eWallet

DESCARGA, COMPARTE

eWallet

DESCARGA, COMPARTE

#DescargaComparte

Proyecto de Aplicación

por Alejandro López Fernandez

Edición Julio 2018

ÍNDICE

1 Definición de la aplicación

1.1 Descripción del servicio
1.2 Verificación de viabilidad
1.2.1 Mapa de empatía
1.2.2 Análisis de la competencia
1.3 Conclusiones
1.3.1 Definición del público
1.3.2 Aspecto diferenciador

2 Definición de el alcance
2.1 Tareas esenciales
2.2 Tipo y cantidad de información
2.3 Escenarios de uso
2.3.1 Historia de uso
2.3.2 Pasos a seguir
2.3.3 Constumer journey & experience map
2.4 Tipo de conexión emocional

3 Estudio de la aquitectura
3.1 Card sorting
3.2 Site Map final
3.3 Flujo de tareas

4 Wireframes

4.1 Diseño de Wireframes
4.2 Diseño de funcionalidad

5 Diseño visual del interfaz
5.1 Identidad visual corporativa
5.2 Elementos Gráficos
5.3 Contenido de las Pantallas

6 Prototipo Invision

7 Análisis de usabilidad
7.1 Analisis Heurístico
7.2 Guerrilla Test

8 Anéxos

1 Definición de la aplicación

1.1 Descripción del servicio

eWallet es una aplicación que sirve de cartera digital.

La función que cumple es la de poder salir a la calle con el móvil sin monedero y estar tranquilo como si lo llevase encima.

El público objetivo, todo aquel que tenga un smatphone y cartera en sus bolsillos.

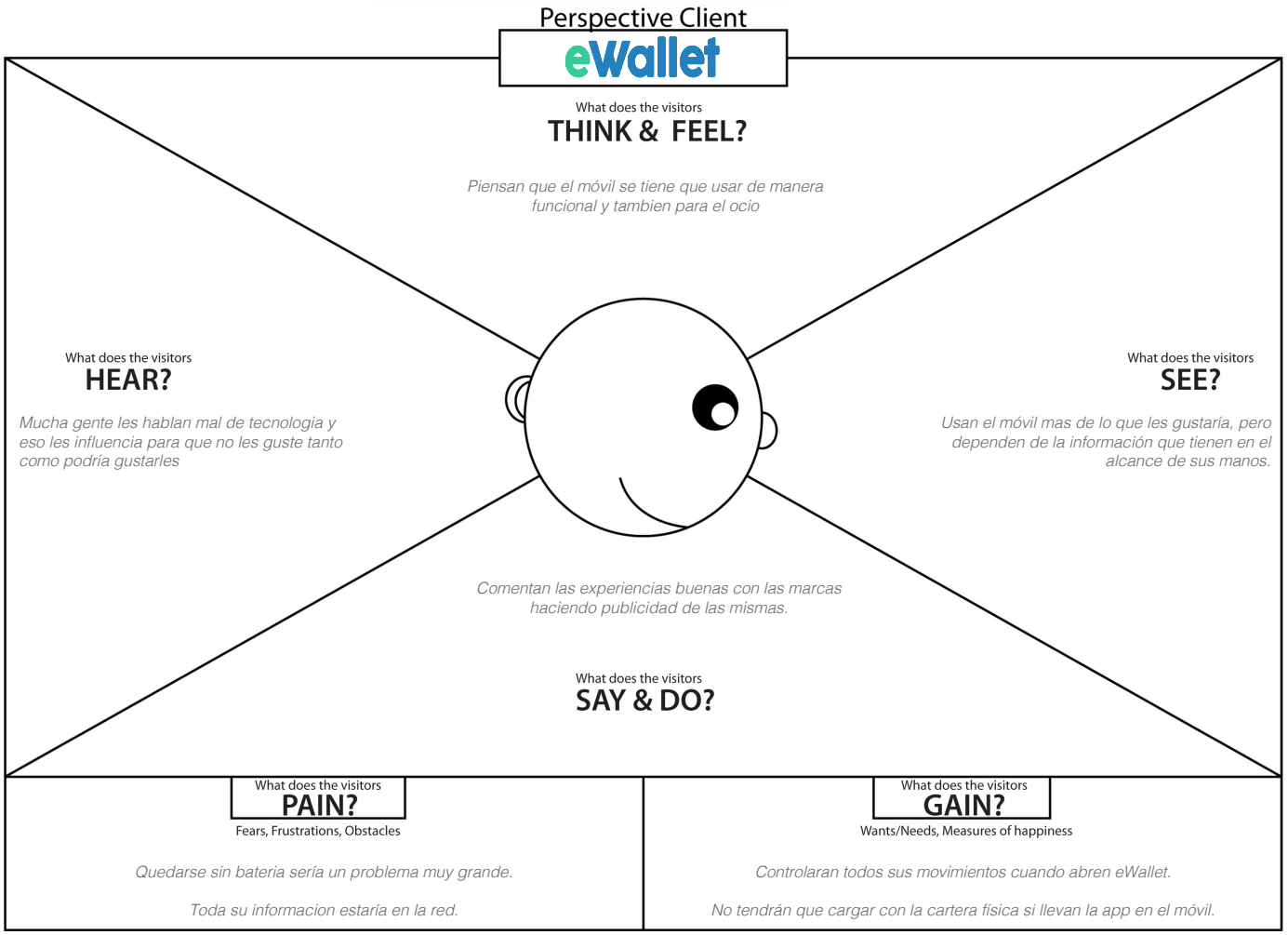
1.2 Verificación de viabilidad

LLevar el móvil en bolsillo se ha convertido en algo obligatorio, cuando sales a correr, si vas a cenar con los amigos, si sacas el perro... el movil se ha convertido en una extensión mas del cuerpo. En el pequeño apatarato caben muchas cosas desde musica, fotos, contactos hasta las cosas más privadas como dinero, mensajes o direcciones de correo electrónico.

Estudiando los mecados de aplicaciones buscamos alguna app que formase una cartera digital, donde se pueda llevar lo mismo que en una cartera física, pero no lo encontramos, es decir que la competencia directa es inexistente. si que encontramos apps donde te permiten enviar y recibir dinero, otras para crear gurpos de gastos, e incluso algunas que permtian guardar las tarjetas de fidelidad de los establecimientos pero esas no contenian el poder de guardar tarjetas bancarias.

Estamos ante una oportunidad para crear la cartera del futuro. Ahora que existen usuarios que utilizan ambos tipos de aplicaciones si lo simplificamos todo en una les haremos un favor fusionando sus necesidades a un mismo icono y confiando en una única app.

1.2.1 Mapa de empatía



+ Ver entrevistas en ánexos

1.2.2 Ánalisis de la competencia (párcial)

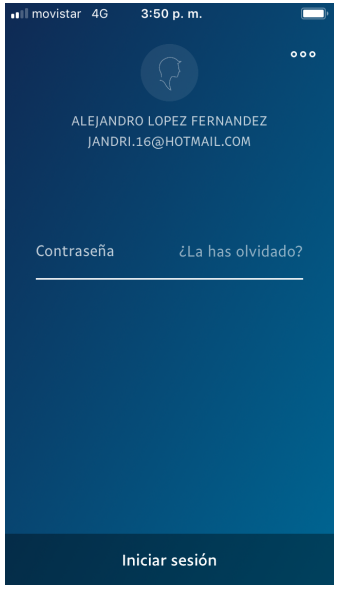
Para comenzar a hablar de nuestros competidores hemos analizado sus aplicaciones una por una observando cuales son sus funciones principales y donde las tienen situadas, al igual que hemos buscado sus puntos débiles para poder mejorarlos.

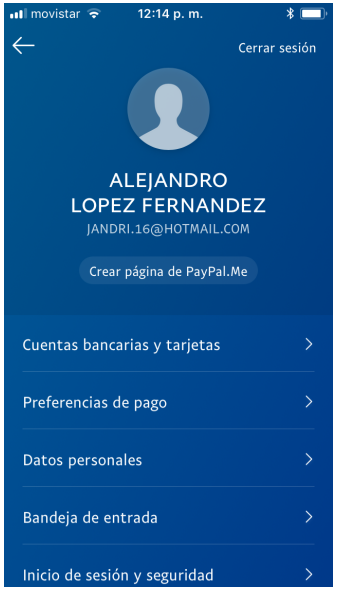
PayPal

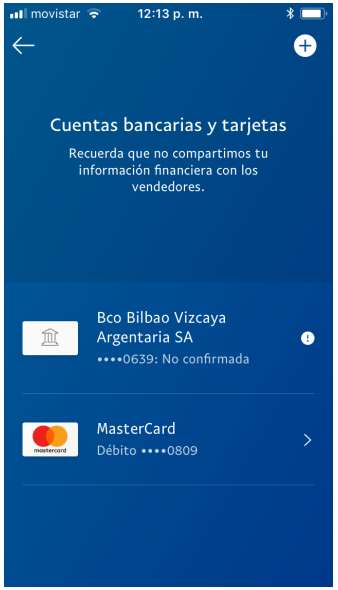
Pay Pal cuenta con una fama en el sector infrenable, es nuestro mayor competidor de manera indirecta. Pero aun siendo el mas grande no se le escapan algunas mejoras. El apartado de tarjetas esta dentro de perfil y para añadirlas hay que buscar el icono mas situado en la parte superior.

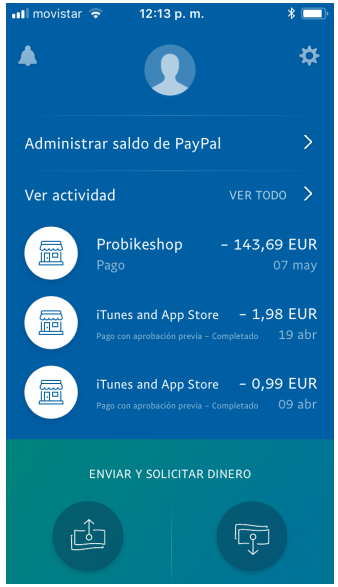
Uno de sus puntos fuertes son la seguridad, cuentan con una contraseña independiente de la del movil para poder entrar a usar la app.

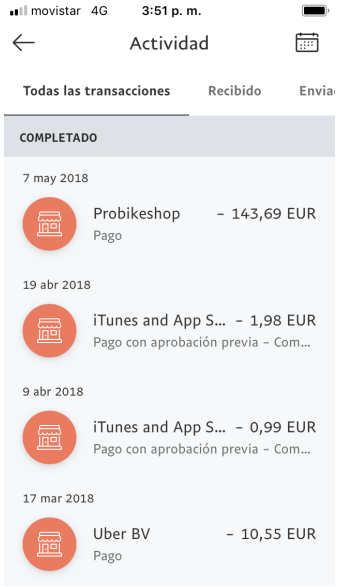
Para visualizar los gastos o ingresos cuentan con unas pestañas que sirven para filtrarlos, pero no puedes filtrar por fecha o por cantidad...











1.2.2 Ánalisis de la competencia (párcial)

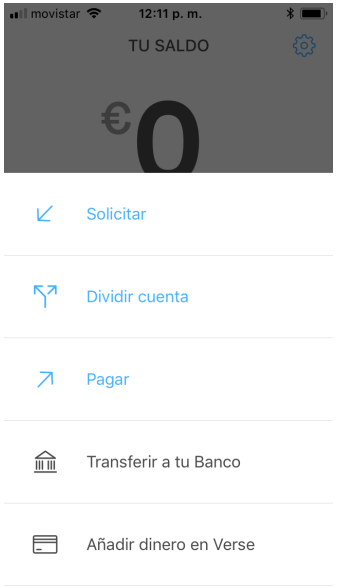
Verse

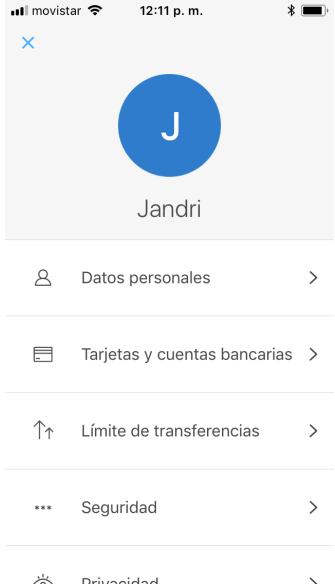
El estilo de esta aplicación es demasiado minimalista, la pantalla princiapal, es una ventana emergente que aparece de pulsar el boton central del menu.

