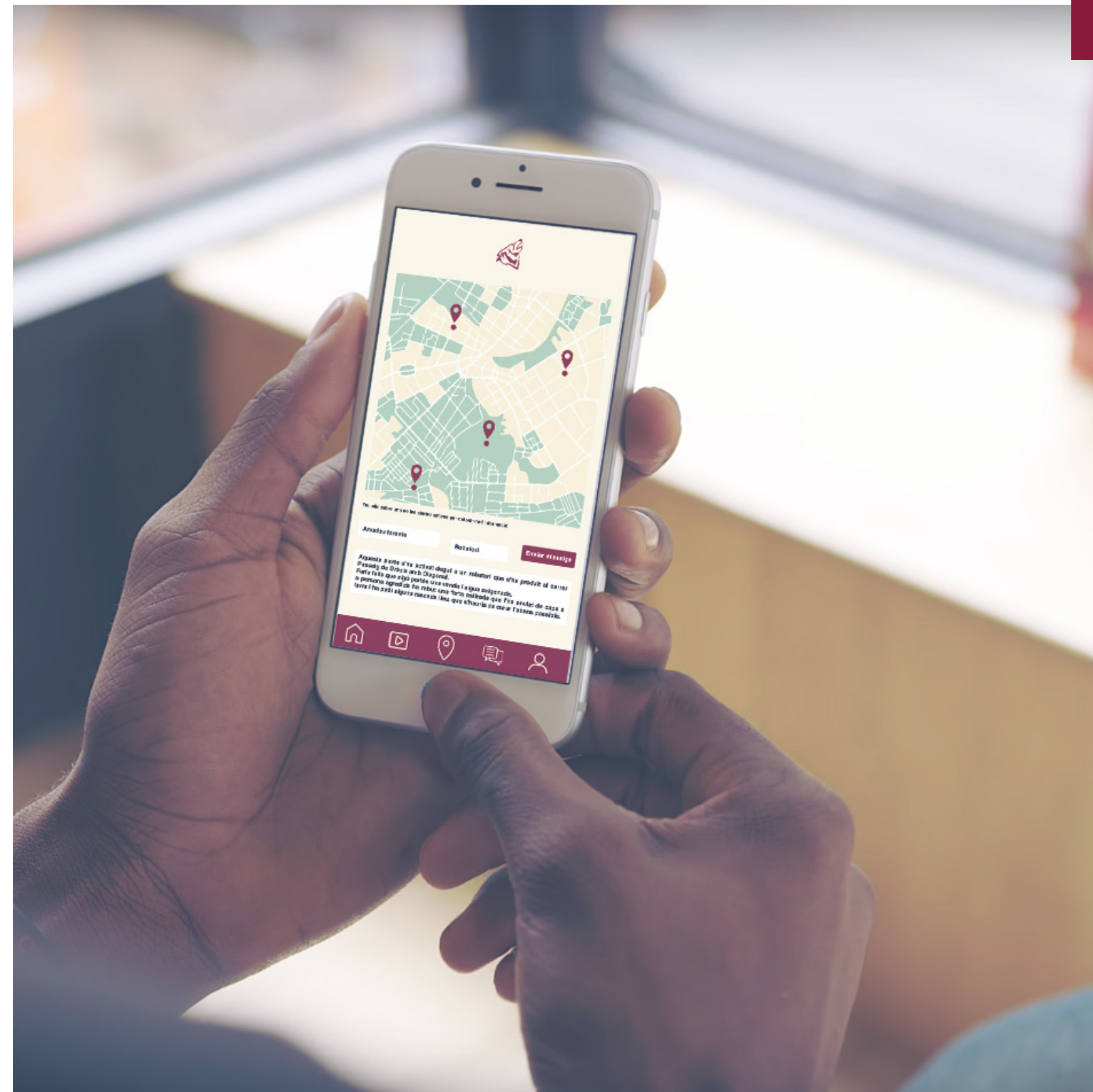
**Pantalla 8:** aquesta et portarà la icona dels consells de la barra inferior. Apareixeran consells escrits i vídeos com afrontar situacions de les quals nosaltres no hem estat preparats per combatre. Per exemple, de com ajudar a una persona que està patint algun tipus de complicació sanitària com: una parada cardíaca (tècniques de RCP), una hemorràgia, etc.

**Pantalla 9:** aquesta és la pantalla del xat, on et surten els missatges de les persones ha alertat d'un problema i els que volen anar a socórrer.

