



## Presentació del Treball de Final de Grau

Santi Aliaga Bonjoch

Consultor: David Gómez Fontanills

## Índex

Motivació.....	2
Desenvolupament del projecte .....	4
Solucions de disseny .....	6
Visió final .....	9

## Motivació

El projecte de l'aplicació mòbil iTravel consisteix en la definició i disseny d'una aplicació de **guia de viatges** per a dispositius mòbils.

Aquesta aplicació permet integrar els continguts proporcionats per diferents proveïdors, com per exemple Lonely Planet, WikiTravel, Rough Guides, etc., així com oferir opcions de xarxa social, bitàcola personal i realitat augmentada. És el que m'agrada anomenar una guia de viatges "3.0".

A nivell d'aplicació, els objectius són clars:

- Integrar tots els **continguts** dels diferents proveïdors dins una mateixa interfície, cosa que permet reduir la corba d'aprenentatge per l'usuari a l'evitar haver d'aprendre a utilitzar diferents aplicacions si vol consultar diverses guies.
- Permetre la creació de bitàcoles personals, que poden ser compartides a les **xarxes socials** i seguides per la resta d'usuaris. A la vegada, també facilita el contacte amb altres usuaris a través de xat o correu electrònic.
- Oferir opcions de **realitat augmentada** per tal d'ampliar informació de llocs en particular a partir d'una captura fotogràfica.

A nivell personal, però, els motius que m'han portat a desenvolupar un projecte així han estat diversos.

Per una banda, sento una atracció especial per viatjar i procuro fer-ho en la mesura del possible. M'agrada descobrir indrets nous, societats i cultures diferents de les que vivim. Gràcies a això, he hagut d'utilitzar un bon nombre de guies turístiques, que ha fet que, inconscientment, hagi anat analitzant què és el que m'era útil de la guia, que hi trobava a faltar i què hi sobrava. Tot això he procurat traslladar-ho al disseny d'aquesta aplicació.

Per altra banda, també ha influït en tot plegat, un gran interès pel món de les aplicacions mòbils.

Darrerament, aquest ha estat un món amb un creixement exponencial de presència i de negoci, probablement provocat pel reduït cost que tenen les aplicacions per l'usuari final i perquè els *smartphones* són quelcom que portem constantment a sobre. I això provoca que les aplicacions per mòbil s'hagin estès d'una manera pràcticament viral? Doncs és probable que sí. En tot cas, la situació és que la venta d'aplicacions s'ha incrementat de manera espectacular i ja s'han traslladat al nostre llenguatge diari (qui no coneix Instagram, per exemple?)

No podem oblidar, a més, que una part important d'aquestes aplicacions mòbils corresponen a xarxes socials, com són Twitter, Facebook o el mateix Instagram que acabo de citar. Em sembla que aquest fenomen no pot quedar obviat en fer una aplicació per a mòbils. Les xarxes socials han canviat el nostre tipus de relació, la nostra manera de conviure i compartir, i ha acabat sent imprescindible el saber i el fer saber tot el que passa al nostre entorn, de manera *online*.

## Desenvolupament del projecte

El projecte s'ha dividit en tres fases principalment:

- Definició: del 02 de març al 16 de març  
Inclou tota la definició del projecte, la presa de requeriments i el pla de producció.
- Disseny: del 17 de març al 18 d'abril  
Es desenvolupa el disseny de navegació, els *wireframes* de totes les pantalles de l'aplicació, i els primers prototips d'imatges definitives
- Maquetat i Guia de disseny: del 19 d'abril al 02 de juny  
Es creen la resta d'imatges de l'aplicació definitives, es genera la maqueta de l'aplicació i es confecciona la guia de disseny.

Paral·lelament a totes aquestes tasques i des de l'inici, s'ha avançat en generació de la **Memòria del projecte**.

Durant tot el desenvolupament, les fites principals han estat les diferents entregues que hi ha hagut. Probablement, i potser no sembla obvi, la fita principal ha estat la primera, la PAC1 el 16 de març, amb l'entrega de la definició i el pla de producció del projecte, perquè això m'ha permès visualitzar totes les tasques a realitzar en el temps i dimensionar la dedicació a cadascuna. Aquest punt ha estat bàsic per tal d'assolir la resta de fites.

Tot i això, cal destacar també la resta d'entregues ja que totes elles han estat bàsiques:

- PAC2: entrega de *wireframes*, primeres imatges definitives i versió inicial de la guia de disseny, el 18 d'abril.
- PAC3: entrega resta imatges definitives, maqueta de l'aplicació i segona versió de guia de disseny, el 16 de maig

- Entrega final: lliurament de l'aplicació i tota la documentació, el 10 de juny.

Durant el desenvolupament del projecte hi han hagut certes modificacions que s'han fet d'acord amb el consultor, i sota el seu consell.

Inicialment, la previsió era crear una aplicació que es podés vendre a diferents proveïdors de continguts turístics, els quals la podrien utilitzar i adaptar a la seva manera. Però això va anar evolucionant a mesura que es perfilava millor el projecte i vam arribar a la conclusió que era molt millor, i més coherent, crear una aplicació que podés integrar aquests continguts. Això ens feia "propietaris" de l'aplicació, la feia única, i a la vegada molt més còmode per l'usuari (no haurà d'aprendre el funcionament de diverses aplicacions) com pel propietari dels continguts (no haurà de desenvolupar cap aplicació pròpia sinó només servir els continguts formatats).

També s'ha modificat el pla de treball proposat inicialment, ja que s'havia endarrerit l'entrega de la Guia de disseny a l'última part del projecte, però es va creure convenient avançar-la per poder-la anar creant paral·lelament al disseny de les imatges i la maqueta de l'aplicació. Això em permetria tenir temps per a revisions i adaptacions necessàries.