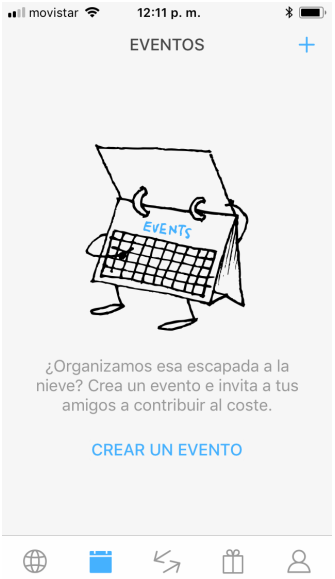
Una de las cosas con las que cliente insatisfecho consigues agradar es facilitando su salida, pero si un cliente esta agusto pero le presentan una app mejor con el boton borrar cuenta le estas facilitando su huida a descubrir la otra app.

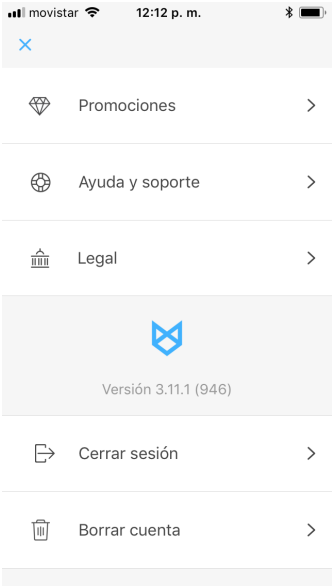
La navegacion entre pantallas es simple e intuitiva.

★★☆☆☆









1.2.2 Ánalisis de la competencia (párcial)

SlitWise

El enfoque de esta aplicación esta destinado claramente a el gasto grupal, a viajes y el envio y solicitud de dinero.

Fácil de crear y eliminar grupos, y de compartir con los amigos.

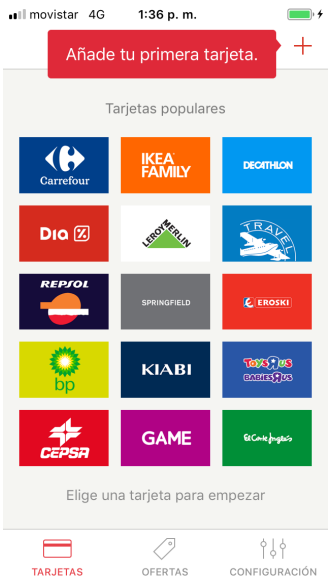
Una de las buenas acciones que realiza la app es registrar toda la actividad,(inicios de sesión, creación de grupos, dinero enviado y recibido...) Muy útil y localizable, se situan en una de las pestañas del menu inferior.

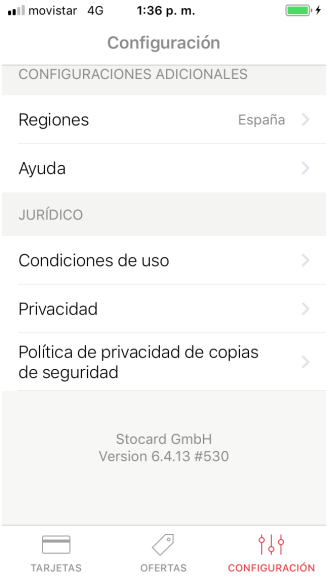
1.2.2 Ánalisis de la competencia (párcial)

Stocard

Actualmente de 1700 valoraciones cuenta con un 4,9 pero comparandola con la app que vamos a desarrollar solo cuenta con una de todas nuestras funciones, en todos los establecimientos que propone la app requiere pagar algun producto o servicio que consuma el cliente y desde la misma app no se puede pagar... parece que si hablamos de competencia esta app estaría a la sombra de eWallet.

Una de las mejores fundiociones es la de realizar una copia de seguridad por el método que más le convenga al usuario.



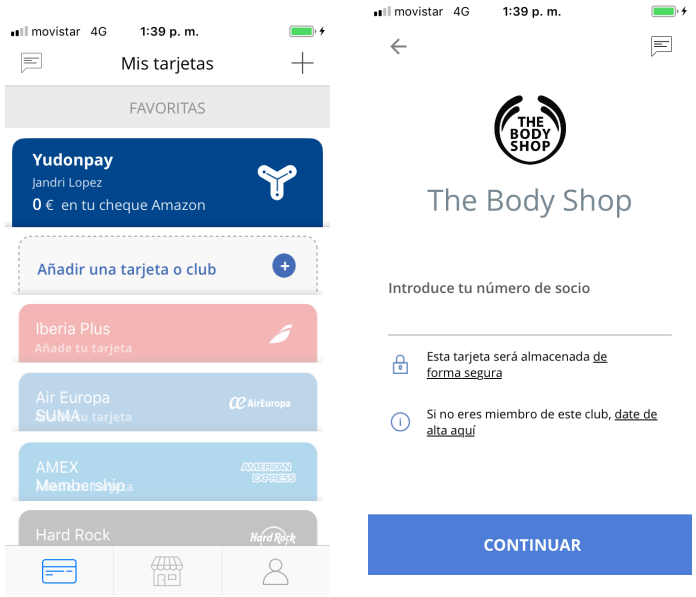


1.2.2 Ánalisis de la competencia (párcial)

Udonpay

Esta podriamos decir que es la competencia directa de stocard, scanea las tarjetas mediante la cámara leyendo el código de barras y se guardan de manera digital en el móvil.

Si no estás registrado en algunos de los clubs que ellos proponen te dan la opción de darte de alta. Es una buena manera de conseguir patrocinios para el desarrollo de una aplicación.



★☆☆☆☆

1.2.2 Ánalisis de la competencia (párcial)

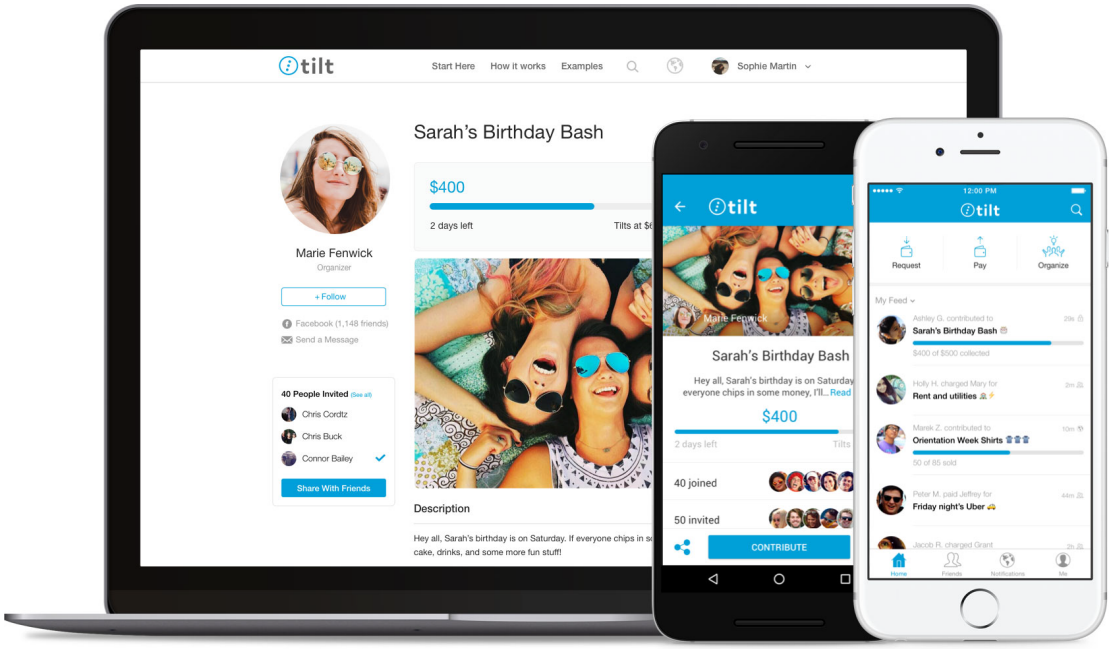
Tilt

Estamos frente a uno de nuestros mejores competidores, por diseño y usabilidad, lo bueno es que acualmente ha sido comprada por Airbnb y no sabemos que es lo que estarán desarrollando actualmente.

Cuando ntentamos descargarla no la encontramos en ninguna plataforma.

- https://www.tilt.com

★★★☆☆



Comparativa de servicios

	Visionar actividad	Pagar Contactless	Cobrar Contactless	Añadir tarjetas Bancarias	Añadir Tarjetas	Añadir Eventos/ Grupos	Agregar amigos	Enviar y solicitar dinero
Tilt *(*) Ha sido comprada por airb&b*								
Verse								
PayPal								
SlitWise								
Udonpay								
Stocard								
eWallet								

Servicio Disponible

Servicio No Disponible

Servicio Limitado

Definición del público

Como cualquier app que sale al mercado pensamos que cuanta mas gente logremos que la use es porque el producto que ofrecemos es realmente bueno.

Nuestra app tiene una ventaja en este sentido y es que cualquier persona que tenga cartera le será útil, desde los niños que empiezan a salir con los amigos fuera de casa, hasta las personas mayores que se amoldan rápidamente a la tecnología y le dan un uso realmente práctico.

Como publico objetivo no vamos segmentar ningún rango de edad, solo ponemos la condicion de que tenga una cartera física.

Aspecto diferenciador

eWallet cuenta con funciones que cuentan muchas otras aplicaciones pero en un mundo tan digital cargar con algo fisico ya no está de moda.

Nostros proponemos un servicio donde los clientes puedan llevar todas sus tarjetas en el móvil, donde tengan su dinero, pagar y cobrar en el momento hacercandose los telefonos (si eres el dueño de un negocio no tendrías porque imponer un pago mínimo con tarjeta) , una aplicacion donde si te vas de viaje se pueda hacer un bote virtual e ir gastando cuando se hacen consumos grupales.

En definitiva esta app es un todo en uno, nacemos con la intención de ofrecer mejores servicios que las otras apps y dar una solución práctica a el mundo de hoy.

Como diría henry ford... “si le hubiera preguntado a la gente que es lo que querían me hubieran respondido que caballos mas rápidos”

2 Definición del alcance

2.1 Tareas esenciales

Tareas principales

- *LLevar las tarjetas fisicas digitalizadas*
- *Crear grupos y eventos*
- *Añadir amigos*
- *Pagar o Cobrar con contactless*
- *Controlar su economía*

Tareas secundarias

- *Crear copias de seguridad.*

La información

Antes de entrar en la app deberemos de poner la contraseña elegida por el usuario en el momento de registro.

En la paginla principal (home) encontraremos en la parte superior derecha esta el apartado mi perfil que indicara el tipo de cuenta y la imagen del user tambien podremos observar en la parte central de la pantalla un carrusel de imagenes ofreciendo al usuario el timepo y un pequeño calendario, tambien dispondremos de un menu desplegable donde se podra configurar la privacidad, notificaciones o mejorar la cuenta para poder disfrutar de todas las funciones sin ninguna limitación. En la parte inferior aparecen cuatro funciones principales que son los apartados de tarjetas, historial de actividad, grupos y amigos, y la función contactless.

En el apartado mi perfil estara en primer lugar la opcion de salir de la cuenta si vamos a la parte central de la pantalla obtaremos por ver el estado del usuario que simpre que sea visible desde nuestro dispositivo será conectado, tambien veremos el hastag unico que nos identificara para añadir amigos. debajo de eso tendremos más opciones como la de crear copas de seguridad, ponerse en contacto con la empresa o eliminar la cuenta ademas de encontrar la informacion de la version y el copyright.

En el apartado de tarjetas estaran todas las tarjetas registradas y la primera será una tarjeta flicticia que nos dará la opción de añadir una nueva tarjeta el resto estaran ordenadas según el uso, las mas usadas arriba y las que menos abajo. Será una pantalla donde podremos hacer scroll hasta encontrar la tarjeta que buscamos o localizarla en la lupa de búsqueda.

2.2 Tipo y cantidad de información

En la siguiente pantalla del menú de interración encontramos el apartado de actividad donde aparece un filtro por si quieres filtrar los datos según lo que estés buscando, y a continuación una exposición de los datos segun fecha concepto y cantidad. debajo aparece el listado de paginas que tienes pudiendo desplazarte rapidamente hasta las última o penultima de cada extremo.

En la pantalla de eventos y grupos existiran dos secciones en la primera la de amigos y después la de grupos cada una independiente de la otra oranizados por contactos habituales. Si hay solicitudes pendientes de aceptar o elimnar apareceran los primeros de cada categoria. habrá un botón para añadir amigos o crear grupos, y otros para llegar a la lista completa de amigos y de grupos.

Si lo que desa es pagar o usar el smarphone como un tpv con la última pantalla será posible. dará dos opciones la de cobrar o pagar y te proporcionará una tarjeta que habrás selecionado previamente. si no es la primera vez aparecerá la última por defecto. Está pantalla tambien debe contar con un boto para cambiar la tarjeta si el cliente lo desea aunque desde el apartado de datos personales se podrá selecionar la tarjeta preferida.

2.3 Escenarios de uso

2.3.1 Historia de uso : Comida con amigos.

A todos nos ha pasado, ir a cenar con los amigos y cada uno paga de una manera distinta, unos ponen mas otros menos, ya te lo daran dicen algunos y otros lo cumplen. Con e wallet eso seria tan sencillo comomcrear un grupo incluso pagar antes de haber cenado incluso, para descubrir que pasoa hay que seguir avanza a la siguiente página.

2.3.2 Historia de uso : Adolescente se queda sin dinero.

Cuantos padres y madres quedan con su hijo los viernes antes de salir para darle dinero para el fin de semana o le llaman para decirle donde está, si se han ido de viaje normalmente dejan algo mas por si acaso ocurre algun gasto extra, con esta app no necesitaras nada mas que introducir el dni y tendras un monedero con el que pagar y cobrar, enviar y recibir dinero, apto para menores de edad.

2.3.3 Historia de uso : Ir a comprar algo en verano.

Si vas a la playa, a la piscina o a algun sitio donde se este fresquito en verano normalmente llevas pocas cosas encima pero el movil no falla, con esta app podras pagar en cualquier sitio de modo seguro y sencillo difruta ya de la app cada vez que te pidas un helado en el chiringuito de la playa.

2.3.2 Pasos a seguir

Aquí los pasos a seguir desde que descargas la app hasta que lconsigues la meta propuesta.

Comida con amigos.

DESCARGAR > *REGISTRARSE* > *CREAR UN GRUPO* > *INVITAR AMIGOS* > *HACER UNA SUMA* > *PAGAR* > *HACER DIVISIÓN DEL RESTO.*

Adolescente se queda sin dinero.

INICIAR SESIÓN > *SOLICITAR DINERO* > *ELEGIR AMIGO* > *ESCRIBIR UN CONCEPTO* > *ESPERAR A QUE ACEPTE LA SOLICITUD.*

Ir a comprar algo en verano.

INICIAR SESIÓN > *CONTACTLESS* > *SELECCIONAR PAGAR* > *¿MODIFICAR CONCEPTO?* > *ESPERAR MENSAJE DE PAGO REALIZADO.*

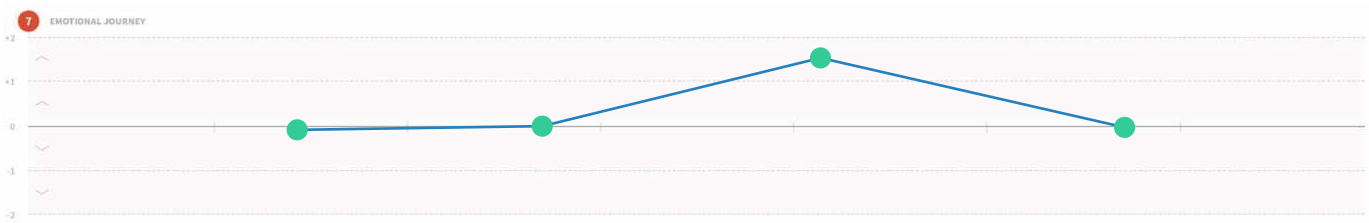
2.3.3 Constumer journey & experience map

2.3.1 Historia de uso : Mi amigo era usuario de la aplición y me debía 5 euros

Mi amigo era usuario de la aplición y me debía 5 euros hizo que me la descargara para devolverme mi dinero. Me dijo que la probase a ver si me gustaba y que si no me convencia gastase el dinero me diera de baja.

Solicitud de dinero

DESCARGAR > *REGISTRARSE* > *AGREGAR AMIGO* > *SOLICITAR DINERO*



Observando el gráfico vemos que descargar la app es algo normal como el proceso de registro, cuando agregamos a un amigo gracias a la comodidad el usuario queda satisfecho. La espera a que el cliente solicite dinero y tenga que esperar a que reciba el dinero es algo que al no resultar inmediato pierde la emoción de la inmediatez pero el usuario lo entiende como algo natural.

2.4 Tipo de conexión emocional

La conexion de la aplicación con el usuario debe ser reflexiva, porqué sea práctica y le sea cómoda de utilizar y porqué tambien indica un status social si eres un cliente premium.

Los usuarios pueden hacer comentarios a sus amigos diciendoles lo sencillo que llega a ser el uso de la app una vez que la conoces o diciendoles lo bueno que fue tener un grupo con el dinero de todos en su última cena...

3 Estudio de la arquitectura

Nombre de las tareas y secciones:

Menu

Perfil

Solicitar

Envio y Solicitud de dinero

Crear grupos

Agregar amigos

Historial de actividad

Tarjetas

Contactless

Mejorar la cuenta

Notificaciones

Privacidad

Ayuda

Datos personales

Crear copia de seguridad

Eliminar cuenta

Salir de la cuenta

The Results Matrix

	MENU	PERFIL	FUNCIONES PRI...
MENU			10
PERFIL	4		6
SOLICITAR DINERO			10
ENVIAR DINERO			10
CREAR GRUPOS			10
AGREGAR AMIGOS		1	9
HISTORIAL DE ACTIVIDAD		2	8
TARJETAS	3		7
CONTACTLESS			10
MEJORAR CUENTA	5	5	
NOTIFICACIONES	8	2	
PRIVACIDAD	7	3	
AYUDA	9	1	
DATOS PERSONALES		10	
CREAR COPIA DE SEGURIDAD		10	
ELIMINAR CUENTA		10	
SALIR DE LA CUENTA		10	

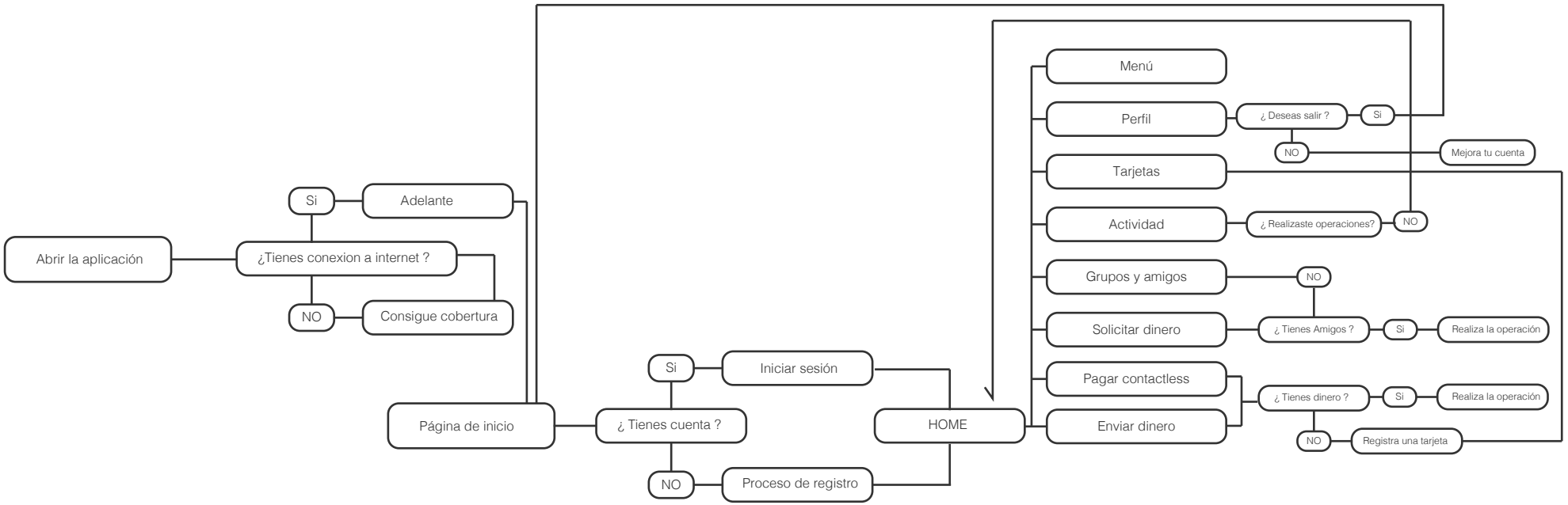
Realizamos un estudio de card sorting con la web de *optimal sort*, encuestando a diez personas para saber como organizarían ellos los elementos por la pantalla, y aquí están los resultados.

Donde más dudaron algunos fue en el apartado de perfil que no sabian si agruparlo en menu o en la home junto a las funciones principales.

El apartado para hacerse premium que lo llamamos mejora tu cuenta esta por igual en menu y perfil, al ser la unica fuente de ingresos para la app aparecera en ambos lados de modo sutil.

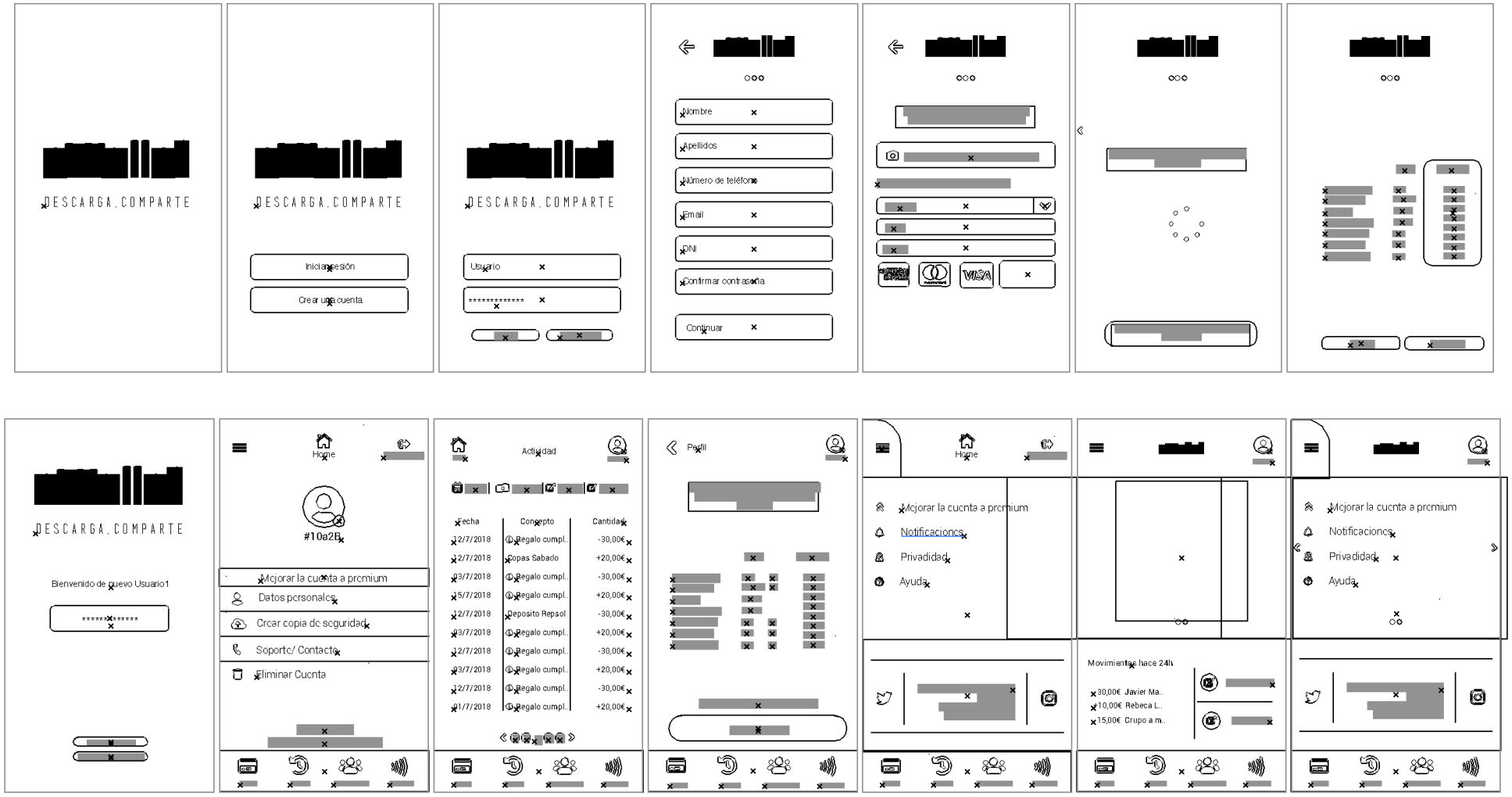
El resto de tareas estan organizadas como esperabamos

