

# Projekt aplikacji mobilnej pomagającej w opiece nad zwierzętami domowymi



## Spis treści

---

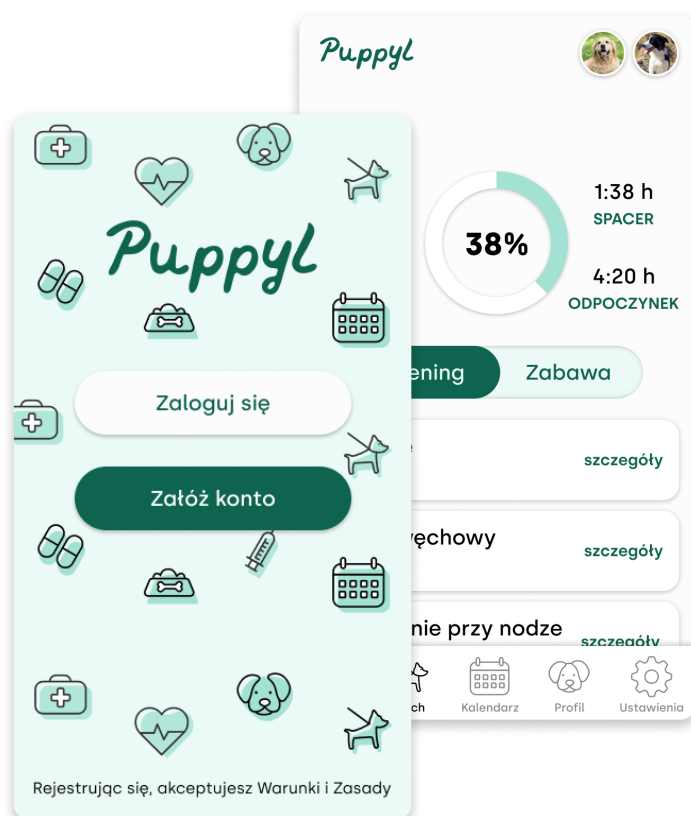
Wprowadzenie .....	3
Plan badań i harmonogram.....	4
Ankieta .....	5
Wywiady pogłębione .....	6
Grupa docelowa .....	7
Analiza konkurencji.....	8
Założenia projektowe .....	10
Akcesorium – obroża GPS.....	11
Architektura informacji.....	12
Projekt ekranów i test użyteczności.....	13
Style guide i ikony.....	14
Graficzny interfejs użytkownika.....	16
Podsumowanie .....	22

## Wprowadzenie

Pomysł na projekt zrodził się z obserwacji osób, które w dobie pośpiechu i nadmiaru obowiązków, nie zawsze mają wystarczającą ilość czasu dla swoich pupili. Z tego powodu zdarzają im się trudności w organizacji, a także odkładanie niektórych zadań na później.

Młodzi ludzie bardzo chętnie korzystają z produktów cyfrowych, które pomagają w organizacji, a także pozwalają na przechowywanie dużej ilości informacji w jednym miejscu. W dodatku, rzadko kiedy zdarza im się wyjść z domu bez telefonu.

W odpowiedzi na zauważony problem pojawił się pomysł na zrealizowanie cyfrowego rozwiązania, które pomagałoby w codziennych obowiązkach, jednocześnie łącząc różne aspekty opieki nad zwierzętami domowymi.



Przykładowe ekrany aplikacji mobilnej *Puppyl*

# Plan badań i harmonogram

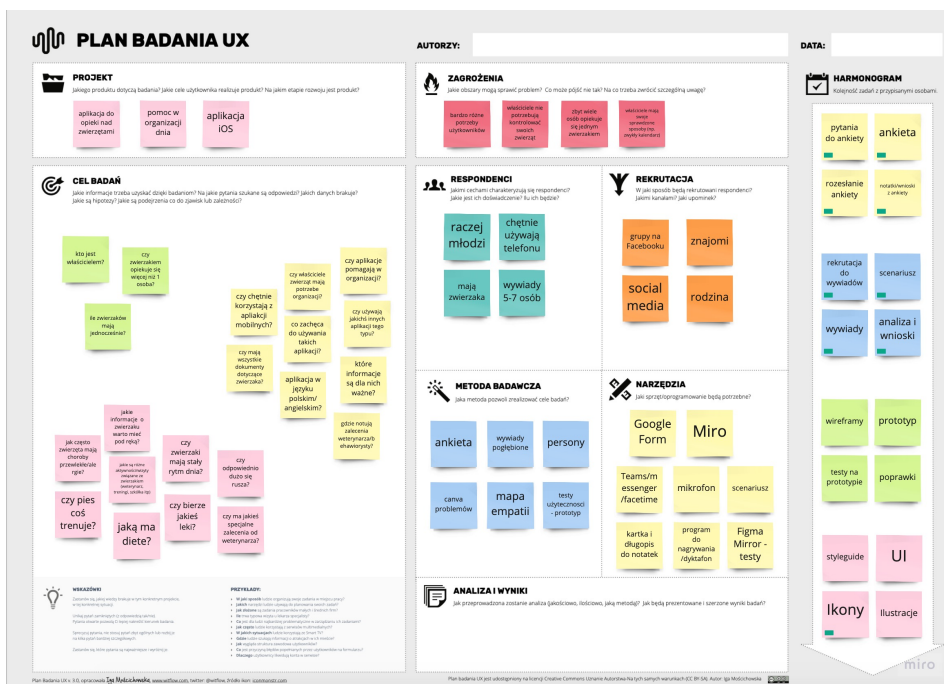
Po dokładnym zdefiniowaniu problemu przyszedł czas na zaplanowanie prac badawczych i projektowych, a także ustanowienie wstępnego harmonogramu. W tym celu zdecydowałam się na skorzystanie z gotowego narzędzia jakim jest plansza „Plan badania UX” zaprojektowana przez Igę Mościchowską, dzięki której w uporządkowany sposób udało mi się rozpisać wszystkie kolejne etapy prac:

**1. Badania** – zaprojektowanie i przeprowadzenie badań (ankieta i wywiady pogłębione), wnioski

**2. Analiza** – analiza wniosków, określenie grupy docelowej, stworzenie mapy empatii i architektury informacji

**3. Projektowanie** – zaprojektowanie ekranów oraz treści, stworzenie klikalnego prototypu, przeprowadzenie testu użyteczności i wprowadzenie poprawek

**4. Warstwa wizualna** – stworzenie style guide'u, zaprojektowanie elementów graficznych oraz graficznego interfejsu użytkownika



Uzupełniona plansza *Plan badania UX* projektu Igi Mościchowskiej

## Ankieta

---

Pierwszym przeprowadzonym badaniem była ankieta. W ankiecie wzięło udział **191 respondentów**. Warunkiem przystąpienia do badania było posiadanie chociaż jednego zwierzęcia pod stałą opieką.

Ankieta, jako badanie ilościowe, pozwoliła na weryfikację częstotliwości występowania analizowanego problemu, a także poznanie opinii dużej liczby osób w krótkim czasie. Umożliwiła także sprawną analizę danych i szybką ocenę prawdziwości postawionych założeń.

Analizując odpowiedzi respondentów, potwierdziły się moje obawy i obserwacje – aż 80% osób zadeklarowało, że zdarza im się odkładać na później obowiązki związane z opieką nad swoim zwierzęciem. Dodatkowo, prawie 98% osób zaznaczyło, że nie zna żadnego cyfrowego rozwiązania, które pomogłoby im w kontrolowaniu tych obowiązków. Wiele z nich wyraziło chęć skorzystania z takiej aplikacji, w celu polepszenia stylu życia swojego pupila.

### WNIOSKI

- zdecydowana większość osób (>90%) dzieli obowiązki z kimś innym
- rytm dnia zwierzęcia znacznie zależy od dnia właściciela
- zdecydowana większość osób stara się, by zwierzę miało stały rytm dnia
- większości osób (80%) zdarza się odkładać obowiązki na później
- aż 20% osób twierdzi, że nie odkłada obowiązków
- prawie 98% osób nie zna żadnej aplikacji pomagającej w opiece nad zwierzętami
- pożądane funkcje: przypomnienia, zbieranie danych, plan treningów/spacerów, cele/zbieranie punktów, ciekawostki i porady

### Najważniejsze wnioski z ankiet

## Wywiady pogłębione

Po przeprowadzeniu ankiety i przeanalizowaniu odpowiedzi respondentów, udało mi się zapoznać ze zmaganiem i rozterkami właścicieli zwierząt domowych.

Wykorzystując zebraną wiedzę, stworzyłam scenariusz, według którego przeprowadziłam **6 wywiadów pogłębionych**. Warunkiem przystąpienia do badania było posiadanie chociaż jednego zwierzęcia pod stałą opieką.

Wywiady pozwoliły na dokładne zapoznanie się z codziennością i omówienie konkretnych problemów, z którymi spotykali się respondenci. Podczas rozmów, analizowaliśmy plan dnia zwierzaka, podział obowiązków, a także rozmawialiśmy o problematycznych sytuacjach.

Po każdym przeprowadzonym wywiadzie, ogromną wartością było dla mnie to, że nie tylko zyskałam ogrom przydatnych informacji do pracy, ale także swoim działaniem skłoniłam moich rozmówców do refleksji i wprowadzenia zmian w codziennym życiu.

### WNIOSKI

- łatwo zapomnieć o obowiązkach, których nie wykonuje się na co dzień, np. czyszczenie kuwety, mycie, czesanie, odrobaczanie
- posiadacze więcej niż 1 zwierzęcia zauważają różne potrzeby swoich zwierząt, co zdecydowanie utrudnia organizację obowiązków
- większość dzieli obowiązki z kimś innym i płynnie się nimi wymieniają
- większość wspomniało, że chciałoby częściej i więcej czasu poświęcać zwierzakowi
- większość uważa, że stały rytm dnia jest istotny dla zwierzaka
- część osób wspomniało, że chciałoby rozwijać swoją wiedzę dotyczącą opieki nad zwierzakiem, ale nie mają czasu/nie znają sprawdzonych źródeł

### Najważniejsze wnioski z wywiadów pogłębionych

## Grupa docelowa

Przeprowadzone badania pomogły w określeniu grupy docelowej, dla której projektowany będzie produkt. Odbiorcami aplikacji okazały się być osoby będące w wieku 16-35 lat, mieszkające w miastach, posiadające chociaż jedno zwierzę domowe i będące zwolennikami rozwiązań cyfrowych.

Dzięki zebranych informacjom powstała również mapa empatii dla osoby – reprezentacji potencjalnego użytkownika.

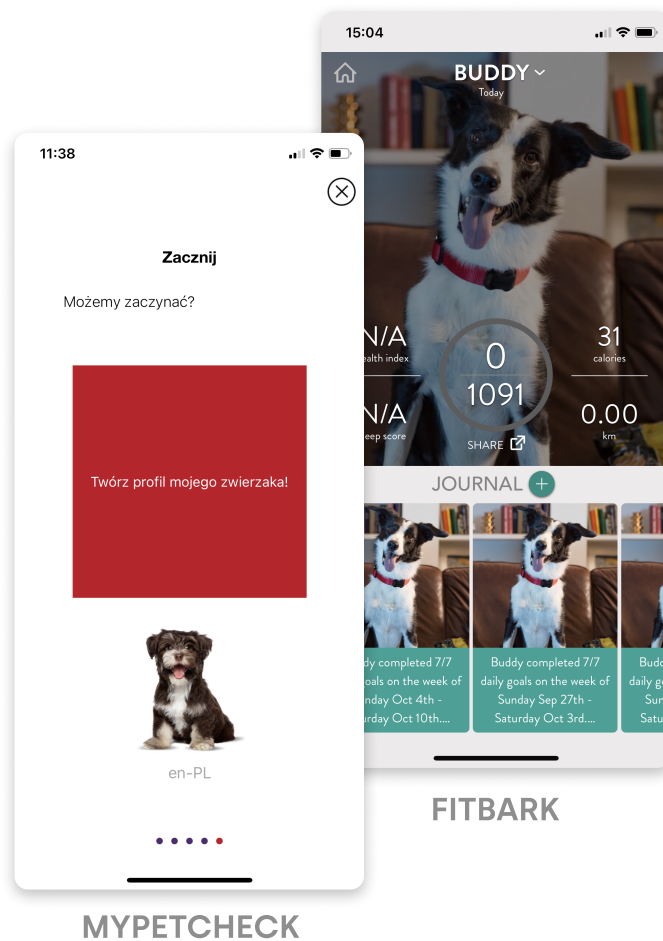


Mapa empatii

## Analiza konkurencji

---

Poznanie problemów i oczekiwań respondentów, a także przeanalizowanie wyników przeprowadzonych badań, pozwoliło na świadome przejście do kolejnego istotnego etapu pracy – analizy konkurencji. Skupiłam się na przeanalizowaniu funkcjonalności dostępnych w najpopularniejszych aplikacjach mobilnych. Zwróciłam uwagę na aspekty, o których wspominali respondenci podczas badań, co pozwoliło mi zauważyć, czego brakuje w rozwiązaniach, które analizowałam.



