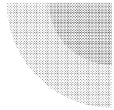


GWIZD - prezentacja końcowa

Małgorzata Baran, Weronika Niedźwiedź, Darya
Sachavichyk, Agnieszka Tymorek, Aizhan
Beisenbay, Marta Ruśniak, Laura Najduch





Proces projektowy - UX Brief

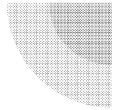
Projekt

Aplikacja mobilna umożliwiająca publikowanie obserwacji i interwencji zwierząt na terenie województwa małopolskiego i na terenach w pobliżu miast.

Wizja i wartości

Jak tworzony produkt jest powiązany z misją i wizją organizacji

Tworzony produkt ma na celu przybliżenie mieszkańcom miast ich zwierzęcych sąsiadów, ich zwyczajów i zachowań oraz edukację odnośnie interakcji z różnymi gatunkami. Aplikacja ma umożliwić w prosty i intuicyjny sposób zgłaszanie wszelkich incydentów związanych ze zwierzętami, tak aby pomoc mogła szybko trafić w odpowiednie miejsce.



Proces projektowy - UX Brief

Zapotrzebowanie

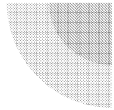
Co było motywacją dla powstania produktu? Jaki efekt chcemy uzyskać?

Bolączki

- ✓ *Nie ma dobrego sposobu katalogowania zwierząt w mieście*
- ✓ *Nie ma dobrego sposobu poszukiwania zaginionych zwierząt*
- ✓ *Nie ma szybkiego i prostego sposobu dla zgłaszania niebezpiecznych incydentów z udziałem zwierząt*
- ✓ *Bardzo mała świadomość społeczna odnośnie obecności zwierząt w miastach i sposobu interakcji z nimi*

Korzyści

- ✓ *Baza zwierząt zaobserwowanych w terenie*
- ✓ *Szybkie powiadamianie odpowiednich służb o zwierzętach*
- ✓ *Edukacja ludzi w zakresie interakcji ze zwierzętami*
- ✓ *Platforma dla osób poszukujących swoich zwierzaków*
- ✓ *Aplikacja dla miłośników zwierząt*



Proces projektowy - UX Brief

Odbiorcy

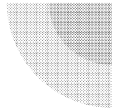
Dla kogo ten produkt jest ważny? Dlaczego mieliby być nim zainteresowani?

- ✓ Dla każdej osoby zauważającej zwierzęta w mieście i nie tylko
- ✓ Dla osób, których zwierzęta zaginęły
- ✓ Dane z aplikacji będą użyteczne dla organów zajmujących się zwierzętami, np. schronisko
- ✓ Dla osób zainteresowanych poznaniem zwyczajów zwierząt w mieście

Doświadczenie użytkowników i zapamiętywalność produktu

Jakie doświadczenie chcemy stworzyć? Z czym użytkownik powinien kojarzyć produkt?

Użytkownik powinien kojarzyć produkt z użyteczną aplikacją, realnie pomagającą znaleźć odpowiednie służby, które w przypadku zagrożenia związanego z obecnością zwierzęcia szybko zareagują. Powinien kojarzyć również aplikację z tablicą zwierząt zagubionych, która skutecznie pomoże użytkownikom informować się o poszukiwaniu zaginionych zwierząt domowych. Chcemy by nasz produkt był atrakcyjny dla miłośników zwierząt - tak domowych jak i dzikiej przyrody. Miejscem gdzie użytkownicy będą mogli zdobyć informacje na temat obecności zwierząt w ich najbliższej okolicy a także dowiedzieć się więcej w temacie zwyczajów zwierząt.



Proces projektowy - UX Brief

Zasoby czasowe

Ile jest czasu na stworzenie projektu? Kto powinien być zaangażowany w ten proces?