3.3 Flujo de tareas

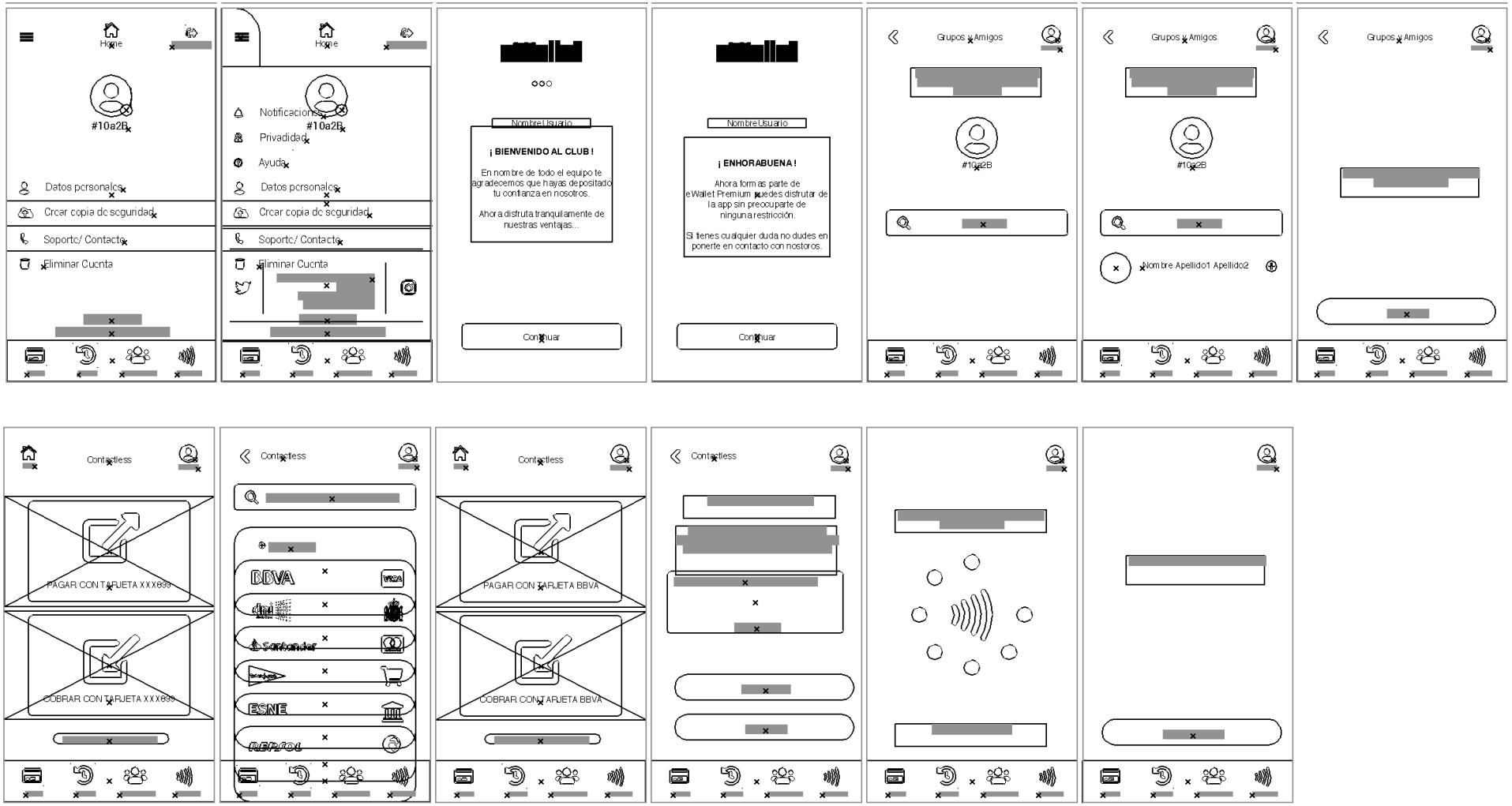


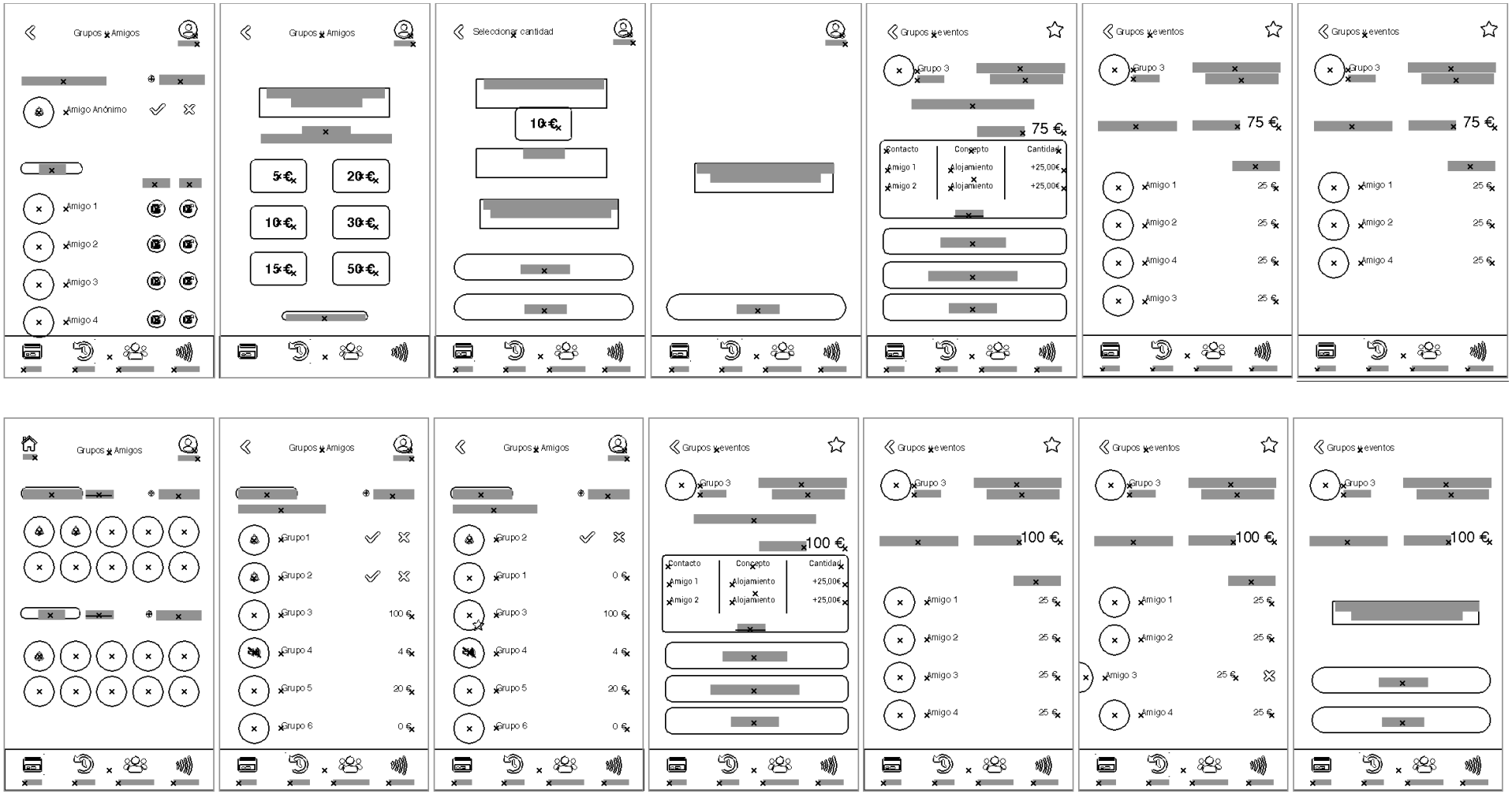
4 Wireframes

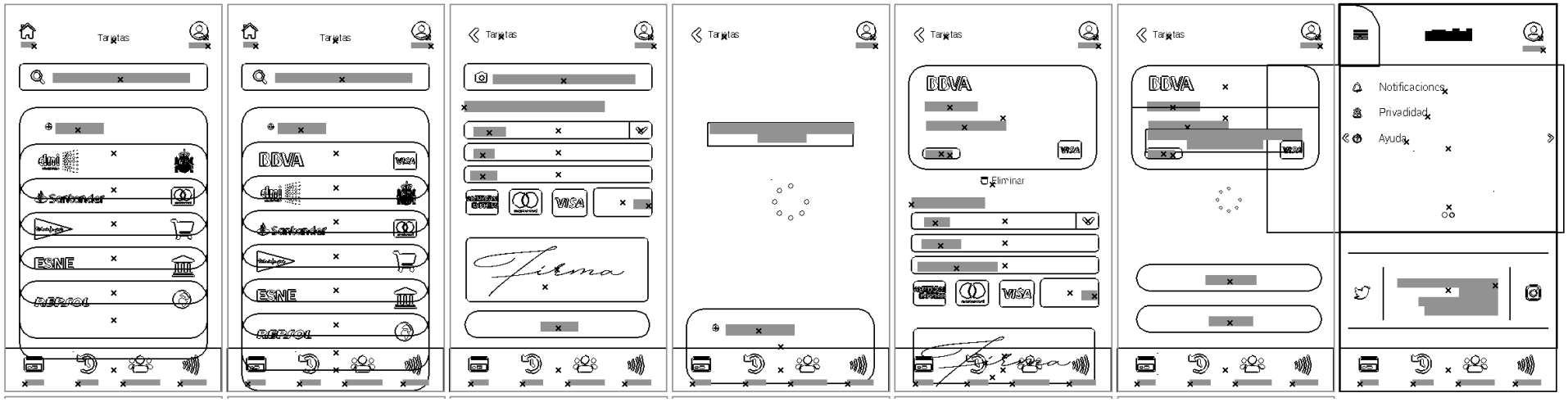
4.1 Diseño de Wireframes



4.1 Diseño de Wireframes

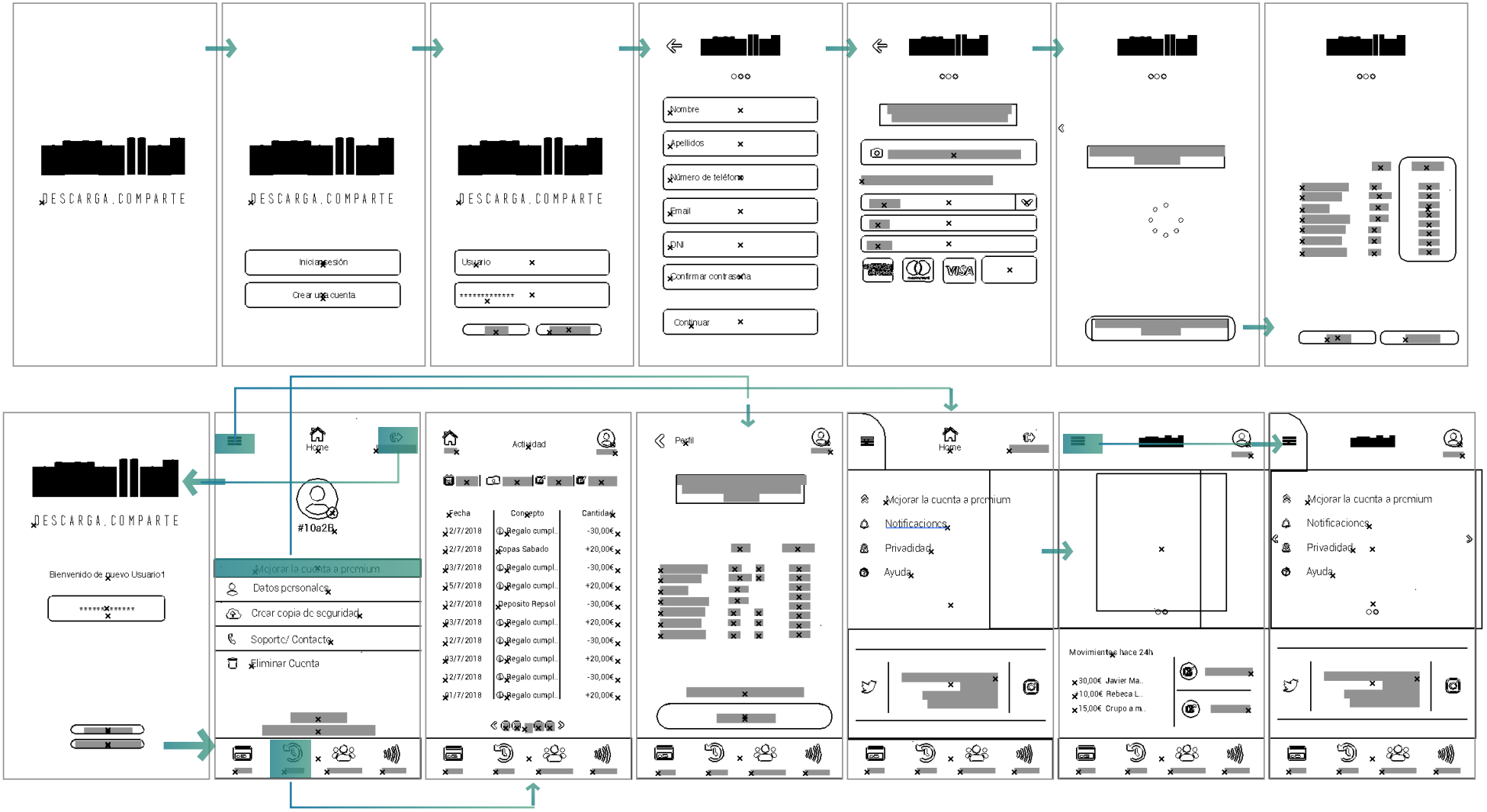



Grupos Amigos
Amigo Anónimo
Amigo 1
Amigo 2
Amigo 3
Amigo 4
Grupos Amigos
5 €
20 €
10 €
30 €
15 €
50 €
Seleccionar cantidad
10 €
Grupos eventos
Grupo 3
75 €
Contacto
Concepto
Cantidad
Amigo 1
Alojamiento
+25,00€
Amigo 2
Alojamiento
+25,00€
Grupos eventos
Grupo 3
75 €
Amigo 1
25 €
Amigo 2
25 €
Amigo 4
25 €
Amigo 3
25 €
Grupos eventos
Grupo 3
75 €
Amigo 1
25 €
Amigo 2
25 €
Amigo 4
25 €
Grupos Amigos
Grupos Amigos
Grupo1
Grupo 2
Grupo 3
100 €
Grupo 4
4 €
Grupo 5
20 €