Przykład analizowanych aplikacji mobilnych

Większość z analizowanych aplikacji skupiało się na jednej lub dwóch funkcjonalnościach lub w ogóle nie pokrywały potrzeb, o których mówili i pisali respondenci w badaniach. Część z aplikacji było płatnych lub wymagało dodatkowych opłat w celu możliwości korzystania ze wszystkich dostępnych funkcji. Niewiele rozwiązań było dostępnych w języku polskim.

	FUNKCJE	JĘZYK POLSKI	PŁATNA	PLUSY
<b>FitBark</b>	Kontrola ruchu	–	Tak	Gadżet GPS, cele
<b>MyPetCheck</b>	Przypomnienia	Tak	–	–
<b>Dog Buddy</b>	Dane, przypomnienia	–	Tak	–
<b>Pet Journal</b>	Dane, przypomnienia	–	–	Wizualizacje danych
<b>Pet Master</b>	Dane, przypomnienia	–	–	–
<b>Dziennik zwierząt domowych</b>	Przypomnienia	Tak	Tak	–

### Analiza popularnych aplikacji mobilnych

## **Założenia projektowe**

Po analizie konkurencji, mogłam przystąpić do ustalenia założeń projektowych, które będą wyznacznikiem w dalszych etapach pracy oraz pomogą w osiągnięciu celu.

Ogólnym założeniem było stworzenie projektu aplikacji mobilnej pomagającej w opiece nad zwierzętami domowymi.

Kolejnymi priorytetami były:

- pomoc w organizacji codziennych obowiązków
- zebranie najważniejszych informacji dotyczących zwierzęcia w jednym miejscu
- powiadomienia o obowiązkach/wydarzeniach
- użytkownik może dopasować funkcje do swoich potrzeb
- możliwość monitorowania więcej niż jednego zwierzaka jednocześnie

Specyfikacje techniczne:

- platforma: iOS
- rozdzielczość: 375x667px
- narzędzie: Figma

## Akcesorium – obroża GPS

Podczas określania wizji i definiowania założeń projektowych pojawił się pomysł na rozbudowanie zakładki *Ruch*, która zbiera informacje o spacerach i treningach, za pomocą dodatkowych danych zbieranych z obroży GPS. Dzięki zautomatyzowaniu przesyłu informacji z obroży do aplikacji, monitorowanie aktywności i postępów zwierzaka byłoby dużo prostsze i bardziej precyzyjne. Dodatkowo, dzięki dodaniu takiego akcesorium, aplikacja wyróżniłaby się na tle podobnych produktów.

Kolejną zaletą tego rozwiązania jest to, że obroża umożliwiłaby także lokalizowanie zwierzęcia, co daje wiele możliwości w powstawaniu nowych funkcjonalności i dalszym rozwoju aplikacji.



