

# User Centered Design Canvas

## 3. PROBLEMAS A RESOLVER

- La soledad de los mayores.
- Dificultades de los mayores para realizar sus tareas diarias.
- Falta de personal que asista a los mayores
- Excesiva complejidad de la gestión de recursos humanos por parte de las asociaciones

## 4. MOTIVACION

Evitar el estrés y la tristeza que genera en los mayores la soledad. Adicionalmente, ayudarlos en la realización de tareas diarias.

## 5. RIESGOS / TEMORES

- La privacidad de los usuarios.
- que los mayores no se adapten a la aplicación.
- la verificación de la fiabilidad de los voluntarios.
- la falta de voluntarios

## 1. NEGOCIO / PRODUCTO

Aplicación para abordar la soledad de los mayores  
Nombre: Botón Solidario

## 2. USUARIOS

- Personas mayores (a los que ayudará la app)
- Jóvenes (los voluntarios que ayudarán)
- Asociaciones (gestionan la app)

## 9. PROPUESTA DE VALOR

Botón Solidario - una aplicación pensada para evitar la soledad y disminuir la dependencia de nuestros mayores, porque nadie se merece pasar por una situación así; Conectando corazones, acompañando vidas

## 8. VENTAJA COMPETITIVA

- No se ha encontrado ninguna aplicación del estilo
- se realizan entrevistas personales a los usuarios antes de introducirlos en el sistema, aumentando considerablemente la fiabilidad de los mismos

## 7. ALTERNATIVAS

- Asociaciones offline dedicadas al apoyo a los mayores.
- Alguna otra aplicación estilo SOKIUM (si existiese)
- Una aplicación más parecida a vermut, que permita a los mayores socializar entre ellos y que no este tan centrada en voluntarios

## 6. SOLUCIONES

- Aplicación que ponga en contacto a mayores y voluntarios.
- que esta permita a los mayores indicar sus gustos o necesidades.
- que la aplicación además ponga al mayor en contacto con otros usuarios con gustos parecidos.
- que la aplicación asigne personal o voluntarios verificados a los tareas de los mayores.
- que la aplicación motive a la gente a apuntarse como voluntario
- que la aplicación haga la gestión de personal sencilla

VISIÓN DEL USUARIO

VISION DEL NEGOCIO