

# Referat pracy dyplomowej

**“Aplikacja PawPlace – stworzenie aplikacji do ogólnopolskiego portalu zarządzającego bazą hotelową dla zwierząt.”**

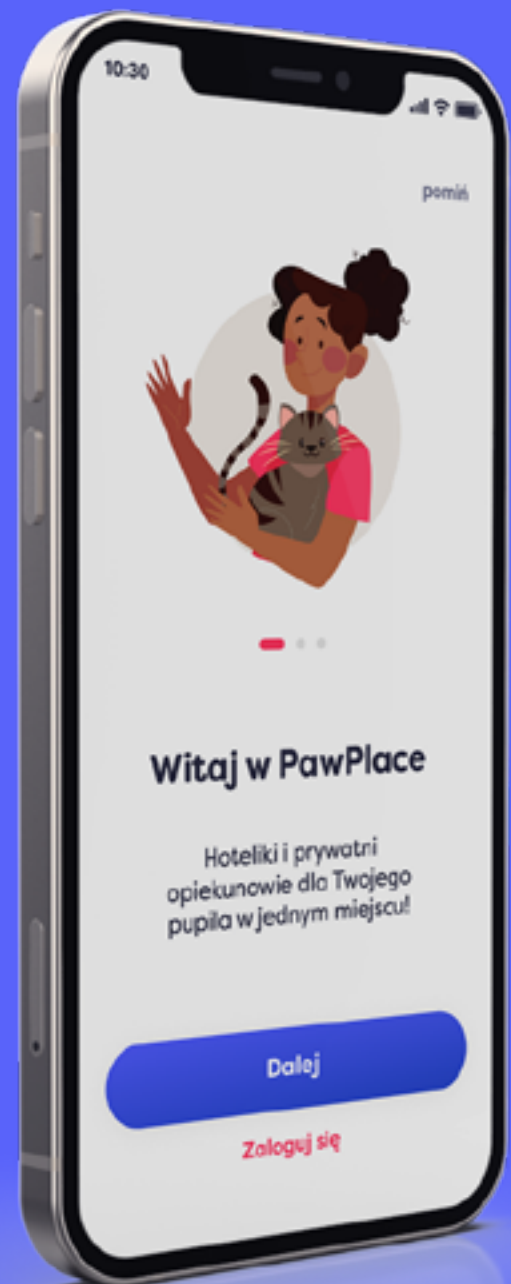
**Autor:** Martyna Stanjek

**Numer albumu:** 07650

**Promotor:** dr hab. Tomasz Jędrzejko

**Kategorie:** aplikacja mobilna

**Słowa kluczowe:** aplikacja mobilna, user experience, user interface, doświadczenia użytkownika, badania, zwierzęta, hotelik, opiekun.