Grupo 6
0 €
Grupos Amigos
Grupo 2
Grupo 1
0 €
Grupo 3
100 €
Grupo 4
4 €
Grupo 5
20 €
Grupo 6
0 €
Grupos eventos
Grupo 3
100 €
Contacto
Concepto
Cantidad
Amigo 1
Alojamiento
+25,00€
Amigo 2
Alojamiento
+25,00€
Grupos eventos
Grupo 3
100 €
Amigo 1
25 €
Amigo 2
25 €
Amigo 3
25 €
Amigo 4
25 €
Grupos eventos
Grupo 3
100 €
Amigo 1
25 €
Amigo 2
25 €
Amigo 3
25 €
Amigo 4
25 €
Grupos eventos
Grupo 3
100 €

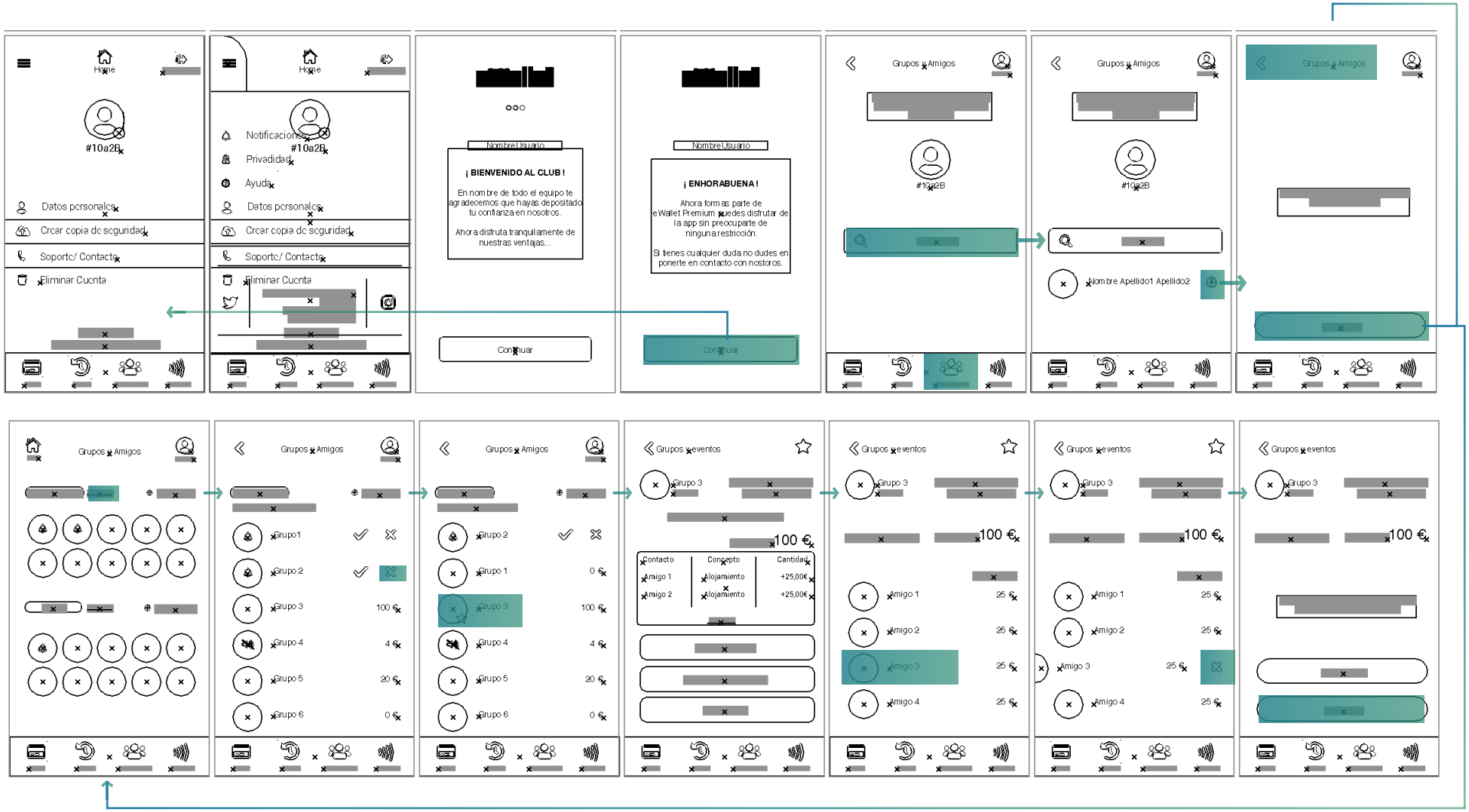


El diseño de los wireframes esta realizado en illustraitor basandonos en un diseño convencional para este tipo de aplicaciones, pantallas poco cargadas donde halla mucha información. En el footter de la app encontramoos un menu por el que nos podemos desplazar para cambiar de actividad.