**Pantalla 10:** seria la pròpia conversa entre les dues persones.

**Pantalla 11:** és la pantalla del perfil, que hi arribaràs gràcies a la icona situada en la barra inferior, i allà sortiran totes les dades que vas afegir quan et vas registrar.

**Pantalla 12:** finalment, serà la pantalla per editar el teu perfil. On podràs canviar qualsevol mena d'informació o la fotografia.



# JUSTIFICACIÓ

En l'actualitat, on l'ésser humà s'està tornant més fred i distant a causa de les xarxes socials i l'internet, on creiem que una petita donació a una ONG és tot el que podem fer per la societat, i sobretot on cada cop hi ha més diferències entre classes, ètnies, gèneres i tendències sexuals, és necessari una eina per crear una xarxa d'ajuda. Volem revertir l'ús d'internet i usar-lo com una crida a la solidaritat i a la unió.

És obvi, que els problemes d'una força major és primordial que s'avisí abans als serveis oficials, recalcar que no volem substituir als equips professionals perquè són els que estan preparats per afrontar les diferents situacions. Només volem una resposta ràpida i eficaç, que pensem que pot donar un grup de gent pròxim al problema que s'alerti.

Howl, doncs, consisteix en una aplicació d'alarma social. Tindrà un avís que rebrà la gent a un radi d' 1 km, hi haurà diversos motius per activar a aquesta alarma:

- Problemes sanitaris
- Violència
- Robatoris
- Ajuda a les persones sense sostre
- Abandonament animal

## Problemes sanitaris

En el carrer ens podem trobar varies qüestions sanitàries, de més durs com per exemple atacs de cor, accidents automobilístics, sobredosis a causa d'una drogaddicció, etc. Recordar, que el primer seria avisar als serveis mèdics, però també seria d'ajuda que un grup de persones, organitzades per aquesta aplicació, brindessin una ajuda extra com portar aigua, o altres serveis bàsics, o simplement un acompanyament a la persona afectada.

També tenim qüestions més lleus, com una persona gran que s'ha desorientat, un cop de calor, etc. En aquests casos, no seria necessària l'ajuda dels membres de la sanitat, així també els hi podem estalviar feina.

## Violència i robatoris

En els casos de violència i robatoris, seria d'un gran ús aquesta aplicació. Abans avisaríem els cossos policials, però poden trigar una mica a arribar i que la situació ja hagi passat uns límits extrems. Seria molt eficient que una agrupació de gent increpi a l'agressor perquè fugi al mateix moment que s'alerti. Podem evitar molts disgustos amb una rapidesa imminent del poble.

## Ajuda a les persones sense sostre

Aquest apartat és molt important per la nostra empresa, pel fet que a l'inici, la idea principal de la nostra aplicació era únicament l'ajuda a la gent que no té una casa pròpia. Per això creiem que mereix, i necessita una alarma pròpia, on podrem avisar si una persona està vivint al carrer, i les organitzacions pertinents li brindin l'ajuda necessària.

## Abandonament animal

Els animals també són un col·lectiu indefens, pel fet que cada any s'abandonen aproximadament 30.000 animals en l'àmbit català, una xifra desorbitada.

Amb l'aplicació Howl podem combatre a aquesta gent que decideix abandonar a la seva mascota. Potser no ha reduït un gran nombre d'abandonaments, però si s'ha d'alertar al mateix moment que un animal està en perill, i portar-lo en una zona segura.

HOWL  
AJUDAR ET FA HUMÀ !



## OBJECTIUS

Un dels objectius principals al que volem arribar amb l'aplicació Howl, és crear una xarxa d'unió entre la gent de la teva ciutat, poble o barri. Vivim en un moment on la societat és més individualista que mai, i més centrada en una xarxa social que en la pròpia realitat. Per això volem portar aquesta ajuda en un medi on, quasi tothom està involucrat: el telèfon mòbil. Perquè deixi de ser un simple aparell tecnològic, i sigui una arma d'ajuda social.

Un altre de les finalitats més rellevants és reduir els problemes del carrer, i així poder solucionar problemes de la forma més ràpida i eficaç possible, a més a més de fer-ho de forma conjunta amb altra gent que també es preocupa pel benestar social.

