

Doc. Estudio de mercado: Botón Solidario

Realizado por: Grupo 2.2

Felipe González López

Irene Gosálvez White

Ángel Burgos Muñoz

Fecha: 16/10/2024

Versión: 1.0.0

Historial de Cambios

Fecha	Versión	Descripción	Autor
16/10/2024	1.0.0	Estudio de mercado inicial.	Grupo 2.2 (todos los integrantes)

Índice

1 Objetivos del estudio

1.1 ¿Qué queremos obtener con el estudio?

2 Pre-Análisis

2.1 Descripción inicial del problema

2.2 Aplicaciones/Sistemas/Servicios de referencia

3 Análisis DAFO

3.1 Debilidades

3.2 Amenazas

3.3 Fortalezas

3.4 Oportunidades

4 Resultado de la Investigación

5 Definición de Objetivos

1. Objetivos del estudio

1.1. ¿Qué queremos obtener con el estudio?

Este estudio tiene el propósito de conocer qué propuestas se han llevado a cabo con respecto a solucionar el problema de la soledad en los mayores. El estudio será utilizado para el desarrollo de las prácticas de la asignatura Desarrollo y Evaluación de Sistemas Software Interactivos.

Las conclusiones obtenidas se emplearán para saber qué se ha hecho ya con respecto a este tema, con el objetivo de mejorar nuestra propuesta.

2. Pre-Análisis

2.1. Descripción inicial del problema

El problema es la soledad de los mayores. Como ya sabemos, este es un tema que puede ocasionarles altos niveles de estrés y de tristeza. Una de las principales dificultades a la hora de abordar esta problemática es la falta de personal y/o voluntarios que se encarguen de apoyar a los mayores, así como la complejidad de gestionar todos los recursos humanos necesarios.

2.2. Aplicaciones/Sistemas/Servicios de referencia

Se realizó un estudio de las aplicaciones existentes y se vio que no existen muchas aplicaciones dedicadas a combatir la soledad de los mayores. De las pocas que se encontraron, se eligieron 5 de ellas, algunas únicamente para España y alguna para otras partes del mundo, que serían Sokium, Celia, Simple Senior Phone, Centro de Personas Mayores de WHS y Vermut. A continuación, se detalla el análisis realizado de cada una de ellas.

SOKIUM

Sokium es una aplicación muy parecida a la que nosotros queremos desarrollar durante esta asignatura, pero, desgraciadamente, parece que no tuvo financiación suficiente y no llegó a desarrollarse. Esta aplicación tenía como objetivo poner en contacto a personas mayores con personas jóvenes con tal de pasar un rato agradable con ellas.

Una de las funcionalidades principales de esta aplicación, muy parecida a una de las que habíamos pensado nosotros, es que incorpora un mapa en el que se podrían ver todos los jóvenes con disponibles para ayudar a algún mayor en un rango de un kilómetro.

Las únicas capturas de pantalla que se pueden adjuntar son las de la marca de la aplicación, así como la de una versión beta del mapa que se ha comentado en el párrafo anterior. Estas se adjuntan a continuación:



La principal ventaja de esta aplicación es que presenta una solución al problema de la soledad de los mayores mediante la puesta en contacto de estos con voluntarios dispuestos a pasar tiempo de ocio con ellos.

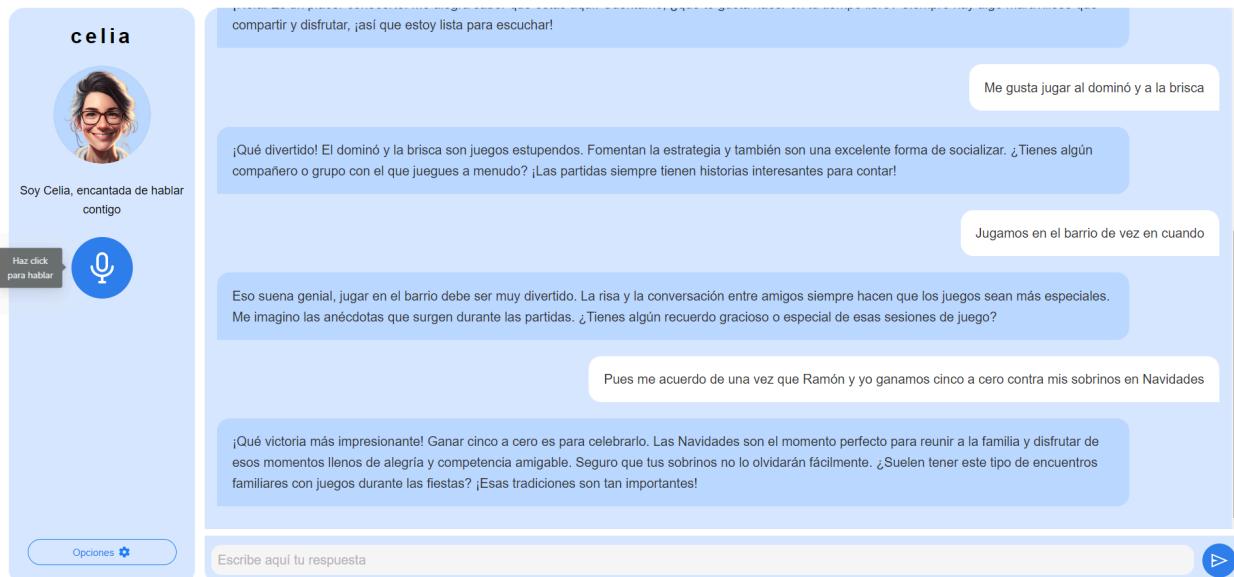
Por otra parte, la limitación más grande, aparte del hecho de que la aplicación no ha llegado a desarrollarse, es que esta solo trata el problema del tiempo de ocio, pero no incluye otras funcionalidades como ayudar a los mayores a realizar sus tareas diarias, o alguna forma de poner a los mayores en contacto entre sí para que se conozcan. Adicionalmente, otro inconveniente es la forma de asegurar la seguridad de los mayores, pese a que los autores hablan de que los voluntarios deben registrarse, dando sus datos fiscales y su DNI como seguro civil, se considera que esto no es suficiente.

CELIA

Esta aplicación consiste en un modelo de Inteligencia Artificial para que los mayores tengan a alguien con quien hablar. Al ser un modelo de *deep learning*, y no una persona real, las interacciones pueden ser algo repetitivas, pero cumple la función de tener algo con lo que pasar el rato.

La mayor ventaja que tiene esta aplicación es que el coste de mantenimiento y de personal es muy bajo. Al ser un modelo automático, no es necesario tener voluntarios, ni trabajadores en atención al cliente. Únicamente con tener algo de mantenimiento debería de funcionar sin muchos problemas.

El mayor inconveniente, es la otra cara de la moneda de esa ausencia de personal. Las interacciones pueden ser un poco vacías e impersonales, ya que no hay personas de carne y hueso detrás del chat. Tampoco tiene ninguna funcionalidad para ayudar a los mayores a socializar con otras personas de su zona, o para encontrar voluntarios que les ayuden con sus tareas diarias. Es simplemente para charlar.

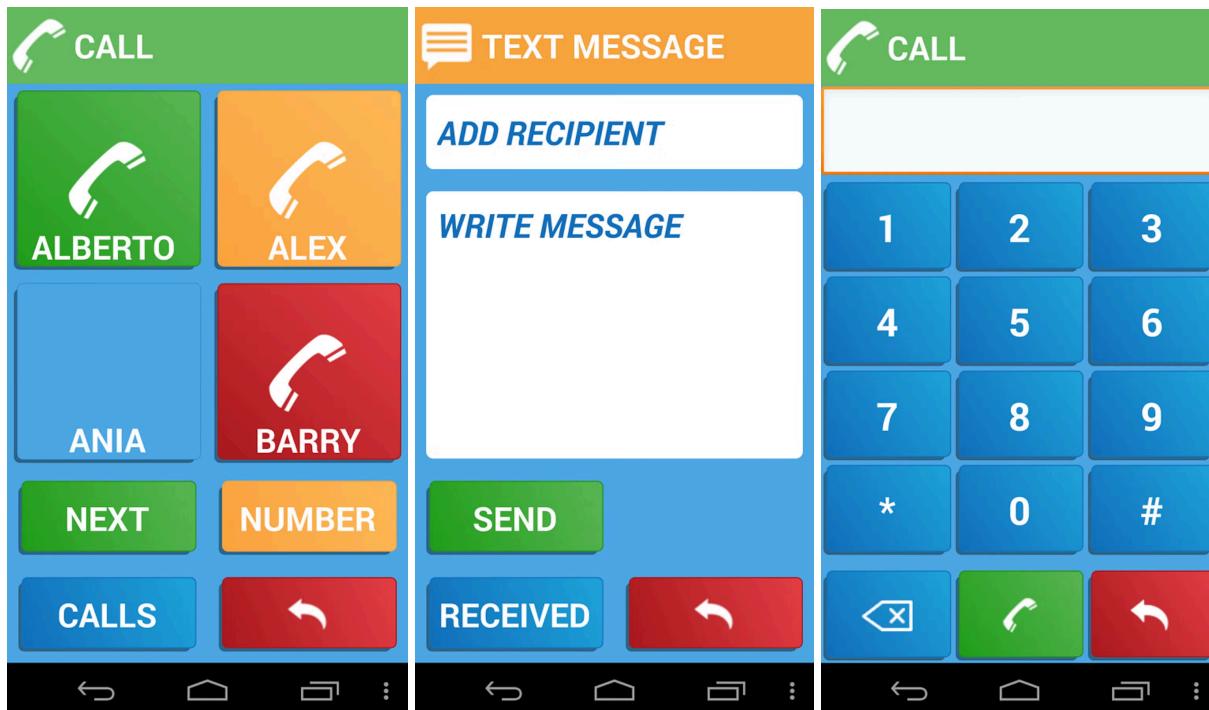


Simple Senior Phone

Esta aplicación es simplemente una interfaz de un teléfono inteligente moderno pero adaptada a las necesidades específicas de los mayores; diseño simplificado, teclas más grandes, y la eliminación de botones innecesarios o funcionalidades que no se van a utilizar.

El mayor punto fuerte de la aplicación es que proporciona una visión simplificada de la interfaz gráfica de un teléfono móvil con las funciones justas necesarias para las personas mayores.

Por desgracia la aplicación está desactualizada y ha sido retirada del mercado. Siguiendo el diseño de la navbar, diría que fue desarrollada para Android 4.4 KitKat, lanzado en el año 2013. También se puede observar que el idioma de la aplicación es el inglés, lo cual es un gran problema si el usuario no lo conoce, lo que es especialmente probable entre nuestros mayores.



Centro de Personas Mayores de WHS

Esta página web nos presenta varias opciones en lo que respecta al entretenimiento o la educación de personas mayores. Desde galería de arte virtual hasta un bingo online, pasando por tutoriales de ukelele, este espacio permite que los mayores se apunten a diferentes actividades como pasatiempos, o que naveguen entre los recursos virtuales disponibles.

Existe una gran cantidad de material disponible en línea que puede ser consultado en cualquier momento por cualquier persona. Además, los mayores también se pueden apuntar a actividades presenciales en el centro de esta fundación, donde pueden conocer a otras personas.

Desafortunadamente, solo existe un centro de esta asociación en el mundo, y está situado en Estados Unidos, en Utah. También cabe mencionar que los recursos *online* solo están disponibles en inglés, sin

posibilidad de encontrarlos en ninguna otra lengua.

Lecciones de ukelele de Jeannie Young

Disfrute de estos videos gratuitos de ukelele de Jeannie Young de O Town Ukesters. The O Town Ukesters es un grupo local de jugadores de ukelele que reanudarán la práctica habitual. con nuevos participantes en un centro para personas mayores o Weber Human Services después de que termine la pandemia de COVID-19. La ubicación y el horario se anunciarán en esta página. Comuníquese con David Robinson al 801-778-6829 para obtener más información.

Lección de ukelele 1 de 6



Lección de ukelele 2 de 6



Vermut

Esta es una aplicación enfocada para poner a los mayores en contacto de forma que puedan hacer nuevas amistades y encontrar gente con gustos parecidos.

En sus puntos fuertes podemos encontrar la creación de eventos o quedadas donde los usuarios pueden conocerse a un nivel personal y pueden entablar amistades reales. Existen una gran cantidad de *lobbies* donde la gente puede apuntarse a diferentes actividades, ya sean culturales, de entretenimiento, etc.



Como inconveniente, la aplicación no está dirigida a personas muy mayores, y eso se puede ver en la interfaz de usuario. Quizás sea demasiado complicada para personas muy mayores que no están acostumbradas a utilizar redes sociales. Tampoco existe ninguna funcionalidad que los ponga en contacto con voluntarios o algo de ese estilo. Es meramente una red social.