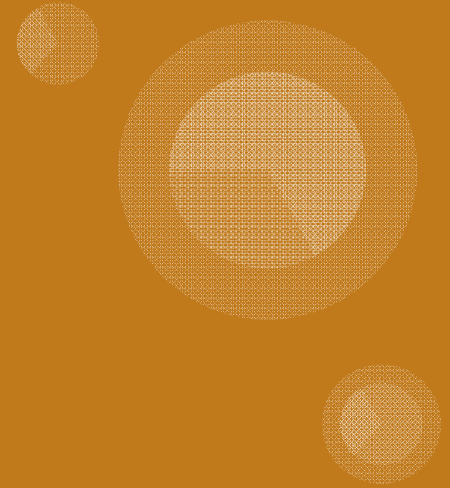
Stworzenie projektu powinno zająć od sześciu miesięcy do roku. W proces powinien zostać zaangażowany zespół programistów. Oprócz zespołu w proces powinni być zaangażowani użytkownicy aplikacji (mieszkańcy Krakowa), aby oceniać użyteczność tworzonej aplikacji oraz określić kierunek dla dalszego rozwoju produktu.

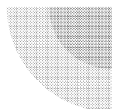
Co dalej?

Kto z zespołu produktowego będzie zaangażowany w prace po ukończeniu etapu projektowego?

Członkowie zespołu, którzy się zajmowali programowaniem aplikacji będą odpowiedzialni za wdrożenie aktualizacji, która będzie posiadała nowe lub poprawione funkcjonalności. Funkcjonalności te będą powstawały w wyniku aktualnej opinii użytkowników.

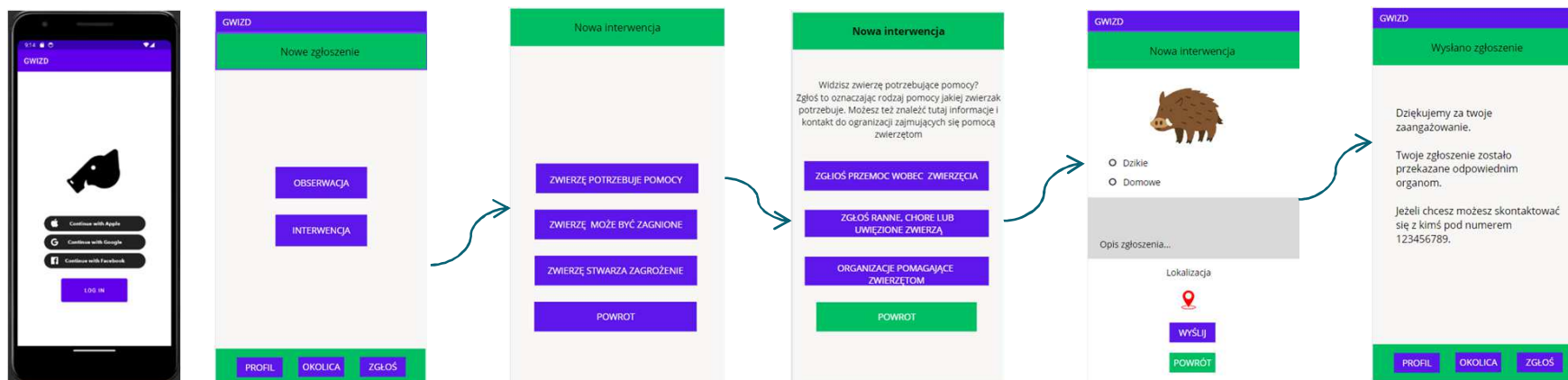
Projekt aplikacji





Przykład zgłoszenia

Jola jadąc wieczorem zauważyła potrącone zwierzę na poboczu drogi. Chcąc szybko zgłosić zwierzę potrzebujące pomocy loguje się do aplikacji, wybiera Interwencję -> Zwierzę potrzebujące pomocy. Następnie wybiera rodzaj interwencji „Zgłoś ranne, chore lub uwięzione zwierzę”. W polu zgłoszenia opisuje w skrócie zaistniałą sytuację, wskazuje lokalizację i wysyła zgłoszenie. Gotowe! Zgłoszenie zostało wysłane do odpowiednich służb. Jola może być spokojna o losy potrąconego zwierzęcia.



Prezentacja demo

https://www.canva.com/design/DAFv77MxWfg/ALwi7I62W4-y9jkrnQEUwA/edit?utm_content=DAFv77MxWfg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton