



APP CLUB WALA

Autor/a: Silvia Masot Esteve
Assignatura: Projecte Postgrau Disseny Web
Titulació: Postgrau Disseny Web: usuaris, interfícies i mòbils
Consultor responsable: Sergio Schvarstein Liuboschetz
Professor responsable: Quelic Berga Carreras
Data de lliurament: 16 de juny del 2015

ÍNDIX

CAPÍTOL 1

Definició del projecte	2
1.1 Resum de la proposta	2
1.2 Justificació i motivació	2
1.3 Objectius i abastos	2
1.4 Eines a utilitzar	2
1.5 Planificació	3
1.6 Definició del producte	4

CAPÍTOL 2

Disseny del producte	6
2.1 Guió interactiu	6
2.2 Prototips de disseny en baixa resolució	7
2.3 Perfils d'usuari	12
2.4 Estils gràfics	12
2.5 Usabilitat	13
2.6 Prototips de disseny en alta resolució	14

CAPÍTOL 3

Conclusions	23
3.1 Conclusions	23
3.1 Línies de futur	23

BIBLIOGRAFÍA	24
--------------	----

CAPÍTOL 1: Definició del projecte

1.1 Resum de la proposta

Actualment estic treballant com a responsable d'administració de la botiga on-line www.walashop.com en l'empresa Unipreus, SL de Lleida. Estem en marxa d'uns quants projectes de millora, una de les quals es canviar el disseny de la web www.clubwala.com, ja que s'ha quedat obsoleta.

El Club Wala-Unipreus, més conegut com Club Wala, és club de fidelització de clients de la botiga on-line i de les botigues físiques del Grup Unipreus, on les trobareu a Barcelona, Cornellà de Llobregat, l'Hospitalet de Llobregat, Girona, Tarragona i Lleida.

Aquest club tracta de premiar al client, on el client per cada compra que realitzi, tant a botigues físiques com a botiga on-line, suma el 4% de les seves compres en punts. Dit d'una altra manera, per cada 1€ que el client es gasta en les botigues acumula 1 punt, i al arribar als 250 punts el client rep un xec de 10€ de descompte.

Com aportació a la feina actual i com no es disposa d'una app per tenir més abast entre els clients, en aquest projecte s'ha treballat en la realització d'un prototip en alta definició de l'aplicació per a mòbils del Club Wala.

Aquesta aplicació porta per nom "**Club Wala**", ja que està en funcionament des de l'any 2010 i el nom és molt conegut en els clients ja existents.

1.2 Justificació i motivació

La motivació ve donada del fet que el prototip realitzat en aquest projecte tindrà utilitat un cop acabat, ja que es farà el desenvolupament perquè dins d'uns mesos els clients del Grup Unipreus disposin de la seva aplicació de fidelització.

1.3 Objectius i abastos

Els objectius de l'aplicació són:

- Aconseguir captar nous clients
- Donar facilitats als clients a l'hora de consultar les seves dades del club i d'aconseguir aquell producte que desitgen.

1.4 Eines a utilitzar

Les eines utilitzades al llarg del projecte han estat les següents:

- **SmartDraw CI** per realitzar l'arbre de navegació de l'aplicació.

- **Balsamiq** per la realització del prototip de baixa resolució. Grau de coneixement: mig-alt.
- **Justinmind Prototyper** per la composició del prototip d'alta resolució. Grau de coneixement: mig-alt.
- **Photoshop CS6** per la realització d'imatges i pantalles del prototip en alta resolució. Coneixement: mig-alt.
- **Microsoft Office Word 2013** per la redacció dels diferents documents que es realitzarà. Grau de coneixement: alt.

1.5 Planificació

El projecte consta de 4 fases, que són les següents:

- a. Anàlisi: En aquesta fase s'ha analitzat a quin tipus de públic anirà dirigida l'aplicació, el tipus de contingut de l'aplicació i quins són els requisits del client, en aquest cas, l'empresa.
- b. Disseny: En aquesta fase s'ha definit l'esquema d'organització i navegació dels continguts. Per fer-ho es realitzarà un Card Sorting que servirà per saber quines són les expectacions dels usuaris. Un cop realitzat el Card Sorting es realitzarà l'arbre de navegació de l'aplicació.
En aquesta fase també s'ha realitzat la documentació gràfica, l'elecció de la gamma cromàtica i la tipografia; també s'ha realitzat el disseny de continguts.
- c. Prototip baixa resolució: El prototip de baixa resolució serveix per intentar captar la idea de l'aplicació.
- d. Avaluació d'usabilitat: En aquesta fase l'avaluació d'usabilitat permet detectar les mancances i defectes que pugui tenir l'aplicació abans de saltar al disseny del prototip en alta resolució.
- e. Prototip alta resolució: En aquesta fase s'ha realitzat el disseny de l'aplicació apropant-se molt al disseny final d'aquesta aplicació.

S'ha seguit la següent planificació per tal d'aconseguir l'objectiu:

Fases	Data inici	Data fi	Nº dies dedicats
Anàlisi	13/03/2015	27/03/2015	14
Disseny	30/03/2015	17/04/2015	18
Prototip baixa resolució	20/04/2015	08/05/2015	18
Avaluació d'usabilitat	11/05/2015	18/05/2015	7
Prototip alta resolució	19/05/2015	15/06/2015	27

1.6 Definició del producte

El producte final és una aplicació mòbil del Club Wala. Recordem que el Club Wala és un club de fidelització de clients de les botigues d'esports, tant físiques com on-line, Wala.

En aquesta aplicació el client podrà realitzar les següent operacions:

- Consultar els punts acumulats en les seves compres.
- Consultar els descomptes acumulats, en cas de tenir-n'hi.
- Consultar les promocions actives de la setmana que està consultant.
- Registrar-se com a soci nou.
- Si el client es troba en una de les botigues físiques, tindrà la possibilitat de consultar l'estoc d'un producte en una altra de les botigues mitjançant l'escaneig del codi de barres del producte amb la càmera del dispositiu.
- Si el client no es troba en una de les botigues, tindrà la possibilitat de consultar l'estoc d'un producte en qualsevol de les botigues físiques mitjançant el teclat del SKU del producte.
- Per qualsevol de les dos opcions anteriors, el client tindrà l'opció de fer la reserva de la talla o producte desitjats. I també tindrà l'opció de fer la compra on-line, on l'aplicació redirigirà al client a la botiga on-line a través d'un enllaç.
- Es disposarà d'una WishList on el client podrà guardar els productes escanejats i:
 - o Rebrà avisos si varia l'estoc.
 - o Compartir la WishList amb els amics.
- En cada escaneig el client podrà compartir el producte escanejat a les xarxes socials.
- Localització de les botigues físiques.
- Servei de missatgeria Push per notificacions de promocions i descomptes.

L'app estarà inicialment en castellà ja que el gruix més importants de clients el tenim en castellà, i més endavant, quan s'obri mercat a l'estranger, es realitzarà la traducció a l'anglès.

Després de fer una analítica sobre les visites que rep la nostra web i en quin tipus de dispositiu s'han connectat, s'han obtingut els resultats que mostra la **figura 1.6.1**:

Sistema operatiu ?	Sessions ? ↓
	299.272 % del total: 54,36% (550.500)
1. Android	176.332 (58,92%)
2. iOS	118.690 (39,66%)
3. Windows Phone	2.357 (0,79%)
4. Windows	1.218 (0,41%)
5. BlackBerry	445 (0,15%)
6. Playstation Vita	84 (0,03%)
7. SymbianOS	48 (0,02%)
8. Series40	42 (0,01%)
9. (not set)	35 (0,01%)
10. Nokia	13 (0,00%)

Figura 1.61

Com el volum més elevat està entre Android i iOS l'aplicació es realitzarà en base al disseny multi-plataforma.

CAPÍTOL 2: Disseny del producte

2.1 Guió interactiu

A continuació es mostra l'arbre de navegació de l'aplicació, **figura 2.1.1**:

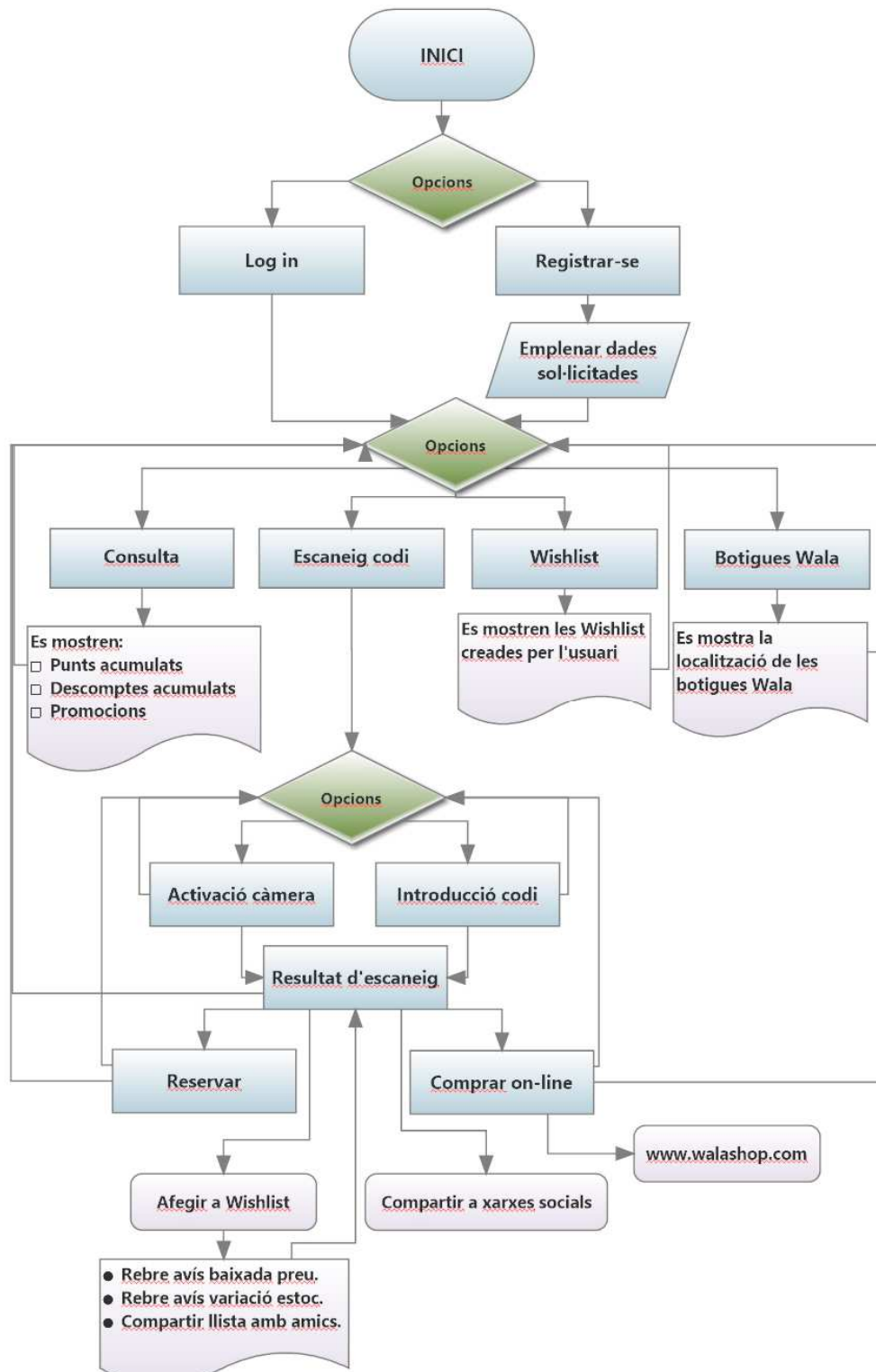


Figura 2.1.1

Descripció de l'arbre de navegació:

- Un cop el client inicia l'aplicació es troba que ha d'escollir entre dues opcions, o bé loguejar-se si ja és un client registrat o bé registrar-se per primer cop si encara no ho ha fet abans.
- En cas que esculli l'opció de registrar-se ha d'emplenar obligatòriament una sèrie de dades.
- Un cop loguejat o fet el registre l'usuari es trobarà amb 4 funcions diferents:
 - Consulta: el client podrà conèixer en una mateixa pantalla els seus punts, els descomptes acumulats i les promocions vigents
 - Escaneig de codi: en aquest cas el client tindrà dues opcions a escollir, o bé a mitjançant la càmera del mòbil i escanejar el codi de barres, o bé picant el codi de l'article per si no disposa del codi de barres en el moment de fer la consulta.

Un cop escanejat el codi de barres o picat el codi de l'article l'aplicació mostrarà la pàgina de resultats. En el cas que no es trobés l'article es mostraria un missatge d'article no trobat i en el cas en que hi hagi resultat trobat és mostraria en pantalla la informació principal de l'article i en aquest punt es donaria dos opcions a escollir:

- Reservar: on es permet reservar l'article en la talla seleccionada i a la botiga desitjada. En cas que no hi hagués disponibilitat mostraria un missatge de fora d'estoc.
- Comprar: en aquest punt a l'usuari se'l redirigirà a la versió mòbil de la web www.walashop.com amb la fitxa del producte en pantalla, per facilitar la compra a l'usuari.

Com a opció complementaria en aquest punt s'ofereix a l'usuari afegir l'article a una llista Wishlist, on el client pot escollir entre rebre un missatge en cas que baixi de preu, rebre un avís quan es reposi l'estoc en cas que no n'hi hagi o compartir la llista amb els amics. En aquest punt l'usuari podrà tornar enrere, a la pantalla d'escaneig de codi. També s'ofereix poder compartir a les xarxes socials Facebook, Twitter i Goolge+ tots aquells article que es vulgui.

- Wishlist: aquí l'usuari pot consultar les seves Wishlist i crear-n'hi de noves.
- Botigues Wala: en aquest apartat l'usuari pot consultar les adreces de les diferents botigues Wala, també disposarà d'un enllaç al Google Maps per tal de poder ubicar la botiga al mapa i facilitar la ruta.

2.2 Prototips de disseny en baixa resolució

Un cop descrit l'arbre de navegació anem a descriure les diferents pantalles del prototip en baixa resolució.

En la **figura 2.2.1** ens trobem amb la pantalla principal del prototip que ens ofereix dos opcions, entrar com a usuari registrat o registrar-se en aquest moment.

Si escollim l'opció d'entrar ens trobem amb que l'aplicació ens demana les dades d'accés, tal i com mostra la **Figura 2.2.2**.

Si escollim l'opció de fer-nos socis l'aplicació ens mostra una nova pantalla on se'ns demana totes les dades necessàries per inscriure'ns, **Figura 2.2.3**. Després d'haver realitzat el registre correctament ens apareixerà un avís a la pantalla informant-nos que el registre s'ha realitzat correctament, **Figura 2.2.4**.

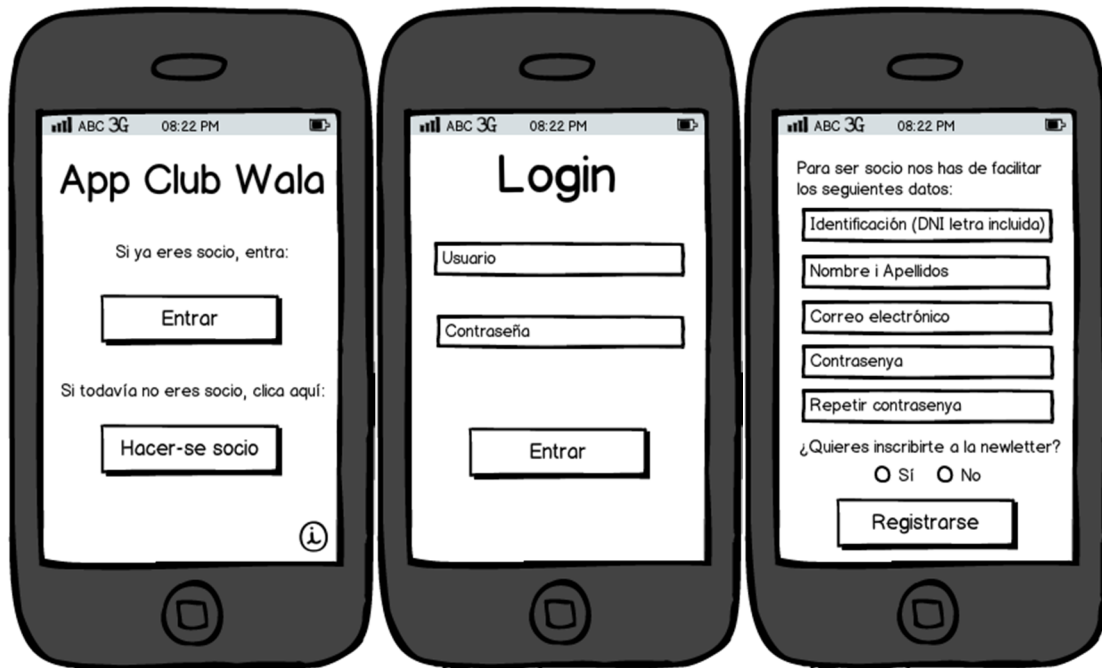


Figura 2.2. 1

Figura 2.2. 2

Figura 2.2. 3

Un cop loguejat o finalitzat el registre, l'aplicació et portarà a la pantalla del menú on es podrà escollir entre les opcions de Consulta, Escanneig, Whislist i Botigues Wala, **Figura 2.2.5**.

En l'opció de consulta, l'aplicació mostra les dades dels punts acumulats, descomptes acumulats i promocions existents en una mateixa pantalla, tal i com mostra la **Figura 2.2.6**, **Figura 2.2.7** i **Figura 2.2.8**.



Figura 2.2. 4

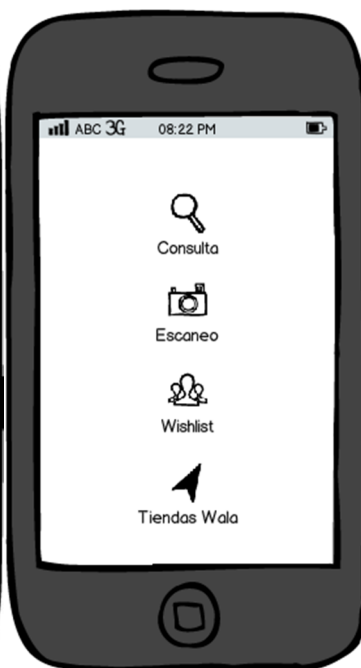


Figura 2.2. 5

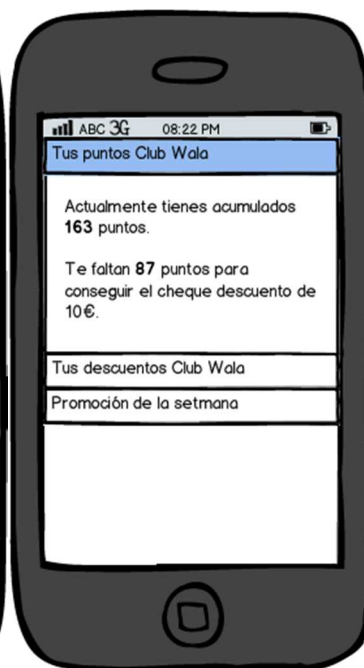


Figura 2.2. 6

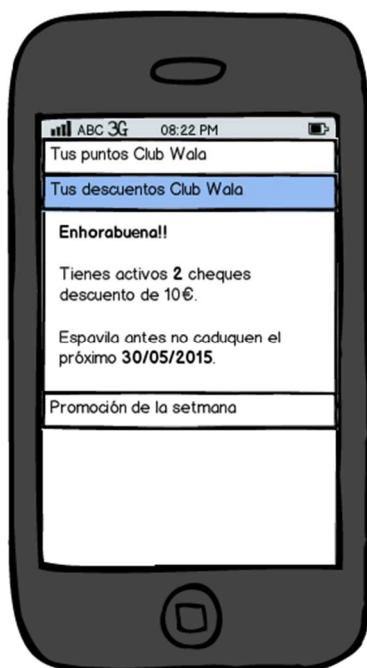


Figura 2.2. 7

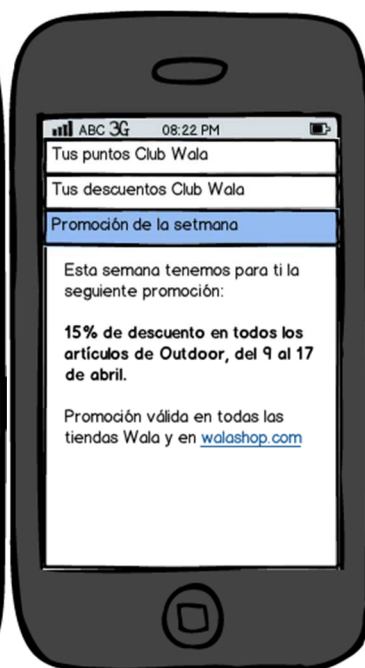


Figura 2.2. 8

La **Figura 2.2.9** mostra com seria l'opció d'escanejar del menú, amb dues opcions a escollir, una per si es vol escanejar el codi de barres (en cas de que es disposi del codi de barres) o introduint el codi de l'article, que sol ser numèric o alfanumèric.

Si escollim l'opció d'escaneig amb la càmera anirem a una altra pantalla on se'ns obrirà la càmera de fotos i ens permetrà llegir el codi de barres de l'article, **Figura 2.2.10**. En cas que no disposem del codi de barres, o bé perquè estem mirant

l'article a la botiga on-line o bé perquè en el moment que ens trobem a la botiga l'article desitjat no disposa de codi de barres, aniríem a una pantalla com la **Figura 2.2.11**, on podríem introduir el codi de l'article amb el teclat del mòbil.



Figura 2.2. 9

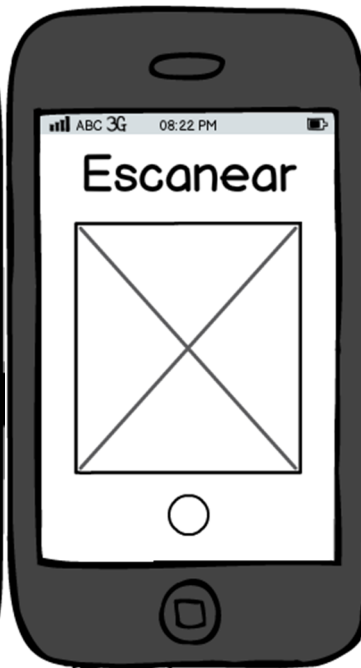


Figura 2.2. 10



Figura 2.2. 11

Un cop escanejats, tant d'una manera com de l'altra, en cas que trobés l'article es mostraria la informació com mostra la **Figura 2.2.12**. En aquest punt ens demana que seleccionem la talla i la botiga on volem fer la reserva. Un cop feta la reserva aniríem a una altra pantalla on se'ns confirmaria la reserva, **Figura 2.2.13**. En el desplegable de la botiga només apareixerien les botigues que tinguin disponibilitat. En cas de no existir disponibilitat en cap botiga, la talla tampoc apareixeria en el desplegable de la talla.



Figura 2.2. 12

Figura 2.2. 13

En el cas de no voler fer la reserva, sinó de fer la compra directament a la botiga on-line, clicaríem al botó *Comprar* i ens redirigiria a la versió mòbil de la web www.walashop.com, amb la fitxa del producte en pantalla i la talla seleccionada.

Abans de fer la reserva se'ns dona l'opció de guardar l'article en una Wishlist per després compartir amb els amics o afegir-les a les llistes d'avís per baixada de preu o d'avís de disponibilitat, **Figura 2.2.14**.

Per últim, tenim l'opció de visualitzar les adreces de les diferents botigues en l'opció **Tiendas** del menú. En aquesta pantalla també se'ns dóna la possibilitat de poder vincular l'adreça a Google Maps per tal que ens digui la millor ruta per arribar a la botiga escollida des de la nostra posició, **Figura 2.2.15**.



Figura 2.2. 14



Figura 2.2. 15

2.3 Perfils d'usuari

Un cop analitzades les dades a les quals es té accés, es pot estimar que aquesta aplicació anirà destinada a persones d'edats compreses entre els 16 i els 50 anys, tant homes com dones, amants de l'Esport que el practiquen regularment i per tant compren material d'esport sovint.

2.4 Estils gràfics

L'estil de l'aplicació és similar a la nova imatge del Club Wala que s'oferirà en breu als clients.

Pel disseny final de l'app s'ha utilitzat la tipografia Raleway. Predominarà el color blanc de fons (#ffffff). Per la lletra s'ha utilitzat el color #000000 quan el fons sigui blanc i el color #ffffff quan el fons sigui blau. Pels elements com botons s'utilitzarà el color #33c3f0 i per la lletra ubicada al seu interior el color #ffffff. Pels encapçalaments de cada pantalla s'ha utilitzat un to gris clar (#dddddd).

Els colors esmentats anteriorment són els següents, **figura 2.4.1:**



Figura 2.4.1

2.5 Usabilitat

Un cop fet el prototip en baixa resolució s'ha revisat la funcionalitat d'aquest. S'ha mostrat a un grup de persones el prototip. Se'ls hi ha demanat que fessin 4 operacions amb el prototip, una per cada funcionalitat.

1. Registrar-se com a client nou.
2. Consultar els punts acumulats.
3. Fer la reserva d'un article.
4. Afegir l'article a la Wishlist.

Després d'observar-los i escoltar els seus comentaris s'ha decidit els següents canvis en el prototip en alta resolució:

- La figura 2.2.1, 2.2.2 i 2.2.3 queden fusionades en una sola, on només entrar l'aplicació mostra la pantalla d'entrada amb dues pestanyes. La pestanya per defecte d'entrada a l'aplicació, on el client ha d'inserir el e-mail i la contrasenya per poder accedir. La pestanya de registre dins la mateixa pantalla on el client es pot registrar.
- La pantalla de consulta de punts, en el prototip en baixa resolució (figures 2.2.6, 2.2.7 i 2.2.8) mostrava com tres pestanyes que s'havien d'anar lliscant amunt i avall per veure la informació que es mostrava. S'ha decidit mostrar-ho tot de cop en una única pantalla i que el client no hagi de fer can interacció perquè li mostri una informació o una altra.
- La funcionalitat d'escaneig també s'ha modificat. En el prototip en baixa resolució (figures 2.2.9, 2.2.10 i 2.2.11) s'havia d'escollir entre escanejar amb la càmera o amb el teclat. Com creiem que el major ús és farà directament a les botigues, quan el client disposi del codi de barres, s'ha fet que mostri directament l'escaneig amb la càmera quan s'escull l'opció d'escaneig. A la mateixa pantalla s'ha inserit una icona perquè l'usuari pugui canviar a l'escaneig amb el teclat si ho necessita o si l'escaneig amb càmera no llegeix correctament el codi de barres.
- En la figura 2.2.12 del prototip en baixa resolució mostra la pantalla de resultats amb les icones de les xarxes socials per si ho volen compartir. En el prototip d'alta resolució s'han eliminat aquestes icones i s'han afegit a la llista

de Wishlist. S'ha fet així perquè tenir les icones abans de fer la reserva o de fer la compra pot despistar al client fent-lo sortir de l'aplicació i que no torni a entrar, i per aquesta via es puguin perdre vendes.

- Per la manera que es fa la comunicació de les dades amb el ERP de l'empresa s'ha decidit eliminar les llistes del Wishlist de comunicació de baixada de preus i d'avis d'estoc ja que es treballa amb més de 60.000 referències de producte i pot suposar una càrrega important al sistema. S'utilitzarà el Wishlist únicament per tenir una llista guardada per si interessa comprar-ho en un futur o per compartir-ho amb les amics a través d'e-mail o a les xarxes socials.