3.Análisis DAFO

3.1. Debilidades

En base a los estudios de mercado realizados, y la comparación con las otras herramientas ya existentes o planteadas, hemos encontrado las siguientes debilidades relacionadas con algunos aspectos de nuestra propuesta:

- Dificultad de adaptación a la nueva tecnología: aunque la idea del asistente con el botón es innovadora y fácil de usar, existe el riesgo de que los adultos mayores experimenten dificultades iniciales para adaptarse a esta tecnología. Además, la implementación de una conexión estable para establecer las llamadas podría ser una gran desafío de diseño.
- Carga de trabajo en la verificación y gestión de voluntarios: la verificación y gestión de los voluntarios puede suponer una carga de trabajo considerable si no se implementan mecanismos eficientes de autenticación de los usuarios. Esto podría implicar el uso de estándares y protocolos de seguridad robustos, lo que podría añadir complejidad técnica al sistema.
- Interacción limitada: existe un riesgo en la calidad de la interacción social, puesto que los adultos mayores se comunicarán exclusivamente a través del asistente de voz con el personal de la asociación y no directamente con los voluntarios. Aunque esto se haya pensado para facilitar su uso sin necesidad de una adaptación tecnológica compleja, podría resultar una interacción más impersonal, siendo un problema parecido al que se ha analizado con la aplicación Celia.
- Alcance geográfico reducido: el rango geográfico será limitado, al tener una asociación que gestionará la aplicación. Por tanto, el alcance podría ser limitado dependiendo de la ubicación de los mayores y de los voluntarios, así como de la disponibilidad horaria de cada zona.
- Sostenibilidad financiera: dependiendo de los recursos de la asociación, puede haber un riesgo de que la plataforma dependa financieramente en exceso de subvenciones, donaciones o voluntarios, lo que puede provocar que sea menos sostenible a largo plazo si no se actualizan los modelos financieros.

3.2. Amenazas

Al considerar las debilidades identificadas y los aspectos mencionados de otras aplicaciones, se pueden identificar las siguientes amenazas potenciales para nuestra aplicación:

- Lo más destacable en este apartado es que aplicaciones como Vermut ya están funcionando a día de hoy. Esto podría dificultar la capacitación de nuevos usuarios. Tiene su base de usuarios asentada, pero también es verdad que este conjunto de usuarios no es exactamente al que buscamos apelar, ya que nuestra solución está pensada para personas con más dependencia.
- Al igual que SOKIUM, que guarda muchos parecidos con nuestra aplicación, podríamos enfrentar problemas para conseguir inversiones o subvenciones. SOKIUM que no ha encontrado ninguna financiación a día de hoy, por lo que queda como un mero prototipo.
- Puede que la nueva tecnología a implementar no sea aceptada por los adultos mayores. Esto podría comprometer la usabilidad y eficacia de la solución.
- Aunque nuestra solución tiene ideas innovadoras como la ayuda de las tareas diarias y la implementación de mecanismos de gestión de los voluntarios por parte de la asociación, puede que no consiga destacar en el mercado.
- Falta de voluntarios: nuestra aplicación depende en gran parte del flujo de voluntarios. Si no se consiguen captar suficientes voluntarios, no se podrán realizar las tareas que los adultos mayores solicitan, lo que podría generarles más tristeza al no haber conseguido lo que solicitaron, disminuyendo la demanda.
- Cualquier fallo en la seguridad podría implicar una gran pérdida en la confianza de los usuarios y de los familiares de los adultos mayores que utilizan nuestra solución.

3.3. Fortalezas

Durante el desarrollo de nuestro análisis de mercado hemos descubierto que existen varias aplicaciones dentro de nuestro campo de trabajo, pero que tienen algunos problemas; algunas de ellas están descatalogadas, otras no están directamente orientadas a personas más mayores, y desde luego no existe ninguna que haya implementado todas las funcionalidades que nosotros queremos implementar en nuestra solución.

Nuestra aplicación es capaz de, no solo sintetizar las funcionalidades estrella de estas aplicaciones, sino que también incorpora innovadores mecanismos de comunicación con las asociaciones de mayores y voluntarios.

