

Tom Nalivaiko Emiliano Mendoza Tigran Bagdasaryan Dídac Cuello Jonathan Gatmen





# <u>· Índex</u>

- Introducció al projecte				
- Nosaltres	4			
- Creació de rols	4			
- Creativitat, disseny	6			
- Problemàtica a resoldre	8			
- Implicacions del projecte	8			
- Busca del públic objectiu	9			
- L'usuari	9			
- Com obtenir l'aplicació?	9			
- Retroalimentació	10			
- Model de negoci	10			
- Màrqueting	11			
- Estudi de mercat	11			
- Competència	11			
- Consumidor	12			
- Anàlisi DAFO	13			

- Expansió al públic				
- A-JOB	14			
- Disseny de l'app	14			
· Esquema mental	15			
· Primer disseny de les pantalles	15			
· Aspecte de les pantalles dins de l'app	21			
- Funcionament de l' <i>app</i>	26			

## **1. Introducció al projecte**

**AllJobs** apareix com una solució permanent, duradera en el temps, a un problema que no ho és: tanmateix, considerem fermament que té ple potencial per a perdurar de manera efectiva i suportar el pas del temps.

La nostra proposta resulta una sortida fàcil i ràpida per a aquella típica situació on, simplement, tenim la voluntat d'ajudar a algú, o ens agradaria tenir capital sense haver de demanar als pares. Al mateix temps, serveix també per a disposar una possible ajuda per a qualsevol persona que ho necessiti o que estigui disposat/ada a rebre-la.

## 2. Nosaltres

El nostre equip està format per cinc integrants: en Tom Nalivaiko, l'Emiliano Mendoza, en Tigran Bagdasaryan, en Dídac Cuello i en Jonathan Gatmen.

Tots comptem amb unes certes habilitats en cada respectiou àmbit: uns en la part tècnica, d'altres en l'artística... Però, al cap i a la fi, tots intentem treballar a un mateix ritme i mantenir una constància en el nivell corresponent a la nostra autoria.

## 2.1. Creació de rols

El procés de repartiment de rols va ser, definitivament, la part més senzilla de tot el viatge que ha sigut la creació d'aquest projecte.

Vam deicidir que els rols s'adaptarien a les habilitats de cadascú, quedant aquests disposats de la següent manera:

#### - Coordinador:

- Tom Nalivaiko

#### - Comunicadors:

- Tom Nalivaiko
- Dídac Cuello

#### - Constructor:

- Tigran Bagdasaryan

## - Exploradors:

- Emiliano Mendoza
- Jonathan Gatmen

## - Dissenyadors:

- Jonathan Gatmen
- Emiliano Mendoza

#### 3. Creativitat, disseny

Un cop decidit el rumb que agafaria aquest projecte, després d'hores d'indecisió i proposta d'idees, vam concloure que volíem crear un servei d'ajuda: un lloc on la gent pogués demanar i rebre, on els usuaris poguessin resoldre els seus problemes amb l'ajuda de persones, i no algoritmes ni respostes automatitzades.

El nom de l'empresa s'explica per si sol: no excluïm a cap persona, independentment del seu ofici o professió (evidentment, dintre d'uns límits morals i legals). El nom de l'*app*, en canvi, ve derivat d'un altre pensament, trobant-li diferents significats: el primer i més obvi, l'aspecte futurista que té en la seva escriptura. Molts cops hem vist en llibres o pel·lícules com coses exclusives d'un futur exageradament modernitzat tenen noms d'aquesta índole. L'exemple més obvi: models de robots. Per altra banda, hi han molts sistemes d'avaluació que utilitzen l'escala F-A, sent A la nota més alta, aconseguint una connotació positiva amb què relacionar el nom de l'*app*.

El logotip de l'empresa és una idea no massa complexa: vam decidir simplement col·locar el nom de l'empresa, escrit amb una tipografia que ens resultés elegant, per sobre d'un dibuix del globus, per tal de representar que la nostra empresa treballa al voltant del planeta, que no ens limitem.

Al ser una idea tan simple, no ens van caldre esbossos, a diferència del logotip de l'aplicació.



El logo de l'*app* resulta certament similar. Vam decidir mantenir el planeta com a part essencial d'aquest. També vam afegir marcadors de color blau, ja que aquest és un dels colors amb els que apareixen dins de l'aplicació. Per últim, com a màxima diferència, vam afegir les lletres en color vermell, per a generar un contrast, i deixar el fons blanc, ja que no és part important de la imatge.



Abans d'arribar a la conclusió final del logo, van haver-hi diferents esbossos amb idees completament oposades:

Tot i que, a poc a poc, vam anar apropant-nos a l'aspecte final que tindria el logotip:





I, finalment, vam arribar a l'esbós del disseny final:



## 4. Problemàtica a resoldre

Hem trobat que el nostre projecte incideix en la resolució d'un **ODS** molt important i, encara més, avui en dia:

*Objectiu 8.* Promoure el creixement econòmic sostingut, inclusiu i sostenible, l'ocupació plena i productiva i el treball decent per a tothom.



Amb la moderna crisi, deguda parcialment a la recent pandèmia, molta gent ha perdut el seu treball, incloent empresaris que s'han vist obligats a renunciar a la seva companyia i tancar la seva empresa, causant encara més pèrdues d'ofici.

Això causa, evidentment, una necessitat d'aconseguir diners molt notable. El nostre projecte ajuda a qui ho necessita: aquells que volen guanyar diners busquen una feina que puguin dur a terme, i aquells que necessiten ajuda amb qualsevol cosa ho anuncien, amb la seguretat que hi haurà gent disposada a ajudar.

Com ja s'ha dit, el principi de l'*app* es basa en què els treballs publicats no requereixen de cap formació i/o titulació específica, causant una obertura a un públic molt més gran, on s'inclouen adolescents, estudiants...

#### 4.1. Implicacions del projecte

Quan parlem d'implicacions, ens referim a què podria aportar **AllJobs** a la societat moderna.

A gran escala, un projecte com aquest, que facilita enormement la trobada d'una feina temporal i que no demana cap educació especialitzada podria tenir molt d'èxit, degut a l'ampli públic objectiu i l'interès (obvi) de tothom per aconseguir un rèdit econòmic d'una bona acció.

## 5. Busca del públic objectiu

#### 5.1. L'usuari

El nostre projecte s'enfoca principalment, com ja s'ha mencionat en aquest document, en un públic jove, que busqui possibilitats econòmiques però que no tingui l'oportunitat d'entrar al macro mercat econòmic mundial, ja sigui per què no té titulació, per la seva edat o per circumstàncies externes.

Dit això, però, la nostra visió no és tancada quan es refereix a obrir-nos a un nou públic: tot i que l'*app* estigui enfocada a un públic principalment adolescent, qualsevol adult amb una necessitat econòmica o que simplement ho desitgi pot fer ús de les eines que posem a la seva disposició per a aconseguir-ho.

#### 5.2. Com obtenir l'aplicació?

Considerem que el procés d'obtenir l'aplicació ha de resultar fàcil i intuitiu. Un procés més facilitat, més simple, que requereixi menys esforç, porta a un ús més freqüent del teu producte, com ja s'ha pogut veure amb sistemes, empreses i aplicacions molt més importants, on es tendeix a facilitar tot procés que pugui facilitar-se.

Així, ho simplificarem el màxim possible: tot allò que representi la imatge de la nostra empresa tindrà un accés, d'una o altra manera, a aconseguir l'app. El pòster tindrà un codi QR que redirigirà l'usuari a un *link* de *MediaFire*, on trobarà l'apk (l'executable d'Android) de l'app per a descarregar.

El nostre lloc web, però, també permetrà accedir a aquesta mateixa ubicació, cosa que, evidentment, facilitarà enormement el procés per a tothom.

## 5.3. Retroalimentació

La comunicació amb l'usuari és part fundamental de qualsevol projecte modern: entendre les parts positives i negatives de la teva creació des d'un punt de vista extern i més crític que el teu propi és sempre positiu, i més encara si ve directament del teu nínxol de consumidors. D'aquesta manera, els pots complaure més correctament i mantenir el seu interès.

Així doncs, establir un mètode de contacte senzill i modern és essencial: és per això que *AllJobs* consta de diversos mètodes de contacte com xarxes socials (*Instagram, Twitter*) i correu electrònic, per tal que el públic, principalment jove, pugui contactar-nos d'una manera que els resulti senzilla habitual.

#### 6. Model de negoci

Després d'analitzar les característiques principals del nostre projecte, toca omplir el quadre del nostre model de negoci, amb l'objectiu d'establir més clarament tot el funcionament del projecte en general.



## 7. Màrqueting

## 7.1. Estudi de mercat

#### - Competència

Per a entendre l'entorn en què ens movem, hem d'entendre qui s'hi mou. Per tant, havíem d'analitzar aquelles idees amb una certa semblança a la nostra que ja havien tingut èxit.

Exemples clars d'aquest tipus d'empreses són:

- **MILANUNCIOS**. Una plataforma d'anuncis de qualsevol cosa: ofici, venda de productes, serveis...

 - InfoJobs. Una web/app on la gent busca un ofici de llarga durada.

- *indeed*. Compleix la mateixa funció que InfoJobs.

Totes aquestes plataformes, tot i que tenen idees certament semblants a les que plantegem nosaltres amb el nostre projecte, **no** tenen la mateixa base, el mateix fundament. La diferència **essencial** entre aquestes i la nostra proposta és que nosaltres ens basem en treballs de curta durada i que no requereixin de cap titulació per a durlos a terme.

#### - Consumidor

Com ja s'ha repetit prèviament, el consumidor principal de l'*app* seria aquella persona jove que està interessada en ajudar o en tenir la possibilitat d'obtenir diners de forma autòctona, sigui pel motiu que sigui.

Aquest pensament es fundamenta en elements del nostre dia a dia: al tenir nosaltres aquesta edat, podem comprendre millor els desitjosis i ambicions d'aquesta. Així doncs, hem arribat a la conclusió mencionada anteriorment.

Ara bé, com també hem mencionat prèviament, no podem permetre'ns tancar la porta a qualsevol públic. Per tant, qualsevol adult serà igualment benvingut a la nostra app, ja que, en un sistema com el que hem ideat, tot usuari és indispensable.

#### - Anàlisi DAFO

#### - Debilitats

- Poca experiència al mercat empresarial
- Disponibilitat escassa de temps per al projecte
- Dificultat en donar-se a conèixer al mercat
- Recursos econòmics reduïts

#### - Amenaces

- Competència més experimentada
- Competència que presenta més possibilitats econòmiques
- Interès inexistent del públic en el nostre projecte

#### - Fortaleses

- Idea fundamentada
- Coneixement previ de la situació del mercat
- Plataforma mòbil
- Enfocament en els joves

#### - Oportunitats

- Voluntat dels joves per a aconseguir capital
- Necessitat de cert públic per a certes ajudes en diferents àmbits

#### - Expansió al públic

El procés de captació de clients és, molt segurament, la part més complicada de qualsevol projecte similar al nostre. Per tant, considerem que se li ha d'otorgar un **esforç considerable** per tal que resulti en un final anhelat per nosaltres.

Tenint això en ment, hem pensat en:

- Promoció a través de xarxes socials
- Promoció al nostre entorn, amb els nostres coneguts
- Promoció a la nostra web

## <u>8. A-JOB</u>

#### 8.1. Disseny de l'app

Amb l'ajuda de la *web Mind42* vam representar l'esquema mental del funcionament de l'aplicació, i vam fer ús de *Balsamiq Cloud* per a dissenyar les pantalles de l'aplicació, per tal de tenir tot clar a l'hora de començar la part més complexa del projecte: la programació.

### · Mapa mental



· Primer disseny de les pantalles

 - 1<sup>a</sup> pantalla (inici): simple, compleix la funció de presentar l'*app*. Conté la imatge de l'aplicació i el seu nom.





- 2<sup>a</sup> pantalla (registre/identificació):
disseny senzill. Presenta la opció
d'iniciar sessió dins l'aplicació o de
registrar-se, per si es dona el cas on no
tens un compte vinculat i el vols crear.
Pot derivar en una de les següents
pantalles, depenent del botó que hagis
pitjat:

- 3<sup>a</sup> pantalla (**registre**): permet formalizar el registre d'un nou compte dins l'aplicació. Es demana un nom, el telèfon mòbil (per a poder contactar la persona responsable del compte), un nom d'usuari i una contrasenya.





 - 4<sup>a</sup> pantalla (inici de sessió): com el seu nom indica, dona accés a iniciar la sessió d'un compte prèviament creat.

- 5<sup>a</sup> pantalla (**pantalla principal**):el botó *La meva ubicació* ens situa en el mapa, centrant aquest a la nostra posició. Apareixen les ofertes que es troben a prop de nosaltres.

Hi han diversos botons: el botó *Nou treball* ens porta a la 9<sup>a</sup> pantalla. El botó *Els meus treballs* ens porta a la 7<sup>a</sup> pantalla, i el botó *Configuració* ens redirigeix a la 10<sup>a</sup> pantalla. Si cliquem qualsevol dels marcadors, ens porta a la 6<sup>a</sup> pantalla. <sup>(Els textos en castellà són per qüestions de format)</sup>



- 6<sup>a</sup> pantalla (oferta de treball):
presenta el treball sobre el què has seleccionat. Indica el nom de qui ho ha escrit, el seu número de telèfon, amb un botó per a contactar-lo, la descripció de l'oferta i el pagament, a més d'un mapa que et situa geogràficament.



- 7<sup>a</sup> pantalla (**els meus treballs**): mostra els treballs que has anat publicant durant el temps. Permet clicar-hi a sobre per tal de veure'l com el veuria una persona que volgués acceptar-lo (9<sup>a</sup> pantalla).

El botó *Torna* t'envia de nou a la 7<sup>ª</sup> pantalla.



- 8ª pantalla (el meu treball): mostra el treball específic sobre el què hagis pitjat a la pantalla anterior, la seva descripció, el número telefònic adjunt i el pagament a realitzar.

Apareixen només dos botons: *Torna* (ja n'hem parlat) i *Esborra,* que eliminarà el treball del registre.





 - 9<sup>a</sup> pantalla (nou treball): permet la publicació d'una nova oferta de treball a la teva ubicació actual.

Apareixen dos botons: *Publica,* que farà públic l'anunci de treball i, tal i com el botó *Torna,* també et redirigeix a la 6<sup>ª</sup> pantalla (després de publicar-lo).



 - 10<sup>a</sup> pantalla (configuració): permet tancar la sessió corrent, sigui per tal d'obrir una nova o per qualsevol altre motiu. · Aspecte de les pantalles dins de l'app



23:18 🥲 🗖

## 😯 ⊖ 📲 💎⊿ 83% 🗎

\_

## REGISTRAR

Nom:			INICIA SESSIÓ				
<b>Telèfon</b> : +34			Nom d'usori:				
Nom d'usuari:			Contrasenva:				
Contrasenya:			<b>,</b>	_			
		<b>Registrar</b> Torna		In	icia sessió Torna		
	$\bigtriangledown$	0		$\triangleleft$	0		



#### 23:24 ଓ 🖪

#### 😯 🕒 📲 🖈 🖌 81% 🗎

Nom: Pere

Telèfon: +34 63234567



Treball: Necessito ajuda al jardí Pagament: 10€



#### 23:22 🥸 🗖

## 🔞 🗢 📲 🖈 🖌 81% 🗎

## ELS MEUS TREBALLS

Necessito ajuda amb unes caixes :)

Algú m'ajuda al jardí?

Necessito que algú m'ajudi a portar la compra

#### 23:24 ଓ 🗖

🔞 🗢 🕸 🖈 🖌 81% 🗎

Nom: Pere Telèfon: +34 615838172 Treball: Necessito ajuda amb unes caixes:) Pagament: 10€



0

 $\triangleleft$ 



Torna



## 8.2 Funcionament de l'app

## - 1ª pantalla (pantalla de càrrega):



Quan inicialitzem la pantalla, el component *Clock* es dispara i se li dona un valor de 5 a la variable prèviament creada (*seconds*).

Cada segon que passa, la variable augmenta el seu valor per -1. Quan arriba a 0, la 2ª pantalla s'obre.

## - 2ª pantalla (registre/inici de sessió):



La funció d'aquest bloc roman en comprovar si l'usuari que acaba d'entrar ja ha iniciat sessió amb anterioritat des d'aquest mateix telèfon mòbil.

Si el component *TinyDB* conté la informació, no hi ha necessitat d'iniciar la sessió i seràs redirigit/da automàticament a la pantalla principal. Si aquesta informació no es troba, hauràs de dur a terme el procés de forma manual.



Ara, si pitgem el botó d'iniciar sessió, ens portarà a la pantalla d'inici de sessió. Lògicament, si fem el mateix amb el de registre, ens portarà a registrar-nos.

- 3ª pantalla (registre):



Quan s'inicialitza la pantalla, els avisos que es donen en cas de que falti cap informació, el nom d'usuari estigui agafat o la contrasenya contingui certs caràcters es tornen invisibles, per tal de no destorbar.



Quan el botó de registre és pitjat, el programa mira si qualsevol de les caselles és buida. Si es dona el cas, les alertes d'omplir aquell determinat camp de text es fan visibles.

Si, en canvi, cap dels textos no és buit, aquestes alertes segueixen sent invisibles i les dades del registre són enviades a la *Firebase* sota els *tags* adients.



Un cop la *Firebase* rep el *tag* (nom d'usuari) i el *value* corresponent a aquest (contrasenya) al què es refereix, comprova si el nom d'usuari amb què t'intentes registrar ja existeix a la base de dades o no. Si és el cas, una *Label* amb un text que indica això mateix apareix i dóna el missatge que has de canviar el teu nom d'usuari, ja que no en poden existir dos iguals.

Si és el cas contrari, els textos són revisats per a veure si contenen algun caràcter especial que no es pugui incloure (., # \$ & ] [). Si es dona aquest cas, apareix una *Label* que anuncia que els has d'esborrar.

Si els valors *tag* i *value* compleixen les condicions requerides, el programa crida *Firebase* per tal que aquest els emmagatzemi.

El número de telèfon i el nom del consumidor són emmagatzemats a un *TinyDB* sota els noms de *Name* i *Movil*, respectivament.

Quan s'han dut a terme totes aquestes accions, s'obre la pantalla d'inici de sessió.

#### <u>- 4ª pantalla (inici de sessió):</u>



Primerament, hem d'escriure la informació que ens demana la pantalla (en aquest cas, el nom d'usuari i la contrasenya).

Quan pitgem el botó *Inicia sessió*, el programa busca les dades que hem introduït als requadres corresponents a la *Firebase*.



Si el *tag* (nom d'usuari) introduït existeix, el programa passa a comprovar si la el valor *value* (contrasenya) és el corresponent al *tag* introduït.

Si es dóna el cas on no coincideixen, on no és el corresponent, una *Label* que diu que l'usuari o la contrasenya són incorrectes apareix.



Si pitgem el botó Torna, obrim la pantalla anterior.

## - 5ª pantalla (pantalla inicial)



Quan inicialitzem la pantalla, la **variable** *myjobs* (una variable prèviament creada) és donada el valor de la **llista** *myjobs*. Si aquesta llista no és buida, si ja té algun valor assignat, el mapa serà centrat on l'últim treball d'aquesta llista hagi sigut enregistrat.

Si és buida, en canvi, el mapa pot centrar-se a Barcelona (si el sensor de localització no ha tingut temps de determinar la ubicació de l'usuari o si l'usuari s'hi troba) o a la localització del consumidor (si el sensor ha sigut capaç de situar-lo correctament en el mapa.)

Quan tot aquest procés ja ha sigut executat, *Firebase* s'encarrega d'emmagatzemar els treballs creats pels usuaris.



Si cliquem el botó *La meva ubicació,* el mapa ens redirigirà a la nostra latitud i la nostra longitud (sempre que no tinguin valor 0) si el sensor de localització ens localitza. Si no, el mapa es centra al centre de Barcelona.



Un cop *Firebase* ha rebut la llista de treballs, aquesta és comparada a la que es troba al telèfon en aquell moment. Si els seus valors són els mateixos, no passa res (la llista està actualitzada). Si no, en canvi, tota la informació de cada treball és guardat en una llista diferent.

