



 **mayor
mente**

**Nunca es tarde
para ser independiente**



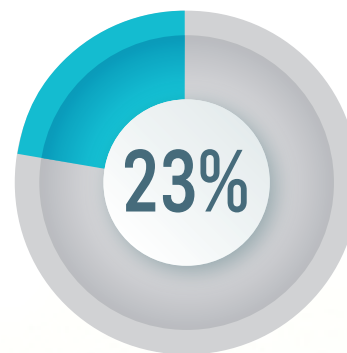
Contexto Social

Estamos en un momento social que ha puesto de manifiesto la necesidad de tener habilidades digitales para poder desenvolvernors en el mundo actual.

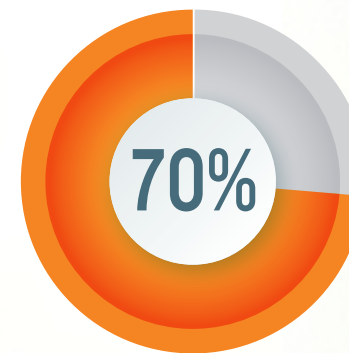
Aunque los datos nos confirman que cada vez mas personas de la tercera edad avanzan en conocimiento digital, sigue habiendo una brecha digital importante.



HABILIDADES DIGITALES
En mayores de 65 años



PERSONAS DE 75 AÑOS
que utilizan internet



PERSONAS MAYORES
No utilizan ningún sistema digital.

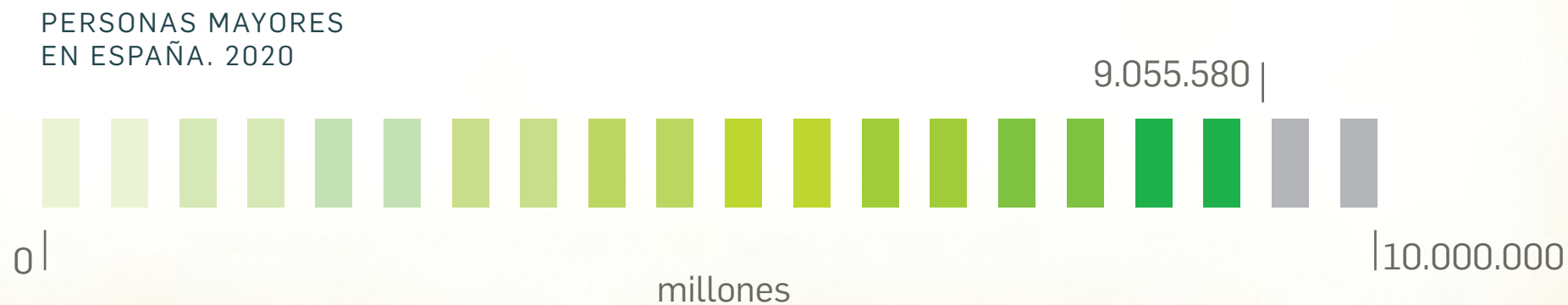
Pero...

¿Cual es el problema?

Muchas **personas mayores se van aislando** por falta de motivaciones y problemas de salud. Este problema se ha visto agravado por la pandemia.

La sensación de sentirse poco útiles y la soledad, les pasa una **factura emocional** muy grande.

Esto se ve agravado por el **rechazo** que sienten hacia la **tecnología** y que no consiguen verla como una aliada.