2.6 Prototips de disseny en alta resolució

El prototip en alta resolució es pot trobar complet a la carpeta **Producte final** anomenat **Prototype-club-wala.vp** inclòs en l'entrega d'aquesta PAC o al següent enllaç:

<https://www.justinmind.com/usernote/tests/15457650/15690203/15690205/index.html>

Descripció:

En la primera pantalla ens trobem amb la típica pantalla d'icones, entre les quals es troba la icona de l'aplicació Club Wala, figura 2.6.1. La icona es troba en la part inferior dreta:

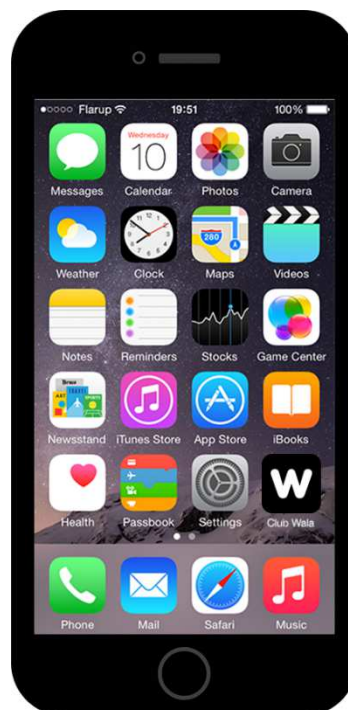


Figura 2.6.1

Si fem un toc iniciem l'aplicació i se'ns carrega la pàgina d'entrada. Figura 2.6.2

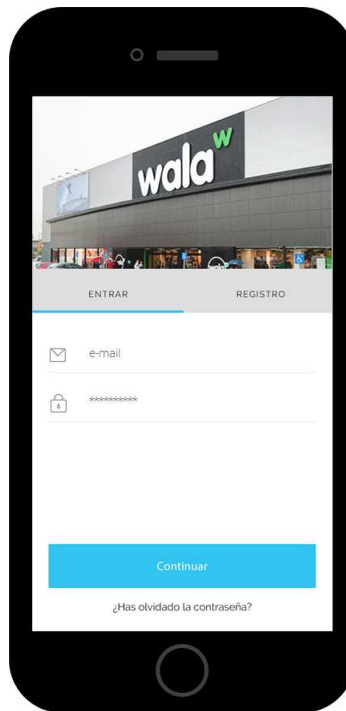


Figura 2.6.2

En aquesta pantalla, si no introduïm l'e-mail: **email@email.com** i la contrasenya: **1234** no ens deixarà accedir a l'aplicació. Si pel contrari, ens volem registrar de nou, em de fer un toc damunt de **Registro** i ens portarà al formulari de registre, tal i com mostra la **figura 2.6.3**:

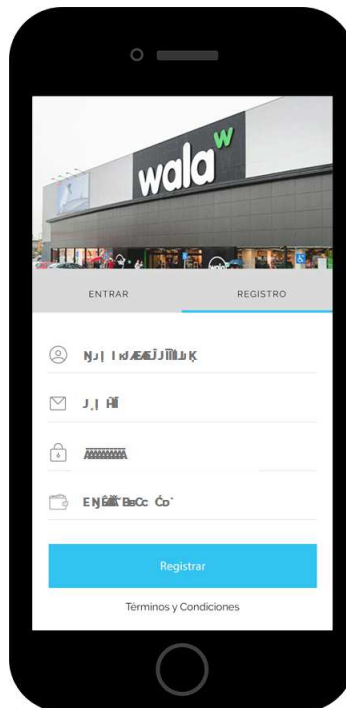


Figura 2.6.3

Un cop dins l'aplicació mostrarà la pantalla del menú principal, la **figura 2.6.4**, on hi ha les funcions principals de l'aplicació:

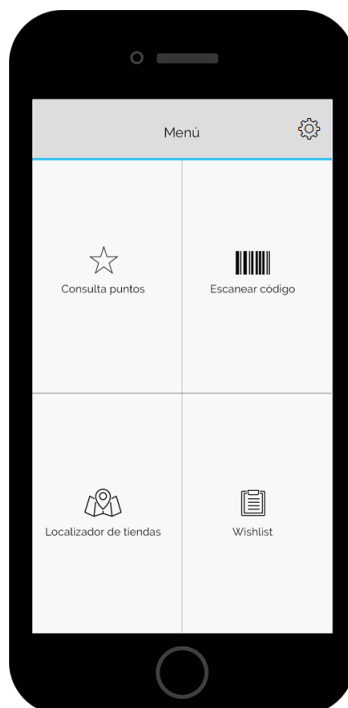


Figura 2.6.4

Des d'aquí podem anar a la consulta de punts, escaneig de codi, localitzador de botigues i la llista Wislist fent un toc a cadascun dels diferents elements.

En la funció de consulta de punts l'aplicació ens mostrarà la **figura 2.6.5**, on hi ha el resum dels punts acumulats, els descomptes actius i la promoció de la setmana:



Figura 2.6.5

2.6. 1

Si des del menú principal fem toc a **Localizador de tiendas** ens portarà a una llista ordenada per distància de totes les botigues a partir de la ubicació del dispositiu que s'utilitzi. En aquest cas em simulat que ens trobem a la ciutat de Lleida. **Figura 2.6.6:**