Szkic obroży GPS

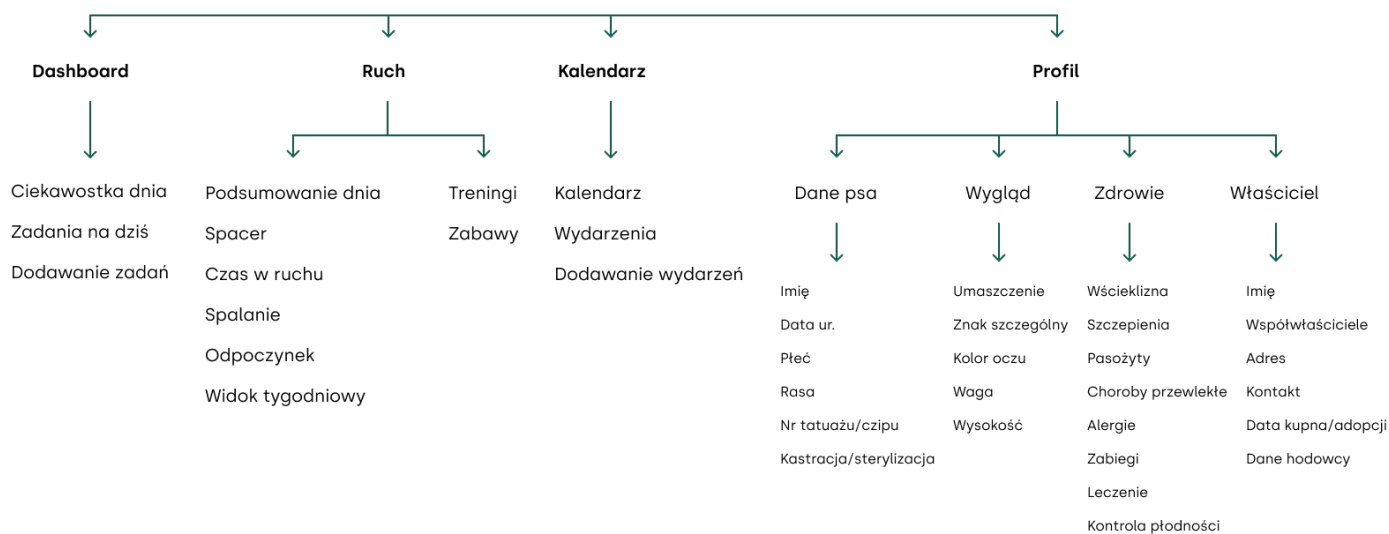
# Architektura informacji

Etapem kończącym fazę analizy było zaprojektowanie architektury informacji aplikacji mobilnej, czyli wstępnego zaplanowania rozmieszczenia ekranów.

Wyzwaniem okazała się być część aplikacji, mająca zbierać wszystkie informacje dotyczące zdrowia i charakterystyki zwierzęcia. W celu ustalenia kolejności pokazywanych informacji przeprowadziłam krótkie badanie – **sortowanie kart**, w którym wzięło udział **5 osób**.



## Notatki z przeprowadzonego sortowania kart

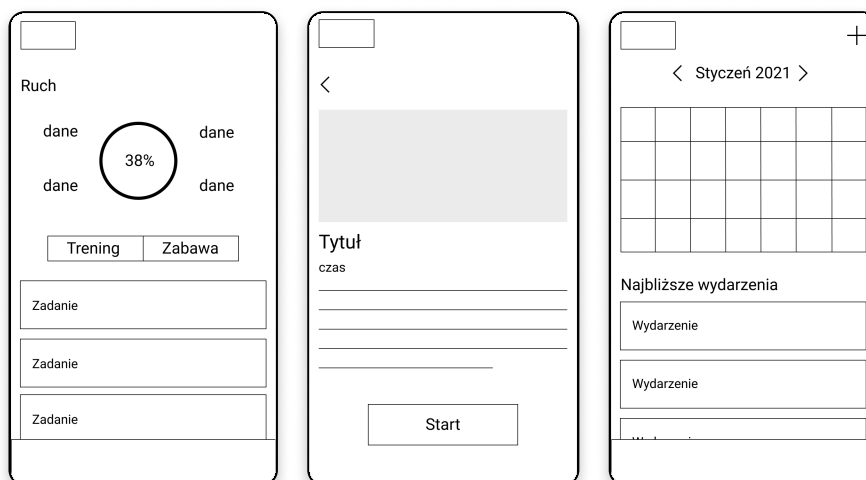


## Architektura informacji

## Projekt ekranów i test użyteczności

---

Dzięki dokładnie opracowanej architekturze informacji i jasno postawionym założeniom projektowym, prace nad wstępnymi szkicami ekranów poszły bardzo sprawnie. W następnych iteracjach w projekcie pojawiało się coraz więcej szczegółów, a kiedy wszystkie ekrany były już zaprojektowane, połączyłam je w klikalny prototyp i przeszłam do kolejnego kroku – testu użyteczności, dzięki któremu udało się wyeliminować wszelkie znalezione błędy i problemy.



Przykładowe ekrany *low fidelity* (ang. „niska dokładność”)

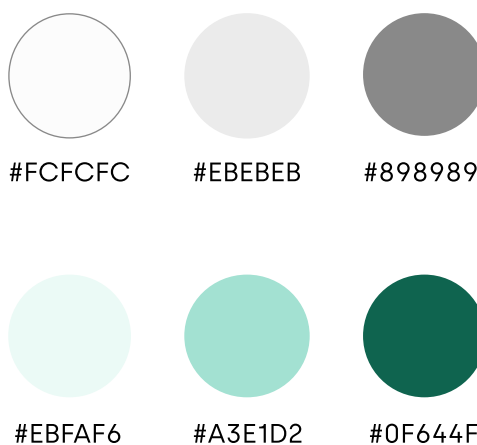
Zdjęcie zrobione podczas testu użyteczności

## Style guide i ikony

---

Opracowywanie konceptu warstwy wizualnej aplikacji trwało równolegle z poprzednim etapem, dzięki czemu zaraz po skończeniu ostatnich poprawek mogłam przejść do realizacji ostatecznej wersji interfejsu.