# 1. Cel i podstawowe założenia

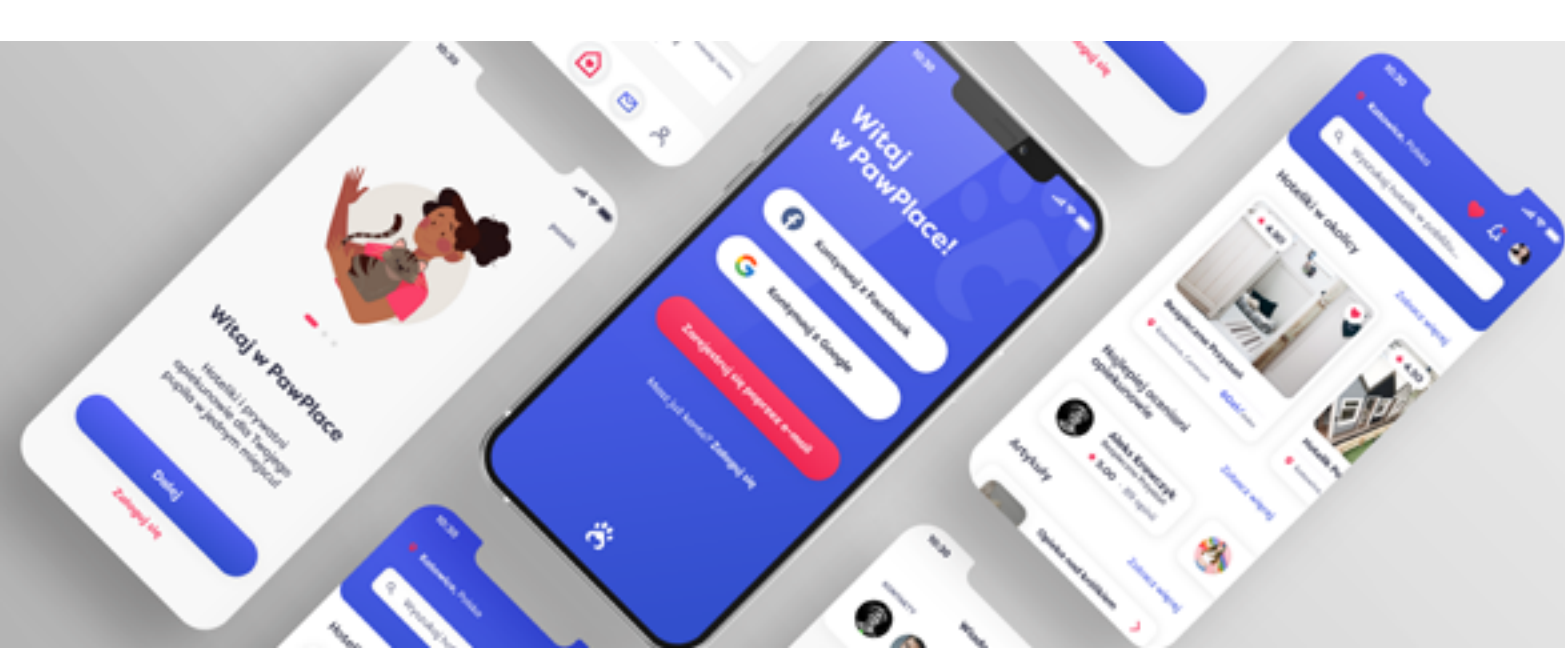
Celem pracy jest stworzenie aplikacji mobilnej, która umożliwi użytkownikom rezerwację hoteliku dla swojego pupila. W głównej mierze, aplikacja ma za zadanie zniwelować problem porzucania zwierząt na okres wyjazdów i wakacji. Użytkownik w łatwy i przystępny sposób będzie mógł wybrać hotelik w dogodnej lokalizacji i terminie, a także konkretnego pracownika, który zajmie się jego pupilem w danym okresie czasu. Dotychczas nie powstało podobne rozwiązanie, dlatego projekt ma szansę zaistnieć na rynku polskim jak i zagranicznym.

## 2. Realizacja projektu

Realizacja projektu odbywała się zgodnie z aktualnymi zasadami projektowania User Experience. Przeprowadzone zostały badania z użytkownikami, które umożliwiły poznanie ich potrzeb i celów. Na potrzeby aplikacji wykonano identyfikację wizualną, łącznie ze stworzeniem nazwy. Po zebraniu wszystkich potrzebnych danych i informacji powstał w pełni opracowany prototyp aplikacji.

### Etapy realizacji w kolejności chronologicznej:

1. Przeprowadzenie ankiety internetowej z potencjalnymi użytkownikami.
2. Przeprowadzenie pogłębionych wywiadów indywidualnych (tzw. IDI).
3. Opracowanie person i mapy empatii użytkownika.
4. Stworzenie architektury informacji.
5. Projektowanie identyfikacji wizualnej.
6. Projektowanie ekranów aplikacji.
7. Stworzenie prototypu aplikacji.
8. Testy użyteczności i korekta prototypu.