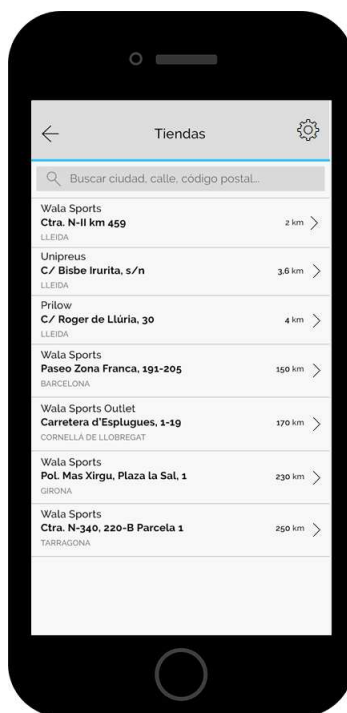


Figura 2.6.6

En el cas que la botiga no es trobés en el llistat es podrà utilitzar el cercador per trobar-la. Imaginem que la botiga que ens interessa és la primera de la llista, hi fem un toc i passem a la següent pantalla, **figura 2.6.7**, on tenim tota la informació de contacte de la botiga, l'adreça i la ubicació en la que es troba en el mapa:

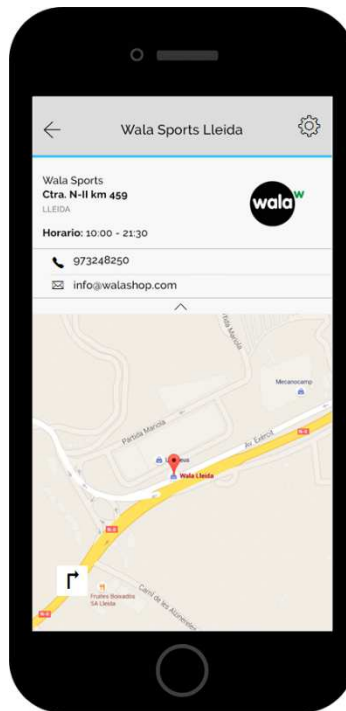


Figura 2.6.7

Per veure el mapa complet, podem fer lliscar cap amunt la pastilla blanca des de la icona ^. Veuríem el mapa complet com mostra la **figura 2.6.8**:

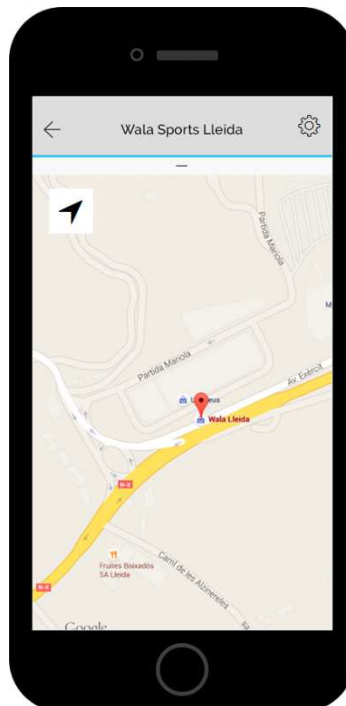


Figura 2.6.8

Des del menú principal podem anar a la funcionalitat d'escaneig de codis, fent un toc des del menú. Un cop obert ens mostrarà la pantalla de la **figura 2.6.9**:

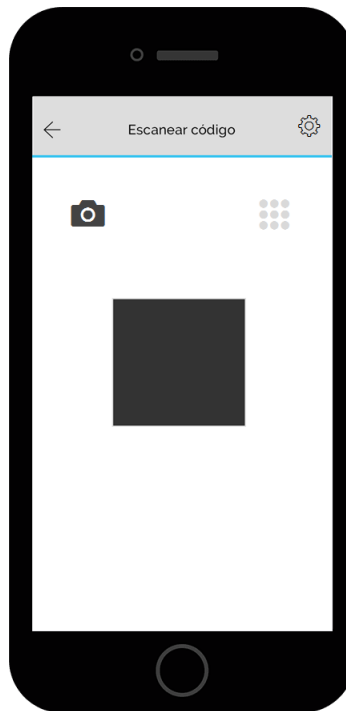


Figura 2.6.9

Aquesta pantalla s'inicia amb l'escaneig per càmera, en cas de no disposar del codi de barres per escanejar podem accedir a l'escaneig per teclat fent un toc a la icona del teclat. Passaríem a la pantalla de la **figura 2.6.10**:



Figura 2.6.10

Després de fer la cerca, tant amb la càmera com amb el teclat ens portaria a la pàgina de resultats. En cas de trobar més d'un color del mateix model se'ns mostraria com la **figura 2.6.11**, en cas de només trobar un resultat només en mostraria un en aquesta llista:

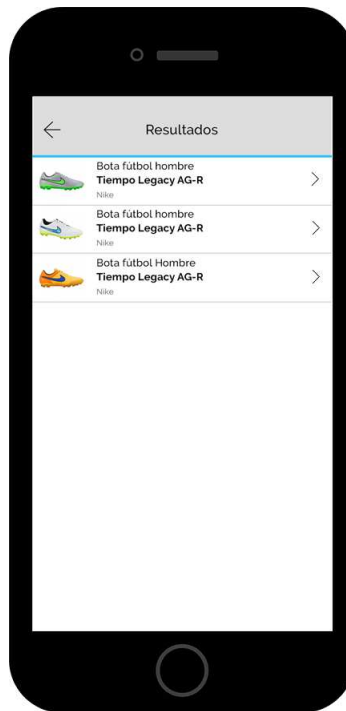


Figura 2.6.11

Per accedir a la informació del producte fem un toc damunt de qualsevol dels elements de la llista. En aquest cas fem un toc al primer element de la llista i ens mostraria la fitxa del producte tal i com mostra la **figura 2.6.12**:

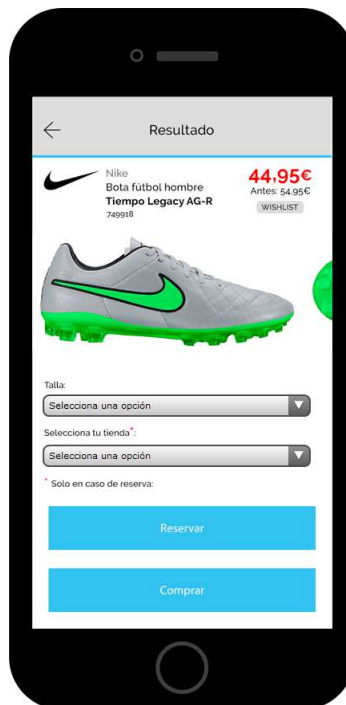


Figura 2.6.12

Des d'aquesta pantalla, li fem lliscar la imatge a l'esquerra es mostren les diferents imatges de cada producte. Aquí és on podem seleccionar la talla i la botiga on volem fer

la reserva i fer un toc al botó **Reservar**, en aquest moment la reserva quedaria feta i ens arribaria un e-mail de confirmació.