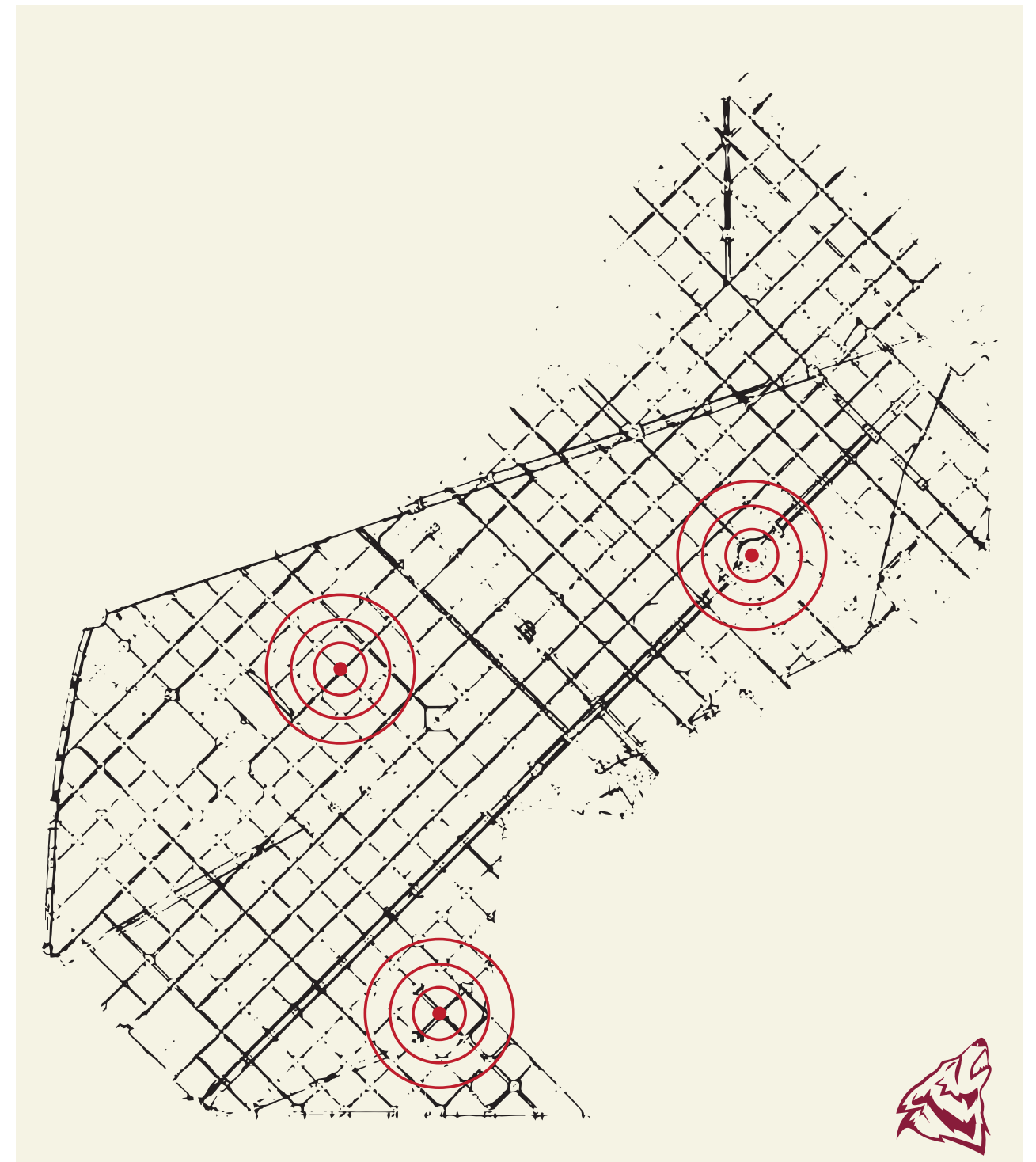
Hem vist, després de viure la pandèmia de la Covid-19, que els serveis mèdics han estat desbordats a causa de tanta demanda. Si s'aconseguís que aquesta aplicació tirés endavant, es podria complir l'objectiu d'ajudar-los en situacions extremes que requereix, evidentment la seva intervenció, però que la simple companyia o una aportació petita farien molt a la persona afectada.

Recalquem que l'objectiu d'aquesta App no és substituir els serveis d'emergència estatals o municipals com ho són els Bombers, Cossos Policials o Hospitals i Ambulàncies, sinó que fins i tot algunes vegades poden arribar a treballar de forma conjunta en les situacions més crítiques.