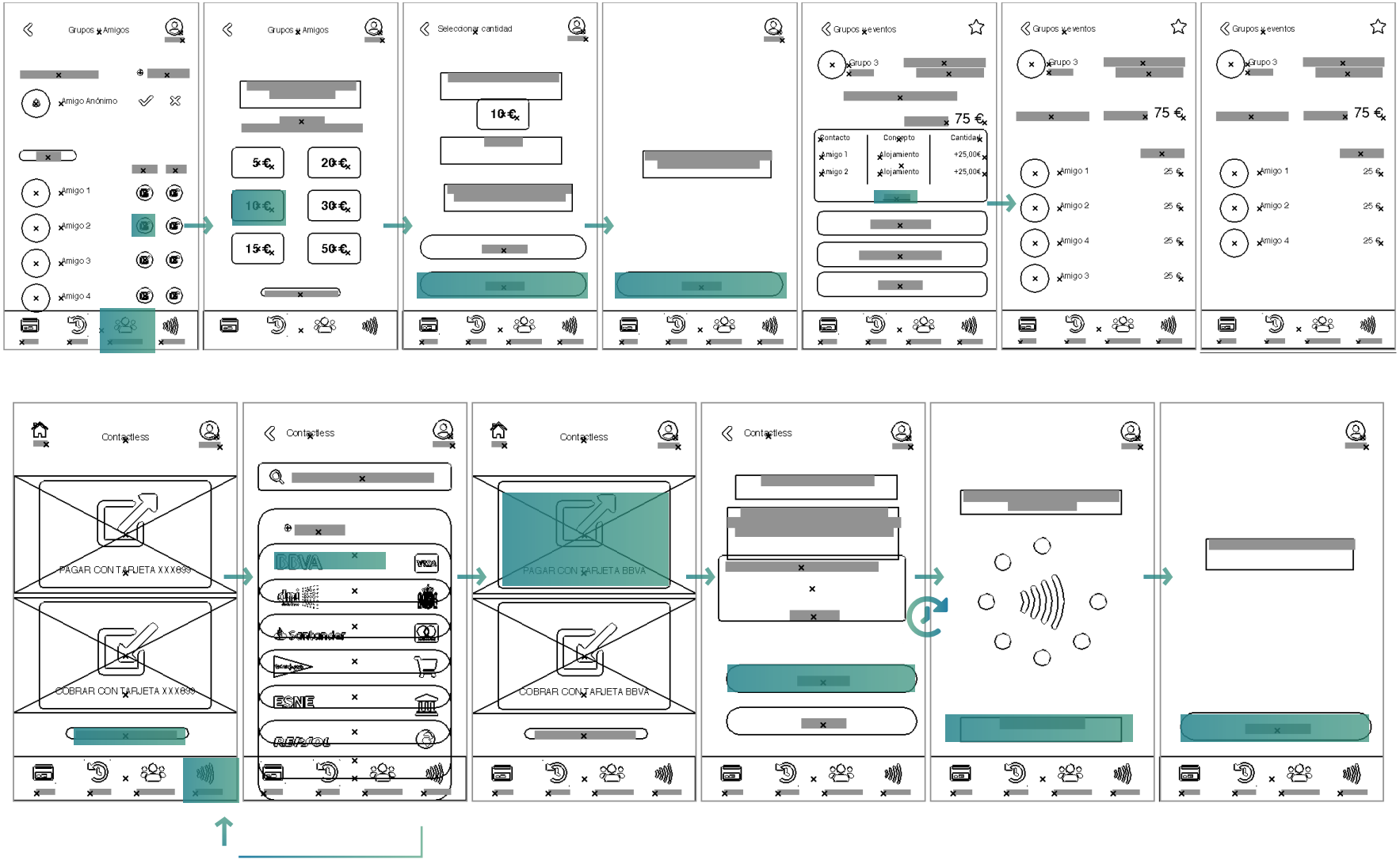
4.2 Diseño de la funcionalidad

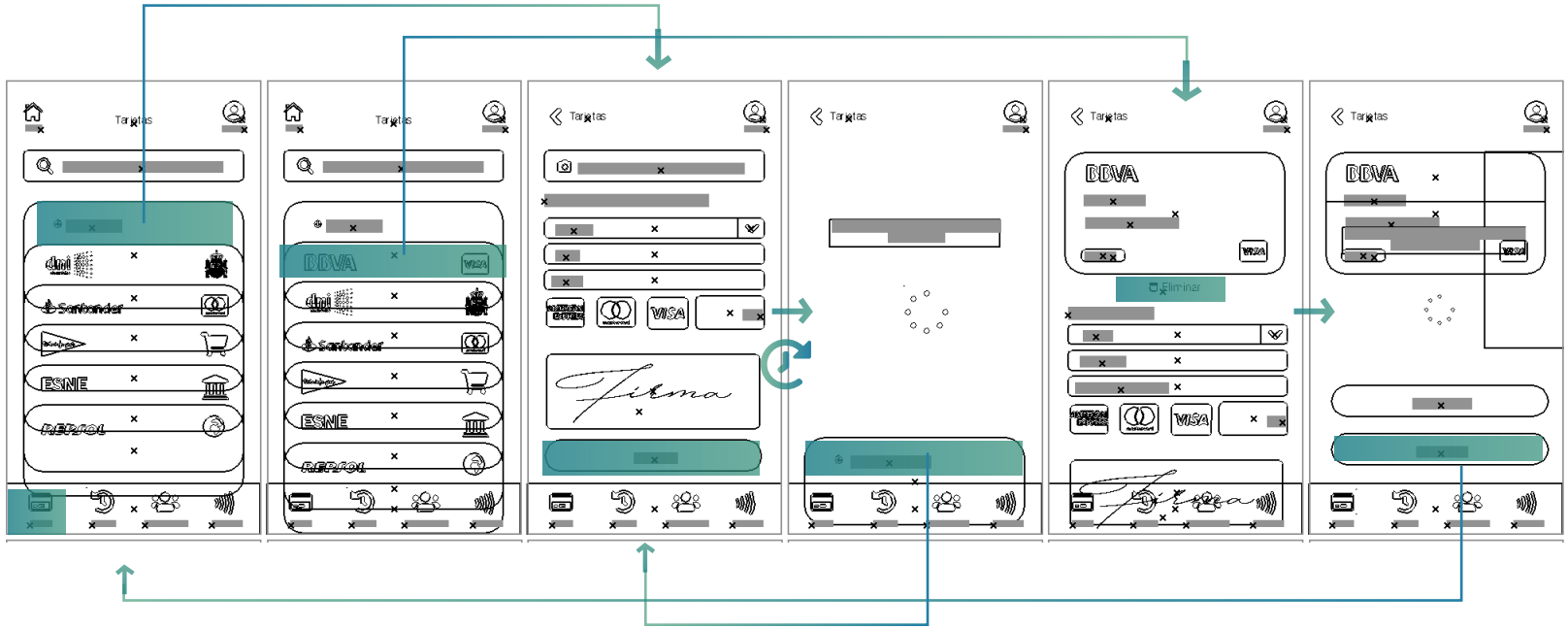


4.2 Diseño de la funcionalidad



4.2 Diseño de la funcionalidad




Tarjetas
Tarjetas
Tarjetas
Tarjetas
Tarjetas
Tarjetas
Santander
ESNE
REPSOL
BBVA
Santander
ESNE
REPSOL
VISA
Firma
BBVA
VISA
Eliminar
VISA
Firma
BBVA
VISA

5 Diseño visual del interfaz

eWallet

Logotipo de la app instalada en lel escritorio de los móviles.

eWallet

Logotipo para fondos blancos

eWallet

Logotipo para fondos oscuros / claros (existe la versión de negativo para esta versión) Escalable .

DESCARGA.COMPARTE

El Slogan de la marca, Helvetica oblique siempre debe de ir en color gris. y con la misma tipografía

5.2 Elementos Gráficos

TIPO GREAFÍA TITULOS	———	Helvetica Oblique
TIPO GREAFÍA TEXTOS	———	Logotipo para fondos blancos
T I P O G R A F I A S L O G A N	———	BASIC TITLE FONT

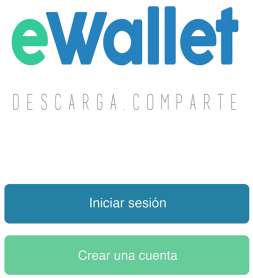
Esta es la gama crómatica elegida para utilizar en todo el diseño corporativo.

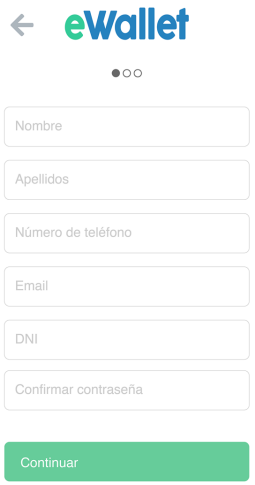
5.2 Elementos Gráficos

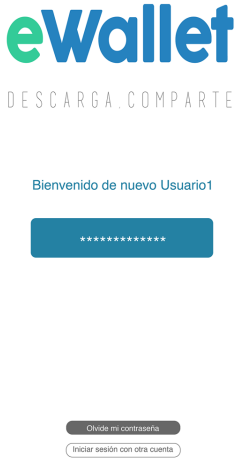
El estilo fótografico ha de ser luminoso, con personas felices a ser posible jovenes y coomprando, si utilizan tonos parecidos a los colores de la marca mejor.

Lo que no queremos en las fotos son contra luz en contra, pernosas tristes o en escala de grises, que esten pixeladas o condensadas y que contengan marco.

