aplikacja mieszkańca

Cel projektu

Celem projektu jest stworzenie narzędzia służącego mieszkańcom Wielkiej Wyspy we Wrocławiu **do odnajdowania interesujących ich aktywności w swoim sąsiedztwie** a także umożliwienie im **organizowania swoich sąsiedzkich aktywności.**

aplikacja mieszkańca

Aplikacja dla mieszkańców Wielkiej Wyspy

W odpowiedzi na wskazane w Diagnozie Społecznej WW 2020 potrzeby, pojawił się pomysł na stworzenie aplikacji mobilnej dla mieszkańców. Idea narzędzia stała się przedmiotem dwóch spotkań z liderami społeczności lokalnej w okresie wakacji 2020 r. Spotkania te potwierdziły zasadność realizacji pomysłu.

Aplikacja ma na celu:

- Wzajemne informowanie mieszkańców o aktualnie realizowanych inicjatywach/projektach społecznych, obywatelskich, edukacyjnych, sportowych czy kulturalnych.
- Integrację mieszkańców poprzez ich zapraszanie/angażowanie do realizacji wspólnych inicjatyw/projektów na rzecz różnych tematów, np.: organizacja pikniku, klubu książkowego, spotkania seniorów, wspólne gotowanie, śpiewanie itd.
- Pobudzanie i wzmacnianie tożsamości lokalnej wśród mieszkańców poprzez projekt Archiwum Społeczne Wielkiej Wyspy.

o nas

Skład zespołu projektowego

Cały projekt powstawał w interdyscyplinarnym, cross-kompetencyjnym teamie. Poznajdzie nasz zespół!

Damian Wojciech Dudała
Prezes Zarządu Fundacji i Lider ds. badań społecznych

Małgorzata Otrębska
Psycholog, Koordynatorka ds. projektów społecznych

Anita Kwiecień
Asystentka ds. badań społecznych

Marta Siemińska
Specjalistka ds. partycypacji i archiwum społecznego

Natalia Cymerman
Product designer, projektantka usług i doświadczeń

proces projektowy

Praca zespołu

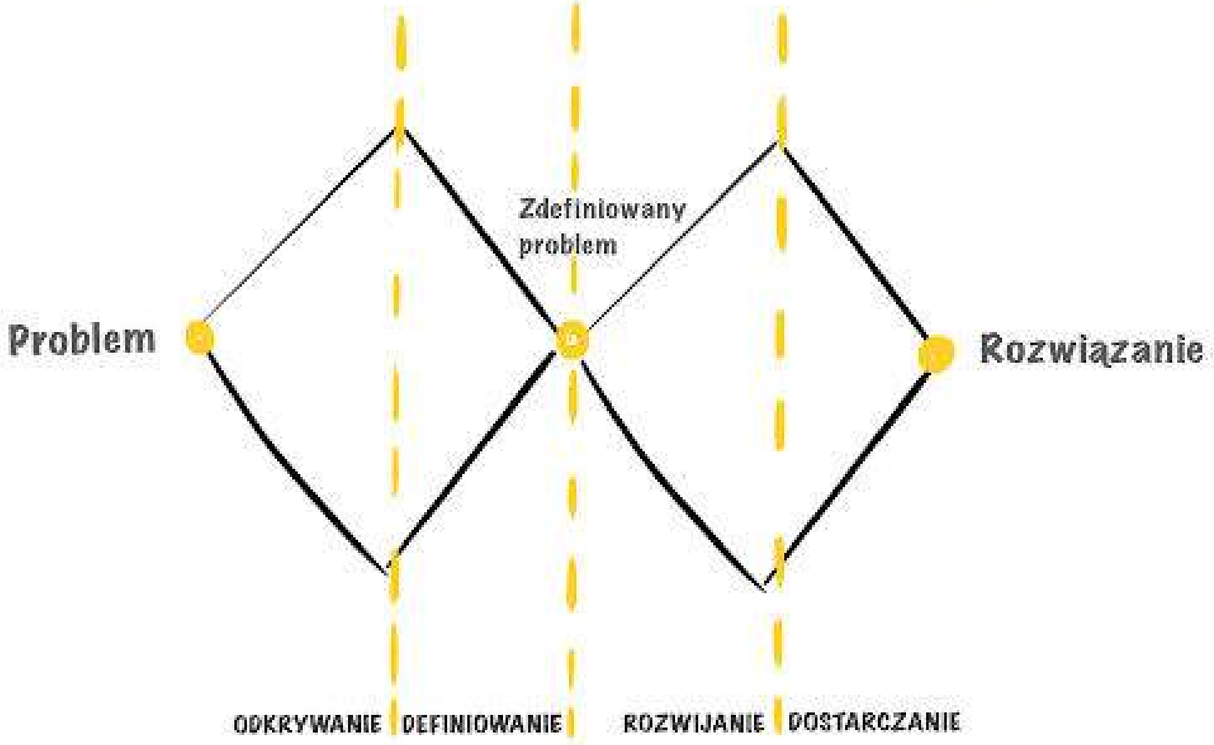
Nasza praca była procesem grupowym. Spotykaliśmy się przez 2 miesiące, co 2 tygodnie. Pracowaliśmy, warsztatowaliśmy i tworzyliśmy kolejne iteracje projektu.

proces projektowy

Double Diamond

W procesie projektowania aplikacji korzystaliśmy z frameworku “double diamond”, w którym proces projekowania podzielony jest na 4 najważniejsze fazy:

- **odkrywanie** (research)
- **definiowanie** (define)
- **rozwijanie** (develop)
- **dostarczanie** (deliver)



1 | research

ODKRYWANIE

Na początek wykonany został desk research oraz **analiza benchmarków** pozwalająca na pokazanie pozycji ewentualnego produktu/usługi na rynku.

Aby poznać potrzeby i bolączki docelowych użytkowników aplikacji przeprowadzone zostały **wywiady pogłębione (IDI).**

Do analizy wywiadów i wyciągnięcia najważniejszych insightów użyliśmy narzędzia **affinity mapping.**

AFFINITY MAPPING

Affinity mapping pozwoliło nam pogrupować wnioski z wykonanych badań i zobaczyć powtarzające się schematy/kody.

KLUCZOWE INSIGHTY

#1

Respondenci **są sfrustrowani przeglądaniem wielu źródeł** informacji w poszukiwaniu interesujących ich wydarzeń w sąsiedztwie.