I, finalment, ens agradaria reduir les desigualtats, com el mateix objectiu de l'Agenda 2030, diu. En el segle XXI ja no haurien d'existir certs comportaments, tant de la societat com de l'Estat, que ho permet i ho perpetua. Ja no hauríem de presenciar gent vivint al carrer, perquè no es digne, no hauríem de veure agressions LGTBI-fòbiques, ni racistes, ni policials, i un llarg etcètera. I per això, amb aquesta aplicació, veiem que hem de crear una comunitat oberta, que es formi una consciència que ja no ens hem de tancar els ulls quan veiem un conflicte, ara podem donar-hi resposta gràcies a Howl.

# HOWL

## “Social Alarm”



# ESTUDI DE MERCAT

## Durcal

Una de les apps més conegudes per ajudar-nos en cas d'emergència és **Durcal** (anteriorment *Safe365*). Aquesta app ens permet seguir la localització i les rutines dels nostres protegits (familiars i amics que ens hagin donat el seu consentiment) i poder enviar la localització exacta als serveis d'emergències amb un sol clic.

A més de poder conèixer la localització dels protegits, es poden seguir algunes de les seves rutines, com ara la presa dels medicaments. Introduint a l'app la dosi i l'horari en què s'han de prendre, al protegit li saltarà un recordatori.

El protegit, amb el seu smartphone o tauleta, també pot prémer el botó del pànic per enviar la seva localització exacta i posar-se en contacte amb els serveis d'emergència regionals quan necessiti ajuda. Aquest botó també avisa automàticament els protectors.

## Avantatges

- És gratuïta i funciona a tot el món.
- És perfecta per gestionar remotament les rutines dels teus protegits (com prendre un medicament, sortir a caminar...).
- El botó de pànic és una opció ideal per actuar amb rapidesa i comunicar-vos amb els serveis d'emergència.
- Integra un recordatori de càrrega de bateria perquè la gent gran tingui els seus dispositius sempre llestos davant d'alguna eventualitat.
- Si tens configurat un compte de família de Google la integra automàticament.

## Desavantatges

- Fora d'Espanya no avisaria els serveis d'emergències, però sí els protectors.
- Les funcions de localització solen gastar molta bateria, per la qual cosa el seu ús podria descarregar més ràpidament el nostre smartphone o tauleta.
- No està del tot clar quan la instal·les si prens el rol de protector o de protegit. Això podria portar a confusió i que altres tingueren accés continu a la ubicació d'una persona que no ho desitges.

## My112

Aquesta app et permet, d'una manera molt simple i intuïtiva, trucar al 112 i enviar automàticament la teva localització en cas d'emergència. De la mateixa manera, notifica als contactes d'avís que hagi configurat prèviament.

També podeu rebre avisos en temps real d'incidències properes a tu.

## Avantatges

- En ser una app institucional la resposta hauria de ser força ràpida.
- Es pot configurar la "Interfície accessible" perquè sigui molt fàcil d'utilitzar (especialment pensat per a la gent gran).

## Desavantatges

- En instal·lar-la demana accés a alguns fitxers del mòbil que no són necessaris en el moment de fer servir l'app.
- És necessari realitzar una configuració inicial perquè funcioni correctament.
- No està disponible a Andalusia, Aragó, Comunitat Valenciana, Múrcia, Galícia, Extremadura, País Basc i Astúries.

## AlertCops

App oficial de les Forces i Cossos de Seguretat de l'Estat (FFCCSE).

Pots avisar de diferents situacions en què et vegis involucrat, sigui com a participant o com a testimoni, com en cas de perdre's, de robatori, d'agressió sexual, etc.

La vostra ubicació es compartirà automàticament quan demaneu ajuda.

En cas que utilitzes el xat, pots enviar fotos, vídeos i fins i tot notes de veu.

## Avantatges

- Pots habilitar les alertes d'emergències properes.
- Pots fer-la servir a tot Espanya.
- És gratuïta i no té publicitat.
- Pots escollir trucada o xat.

## Desavantatges

- Cal fer configuracions perquè la ubicació s'actualitzi en temps real.
- Les notificacions són massa freqüents i poden arribar a ser molestes
- L'app inclou idiomes estrangers com l'anglès o el francès



# ATENCIÓ AL CLIENT

Per al plantejament d'atenció al client hem pensat que el més viable a l'inici d'aquest projecte és que siguem nosaltres mateixos qui atenem i responem les queixes o reclamacions que puguin arribar dels clients o usuaris, d'aquesta forma serem més conscients dels errors i dificultats que comporta la posada en marxa i funcionament d'aquest projecte. Aquesta decisió a més a més ens estalviarà molts diners a l'hora de la contractació de personal juntament amb la formació que aquests haurien de rebre, que representaria un cost inassumible. De totes maneres, encara que ens podem estalviar aquests diners hauríem d'invertir en un curs d'aprenentatge en aquest sector per tal de poder fer l'autogestió de la millor forma.

