



REFERAT PRACY DYPLOMOWEJ

Temat pracy: Projekt aplikacji ubezpieczeniowej dla młodego pokolenia - U26

Autor: Łukasz Kalus

Promotor: dr hab. Tomasz Jędrzejko

Kategorie: aplikacja

Słowa kluczowe: mobile, ubezpieczenia, sklep, finanse,

1. Cel i podstawowe założenia

Celem pracy jest zaprojektowanie aplikacji ubezpieczeniowej dla młodego pokolenia. Zadaniem aplikacji jest zwiększenie świadomości ubezpieczeniowej wśród młodych ludzi oraz digitalizację zakupu polis ubezpieczeniowych, które do dnia dzisiejszego pozostają w większości w sferze dokumentów papierowych.

2. Realizacja projektu

Został stworzony pełnowymiarowy projekt aplikacji, który umożliwia dalszą pracę nad wdrożeniem aplikacji do wersji deweloperskiej. Wykorzystane rozwiązania pozwalają na rozwinięcie aplikacji w przyszłości.

W związku z przeprowadzonymi badaniami, można było starannie dobrać produkty ubezpieczeniowe, które należało zawrzeć w aplikacji. Dzięki temu można było wykluczyć wiele nieistotnych dla młodych osób instrumentów finansowych ubezpieczycieli.

Realizacja projektu przebiegała zgodnie z sztuką projektowania aplikacji zarówno mobilnych jak i wersji dedykowanych na komputery osobiste. Na samym początku została przeprowadzona analiza istniejących rozwiązań na polskim rynku. Pozwalała ona nakreślić istniejące rozwiązania oraz poznać mocne i słabe strony konkurencji.

Kolejnym krokiem było przygotowanie person zakupowych aplikacji U26, w tym celu stworzyłem przykładowe makiety odbiorców, do których będzie kierowana aplikacja. Powyższe zadanie zdefiniowało język aplikacji oraz nakreśliło charakter, który powinna posiadać aplikacja jeśli będzie ona chciała dotrzeć to tych właśnie osób.

Następnie opisałem oraz zdefiniowałem poszczególne kroki oraz możliwości drogi użytkownika w aplikacji tak, aby szczegółowo móc opisać oraz zaprojektować poszczególne ekrany programu. Bardzo dokładnie zostały zapisane konkretne procesy sprzedażowe dla określonych już produktów ubezpieczeniowych. Wszystko to zostało zrealizowane jeszcze przed etapem projektowym, by już na wczesnym jego stadium można było uniknąć się błędów i wprowadzić niezbędne poprawki oraz udoskonalenia. Na zakończenie powyższego etapu została stworzona makieta architektury informacji w aplikacji U26.

Po rozpisaniu poszczególnych kroków, zacząłem tworzyć makietę aplikacji. Do zaprojektowania aplikacji skorzystałem z aplikacji Adobe XD, która pozwala na rzeczywisty podgląd widoku na telefonie komórkowym. Dzięki temu mogłem dokładnie rozplanować rozmieszczenie poszczególnych elementów oraz sprawdzić ich funkcjonalność w rzeczywistym czasie.

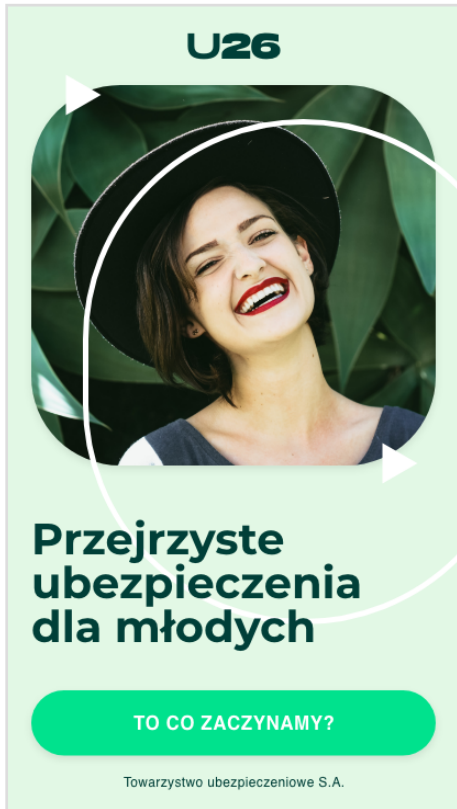
Przedostaniem krokiem było zaprojektowanie logotypu U26, dobór odpowiedniej kolorystyki na podstawie *moodboardu*, który został stworzony w oparciu o osoby zakupowe. W tym kroku przygotowałem również ikony oraz dobrałem odpowiednią, nowoczesną typografię do aplikacji.