#2

Respondenci **chcą poznawać lepiej swoich sąsiadów** i spotykać się z nimi na Wielkiej Wyspie

#3

Potencjalni użytkownicy czerpią informacje o wyspie **głównie od swoich znajomych oraz pobliskich sklepów i punktów usługowych.**

CYTATY RESPONDENTÓW

“O fajnych wydarzeniach dowiaduję się od znajomych. Nie ma żadnego miejsca gdzie mogłabym tego szukać”

Ewa, 40 lat

“Nie ma dla mnie znaczenia w jakim miejscu Wielkiej Wyspy będzie wydarzenie - wszędzie dojadę. Ważne żeby było tutaj - w naszym sąsiedztwie.”

Natalia, 33 lata

1 | research

Dla kogo projektujemy?

Przeprowadzone badania pomogły nam także w określeniu grupy docelowej dla projektowanego przez nas narzędzia. Przygotowaliśmy persony, które dokładnie określają dla kogo projektujmy.

Persona Główna #1 - Agata

Agata

WIEK	33 lata
WYKSZTAŁCENIE	wyższe
RODZINA	mężatka, 2 dzieci
PRACA	marketing manager
ZAMIESZKANIE	Wrocław, Sępolno
OBYCIE Z TECHNOLOGIĄ	bardzo dobre

> Lubię spędzać dużo czasu w moim sąsiedztwie razem z moimi dziećmi, poznając nowych ludzi i nowe miejsca

Kontekst

Agata mieszka na Wielkiej Wyspie od ponad roku, wynajmuje mieszkanie ze swoją rodziną. Spędza dużo czasu w pobliżu domu z dziećmi, które mają 5 lat i 1 rok. Lubi swój ogródek, jeździć na rowerze i tańczyć. Lubi spotykać inne mamy z dziećmi w podobnym wieku i spędzać z nimi czas w sąsiedztwie.

Potrzeby i motywacje

- Chce spędzać aktywnie czas z dziećmi
- Chce poznać nowych ludzi
- Chce poznać swoją nową dzielnicę
- Chce wiedzieć o wydarzeniach w pobliżu
- Chce wiedzieć o ciekawych miejscach sktywności w pobliżu

Problemy i Frustracje

- Nie wie co może robić z dziećmi na Wielkiej Wyspie
- Musi sprawdzać kilka grup facebookowych żeby zebrać jakieś informacje
- Nie zna wielu osób w swoim sąsiedztwie
- Nie zna ciekawych miejsc kultury na Wielkiej Wyspie

Osobowość

ekstrawertyczna | liderka

Ważne wskaźniki

Różnorodność i ilość wydarzeń

Łatwość posługiwania się aplikacją

Persona Główna #2 - Maria

Maria

WIEK	62 lata
WYKSZTAŁCENIE	wyższe
RODZINA	mężatka, 2 dorosłych dzieci
PRACA	na emeryturze
ZAMIESZKANIE	Wrocław, Biskupin
OBYCIE Z TECHNOLOGIĄ	średnie

> “ Bycie miłym i pomocnym jest dla mnie bardzo ważne

Kontekst

Maria mieszka na Biskupinie prawie 50 lat. Mieszka w tym samym domu, ale jej sąsiedzi bardzo się zmienili w przeciągu ostatniej dekady. Lubi rozmawiać z ludźmi, spotykać się ze swoimi przyjaciółkami i uprawiać ogród. Ma swoją ulubioną aptekę i sklep gdzie lubi robić zakupy i rozmawiać z ekspedientkami. Nie używa dużo swojego smartfona, woli analogowe media - jak np. Gazeta.

Potrzeby i motywacje

- Chce czuć się bezpiecznie w swoich sąsiedztwie
- Chce znać swoich sąsiadów
- Chce być potrzebna
- Chce wiedzieć co sie dzieje w okolicy
- Chce brać udział w dzielnicowych wydarzeniach dla seniorów i nie tylko

Problemy i Frustracje

- Lubiła dzielnicową gazetkę, dzięki niej wiedziała co się dzieje na Wielkiej Wyspie
- Nie używa facebooka, nie ma dostępu do wydarzeń, które są tam umieszczone
- Nie zna swoich sąsiadów
- Ma dużo czasu, chętnie zaangażowałaby się w lokalne działąnia, ale nie wie jakie

Osobowość

ekstrawertyczna | liderka

Ważne wskaźniki

Różnorodność i ilość wydarzeń

Łatwość posługiwania się aplikacjami

Wyzwanie projektowe

Jak możemy integrować i aktywizować mieszkańców Wielkiej Wyspy poprzez wspólne wydarzenia i lepszy dostęp do informacji?