En el cas de no poder solucionar un problema, o no saber-ho fer de la manera més adient, contactarem amb un tècnic especialitzat en aquest àmbit perquè ens ajudi.

Per tal d'oferir un bon servei d'atenció al client és necessari que tant a la nostra App com a la web apleixi la següent informació visible i fàcilment accessible:

**Correu electrònic**

**Telèfon de contacte**

**Localització de la seu**

A la web, aquesta informació apareixerà en una franja situada a la part inferior de la pantalla inicial. Per altra banda, a l'App, la informació no apareixerà directament a l'inici, sinó que s'haurà d'accedir al perfil i, allà, sí que hi serà.

Des de l'empresa, ens sentim obligats a donar resposta a tots aquells consumidors que ens facin arribar queixes, reclamacions o incidències derivades del servei ofert per altra banda, també hem tingut en compte la importància que el servei d'atenció al client sigui de qualitat, aquest servei haurà d'estar avaluat pels clients per saber que podem fer millor.

Quan un client se sent insatisfet se l'ha d'animar a opinar sobre el servei ofert, ja que d'aquesta forma rebem una valoració, el més objectiva possible de la qualitat del servei, així doncs sabrem en tot moment quines coses estem fent bé i quines podrien millorar.

A part d'això, el servei d'atenció al client de queixes i reclamacions també ens podrà servir per tal de saber quines són les expectatives dels nostres usuaris, així doncs un cop valora-

des aquestes, podrem decidir si implementar-les.

També hem de dir que si els nostres usuaris se senten ben atesos i escoltats a l'hora de fer una queixa o reclamació, el més probable és que segueixin usant la nostra App, a més a més si fan propostes de millora i finalment les afegim se sentiran participants del projecte.

## TIPUS DE QUEIXES

En funció del grau d'insatisfacció dels usuaris, podem classificar les demandes en aquests quatre apartats.

- **Suggeriment:** L'usuari formula una suggerència verbal o escrita, s'entén que és per a la millora de l'App. Aquesta demanda beneficia a les dues parts.

- **Queixa:** L'usuari ens comunica la seva insatisfacció de forma verbal o escrita, referent al servei que s'ofereix. Aquestes queixes ajuden a millorar el servei.

- **Reclamació:** L'usuari ens farà arribar un escrit en el que manifesta el seu descontentament amb el servei i buscarà rebre alguna cosa a canvi, hem de mirar d'escoltar amb deteniment que és el que el consumidor espera de nosaltres i que pretén aconseguir amb aquesta reclamació, tindrem en compte indemnitzacions i compensacions com a opció més factible..

- **Denúncia:** Hem de posar tots els nostres esforços per tal de que aquesta possibilitat no s'arribi a materialitzar mai, ja que aquesta és l'opció més forta que pot prendre l'usuari i és la més desesperada, en aquest cas, l'usuari vol dur el seu cas a l'Administració Competent per tal de solucionar el problema de forma jurídica.

Aquesta elecció de l'usuari se sol donar quan l'empresa no dona cap resposta a ninguna de les dues demandes anteriorment esmentades (Queixa i Reclamació), així doncs el client a la desesperada decideix dur el seu cas pel camí ràpid. Si volem oferir un bon servei, hem de mirar d'aconseguir que no arribem a tenir cap cas com aquest últim.

## TIPUS DE CLIENTS

També hem de tenir en compte que a l'hora de tractar amb clients descontents ens podem trobar amb uns tipus de persones que es poden classificar en:

- **Còmplice:** És aquella persona que explica la seva experiència amb l'objectiu de trobar una solució per tal de millorar el servei. No farà arribar el seu disgust descontent a terceres persones per fer mala propaganda.

- **Indiferent:** És una persona que es mou per incentius, només vol solucionar el seu problema i no té cap interès de fer mala propaganda de l'App, a no ser que se senti incentivat a fer-ho. Aquest grup representa la majoria d'usuaris.