Na samym końcu procesu projektowego mogłem przystąpić do tworzenia rzeczywistych widoków poszczególnych elementów w aplikacji w oparciu o powyższe ustalenia. Całość została zaprojektowana również w programie Adobe XD.

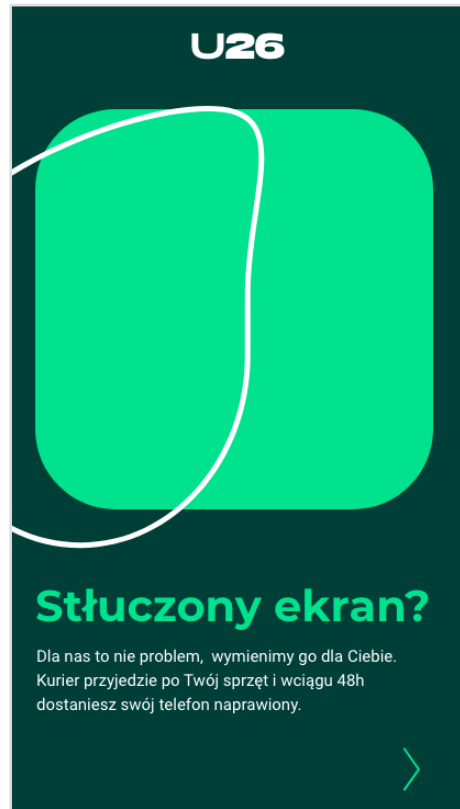
3. Produkt końcowy – projekt aplikacji mobilnej

Finalnym produktem, który powstał podczas procesu projektowego jest gotowa do implementacji programistycznej aplikacja ubezpieczeniowa dla młodych ludzi.

Pierwszy ekranem, który zobaczy użytkownik jest krótki opis aplikacji oraz przedstawienie 3 przykładowych produktów ubezpieczeniowych.



Rys. 1 Projekt ekranu powitalnego



Rys. 2 Projekt krótkiego opisu ubezpieczenia podczas pierwszego uruchomienia aplikacji

Po krótki zapoznaniem się z oferowanymi ubezpieczeniami, następuje przejście do ekranu głównego, z którego użytkownik będzie mógł dokonać bezpośrednio zakupu interesującego go ubezpieczenia.



Rys. 3 Projekt głównego ekranu



Rys. 4 Projekt menu aplikacji

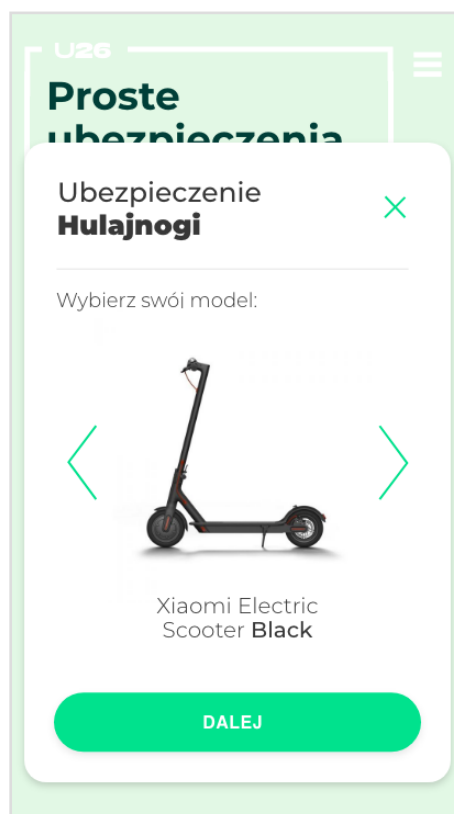
Ekran ten został podzielony na mniejsze części, każda z nich odpowiada jednemu ubezpieczeniu. Dodatkowo w części górnej znajdziemy dostęp do menu aplikacji, w nim znajdują się takie pozycje jak:

- Twój profil
- Wiadomości
- Pomoc
- Kontakt

Następnie użytkownik będzie mógł przejść do procesu zakupu ubezpieczenia, który został okrojony do niezbędnego minimum, tak by znacznie przyspieszyć czas potrzebny na zakup i skrócić możliwość wyjścia użytkownika w trakcie tego procesu. Poniżej przedstawiam przykład zawarcia polisy ubezpieczeniowej dla pojazdu elektrycznego.



Rys. 5 Zapoznanie się z ofertą ubezpieczenia hulajnogi



Rys. 6 Wybór modelu pojazdu elektrycznego

U26

Proste

Ubezpieczenie Hulajnogi

Wspaniale, potrzebujemy jeszcze parę informacji o Tobie

imię
LUKASZ

Nazwisko

Adres e-mail

Powtórz adres e-mail

Data urodzenia **25.05.2020**

Numer telefonu

DALEJ

Rys. 7 Uzupelnienie niezbędnych danych do zawarcia polisy

U26

Proste ubezpieczenia

Ubezpieczenie Hulajnogi

Wybierz dodatki, które Cię interesują

Kradzież
9,90 zł/mc

NNW
2,00 zł/mc

Rozładowanie
1,00 zł/mc

Wypadek
2,00 zł/mc

DALEJ

Rys. 8 Proces dobierania składników ubezpieczenia

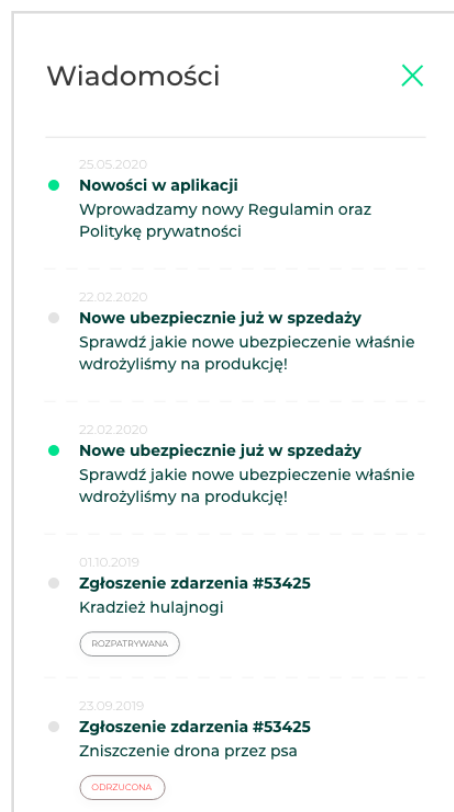
Ostatnim etapem zakupu ubezpieczenia jest jego podsumowanie oraz opłacenie elektronicznie za pomocą płatności telefonem bądź kartą kredytową.

Aplikacja została również wyposażona w dodatkowe funkcjonalności takie jak profil użytkownika w celu szybszego uzupełniania danych przy zakupie kolejnego ubezpieczenia, system wiadomości do kontaktowania się z ubezpieczycielem bądź opcję zgłaszania szkody lub świadczeń ubezpieczeniowych.

Jednym z ostatnich modułów, który zostały przewidziany jest dostęp do wykupionych już ubezpieczeń oraz dokumentów z nimi związanych.



Rys. 9 Dostęp do dokumentów zakupionych polis



Rys. 10 Moduł wiadomości w aplikacji

4. Informacje o możliwości wykorzystania / wykorzystaniu pracy

Powyższy projekt aplikacji jest przygotowany do wykorzystania przez dowolne Towarzystwo Ubezpieczeniowe w Polsce w celach komercyjnych.