Najważniejsze funkcjonalności

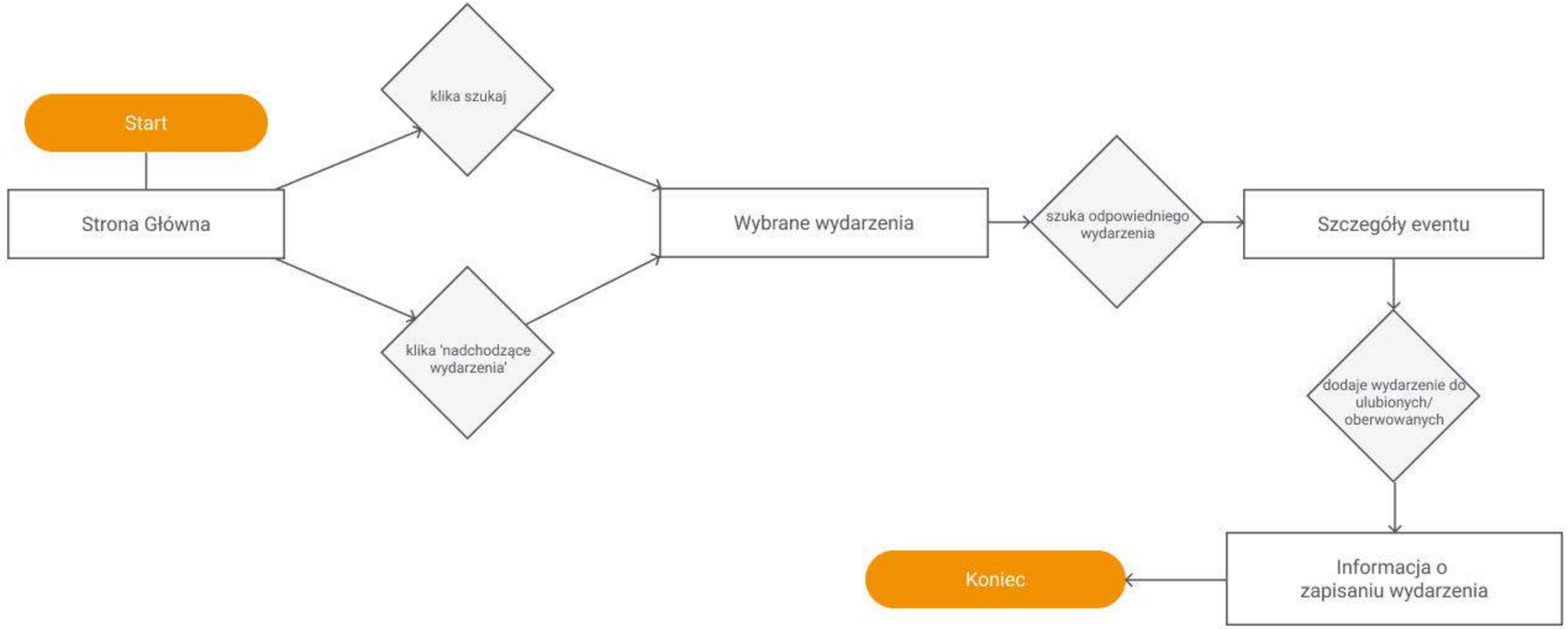
Rozwiązanie tego problemu wymaga stworzenie platformy umożliwiającej aktywność społeczną mieszkanców. Zdecydoaliśmy się na zaprojektowanie aplikacji mobilnej dla pokrycia najważniejszych funkcjonalności.

- Wyznaczenie miejsc aktywności społecznej na Wielkiej Wyspie
- Umożliwienie dodawania własnych wydarzeń
- Filtrowanie wydarzeń, zakładka aktualności na wyspie oraz ważne informacje
- Onboarding / Sign Up / Konto użytkownika / Kalendarz wydarzeń

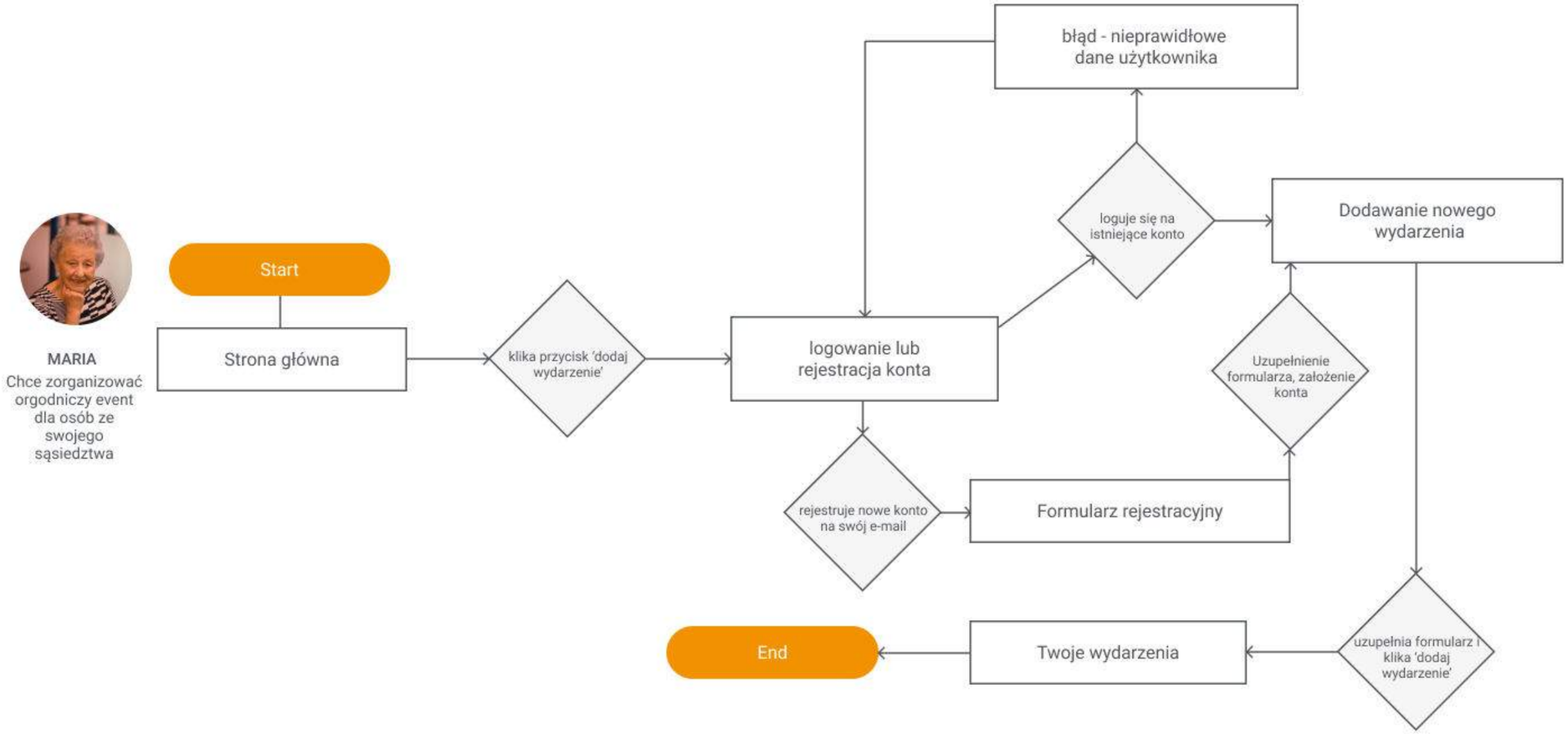
User flow #1

AGATA

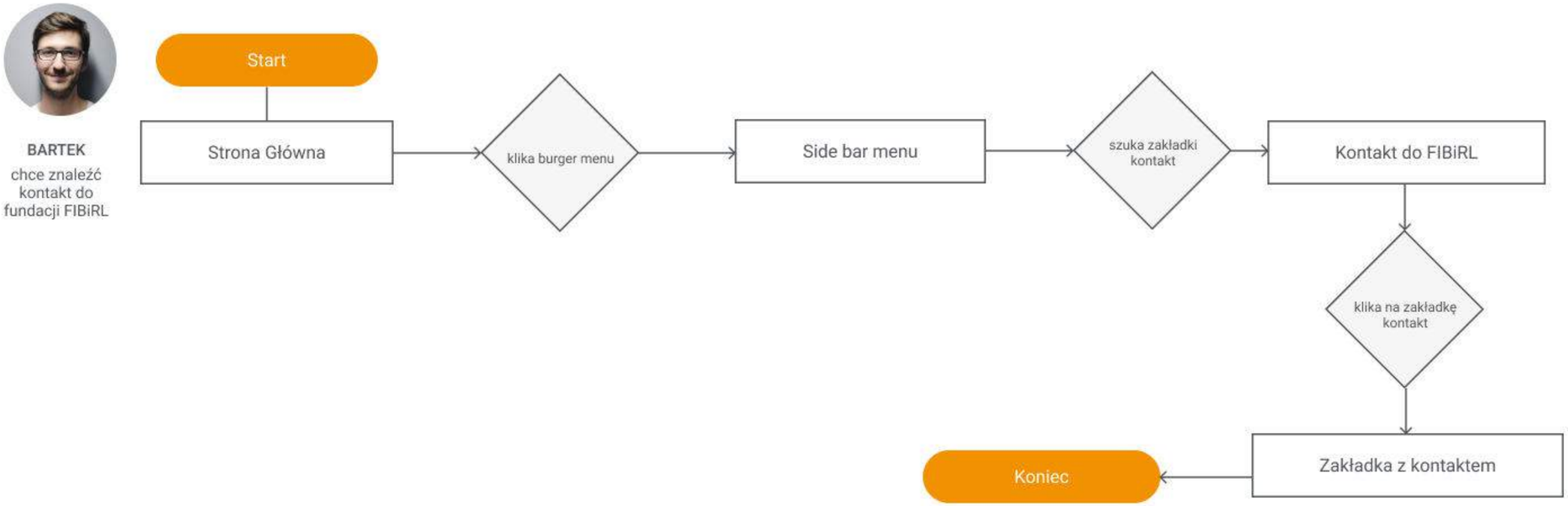
Szuka wydarzenia odpowiedniego dla dzieci na Wielkiej Wyspie, do którego mogłaby dołączyć



User flow #2


MARIA
Chce zorganizować orgodniczy event dla osób ze swojego sąsiedztwa
Start
Strona główna
klika przycisk 'dodaj wydarzenie'
logowanie lub rejestracja konta
błąd - nieprawidłowe dane użytkownika
loguje się na istniejące konto
Dodawanie nowego wydarzenia
Uzupełnienie formularza, założenie konta
rejestruje nowe konto na swój e-mail
Formularz rejestracyjny
uzupełnia formularz i klika 'dodaj wydarzenie'
Twoje wydarzenia
End

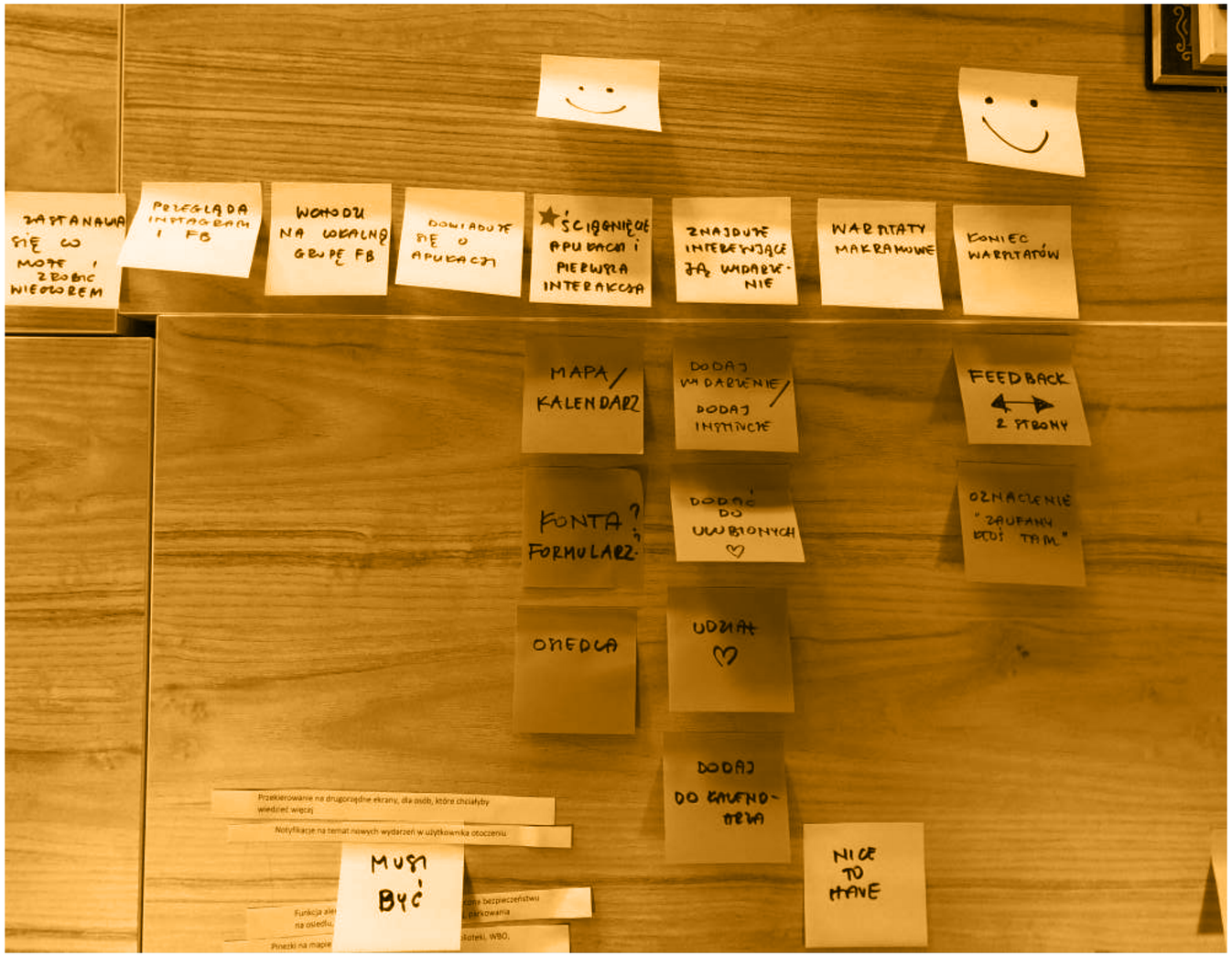
User flow #3


BARTEK
chce znaleźć kontakt do fundacji FIBiRL
Start
Strona Główna
klika burger menu
Side bar menu
szuka zakładki kontakt
Kontakt do FIBiRL
klika na zakładkę kontakt
Zakładka z kontaktem
Koniec

2 | develop

Mapowanie ścieżki użytkownika

Aby zwizualizować interakcje jakie podejmuje użytkownik z projektowanym narzędziem wykonaliśmy kokreacyjne warsztaty polegające na tworzeniu ścieżki doświadczeń klienta oraz przygotowaliśmy scenariusze użytkownika.



mapowanie ścieżki użytkownika

User scenario

Dowiaduje się o aplikacji (reklama, rekomendacja etc.)

→

Nie ma pomysłu co zrobić ze swoimi dziećmi w sobotę. Otwiera aplikację, aby zobaczyć co się dzieje na Wielkiej Wyspie.

→

Widzi onboarding - dowiaduje się o możliwościach jakie daje aplikacja.

→

Widzi listę najbliższych wydarzeń, ale nie zauważa nic przeznaczonego dla dzieci. Wchodzi w wyszukiwarkę.

→

Widzi tagi jakich może użyć do wyszukiwania. Klika “dla dzieci”, “dla rodzin” i “przyrodnicze” i przyciska button - wyszukaj.

→

Otrzymuje listę interesujących ją wydarzeń. Dodaje do ulubionych, te z których być może skorzysta.

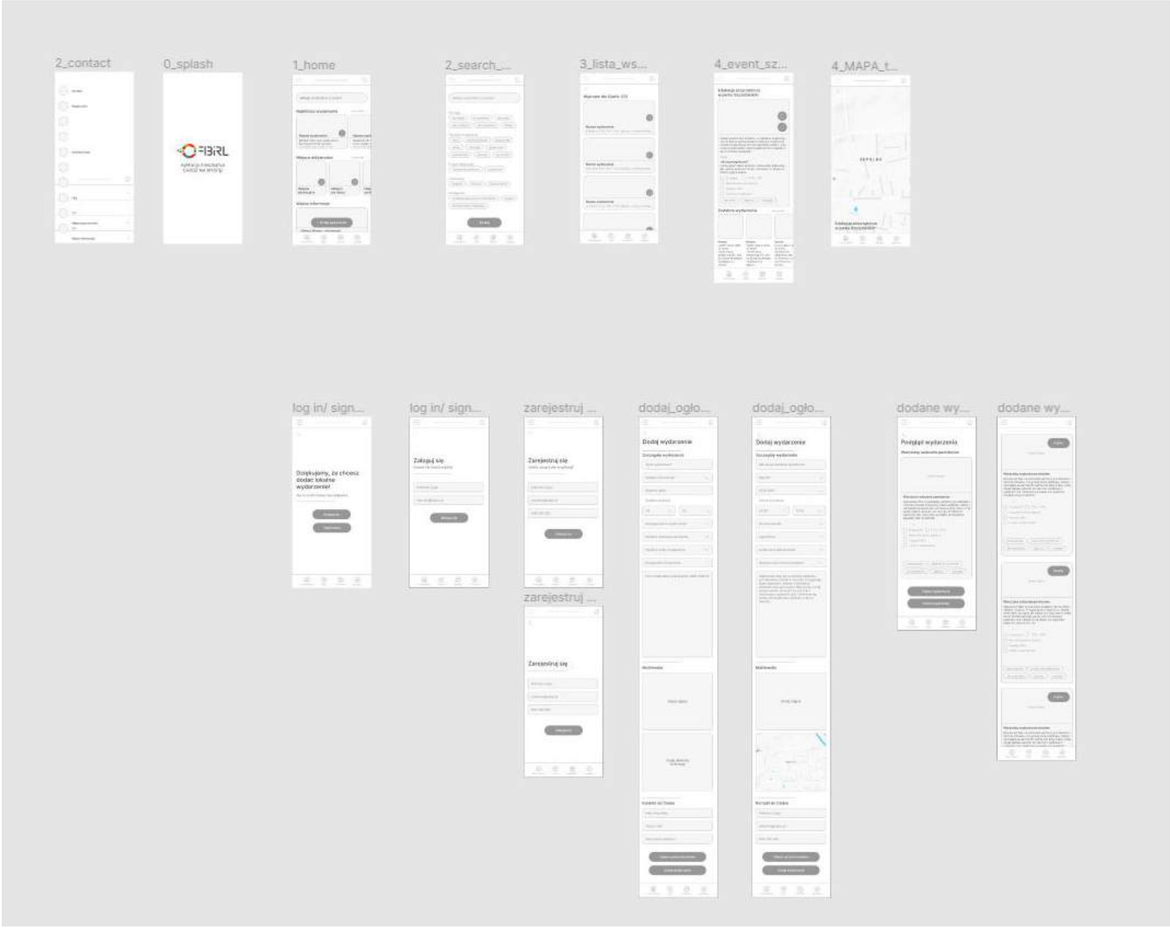
Rozwiązanie tego problemu wymaga stworzenie platformy umożliwiającej aktywność społeczną mieszkanców. Zdecydoaliśmy się na zaprojektowanie aplikacji mobilnej dla pokrycia najważniejszych funkcjonalności.

2 | develop

Makiety niskopoziomowe lo-fi

Po zmapowaniu najważniejszych potrzeb i historii użytkownika przygotowaliśmy **makiety niskopoziomwe**, które testowaliśmy z potencjalnymi użytkownikami.

Zebrany feedback pozwolił nam na **wprowadzenie zmian w kolejnej iteracji projektu i ulepszanie finalnego prototypu.**



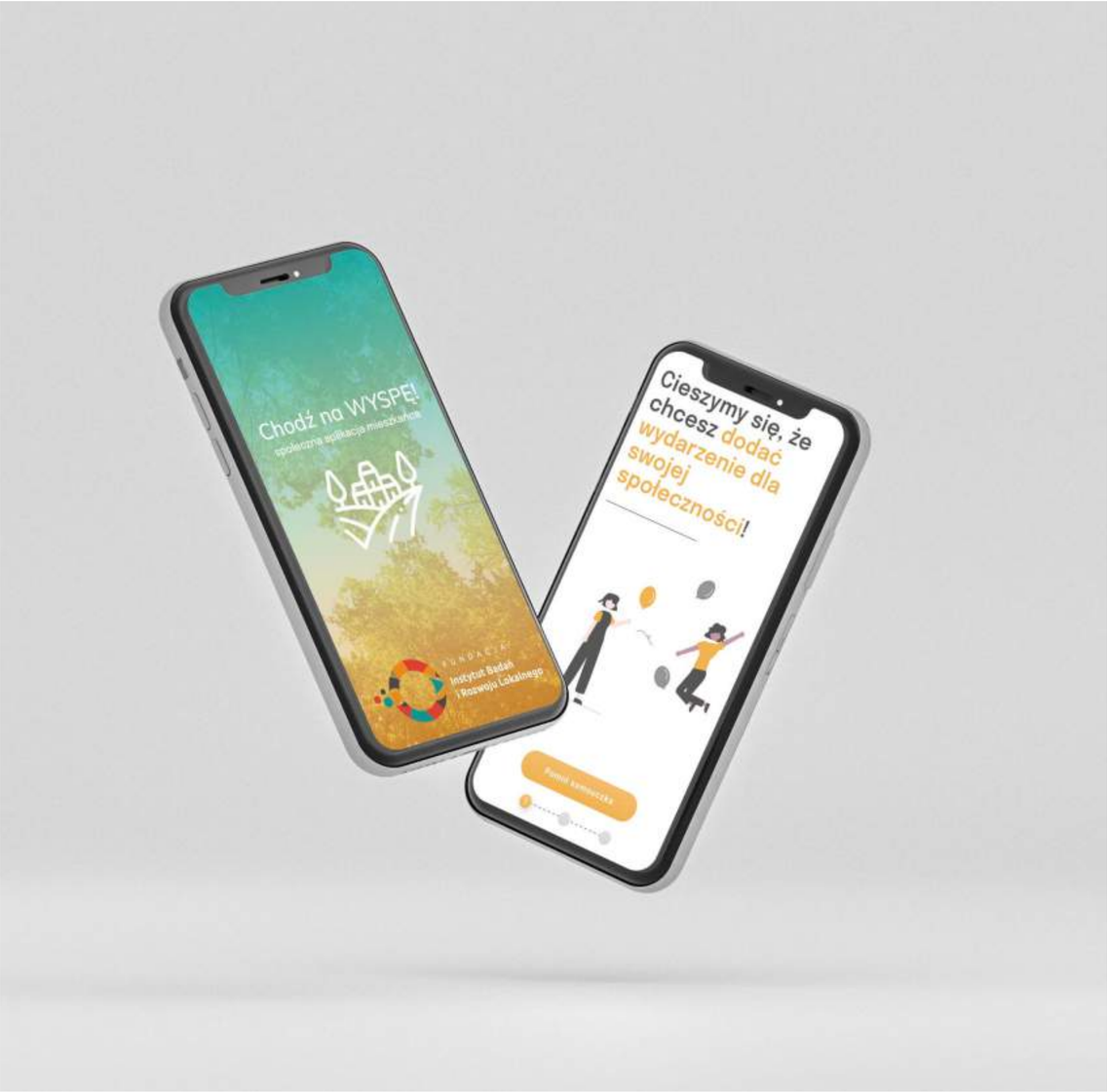
2 | develop

Makiety niskopoziomowe lo-fi

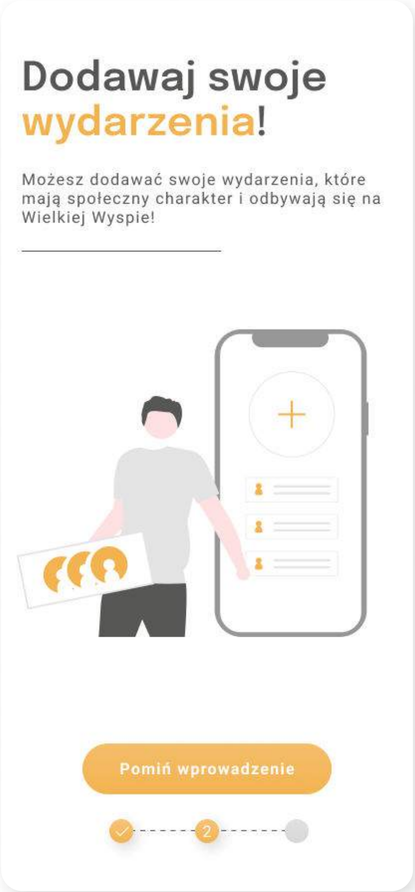
#userflow - Znajdowanie właściwego wydarzenia

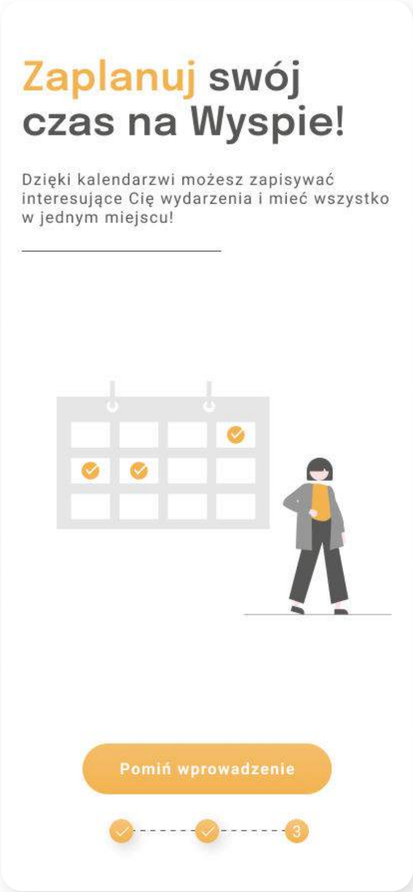
Projekt aplikacji

Przygotowaliśmy wstępny projekt aplikacji, który może być punktem wyjścia do pracy nad finalną usługą.



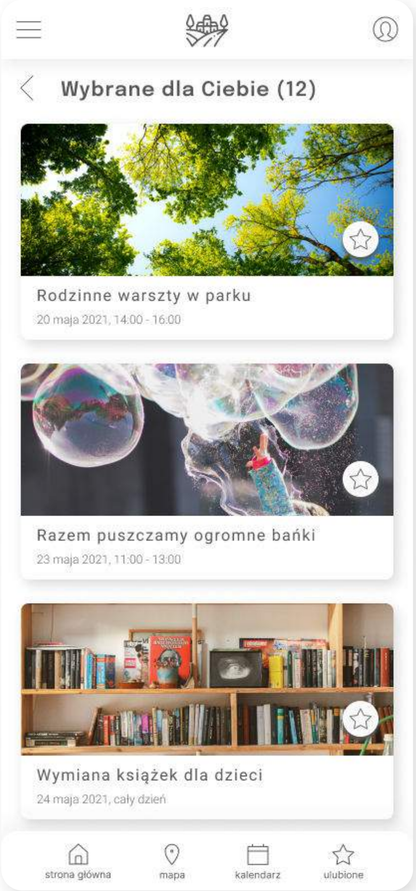
2 | deliver

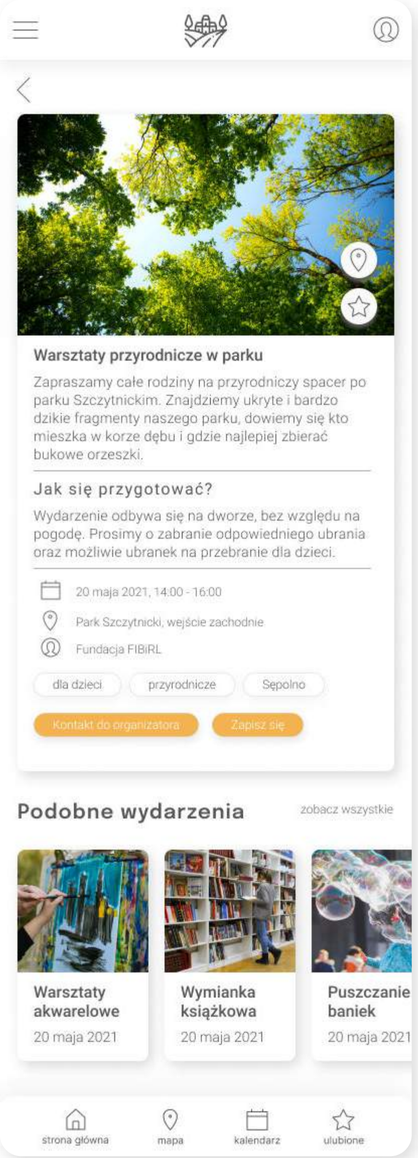




Onboarding - samouczek wprowadzający do aplikacji

2 | deliver



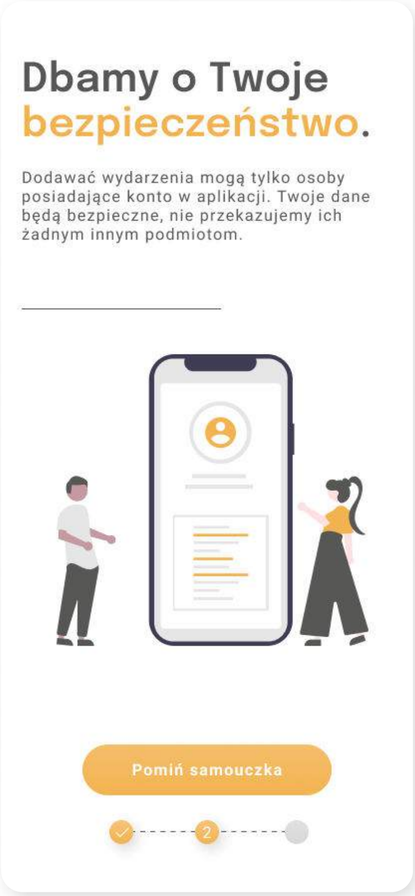


Strona główna i filtrowanie wydarzeń

2 | deliver

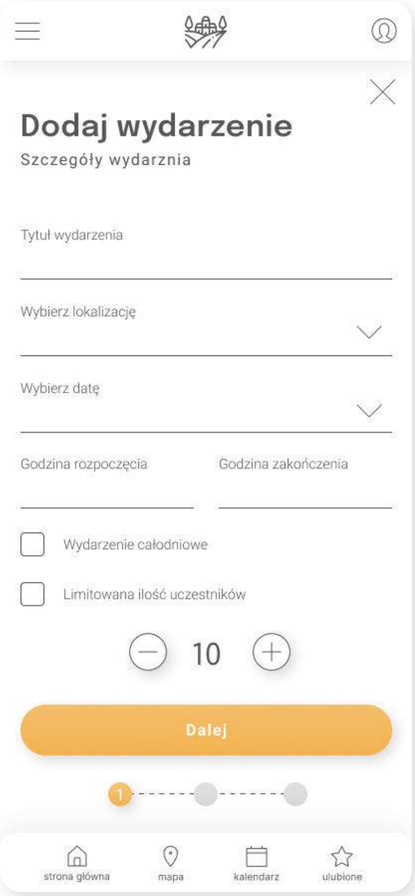
Ekrany logowania dla użytkowników, którzy chcą tworzyć swoje wydarzenia

2 | deliver



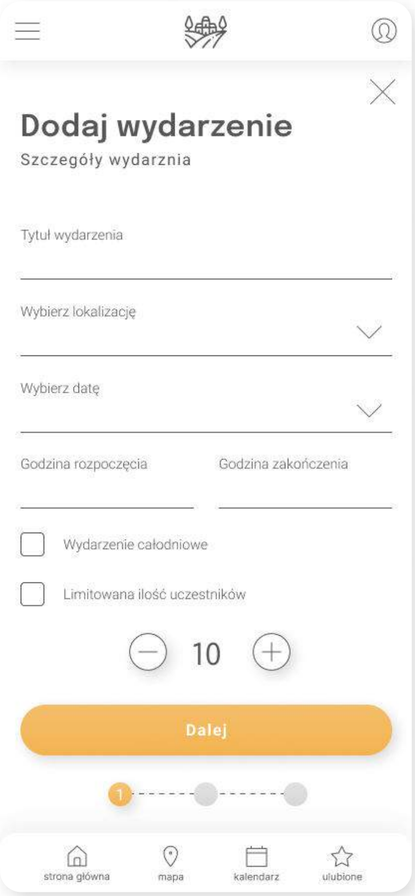
Samouczek przy pierwszym logowaniu - wprowadzenie do tworzenia wydarzeń

