**Presentación**

Hola, somos la empresa ElderTech compuesto por Javier y yo Ivan y os vamos a presentar nuestro proyecto ASM, Asistente de Salud y medicamentos.

**Solución**

Entonces, para solucionar todos estos problemas, hemos pensado en crear un dispositivo para poder ayudar a todas esas personas que les dificulta el tener ese acceso que necesitan para poder seguir teniendo una vida normal.

**Objetivos de usabilidad**

Fácil de aprender: El dispositivo es fácil de aprender y de usar por primera vez. Quizá este sea uno de los objetivos más importantes dado que el usuario ultimo al que va destinado se trata de personas mayores las cuales no por el hecho de ser mayores tienen dificultades para aprender a utilizar nuevos sistemas o dispositivos.

Eficacia: El dispositivo permite a los usuarios alcanzar sus objetivos de manera eficiente. Este objetivo es de vital importancia para que nuestro producto realmente sea utilizado y tengamos éxito. Si nuestro dispositivo no es realmente eficaz los usuarios no tendrán un motivo real por el que utilizarlo.

Eficiencia: El dispositivo es fácil de usar y requiere el mínimo esfuerzo por parte del usuario. Otra de las claves del éxito de este sistema reside en que requieran pocos pasos para realizar las distintas acciones o tareas. Queremos facilitarlo, no complicarlo.

Recordable: El dispositivo es fácil de recordar y usar después de un tiempo de inactividad. De nuevo dado el tipo de usuario al que va destinado el hecho de que sea recordable es de vital importancia.

Seguro: El dispositivo es seguro de usar y protege la información de los usuarios. Al tratarse muchos de ellos de datos personales relacionados con la salud del usuario es de suma importancia que estos estén debidamente protegidos.

**Experiencia del usuario**

Atractivo: Los usuarios deben disfrutar usando la aplicación, sentirse cómodos y relajados al hacerlo.

Relacionado: Los usuarios deben sentirse como si la experiencia estuviera diseñada específicamente para ellos, y que les está ayudando a lograr sus objetivos.

Satisfactorio: Los usuarios deben sentirse como si la experiencia hubiera valido la pena, y que haya sido una experiencia positiva.

**Principios diseño**

Simple: Un diseño simple es fácil de ver y de intuir. Los usuarios deben entender cómo funciona el diseño sin tener que leer mucho texto o buscar explicaciones.

Evitar errores: Un diseño que evita errores ayuda a los usuarios a completar sus tareas de forma rápida y sencilla. Esto se puede hacer mediante el uso de indicaciones claras, el diseño de formularios intuitivos y la implementación de controles de validación.

Accesible: Un diseño accesible es para todos los usuarios, independientemente de sus capacidades físicas o cognitivas. Esto se puede hacer mediante el uso de fuentes grandes y claras, el diseño de interfaces de usuario y la implementación de opciones de accesibilidad para personas con discapacidades visuales, auditivas o motoras.

Útil: Los usuarios deben poder usar el diseño para realizar las tareas que necesitan realizar.

Agradable: Los usuarios deben disfrutar usando el diseño.

**Diseño 1ª Parte**

Aquí tenemos las 2 alternativas de diseño que hemos pensado y creado de las cuales, el prototipo de la izquierda ha sido el que hemos elegido ya que es un dispositivo más grande para poder usarlo mejor.

En el menú principal vemos que el de la derecha tiene una interfaz más bonita, pero pensamos que los usuarios quieres que los botones sean mas grandes, simples y fácil de identificar.

En la pantalla de chat y videollamada tuvimos la misma idea de diseño, la única diferencia es el tamaño del dispositivo.

En la pantalla de reservar cita médica vemos que el prototipo de la derecha, al ser más pequeño no tiene tantas opciones como el de la izquierda, por lo que vemos que el tamaño afecta a la interfaz.

**Evaluación**

Para evaluar la usabilidad del prototipo, se seleccionaron seis usuarios representativos del público objetivo del dispositivo: personas mayores de 60 años con experiencia con dispositivos móviles. Los usuarios participaron en una sesión de evaluación de una media hora en la que realizaron una serie de tareas representativas de las que podrían realizar con el dispositivo en el mundo real.​

En general, los resultados de la evaluación indican que el prototipo ha logrado los objetivos y principios establecidos al comienzo del proyecto. El prototipo es fácil de usar y útil para las personas mayores, lo que lo convierte en una herramienta prometedora para ayudar a gestionar su atención médica.​

Sin embargo, hay algunos aspectos del prototipo que podrían mejorarse. Por ejemplo, los usuarios sugirieron que el texto de la interfaz de usuario podría ser más claro y que la funcionalidad de reserva de citas podría ser más visible.​

Estos comentarios se tendrán en cuenta en el desarrollo del prototipo para mejorar su usabilidad y su capacidad para cumplir con los objetivos del proyecto.