### Kolory



### Typografia

**H1 Silka Bold, 30 pt**

**H2 Silka SemiBold, 20 pt**

**H3 Silka Regular, 20 pt**

**Paragraph Silka Regular, 15 pt**

**LABEL Silka SemiBold, 15 pt**

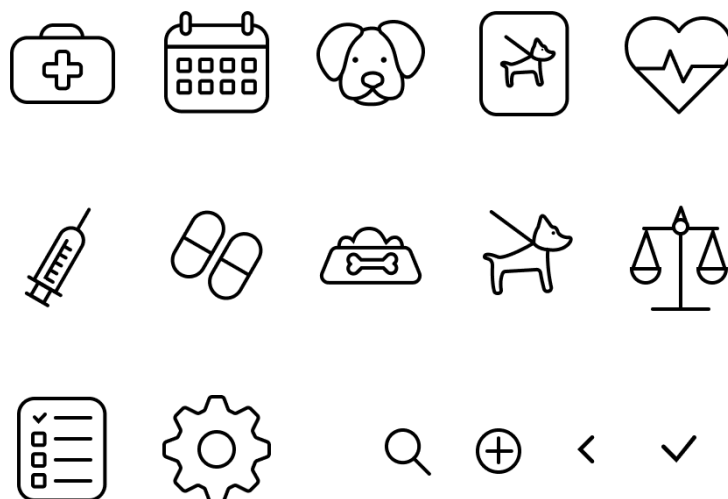
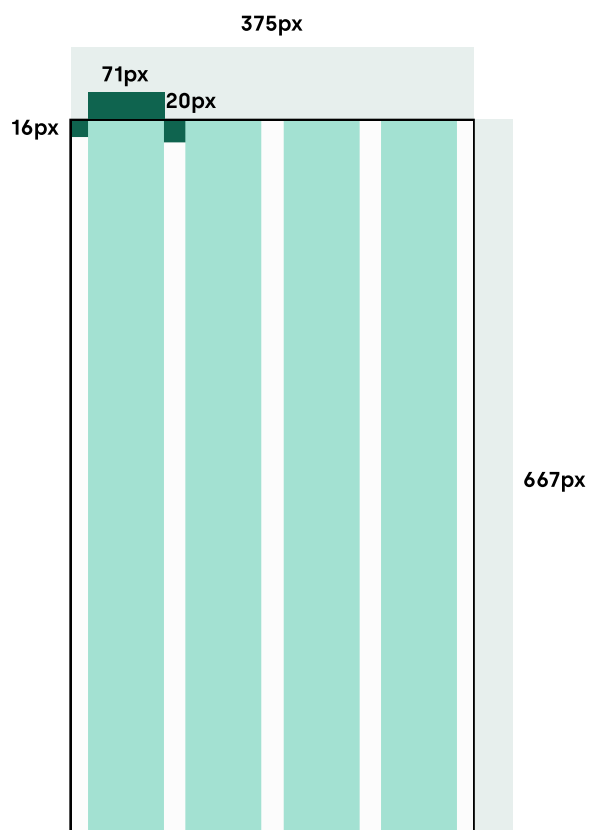
## Siatka

rozdzielczość: 375x667 px

4 kolumny o szerokości 71 px

marginies: 15 px

gutter: 20 px



## **Graficzny interfejs użytkownika**

Ostatnim etapem pracy nad aplikacją mobilną było przygotowanie projektów graficznych ekranów. Finalne projekty stanowiłyby podstawę do implementacji. Oprócz tego powstał również klikalny prototyp aplikacji, umożliwiający poznanie interakcji pomiędzy szczególnymi ekranami.

W projekcie użyto grafik z darmowej biblioteki zdjęć ([www.unsplash.com](http://www.unsplash.com)).

### **Ekran logowania i rejestracji**

## **Ekran Podsumowanie**

**Ekran Ruch**

## **Ekran Kalendarz**

## **Ekran Profil**



## **Ekran *Ustawienia***

## **Podsumowanie**

---

Puppyl to aplikacja pomagająca w organizacji obowiązków związanych z opieką nad zwierzętami domowym i umożliwiającą monitorowanie ich aktywności.

Projekt wyróżnia się na rynku ze względu na kompleksowość oferowanych funkcjonalności oraz możliwość rozwinięcia działania aplikacji o dodatkowe akcesorium – obrożę GPS. Dodatkowo, jest jednym z nielicznych produktów w tej tematyce dostępną w języku polskim.