- **Inconformista:** És aquell que creu que no està ben atès, li importa més rebre una compensació que no pas solucionar el problema, en el cas que no vulgui aconseguir ambdues coses, amb aquests clients s'ha d'anar amb compte, ja que poden influir a altres persones i valorar negativament el servei.

- **Enfadat:** Haurem d'intentar trobar-nos amb el menor nombre de clients d'aquest tipus, perquè són un tipus de persona que l'únic que busquen és fer arribar el seu malestar a les altres persones, la seva vida passa per queixar-se i no tenen gens d'interès a millorar el servei. Si no es controla l'anteriorment esmentat ens podrem trobar amb casos com ara:

**Pèrdua de clients**  
**Pèrdua de quota de mercat**  
**Menor fidelització**

Un bon servei d'atenció al client, on s'escolta als usuaris, s'atenen les queixes i s'afegeixen les seves recomanacions i propostes, actua com una segona oportunitat de cara a la fidelització dels clients.

Els principis que hem de seguir a l'hora de dissenyar un pla d'atenció al client per tal que aquest sigui de qualitat són:

- **Transparència i Accessibilitat:** La informació sobre queixes i reclamacions ha de ser visible i accessible per tal que els usuaris sàpiguin on descobrir aquesta informació.

- **Gratuitat:** El servei d'atenció al client no pot suposar cap cost a l'usuari, ja que si hi ha un problema, la culpa serà nostra i no podem traslladar aquest cost a l'usuari.

- **Objectivitat:** Les queixes i reclamacions s'han de tractar i valorar de forma exclusiva, i sense cap lligam amb altres departaments de l'entitat.

- **Confidencialitat:** Totes les dades que es rebin d'un usuari com a resultat directe de la gestió de queixes i reclamacions, s'han de mantenir en estricta confidencialitat seguint la normativa de protecció de dades, i mai es podrà utilitzar per augmentar vendes.

- **Diligència:** Hem d'atendre les reclamacions amb rapidesa i mantenint sempre al client informat d'en quin punt es troba el tràmit que ha realitzat.

- **Control:** Haurem de controlar les accions de totes les persones que actuen en el procés amb la finalitat d'aconseguir millores en el futur.

Hem de tenir en compte que la informació necessària que ha d'introduir el client per tal que puguem contestar una queixa o reclamació, ha d'aparèixer visible al mateix lloc des d'on es posi la queixa, d'aquesta forma ens estalviem problemes amb falta de dades de clients, etc.

En el nostre cas, per tal d'assegurar-nos que no tenim problemes amb clients degut a la falta d'informació haurem d'afegir la informació sobre que fa falta per posar una queixa o reclamació, a la franja inferior de la web, on també apareixerà la informació de l'empresa com ara el correu i telèfon de l'entitat.

**Procediment de resolució de queixes i reclamacions**

La gestió de queixes i reclamacions és responsabilitat del departament d'atenció al client.

Per al procediment existeix la norma ISO 10002-Sistemes de gestió de queixes i reclamacions, que defineix el procediment que hauriem de seguir a l'hora de tractar amb les queixes.

- **Comunicació:** La informació relativa al tractament de les queixes ha d'estar disponible per als clients, els reclamants i les parts interessades.
- **Recepció de la queixa:** Quan es coneix la queixa del client, ja sigui verbal o escrit
- **Registre de la queixa:** Es registren les dades de la queixa al sistema informàtic. Com en deixarà constància.
- **Acusament de recepció de la queixa:** La recepció de la queixa ha de ser notificada
- **Avaluació inicial de la queixa:** fer una valoració de la queixa i prendre acte
- **Investigació de la queixa:** Investigar les circumstàncies relacionades amb la queixa
- **Seguiment de la queixa**
- **Proposta de solució**
- **Informació al client de la solució**
- **Recepció i contestació de la resposta del client**
- **Tancament de la queixa.**
- **Avaluació del procés:** Un cop finalitzada cal fer un control de les accions
- **Extracció i anàlisi de dades:** Les reclamacions són una font d'informació molt important, ja que indiquen els elements que són més valorats del client.

# RECURSOS TÈCNICS

Els recursos tècnics són essencials en un projecte, perquè són totes les eines i elements que necessites per portar-lo a terme i arribar als objectius.

Els recursos poden arribar a ser tangibles o intangibles. Els tangibles són aquells que són físics, com la maquinària, l'ordinador, etc. I els intangibles, és el material abstracte, com la tecnologia, tots els programaris que envolta, i també els recursos humans.