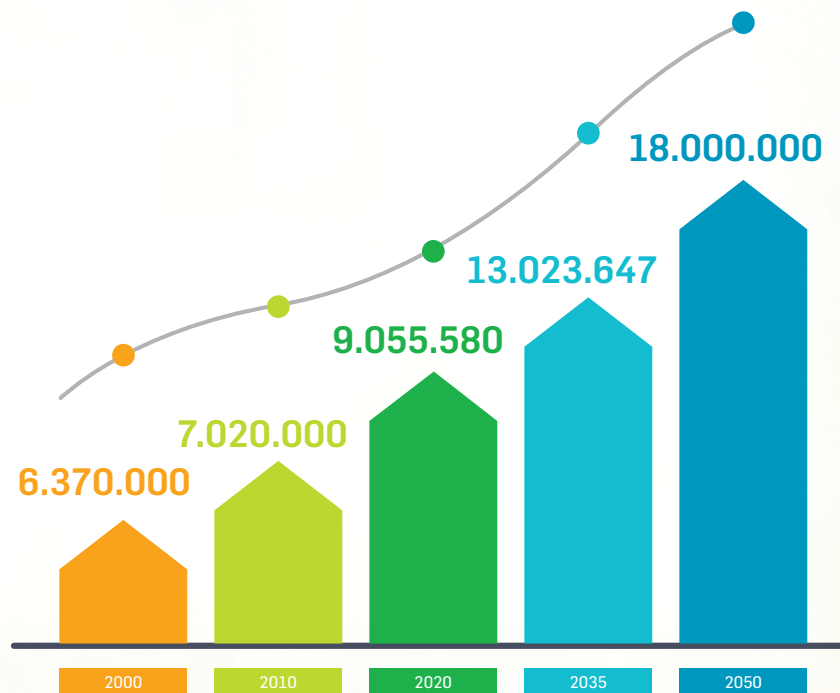


Pero...

¿Cual es el problema?

El **porcentaje** de personas de la tercera edad **está creciendo año tras año**. Somos, cada vez más, una población envejecida.

Por eso vamos a centrarnos en la franja de edad de 65 a 85 años. Esto no quiere decir que queden excluidas las personas con rango superior de edad, pero disminuye drásticamente el uso de tecnologías.



¿Como ayudamos a resolverlo?

Existe una **gran necesidad** en las personas de la tercera edad de **acompañamiento emocional**.

También existe un **rechazo** por desconocimiento y miedo a las **tecnologías digitales**.



Para resolver estas dos cuestiones, he creado una aplicación que cubrirá sus necesidades tanto de salud como emocionales. Todo ello de una manera muy sencilla e intuitiva.

Nunca es tarde para ser independiente

Esta será la **frase que nos defina** porque con esta nueva aplicación, el usuario ganará en **independencia y autoestima**.

No encontrará barreras porque si no se ve capaz de enfrentarse a la personalización, contará con otro valor fundamental que ofrecemos:

Un **asistente virtual** que le ayudará en todos los pasos.



Nunca es tarde para ser independiente

Tenemos un **concepto muy potente** para nuestra aplicación, así que necesita de igual manera un **nombre y una imagen** con mucha fuerza y capaz de **describir lo mejor que tenemos:**

*Todo corazón.
Puro sentimiento*

*No podemos descuidar
la parte de la salud*

*“Indica el aspecto que
se considera más relevante
o importante de algo”*



Misión

Acercar la tecnología a la tercera edad para poder ser más independientes, sin descuidar la parte más emocional

Visión

Acabar con la brecha digital y convencer al usuario de que la tecnología además de ser práctica, es una nueva manera de comunicarse, aprender de otros y sentirse acompañados.

CUIDAREMOS DE ELLOS EN TODOS LOS ASPECTOS: FÍSICOS Y EMOCIONALES.

Valores

Empatía, cercanía, ser útil, didáctico, innovador, visionario.



¿Como validamos nuestra hipótesis?

Pero... ¿cual es la hipótesis a validar?

“Si creamos una aplicación que ofrece prestaciones que ninguna otra tiene y les ayudamos a configurarla, entonces perderán el miedo a la tecnología y descubrirán todo lo que pueden hacer. Así verán una manera de recuperar su independencia y acabar con la brecha digital”



Análisis de la competencia

Analizamos las principales Apps orientadas a la tercera edad.

Descubrimos sus pros y contras que nos ayudarán a mejorar nuestra propia App.

Las conclusiones que extraemos de este análisis son:

- ✔ Simplificación de menús y accesos directos grandes
- ✔ Se puede escanear códigos de barras de cajas de medicamentos.
- ✔ Te avisan de las tareas diarias
- ✔ Mide la frecuencia cardiaca, la presión arterial, los niveles de glucosa en sangre.
- ✔ Ayudan a entrenar y mantener en forma la mente.
- ✔ Se puede enviar un mensaje en caso de emergencia con solo apretar el botón rojo.
- ✘ Pantallas no editables
- ✘ Dependiendo de la aplicación, no se pueden añadir fotos de perfil a los contactos.
- ✘ Listas de medicamentos poco amables
- ✘ Formularios de configuración tediosos
- ✘ Las alarmas suenan durante tiempo a veces insuficiente
- ✘ Versiones gratuitas muy básicas
- ✘ Los juegos mentales pueden llevar a frustración

User research

Necesitamos investigar a fondo las certezas que empiezan a asomar en nuestra misión, visión y valores.

Para ello hemos realizado entrevistas que nos han aportado una información muy valiosa para configurar tres perfiles persona y pains points muy relevantes.

También hemos realizado encuestas que nos han ayudado a acotar mejor los hallazgos que nos han proporcionado las entrevistas.



User persona



Surgen tres tipos de perfil muy distintos a los que vamos a dirigirnos:


Perfil de rechazo: persona altamente desmotivada hacia el uso de las TIC. Intentar que las utilicen conlleva en este colectivo un fuerte esfuerzo, poniendo de manifiesto sus limitaciones.

Perfil de obligación: personas mayores con una motivación básica hacia el uso de las TIC. Se sienten obligadas por la seguridad y la comodidad que les reportan.

Perfil utilitarista: presentan una motivación entre media y alta hacia el uso de las TIC. Se consideran usuarios avanzados del móvil, habiendo superado ya las barreras de usabilidad y se manejan de forma básica/media con Internet.

User persona

3



JOSE LUÍS


- Edad: 85 años
- Profesor de instituto
- Nivel de digitalización: teléfono

Sus rutinas diarias son (hasta confinamiento):

- Tareas de casa y hacer un poco de compra
- De vez en cuando acude al centro de día.
- Intenta salir a andar todos los días
- Utiliza el teléfono para hablar con sus hijos
- Ve mucha televisión y lee bastante pero se siente solo

Le preocupa:

- Se olvida de la contraseñas
- No hace compra por internet, no le gusta meter su tarjeta.
- No tiene aplicaciones instaladas
- Rechaza la tecnología
- No tiene interés en que le enseñen a manejar el teléfono



PAZ

- Edad: 81 años
- Ama de casa
- Nivel de digitalización: teléfono, tablet, ibook

Sus rutinas diarias son:

- las tareas de la casa, ir a comprar, cocinar, hablar con su hermana, leer, coser, ver la tele
- Le gusta chatear. y habla a diario con sus hijos.
- Aunque usa aplicaciones, se las instalan sus hijos.
- Muy activa.

Le preocupa:

- Se olvida de la contraseñas
- LLeva desbloqueado el teléfono por si le pasa algo.
- No hace compra por internet, no le gusta meter su tarjeta.
- Le parece buena idea que la ayuden a configurar.



ÁNGEL

- Edad: 85 años
- Doctor arquitecto
- Nivel de digitalización: tablet, ordenador, teléfono, ebook, smartwatch.

Sus rutinas diarias son:

- Tareas de casa, pasea, lee mucho, pinta.
- Juega al golf.
- Hace crucigramas pero en periódico, en aplicaciones, prefiere no.
- Bastante relación social.
- Aplicaciones que se descarga: del tiempo, radio, bancos, tom tom, recordatorios, médicos...
- Las aplicaciones le resuelven y las actualiza.

Le preocupa:

- No le gustan los papeleos del banco.
- Se queja de la memoria del teléfono.
- El teclado le resulta incómodo
- Los asistentes tipo Alexa, le parecen prácticos.

Hallazgos

Después de la investigación realizada hemos llegado a tres conclusiones muy claras:

conclusión 1:

Hay necesidad de facilitar el bienestar físico (a nivel médico y buena forma) y que ganen **CONFIANZA** en si mismos.

conclusión 2:

Hay necesidad de reforzar el aspecto mas emocional de sus vidas. Hay un riesgo muy elevado de **SOLEDAZ**.