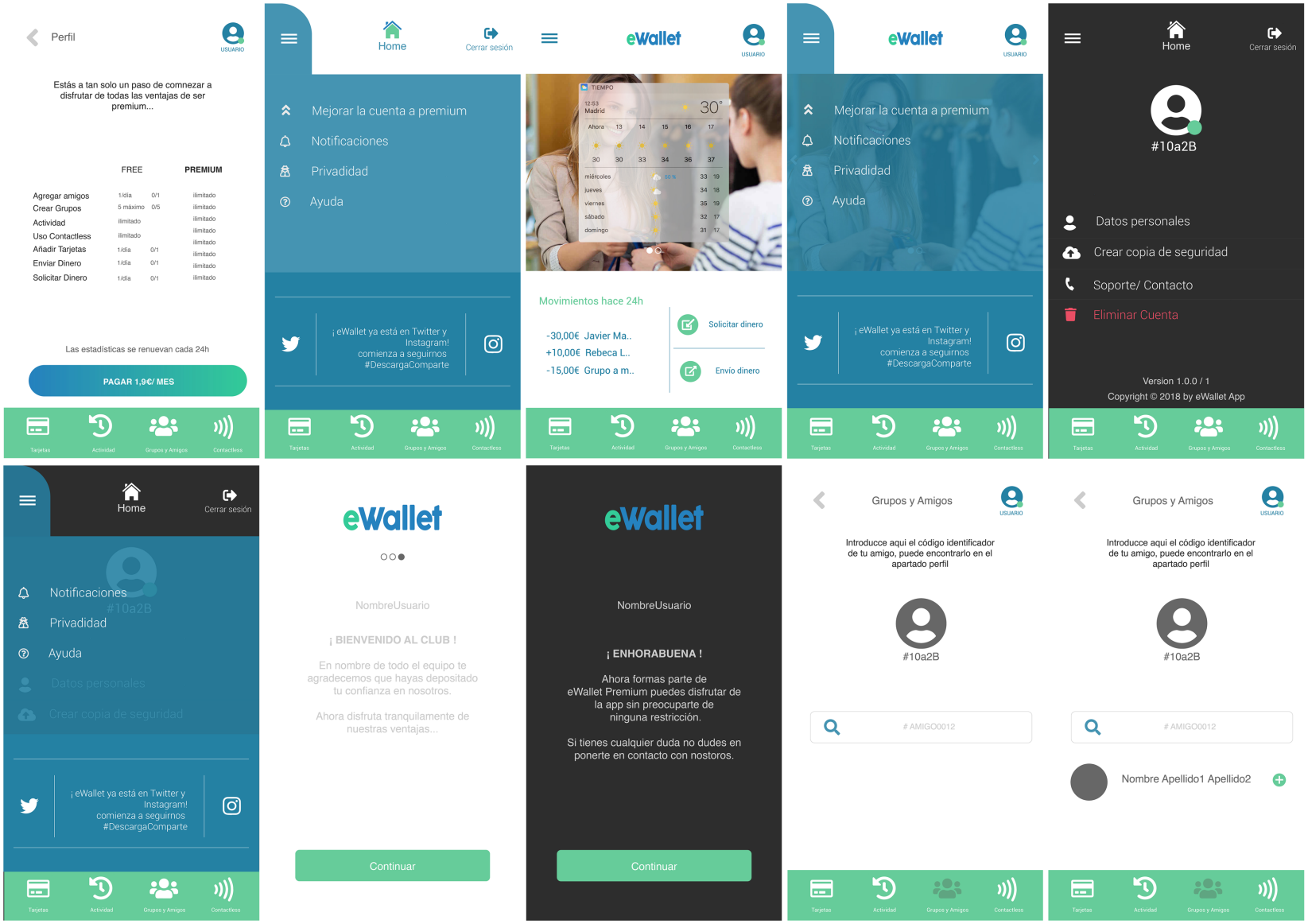
5.3 contenido de las pantallas



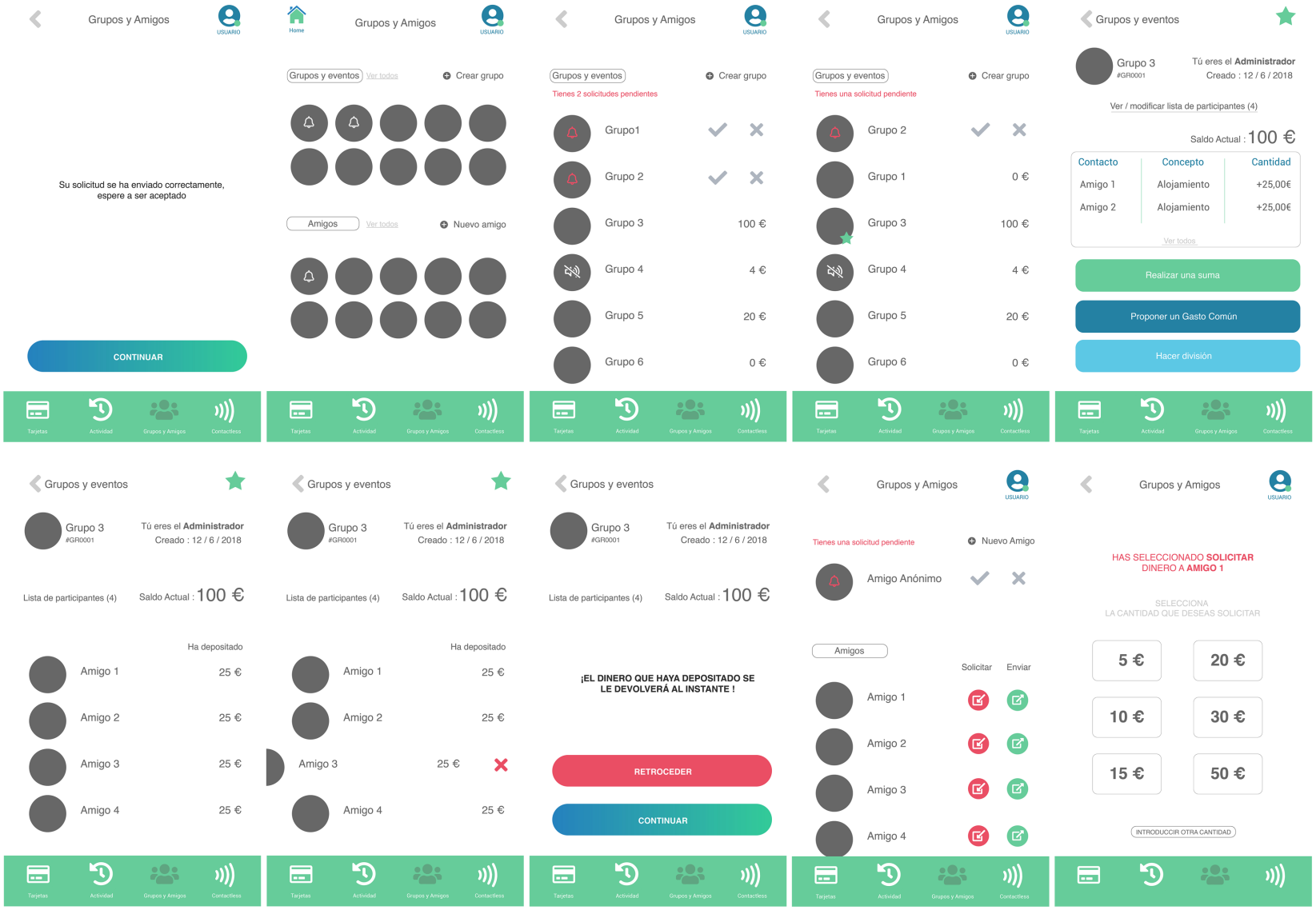




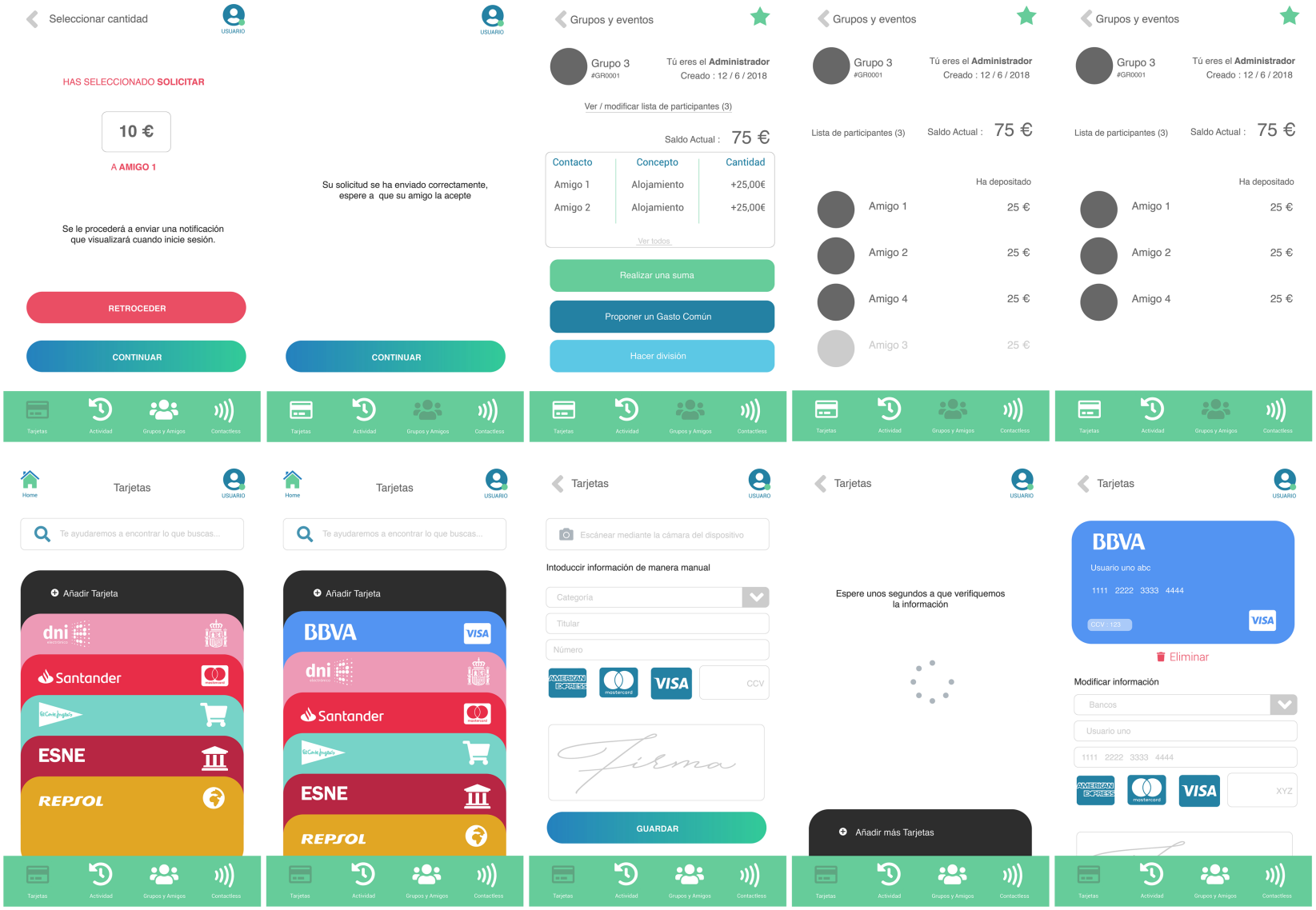
5.3 contenido de las pantallas



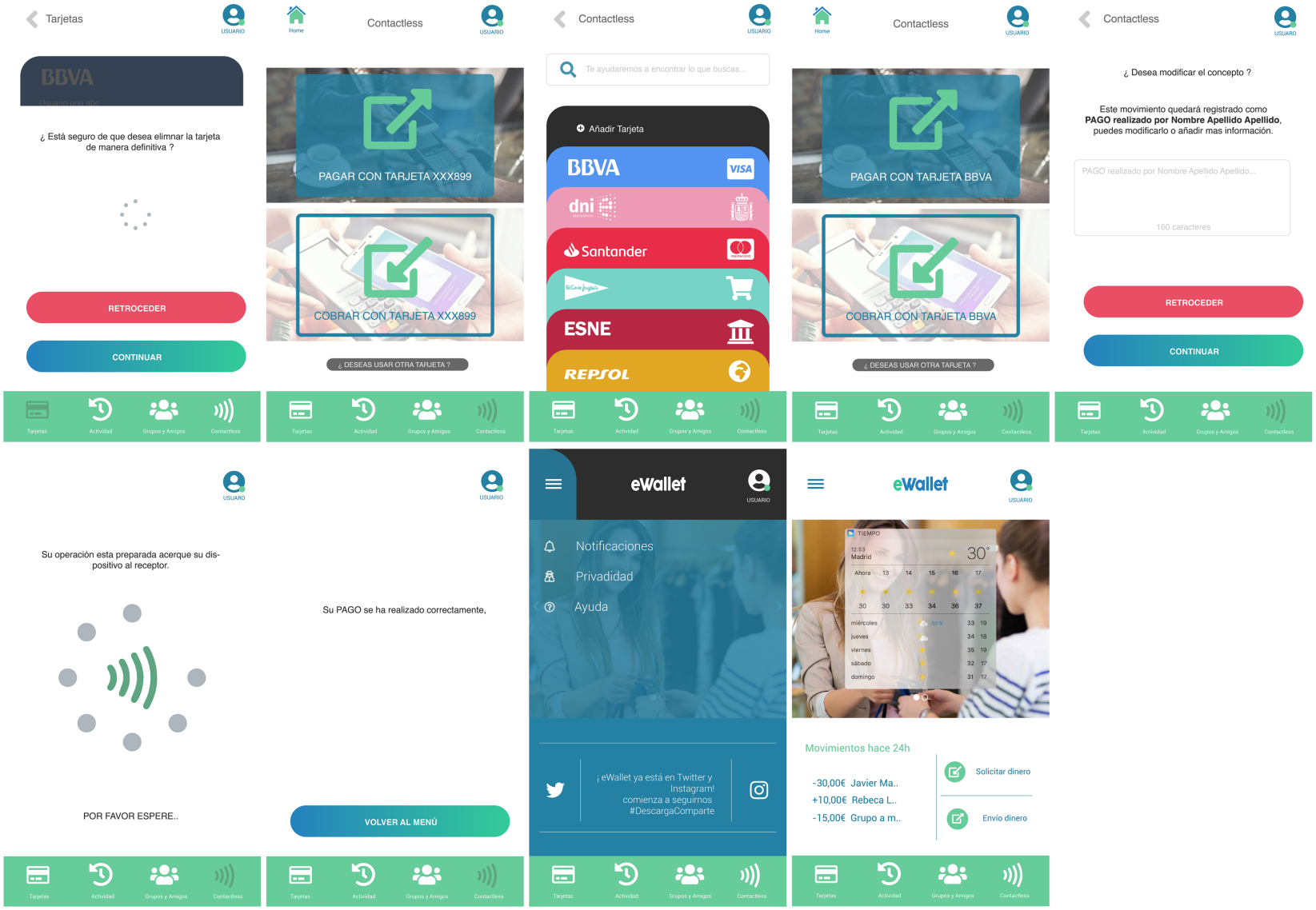
5.3 contenido de las pantallas



5.3 contenido de las pantallas



5.3 contenido de las pantallas



6 Prototipo invision

https://invis.io/TYFN0QGPK4G

Esto es solo un prototipo visual ; imposible realizar funciones reales solo son fotos enlazadas con animaciones

7 Análisis de usabilidad

7.1 Análisis herístico

Visibilidad del estado del sistema: Se cumple, cuando entras en un apartado en la barra de arriba te dice donde estas y donde retrocederías.

Relación entre el sistema y el mundo real: Hay muchos iconos que igual se entienden y en algunos casos el texto es un extra.

Control y libertad del usuario: existe esta regla tienes la opción de bloquear el usuario con una clave o no .

Prevención de errores: Muchas veces los colores nos avisan de que el siguiente paso es muy importante y nos podemos equivocar.

Estética y diseño minimalista: muy cuidada.

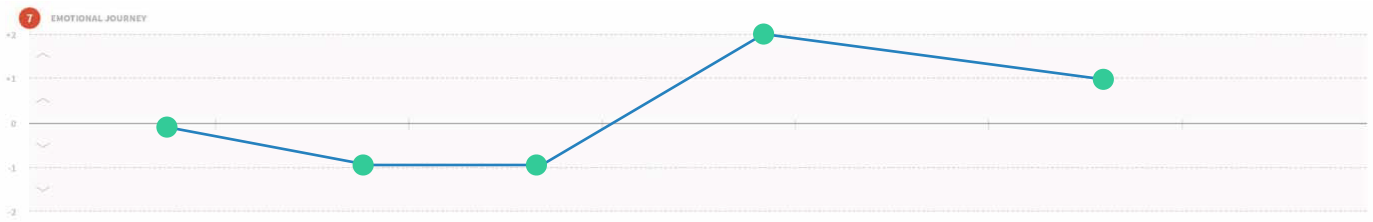
Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores: al igual que en la prevención de errores, tienes mucha libertad para retroceder en todo momento.

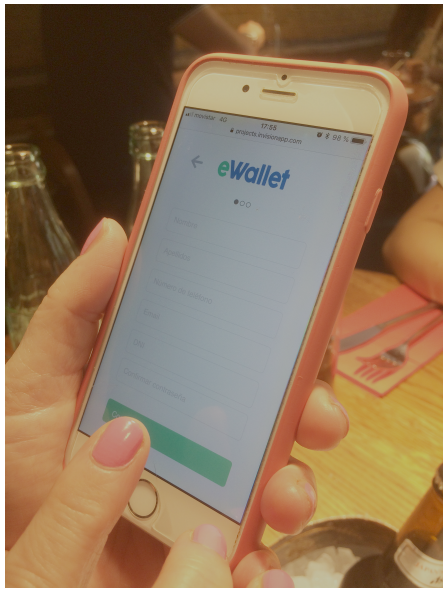
Ayuda y documentación: la app cuenta con un apartado de, contacto donde el usuario puede hablar con la empresa de manera sencilla a través de el sevicio de atención al cliente.