En el nostre cas a profunditzarem en: els tipus de materials que utilitzarem per a la publicitat i per la presentació del projecte; l'equipament que necessitem per realitzar aquest material, tant en la de la pròpia producció com els ordinadors i els programaris i, finalment en els individus que faran possible aquesta iniciativa.

## Materials

El material publicitari és una de les parts vitals, pel fet que és l'element que ens farà donar a conèixer. És necessari que sigui adequat a l'aplicació, i que segueixi una mateixa línia estètica, per així transmetre al públic quin servei volem donar.

Els diferents ítems que hem de produir són:

**Pòster.** El format d'aquest serà de 80 x 120 cm. El paper escollit és el setinat, de 200 g de gramatge. És un dels més usats perquè ofereix una gran qualitat, com per exemple resistència al sol i a l'aigua, i també un gran atractiu, per optar a una bona reproducció de la imatge i els colors. Es caracteritza per la seva suavitat, ja que no posseeix porus, i això ens transmet professionalitat i elegància.

**Bossa de tela (element promocional).** Hem triat una bossa de tela com a 1r element promocional a escollir. És un objecte publicitari que fa un temps que està molt de moda, i per això és molt útil per donar visibilitat. Està feta a base de cotó, i conté el logo i una imatge corporativa.

**Tassa (element promocional).** Per sortir de la pràctica, de només usar material publicitari d'exposició de la marca, voldríem fer una cosa més experimental. Creiem que el públic que s'ha interessat per la nostra marca, els hi agradaria tenir una recordança de Howl en el seu dia a dia. Pel que fa a els pòsters i la resta d'eines de difusió, tenen una vida molt més curta que una tassa. Aquesta està feta a base de ceràmica, el material més comú en aquest tipus de productes.

**Packaging per la targeta.** La caixa contindrà la targeta SD que inclou l'aplicació que hem prototipat. Les mesures d'aquesta són de 137 x 124 mm.

El cartró escollit és el ondulat o corrugat. Aquest està format per capes llises i ondulades, i en té mínim 3, depenent de la duresa que es desitgi afegirem més capes o menys. Aquesta estructura obté una gran resistència mecànica. Els més comuns són: el cartró d'una sola ona, que són 2 capes llises i una ondulada; el cartró de dues ones, que són 3 capes llises i 2 ondulades i, el cartó de tres ones, que són 4 capes llises i 3 ondulades.

El més aconsellable pel nostre producte és el cartró corrugat de dues ones.

**Expositor.** Aquests es fan servir per exhibir un producte i cridar l'atenció dels futurs clients. Has d'aconseguir captar-los amb les eines més vistoses, i aquestes són perfectes per fires i exposicions. L'expositor contindrà els packagings que duen la targeta SD.

Té unes mides de 214 x 476 x 182 mm. El tipus de cartró serà l'ondulat, que és el més indicat per aquest treball. Té la resistència adequada per subjectar les 4 caixes demanades pel projecte.

Tots els elements fets a base de paper i cartró, que són: el pòster, el packaging i l'expositor, es fan a partir d'impressió digital. La tinta escollida per la reproducció de tots aquests elements és la tinta eco-solvent. És un tipus de tinta en que els pigments estan en una base composta per un solvent canviant. Un dels punts forts, que per això l'hem triat, es que no deteriora el medi ambient, i és essencial per quan estem treballant els objectius de l'Agenda 2030. És una tinta molt recomanada i usada en material publicitari, pel fet que resisteix els fenòmens meteorològics i, en general, els exteriors. Els punts més forts d'aquesta tinta són:

- Assecat ràpid i bona resistència
- Es fixa en una gran quantitat de suports
- Alta densitat, i àmplia gamma cromàtica
- Lliure d'olors
- Apte per exteriors
- Certificat ambiental

Les tintes que utilitzarem per la impressió de la tassa i la bossa de tela seran les tintes de sublimació. Es necessita un paper especial que transfereix la tinta del paper a, en aquest cas, la ceràmica i el cotó. S'ha de causar una gran pressió entre el paper i el suport perquè cedeixi la tinta i, més endavant, col·locar-la en altes temperatures. També és una de les tintes més respectuoses amb la natura, i de les més senzilles i un cost més baix.