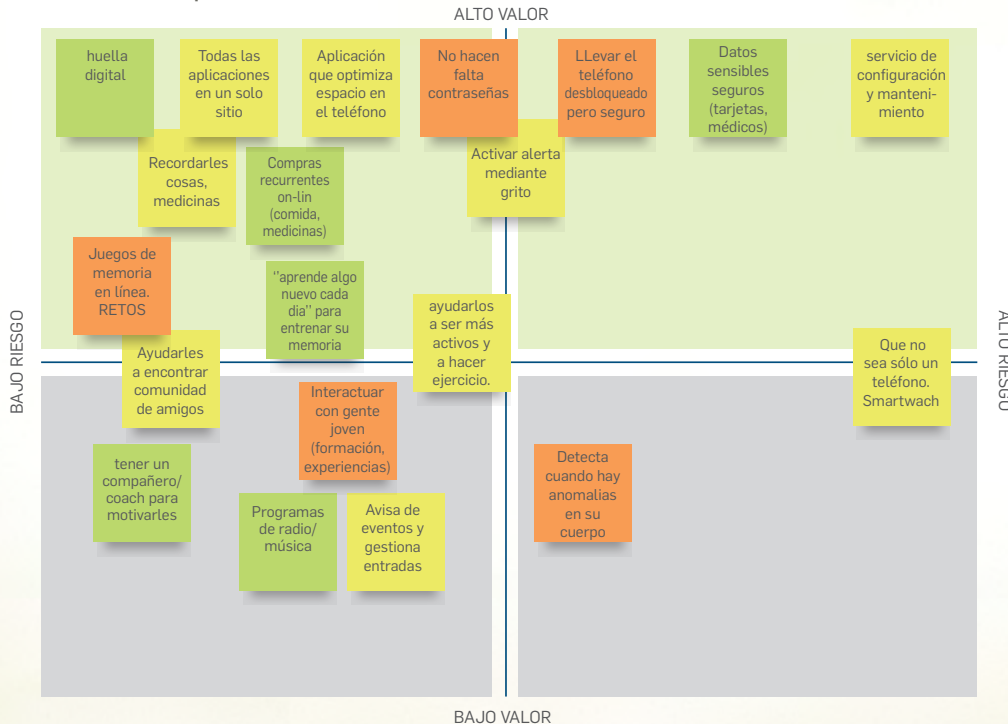
conclusión 3:

Hay necesidad de facilitarles el acercamiento a las **TIC** para reducir la brecha digital. Esto les ayudaría a resolver las dos conclusiones anteriores.



Ideación

Con estos hallazgos pasamos a aterrizar todas las ideas que nos han surgido y para ello nos valdremos de una matriz de priorización



Otros procesos de ideación

Con las ideas ya priorizadas pasamos a concretar mucho mas para poder construir nuestra futura App.

Realizamos un mapa de empatía con cada una de nuestras PERSONAS y Customer Journey AS IS y TO BE. Con los pain points que detectamos, creamos un happy path.

Ideación



Después de realizar todo el proceso de ideación, aterrizamos las siguientes ideas que nos van a ayudar a dar la forma definitiva a nuestra aplicación.

Realizamos un mapa de empatía con cada una de nuestras PERSONAS y Customer Journey AS IS y TO BE. Con los pain points que detectamos, creamos un happy path.