A diferencia de otras de las aplicaciones comparadas, nuestra aplicación no se centra en un solo aspecto como la socialización o la asistencia tecnológica. Pretendemos que nuestra aplicación acompañe a

nuestros usuarios a lo largo de su jornada y que les ayude con las tareas más difíciles de su día a día, combinando varias funcionalidades que ayudan en aspectos cotidianos a los mayores.

La implementación de un aparato electrónico simple y fácil de usar integrado con la aplicación es un aspecto muy innovador, y está pensado principalmente en ayudar a esta generación con la transformación digital emergente de manera que no resulte muy abrupta, como en otros ejemplos vistos que necesitan tener un dispositivo móvil o un ordenadores con acceso a internet.

Nuestro usuario objetivo es un usuario vulnerable y con altas dificultades para adaptarse a las nuevas tecnologías, por lo que la principal fortaleza es que nuestra aplicación está orientada a un grupo social que no tiene suficientes medios de adaptación a los mecanismos de socialización actuales.

A diferencia de otras aplicaciones, nuestro sistema de verificación y autenticación para voluntarios y personas mayores es muy robusto. Además de solicitar los datos necesarios para la aplicación, estos serán validados por el personal de la asociación, quienes también llevarán a cabo una entrevista personal tanto a los voluntarios como a las personas mayores, garantizando así un mayor nivel de seguridad y confianza.

Aunque inicialmente el sistema diseñado esté pensado para ser gestionado por una única asociación, es fácilmente escalable permitiendo ampliar el alcance geográfico.

3.4. Oportunidades

Identificamos una clara oportunidad para fortalecer la conexión entre las asociaciones de mayores, los voluntarios y las personas mayores. Con nuestra aplicación, las personas mayores podrán contar en cualquier momento del día con un voluntario disponible para ayudarles con sus tareas, un espacio donde reunirse con sus conocidos para actividades recreativas o, simplemente, alguien accesible con solo presionar un botón.

De esta forma, entre las oportunidades que hemos visto para aportar una solución innovadora se encuentran:

- La mejora de la calidad de vida de la población mayor con dependencia y con dificultades para adaptarse a la nueva era digital.
- La oferta de una solución con un mecanismo accesible y económico para ese grupo.
- El aumento del interés del voluntariado social ofreciendo una herramienta sencilla para conectar a la población joven con la de mayor edad.
- La oferta de atención a la soledad de los mayores de manera profesional al integrarse con organizaciones y asociaciones altamente capacitadas para ofrecer asistencia a este grupo más vulnerable.
- Facilitar la gestión de los recursos y voluntarios requeridos para realizar las tareas planteadas.

4. Resultado de la Investigación

Después de haber analizado exhaustivamente el mercado actual, encontramos parecidos razonables con nuestra aplicación, pero ninguna que haya conseguido implementar una conexión entre asociaciones de mayores, voluntarios y el usuario final.

El desarrollo de nuestra aplicación puede suceder en un cambio sustancial en la calidad de vida de nuestros mayores. Queremos que nuestra aplicación acompañe a nuestros mayores en su día a día, y que les faciliten las tareas más laboriosas en esas edades. Que también puedan socializar con más gente de su zona y que no se sientan desconectados de este mundo digital en el que vivimos.

5. Definición de Objetivos

Nuestra solución busca incluir:

- Una interfaz de usuario simplificada para los mayores. Para ellos únicamente tendrá un botón para que sea lo más sencillo de utilizar posible.
- Conexión directa con las asociaciones de mayores. La pulsación de este botón pondrá a nuestro usuario en contacto con una de estas asociaciones en una llamada de teléfono.
- Disponibilidad de voluntarios. Si el mayor especifica que necesita ayuda con una tarea de diario, habrá voluntarios a los que se podrá destinar para ayudarlos. Se motivará la existencia de los voluntarios con beneficios en otros ámbitos (descuentos, por ejemplo), certificaciones reconocidas por las asociaciones o insignias y otros elementos de *gamificación*.
- *Lobbies* de ocio. Existirán actividades gestionadas por la asociación a las que se podrán apuntar los mayores. Para ellos bastará con hablar con la persona de la asociación para que los inscriban. Con esto se pretende solventar el problema principal de la soledad.
- Simplificar la gestión de personal de las asociaciones. Nuestra aplicación se podría utilizar para gestionar al personal de las asociaciones. Moderadores, voluntarios y personal de atención al público son necesarios para el correcto funcionamiento.