## Equipament

En un procés d'impressió, entren en joc un gran número de maquinària i equipaments necessaris per portar a terme el projecte final. Compte des de l'aparell més senzill fins a la màquina més potent que t'imprimeix el treball. Exposarem cronològicament tots els equipaments que hem usat per efectuar aquesta iniciativa:

Com a eina principal, hem estat fent ús de 3 ordinadors, més específicament iMacs de 24 polzades, amb un xip M1 i un sistema operatiu Monterey. Té una memòria de 8 GB de RAM i una pantalla retina de 4,5K.

Els programaris que hem utilitzat són:

- **Adobe Photoshop 2022:** és un editor de gràfics que es basa en dades ràster, però sobretot és usat pel retoc i edició d'imatges. L'hem fet servir per retocar fotografies, majoritàriament pel material publicitari.

- **Adobe Illustrator 2022:** és un editor de gràfics vectorials, i es centra en els treballs artístics. En el nostre cas, l'hem usat per la creació del logo.

Adobe InDesign 2022: és un programa d'autoedició i disseny de projectes editorials. L'hem utilitzat per a maquetar tota la memòria del treball.

- **Adobe After Effects 2022:** és un programa de composició d'animació digital. S'usa per la postproducció de vídeos. Nosaltres n'hem fet ús per a la creació del vídeo promocional.

- **Adobe Premiere Pro 2022:** és un programa per l'edició de vídeos. L'hem utilitzat com a complementari del After Effects, també per l'edició del vídeo promocional

- **Atom:** és un editor de codi font lliure i de codi obert. És tant per macOS, Linux i Microsoft. Es basa en tecnologies web. L'hem fet servir per la creació de la pàgina web i l'aplicació, a base del codi HTML i CSS.

- **Figma:** és un editor de gràfics vectorials i per prototipar pàgines web o aplicacions. Nosaltres crearem el prototip de l'aplicació mòbil a base d'aquest programa.

- **Google Drive:** és un servei d'allotjament d'arxius, on pots emmagatzemar fins a 15 GB, compartir arxius, crear documents, etc. Ha sigut un programa que hem usat per compartir-nos tota la feina individual que anàvem fent.

Quant a la maquinària d'impressió per reproduir els nostres elements publicitaris, hem utilitzat:

- **Impressora Digital:** el model Ricoh Pro C7100x
- **Taula de tall:** el model Kongsberg I-XL Multicut
- **Forn de sublimació:** el model Heat Press 3042 3D Sublimation
- **Embolcall tassa, de silicona**
- **Ordinador** (el que controla la impressora digital): Mini Mac
- **Impresora** (imprimir el disseny de la tassa): Epson Precisioncore WorkForce WF-7210

## Equip humà

En aquest projecte participarem tres persones, i ens encarregarem de tots els aspectes tant la creació com la producció. Les tasques que hem realitzat han sigut:

- Creació d'una iniciativa, vinculada a l'Agenda 2030
- Plantejament de tota la memòria del projecte
- Realització d'un logo i el seu manual
- Elaborar tot el material promocional que envolta la marca
- Programar la pàgina web i l'aplicació mòbil, a base de codi HTML i CSS
- Prototipar l'aplicació web amb el programa Figma
- Maquetar un vídeo per patrocinar la marca

## CONCLUSIONS

Mirant el projecte des de una perspectiva conclusiva, i havent passat tots els punts a recórrer, tant els escrits o programats com els més creatius, podem dir que és una aplicació innovadora, perquè molt poques tenen una funcionalitat d'ajudar. Normalment, trobem aplicacions que ens ofereixen un servei, un acompanyament en diverses situacions, o un simple entreteniment, però nosaltres li hem volgut donar la volta a diferents programes que ens podem trobar en plataformes com Google Play o App Store.

En el nostre cas, volem donar una eina de solidaritat, que ens faci implicar en el propi bé de la gent que ens envolta i sortir de l'individualisme que s'ha apoderat de la societat. I a més a més, brindar aquesta ajuda estarà feta a base de clicks, perquè tampoc volem crear una aplicació utòpica, on pensem que tothom està disposat a deixar-se la pell, sinó que fins i tot, ho pots fer en casos que no tinguis molt de temps per oferir l'ajuda necessària, però ja hauràs avisat a altra gent.

Finalment, cal recalcar que ha sigut un treball molt complet, on hem treballat gran part dels aprenentatges d'aquests dos cursos i on, sobretot, hem pogut descobrir un buit molt necessari en la ciutadania, el de crear confraternitat amb aquelles persones que necessiten una mà on agafar-se, i d'una vegada per totes, disminuir les desigualtats en les quals vivim dia a dia.