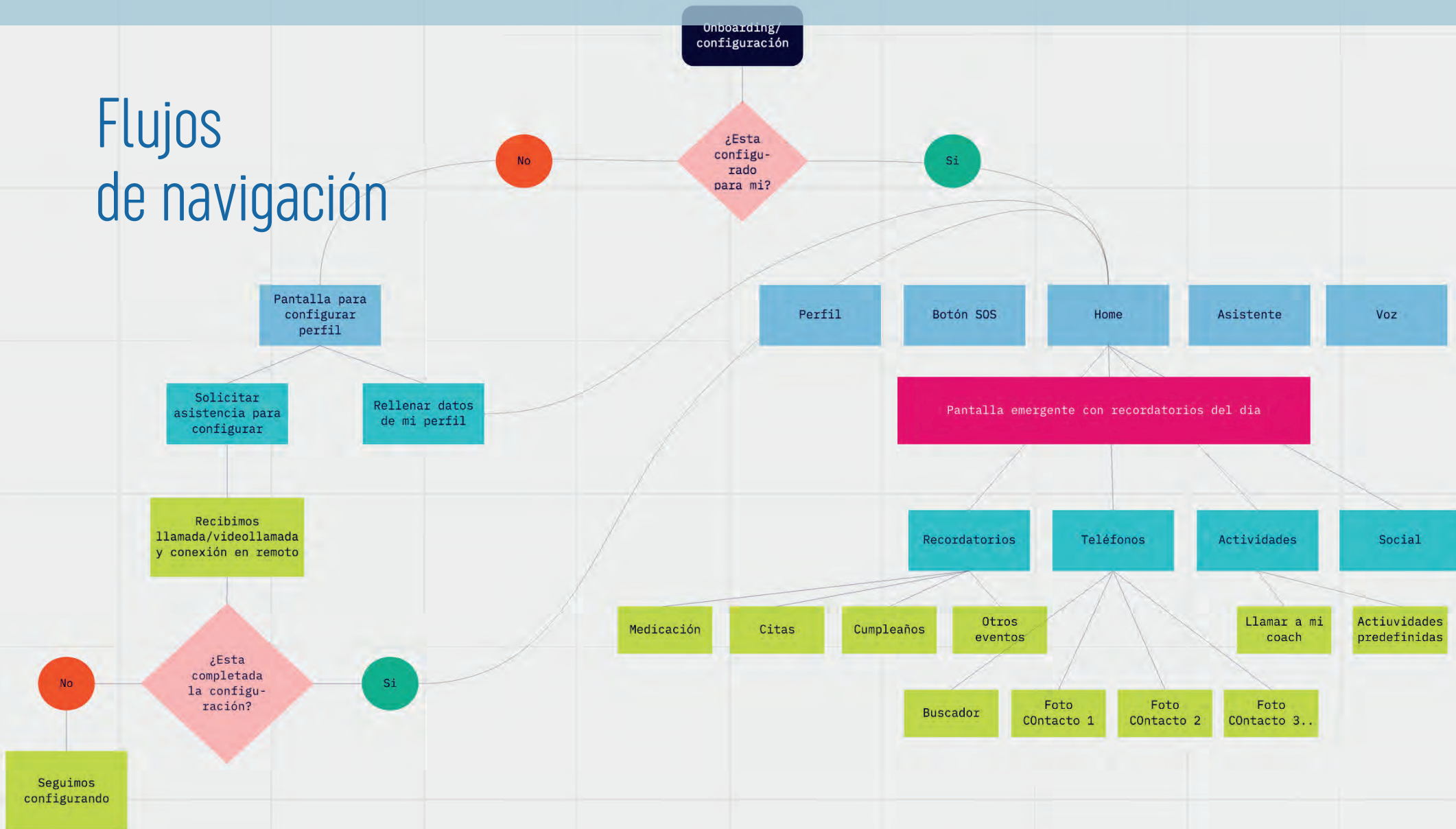
A NIVEL FISIOLÓGICO

- Huella digital y reconocimiento de cara
- Comandos de voz
- No hace falta tener el teléfono bloqueado
- Números de teléfono preestablecidos
- Recordatorios de citas, medicinas, eventos
- Consultar bancos
- Botón rojo.
- Compras de supermercado con listas preconfiguradas.