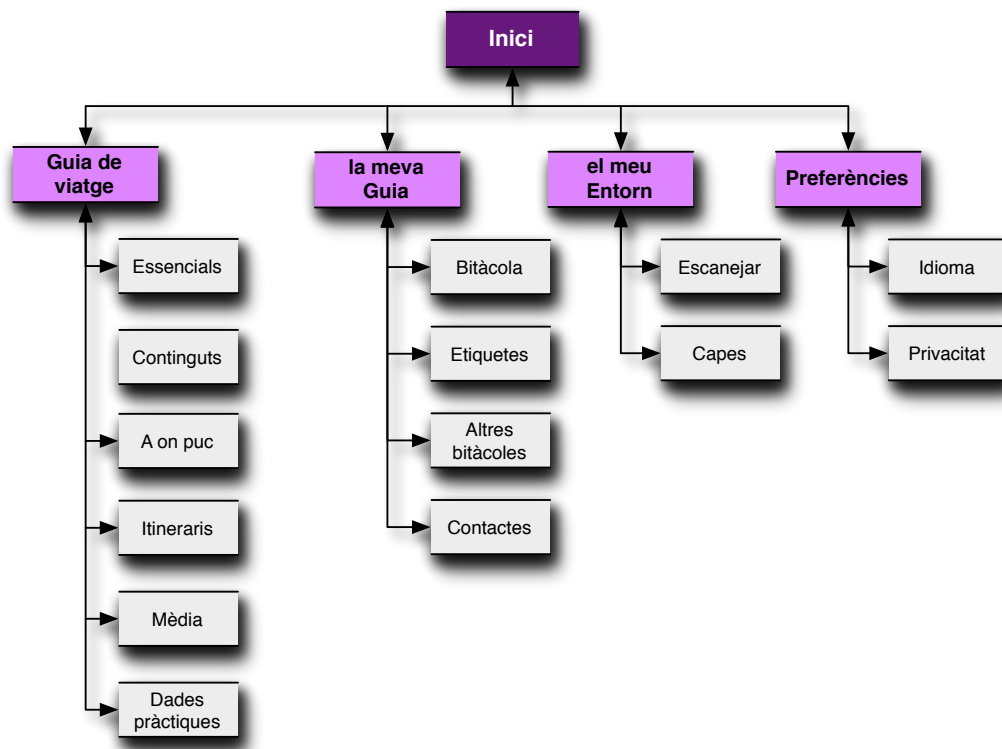
## Solucions de disseny

Tot el disseny de l'aplicació s'ha basat en dos eixos:

- Definir un contingut i unes funcionalitats complertes que permetin convertir-la en una aplicació de referència al mercat.
- Dotar-la d'un estil sobri i seriós que reforci la imatge de qualitat i solidesa.

Així doncs, durant la fase de definició les funcionalitats van anar evolucionant fins a poder arribar a crear un esquema de navegació que complís tots els objectius funcionals que m'havia proposat:

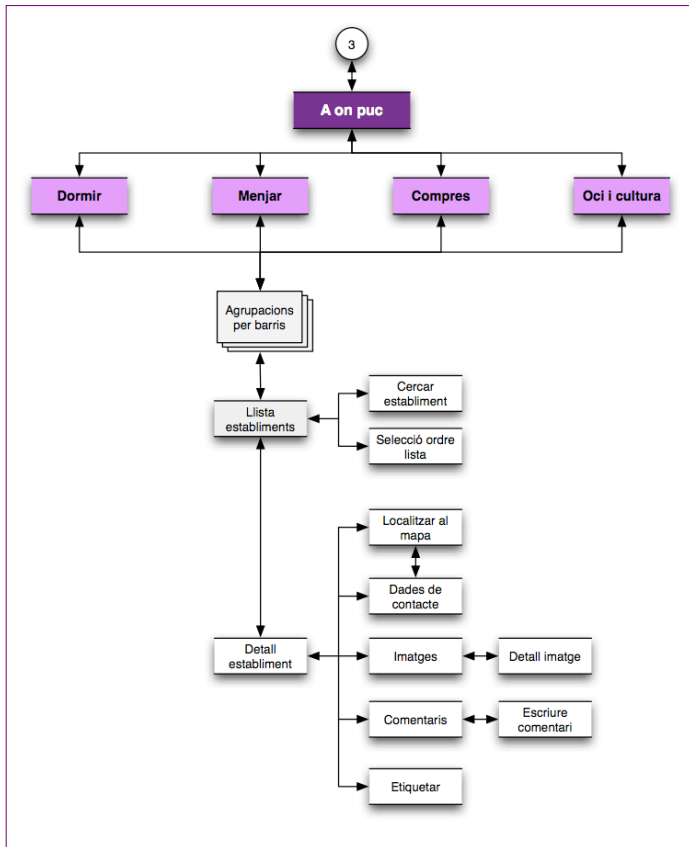
- Guia de viatge: per tots els continguts externs
- La meva guia: per les meves bitàcoles i els meus contactes
- El meu entorn: per la informació del que m'envolta a cada moment
- Preferències



Esquema bàsic de continguts

Amb això, ja havia aconseguit el primer eix: dotar de funcionalitats complertes a l'aplicació.

A partir d'aquí, vaig iniciar el disseny de navegació, els guions tècnics i els *storyboards* que em permetrien definir, posteriorment, tot el disseny gràfic.



A l'esquerra es pot veure un exemple de disseny de navegació d'una de les funcionalitats de la guia.

A la part inferior, un detall d'una seqüència en format *storyboard*.

En el Dossier de disseny es poden trobar la resta d'exemples.