2 | deliver



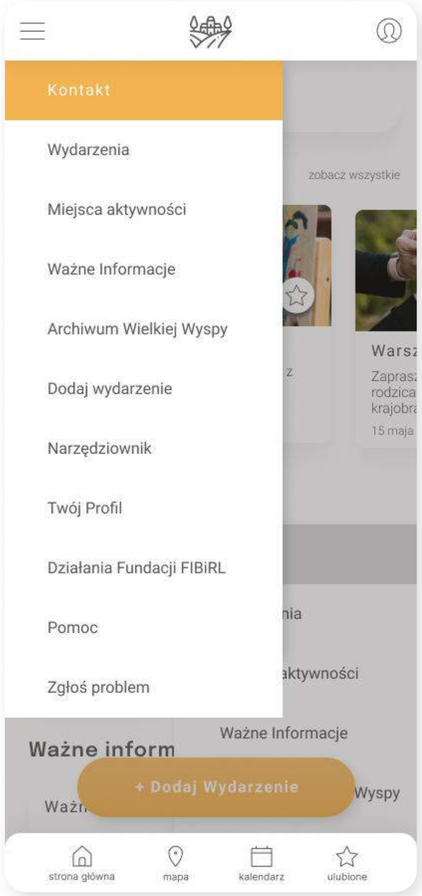
Formularz - dodawanie nowego wydarzenia przez użytkownika w aplikacji

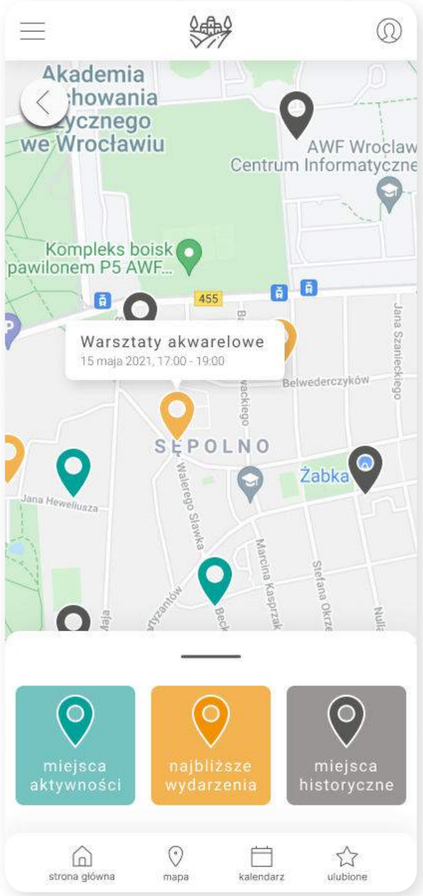
2 | deliver

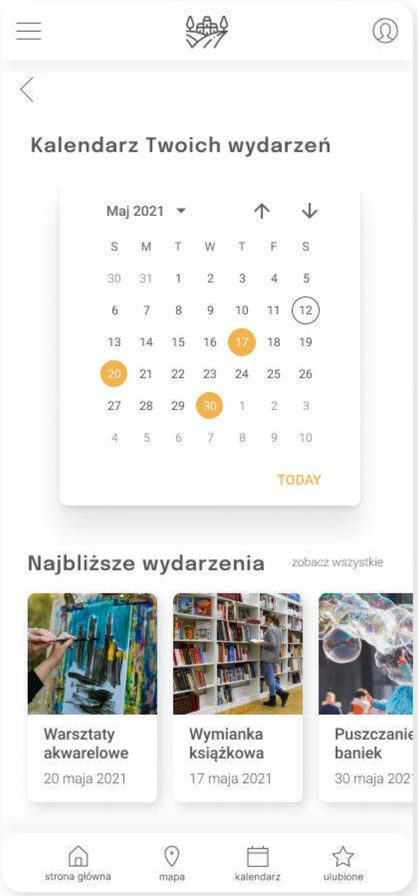


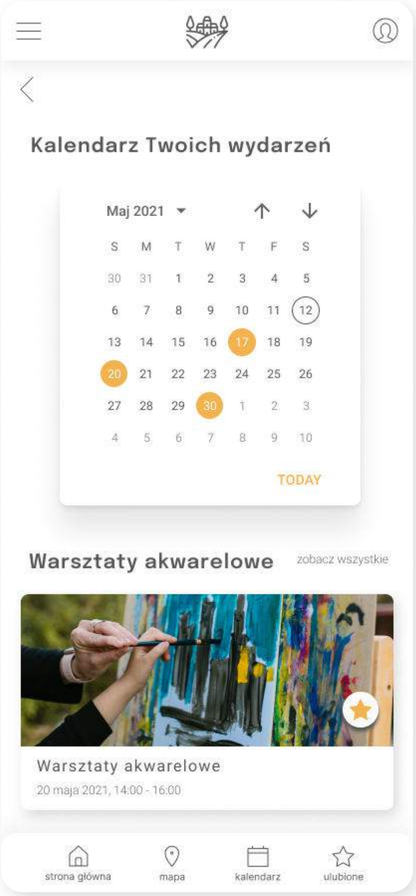
Formularz - dodawanie nowego wydarzenia przez użytkownika w aplikacji

2 | deliver









Dodatkowe funkcje i ekrany | top menu | mapa | kalendarz

Etapy wdrożenia aplikacji

1

Wprowadzenie **podstawowych funkcjonalności:**

- wydarzenia
- miejsca partnerskie
- informacje o wyspie

2

Stopniowe **dodawanie kolejnych funkcjonalności:**

- Archirum społeczne
- Sieciowanie lokalnych liderów
- Trasy turystyczne

3

Możliwość skalowania - rozszerzenia działalności aplikacji na inne obszary lub inne osiedla.