### 3. Produkt końcowy – stworzony prototyp

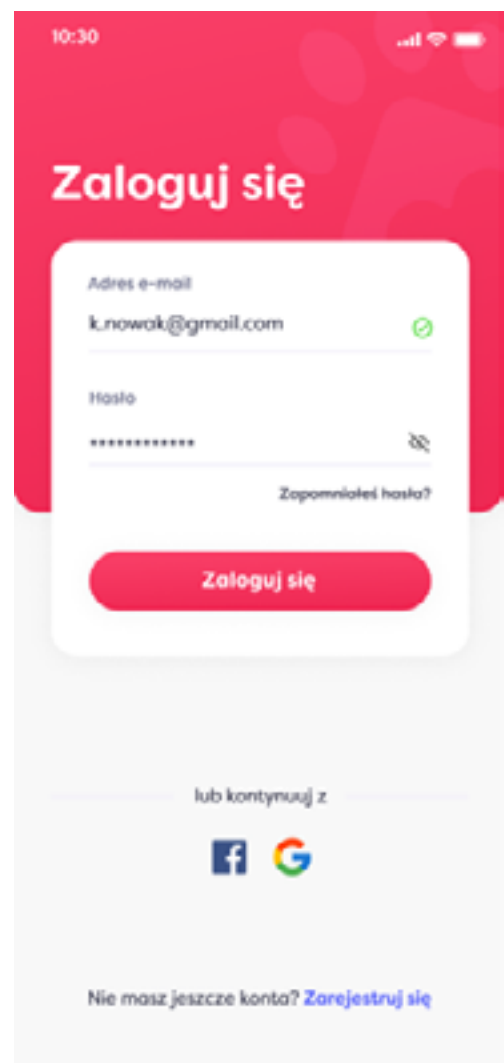
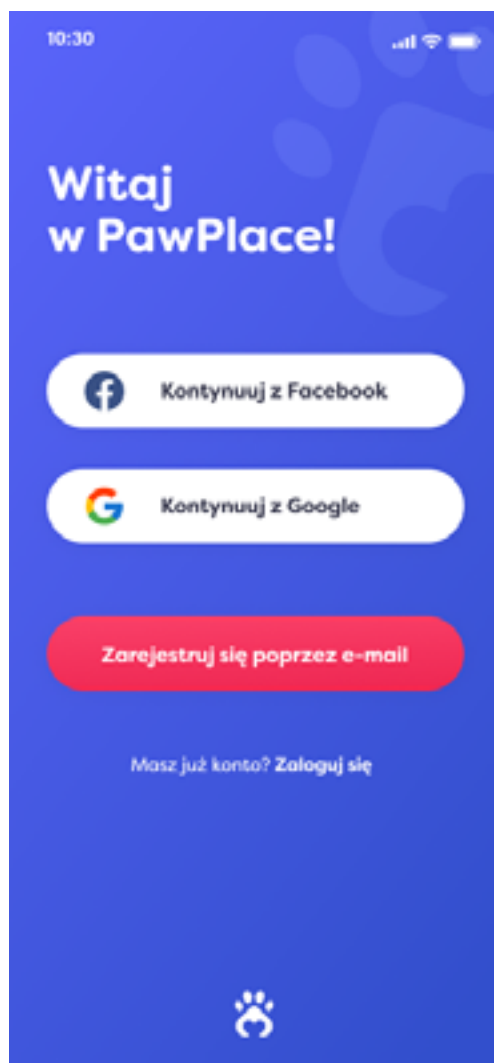
#### Funkcjonalności aplikacji

Główną i najważniejszą funkcją aplikacji jest szybkie znalezienie hoteliku dla pupila w okresie naieobecnosci właściciela. Poza rezerwacją hoteliku, aplikacja posiada wiele innych funkcjonalności. Są nimi między innymi:

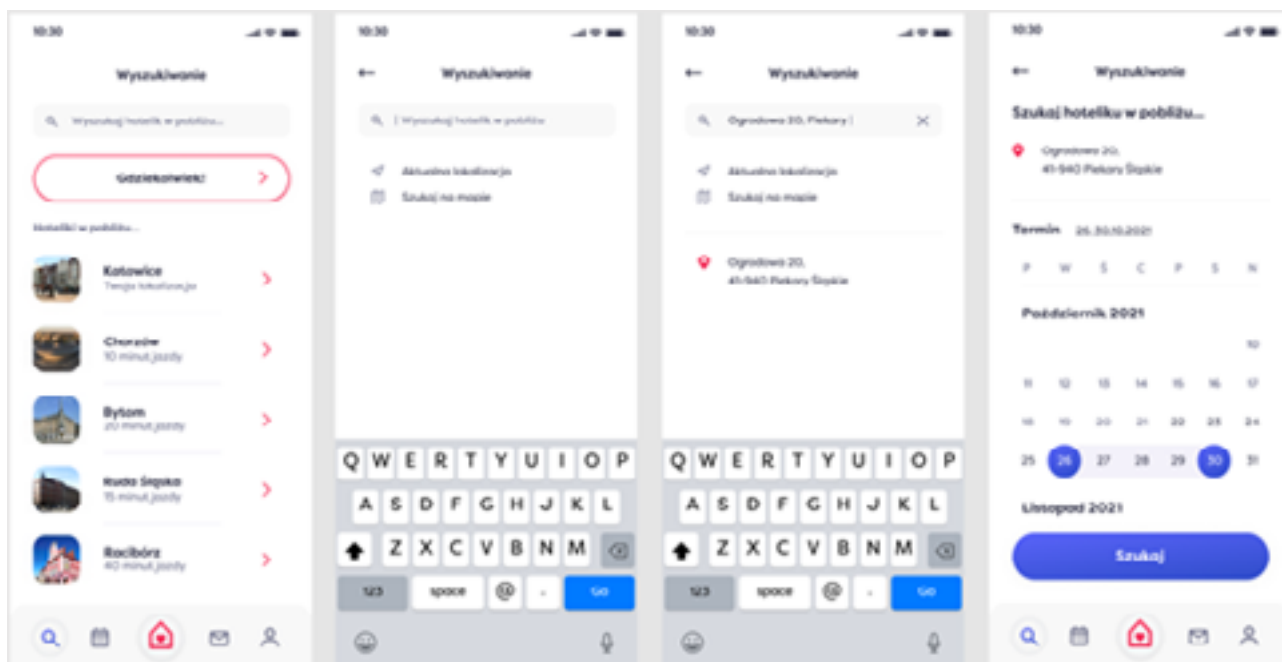
- dodanie wybranych hotelików do ulubionych
- poznanie opiekunów pracujących w danym hoteliku
- okno wiadomości pomiędzy użytkownikiem a pracownikiem hoteliku
- zaawansowane funkcje profilu użytkownika tj. dodanie pupila i zapis jego danych
- artykuły tematyczne na stronie głównej w celach edukacyjnych
- wyszukiwanie hotelików po dokładnym adresie, a także w całej Polsce
- ekran ze wszystkimi rezerwacjami
- możliwość wideorozmowy z opiekunem podczas pobytu pupila w hoteliku
- panel notyfikacji

#### Przykładowe ekrany aplikacji

##### Ekrany logowania

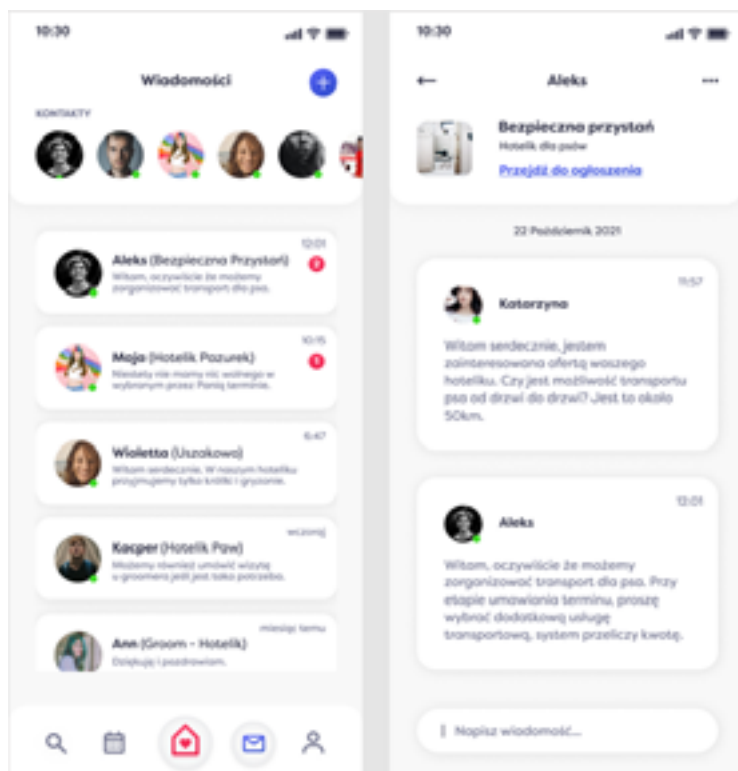


## Ekran wyszukiwania



Dzięki zaawansowanej wyszukiwarce, użytkownik może wybrać lokalizację hoteliku jak najbliższej danemu adresowi, wyszukać hotelik w całej Polsce lub skorzystać z pobliskich hotelików, które bazują na lokalizacji telefonu użytkownika.

## Panel wiadomości



## 4. Informacje o możliwości wykorzystania

Przygotowany projekt jest w pełni funkcjonalnym prototypem, który w przyszłości może stać się pełnowymiarową aplikacją mobilną do pobrania na telefon. Skierowana jest do wszystkich posiadaczy zwierząt domowych.