

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.

1. NEGOCIO / PRODUCTO

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

2. USUARIOS

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

9. PROPUESTA DE VALOR

8. VENTAJA COMPETITIVA

7. ALTERNATIVAS

- Asociaciones offline dedicadas al apoyo a los mayores.

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 las tareas de los mayores.
- que la aplicación motive a la gente a apuntarse como voluntario
- que la aplicación haga la gestión de personal sencilla

VISION DEL USUARIO

- la falta de voluntarios

VISION DEL NEGOCIO