Només aleshores, apareixen *Markers* en el mapa per cada treball de la base de dades.



Cada cop que la informació emmagatzemada a la *Firebase* varia, el mateix procés descrit anteriorment té lloc, per tal de mantenir aquesta actualitzada.



Quan l'usuari clica sobre qualsevol dels marcadors del mapa, la informació sobre el treball corresponent és emmagatzemada dins del telèfon de l'usuari sota el nom *individual*, al temps que una nova pantalla (*IndividualJOB*) és oberta.

## - 6ª pantalla (oferta de treball):



Un cop inicialitzada la pantalla, les diferents caselles de text del treball escollit són omplertes amb els valors corresponents (per etiqueta) que estiguin guardats al *TinyDB* 

També es crea un marcador dins del mapa a la localització corresponent d'on s'ha creat aquesta oferta de treball, després d'agafar la latitud i longitudm corresponents a l'oferta del *TinyDB*.



Quan el número de telèfon apareix a la seva *Label* corresponent, i el botó *Truca* és pitjat, el número de telèfon al què trucaràs es guarda al *TinyDB*. Aleshores, obrim l'aplicació de telèfon del dipositiu amb el número prèviament guardat al *TinyDB* ja introduït.



Quan apretem el botó Torna, s'obre la pantalla anterior.

#### - 7ª pantalla (els meus treballs)



Quan inicialitzem la pantalla, la llista de treballs creats per l'usuari es guarda a un *TinyDB*, i és dividida en llistes.

Els únics elements que apareixen a la llista són els noms del treball, per tal que no es vegi massa sobrecarregat i a la vegada sigui suficientment clar.



Quan l'usuari escolleix un dels treballs s'inicialitza una pantalla amb un valor inicial del *SelectionIndex*.



Com a les pantalles anteriors, el botó *Torna* retorna l'usuari a les pantalles anteriors.

## - 8ª pantalla (el meu treball)



Un cop inicialitzem la pantalla, tots els treballs de la llista són dividits en altres llistes dintre d'aquesta. Aleshores, tota la informació dels diferents treballs és situada al lloc corresponent del treball que ha obert l'usuari.

Al mateix temps, el programa esborra tots el *Markers* de la teva vista i crea un de nou a la ubicació corresponent al treball que has seleccionat.



Un cop l'usuari ha clicat el botó d'*Esborra*, *Firebase* i *TinyDB* reben l'ordre d'esborrar les dades corresponents al treball seleccionat.

Aleshores, s'obre la pantalla anterior.

#### <u>- 9ª pantalla (crear treball)</u>



A l'hora d'inicialitzar la pantalla, les alertes sobre els signes estranys i la detecció de la ubicació es fan invisibles. Les caselles del nom i del telèfon són emplenades automàticament amb les dades guardades prèviament al *TinyDB*.



Quan el sensor de localització detecta que la nostra ubicació ha canviat, el mapa és centrat a les noves latitud i longitud.



Quan pitgem el botó *Crear*, el programa comprova si cap de les caselles de text conté cap caràcter especial no permès per a un *tag*. Si és el cas, una casella de text es fa visible, advertint de l'error i dient que s'han d'eliminar. Si, al contrari, els textos són correctes, el programa mira si el sensor de localització ha detectat la ubicació de l'usuari. Si no és el cas, apareix una *Label* que anuncia a l'usuari que ha d'esperar a que aquesta detecció ocorreixi. Un cop la ubicació és trobada, el programa crida *Firebase* per a que emmagatzemi la informació de les caselles de text.

També guardem el nom i el número de telèfon al *TinyDB* per a poder omplir les seves respectives caselles el següent cop que creem un treball.

Per últim, tornes a la pantalla inicial.

## -10<sup>ª</sup> pantalla (configuració)



Quan cliquem sobre el botó *Tanca sessió*, el *tag* (nom d'usuari) és esborrat del *TinyDB* (però no de la *Firebase*) per tal de prevenir un inici de sessió automàtic el pròxim cop que obrim l'aplicació.



Si cliquem el botó Torna, ens redirigeix a la pantalla anterior.