A NIVEL EMOCIONAL Y DE AUTOESTIMA

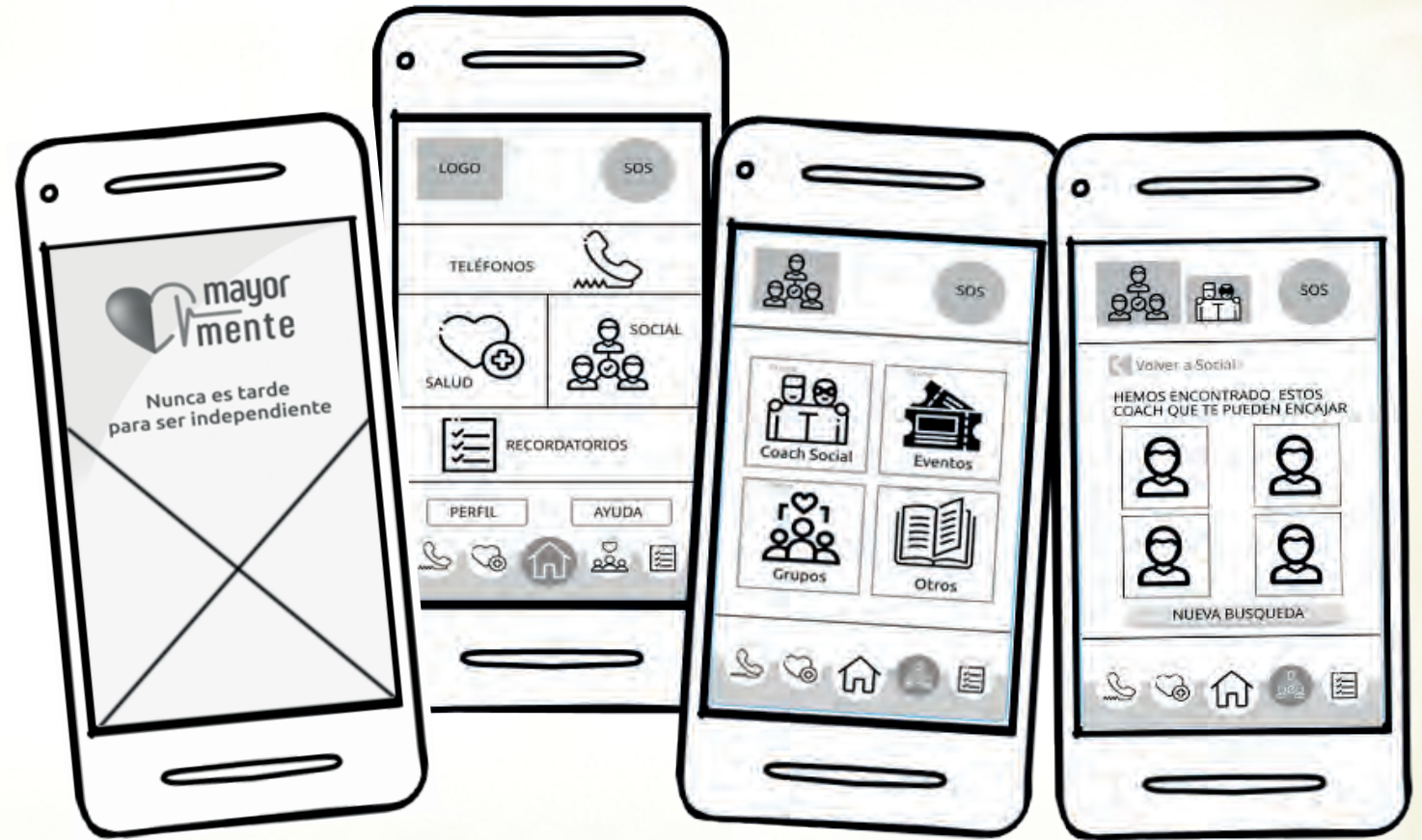
- “Coach” de compañía
- “Coach” deportivo
- Contacto con grupos similares
- Intercambio de libros
- Juegos de memoria
- Alcanzar mucha mas independencia
- Libros electrónicos.

Flujos de navegación



Pantallas wireframes

Empezamos a plantear el diseño, priorizando la accesibilidad y la intuición.



Diseño definitivo de la aplicación

realizamos un estudio de los colores y tamaños de letra mas útiles para una aplicación dirigida a personas mayores que pueden tener dificultad de visión.

También se ha tenido en cuenta el tamaño de los botones para que sea fácil clicar sobre ellos.

La navegación se ha planteado de una manera muy intuitiva pero si necesita asistencia virtual, y si lo tiene contratado, siempre podrá acudir a su asistente personal.

Para ver la aplicación, ir al siguiente enlace:
<http://Presentación App mayormente>