7.2 Test de guerrilla

Pedimos a un a una persona dispuesta a realizar el test que si se podia registrar y mejorar la cuenta

DESCARGAR > *REGISTRARSE* > *MENU* > *MEJORAR CUENTA* > *¡ FELICITACIÓN !*



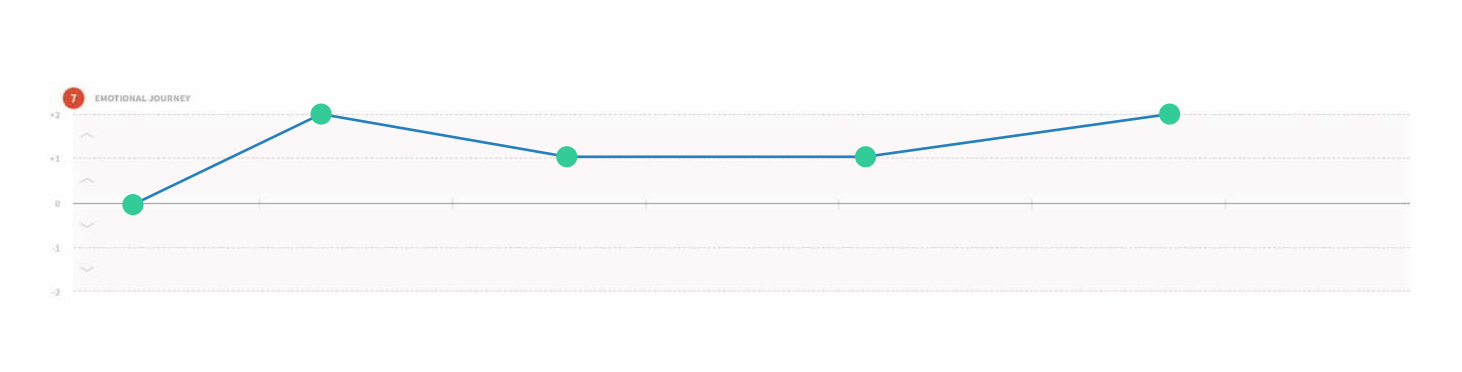


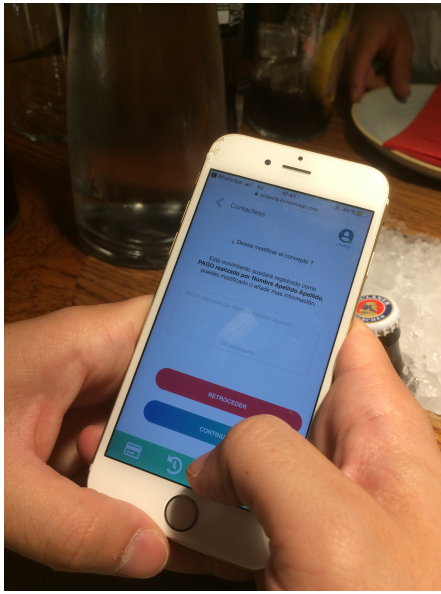
Nuestro usuario comprendio que para usar la app tendria que descargarla y lo vio algo normal , el registro le parecio un poco largo aunque sencillo para encontrar donde mejorar la cuenta le costó averiguar que estaría en el menu cuando llego a ala pantalla de las ventajas le gusto saber que ventajas obtendría y por ultimo cómo ya era premium quedo satisfecho.

7.2 Test de guerrilla

Pedimos a un a una persona dispuesta a realizar el test que intentase simular el pago de contactless

INICIAR SESIÓN > *CONTACTLESS* > *SELECCIONAR PAGAR* > *¿MODIFICAR CONCEPTO?* > *PAGO REALIZADO.*

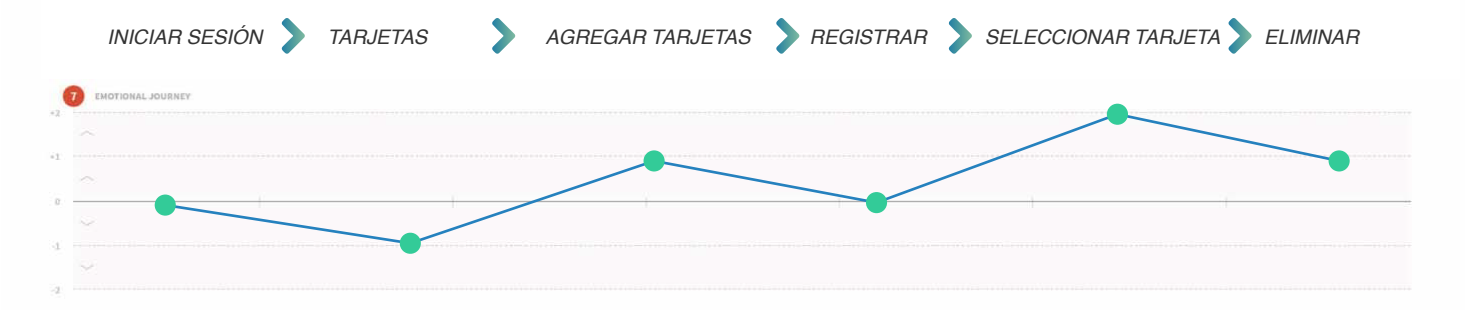


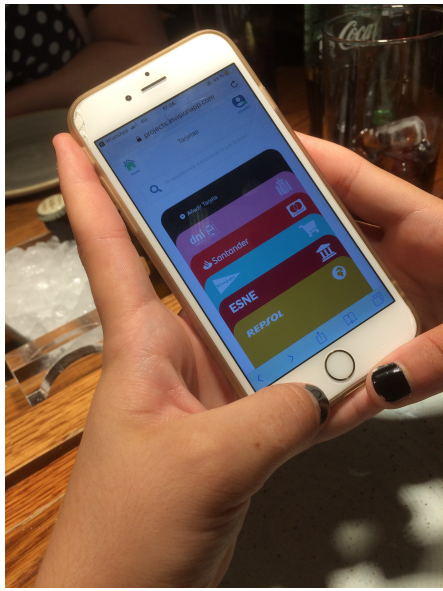


La segunda persona que se ofreció para probar el prototipo intento realizar un pago cambiando la tarjeta. el inicio de sesión fue algo habitual, encontrar contactless fue sencillo ya que conocia el logo y ademas iba acompañado del texto. la seleccion de pago daba toda la informacion necesaria, la pantalla del concepto le gustó porque daba la oportunidad de cambiar el texto, por ultimo cuando comprobo que pagar era asi de sencillo con la app salió encantado del test

7.2 Test de guerrilla

Pedimos a un a una persona dispuesta a realizar el test que añadiera una tarjeta y la eliminará



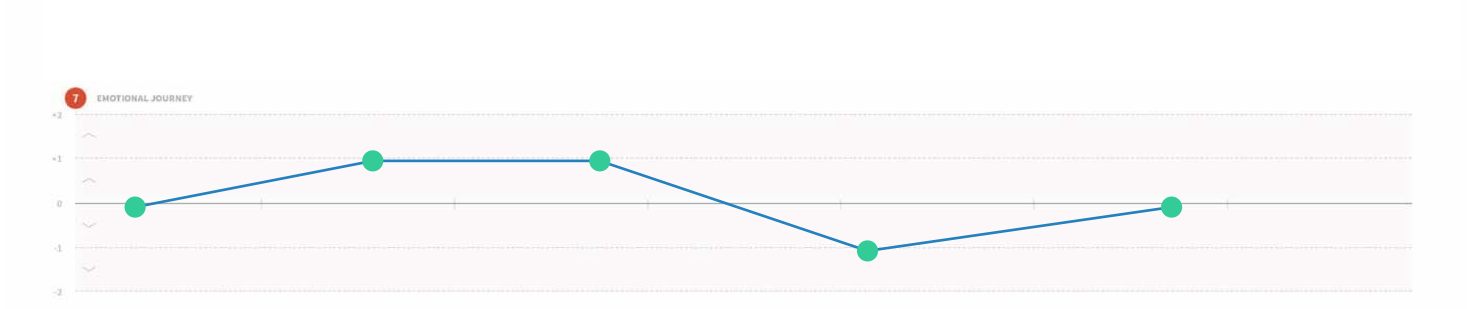


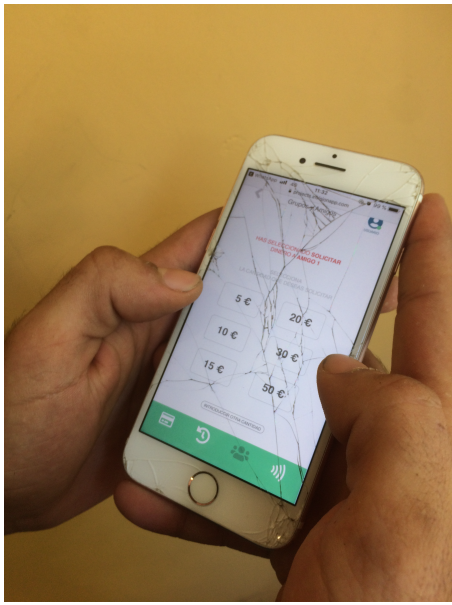
Observando el gráfico vemos que al encontrar las tarjetas algo no fue bien, igual el icono no le resultaba atractivo... para añadir la tarjeta no le costo nada donde hacerlo y le gusto esa pantalla, el registro fue sencillo y habitual, para eliminarla tuvo que seleccionarla algo que intuía y en la siguiente pantalla como la orden de eliminar esta facil de localizar tuvo una buena experiencia a pesar del icono inicial.

7.2 Test de guerrilla

Pedimos a un a una persona dispuesta a realizar el test que agregara un amigo y solicitara 10€

INICIAR SESIÓN > *SOLICITAR DINERO* > *ELEGIR AMIGO* > *ESCRIBIR UN CONCEPTO* > *ESPERAR A QUE ACEPTE LA SOLICITUD.*





Para el último testeador le pedimos que solicitará dinero, en la pantalla inicial lo encontró rápido. Le salto la pantalla de amigos en la cual eligio uno y le resulto cómodo, no necesitaba escribir concepto y no le gusto esa pantalla pero el esperar a que le llegara el dinero le parecio normal.

8 Anéxos

· Valoración de perfiles con estrellas según el tiempo que tarden en pagar.

· Un monedero con saldo dentro de la app

· Modificar el conceto por defecto para realizar los movientos

· Mejorar el apartado de notificaciones para poner las deudas y préstamos.

· Contemplar la posibilidad de cambiar el hastag identificador por un código bidi

· Dejar ordenes para posibles solicitudes sean aceptadas automáticamente.

María, 13 años

- ¿Has pagado alguna vez por internet ?

No puedo.

- ¿Pagarías con el móvil si fuese tan sencillo como pagar con la opción contactless?

No se lo que es; a bueno si supongo que lo haría si la compra es buena claro.

- ¿Sueles usar tarjeta o móvil?

El móvil si

- ¿Cúantas horas/ minutos al día pasas usando el móvil?

2 o 3, ya se que lo uso mucho.

- ¿Tienes alguna aplicación bancaria descargada?

No...

- ¿Conóces Paypal?

más o menos, creo que es para pagar por internet

- ¿si tuvieses la posibilidad de hacer un bote online para pagar algo con tus amigos lo usarías?

Si, claro

Santiago, 23 años

- ¿Has pagado alguna vez por internet ?

Si.

- ¿Pagarías con el móvil si fuese tan sencillo como pagar con la opción contactless?

No porque no me gusta usar el móvil aunque finalmente lo acabo haciendo.

- ¿Sueles usar tarjeta o móvil?

No, prefiero pagar en efectivo siempre que es posible

- ¿Cúantas horas/ minutos al día pasas usando el móvil?

1 o 2 incluso depende del día.

- ¿Tienes alguna aplicación bancaria descargada?

No.

- ¿Conóces Paypal?

Si aunque nunca lo he usado de hecho no tengo cuenta.

- ¿si tuvieses la posibilidad de hacer un bote online para pagar algo con tus amigos lo usarías?

Si, para eso supongo que me acabarían convenciendo.

María, 21 años

- ¿Has pagado alguna vez por internet ?

Si.

- ¿Pagarías con el móvil si fuese tan sencillo como pagar con la opción contactless?

Ya pago con el móvil.

- ¿Sueles usar tarjeta o móvil?

Uso los dos pero la tarjeta sobre todo el mmóvil me da un poco de reparo

- ¿Cúantas horas/ minutos al día pasas usando el móvil?

Puufff...

- ¿Tienes alguna aplicación bancaria descargada?

No solo la propia del móvil Wallet de IOS

- ¿Conóces Paypal?

Si

- ¿si tuvieses la posibilidad de hacer un bote online para pagar algo con tus amigos lo usarías?

Si, creo que sería cómodo.

Fernando, 50 años

- ¿Has pagado alguna vez por internet ?

Si.

- ¿Pagarías con el móvil si fuese tan sencillo como pagar con la opción contactless?

No

- ¿Sueles usar tarjeta o móvil?

La tarjeta no acostumbro a llevar mucho efectivo encima.

- ¿Cúantas horas/ minutos al día pasas usando el móvil?

1h más o menos

- ¿Tienes alguna aplicación bancaria descargada?

Si la de mi banco para ver si se han realizado los movimientos.

- ¿Conóces Paypal?

A medias.

- ¿si tuvieses la posibilidad de hacer un bote online para pagar algo con tus amigos lo usarías?

Si me explican como va y es fácil, seguramente.

eWallet

Proyecto de Aplicación

por Alejandro López Fernandez

Edición Julio 2018