01. Iníci	02. el meu Entorn	03. Capa	04. Cercar resultats	04. Resultats
1. Accés a 'el meu Entorn' → Pt. 02	1. Accés a 'Capes' → Pt. 03	1. Seleccionar la capa de la que volem informació → Pt. 04	1. Prémer "Cercar resultats" per obtenir la informació → Pt.05	1. Resultats principal (objecte fotografiat) 2. Resultats a l'entorn



Finalment, pel disseny gràfic de la pròpia aplicació he hagut de seguir les recomenacions que fa Apple a la *iOs Human Interface Guidelines*.

He volgut dotar, però, a l'aplicació d'un **estil sobri**, seriós, que donés una **imatge de qualitat** al producte i que oferís una sensació de confiança a l'usuari final. Per a això, he basat la interfície de navegació en dos colors principals: lila i negre, i dos més de secundaris: blanc i gris.

Els dos colors principals són els que han aconseguit donar la imatge que volia per l'aplicació: calidés i seriositat. S'utilitzen, principalment, en les barres superiors i inferiors, i en els botons d'acció.

Els colors secundaris són els que m'han permés dotar del contrast adequat a les icones i al text i, per tant, facilitar tant la lectura com la identificació de les opcions.



Amb aquest estil de disseny, he pogut completar el segon objectiu: oferir un estil gràfic que evoqués qualitat i fiabilitat, i a la vegada fos òptim a nivell d'usabilitat i ergonomia.

## Visió final

Haig de dir que he quedat molt satisfet del resultat del projecte i de com s'ha pogut desenvolupar dins dels terminis establerts en el pla de treball. Crec que ha estat un projecte de disseny ambiciós, pel volum de pantalles a dissenyar i per la quantitat de funcionalitats a preveure en la definició, i tot i que el volum de feina ha estat molt elevat, això ha fet que n'hagi acabat molt més satisfet.

Malgrat això, i si hagués disposat del temps suficient per poder-ho fer, m'hagués agradat afegir un parell de coses més:

- Disseny per altres dispositius mòbils: l'evolució d'aquest projecte passa per dissenyar per *Iphone 3*, *Ipad* i, sobretot, per *Android*. Aquest últim és, probablement, el que m'hagués agradat fer també, però vaig creure més important centrar-me en un bon disseny inicial per dispositius *iOs*.
- Desenvolupar l'aplicació: tot i que l'aplicació és ambiciosa en el seus continguts i les seves funcionalitats, sí m'hagués agradat tenir capacitat per poder-la programar i desenvolupar. Certament, però, això implica un volum d'esforç i uns coneixements en programació per a dispositius *iOs* que no he estudiat en el Grau.

És més que probable que, si hagués de tornar a fer el projecte, acabés escollint el mateix, tot i que prèviament a començar-lo em debatia entre el que he fet i el creació d'una pàgina web per a grup musical. Certament, aquest em va semblar més ambiciós i amb més visió de futur, i això em va fer decidir-me.

A la vegada, crec que he pogut aprofitar molt bé tot l'après a diferents assignatures del Grau, sobretot a:

- Fotografia digital: per la pràctica amb l'ús de Photoshop i el retoc d'imatges

- Creativitat i estètica: per al disseny de l'aplicació, i per la visió ergonòmica i d'usabilitat que ha de tenir l'aplicació.
- Gestió de projectes: per a la planificació de tot el TFG

Tot plegat, m'ha servit per aprendre a planificar un projecte, a preveure els esforços necessaris per a cada tasca i posar fites reals i assequibles, però sobretot m'ha servit per aprofundir en el que més buscava: el disseny d'aplicacions per a dispositius mòbils, quines característiques té, què és convenient fer i què no, etc.

Com a conclusió final, només reitero la meva plena satisfacció pel resultat del treball i, sobretot, per tot el que he pogut aprendre, tant en la realització del mateix com en tot el Grau en Multimèdia en general. Òbviament, també voldria agrair al meu consultor, el David Gómez, tot el suport, esforç i dedicació que m'ha donat per tal de poder assolir tot aquest treball amb èxit.