Si per contra preferim comprar-ho directament, només hauríem d'escollir la talla i fer un toc al botó **Comprar**, ens redirigirà a la web www.walashop.com per acabar d'efectuar la compra.

O bé, encara no volem fer la reserva o la compra, ens podem guardar el producte a la llista Wishlist fent un toc al botó que hi ha sota del preu anomenat **Wishlist**.

Des del menú principal podem accedir a la llista **Wishlist**, que ens mostraria tots els articles guardats en aquesta llista, com mostra la **figura 2.6.13**:

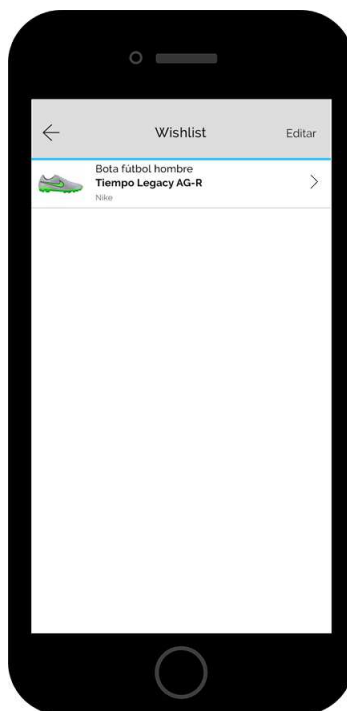


Figura 2.6.13

Podem eliminar elements d'aquesta llista amb el botó **Editar** que hi ha a la part superior dreta de la pantalla.

Si volem accedir a la informació del producte només ens cal fer un toc damunt el producte de la llista i anirem a la següent pantalla, **figura 2.6.14**. Aquesta pantalla és molt similar a la manera que mostra el resultat des de la pantalla d'escaneig, però amb la diferència que des d'aquesta pantalla, si fem un toc al signe **+** situat a la part superior dreta se'ns desplega un menú on des d'aquí podem compartir al correu electrònic i a les xarxes socials. A més podem tornar al menú principal veure la nostra informació de perfil de l'aplicació i desloguejar-nos, **figura 2.6.15**.

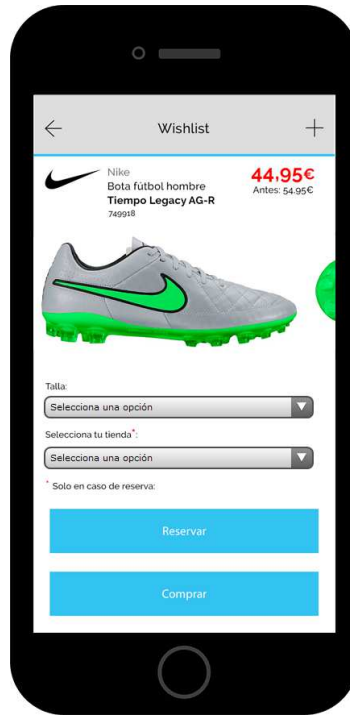


Figura 2.6.14

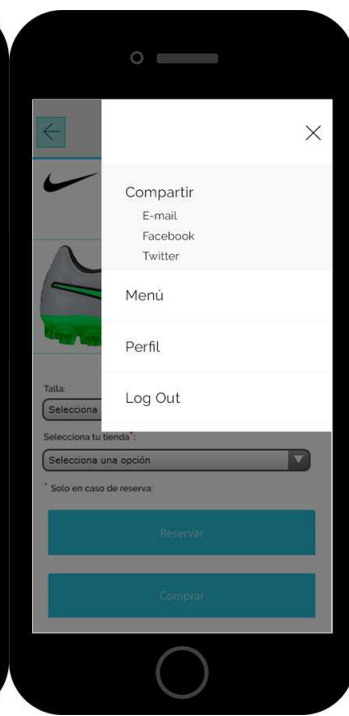


Figura 2.6.15

CAPÍTOL 3: Conclusions

3.1 Línies de futur.

Actualment, ens trobem en que s'està buscant empreses de disseny d'aplicacions mòbils que porti a terme el desenvolupament tècnic d'aquesta aplicació, ja que internament no disposem d'un perfil de programador d'aplicacions mòbils. Es preveu que dins d'uns mesos puguem gaudir d'aquesta aplicació feta realitat.

3.2 Conclusions.

La realització d'aquest projecte ha servit per aprofundir en el tema del disseny d'aplicacions mòbils i els passos que cal seguir per garantir un bon desenvolupament del disseny.

S'ha aconseguit l'objectiu del projecte, que és el de desenvolupar el disseny de l'aplicació Club Wala, això sí, amb ajustos en les dates de la planificació ja que en la segona entrega no es va aconseguir arribar als objectius marcats i per tant es van haver de modificar.

Un cop fets els ajustaments s'ha seguit treballant al màxim per arribar a l'objectiu final.

BILBIOGRAFÍA

- Usuaris i sistemes interactius, PID_00178548, material docent de la UOC
- Disseny d'interfícies per a dispositius mòbils, PID_00206645