



Análisis del diseño

La simplicidad, es para nosotros uno de los factores más importantes durante el diseño, para nuestros usuarios de la tercera edad, encontrarse con interfaces sobrecargadas o con la más mínima información innecesaria podría conducirlos a los lugares incorrectos además de confundirlos, ellos están en la aplicación por una única razón y es contratar un cuidador y nosotros nos hemos dispuesto a que lo logren en el menor tiempo que les sea posible lograrlo.

Cada parte de nuestro diseño de interfaces ha sido cuidadosamente pensado, creado y analizado en la medida que nos ha sido posibles.

Iniciando por la decisión de los colores en los elementos. El color verde es claramente el color predomina en nuestras interfaces, esto se debe a que este color es fácil de procesar y usualmente se emplea para potenciar la relajación. Las tonalidades claras han sido usadas como fondo haciendo resaltar las letras. Los colores de los botones mantienen, en su mayoría el color en una tonalidad un poco más oscura para hacer notar su presencia a través del resto de la pantalla, sin embargo aun manteniendo un tono claro para evitar que las letras en su interior no puedan ser distinguidas por nuestros usuarios. Los botones rojos en nuestras interfaces son claramente para acciones que representan específicamente lo que cortan con el flujo de las tareas que se están realizando, tales como “regresar a la pantalla anterior

“La deficiencia visual, definida como agudeza visual menor que 20/40, aumenta exponencialmente con la edad, de tal manera que 20% a 30% de la población mayor puede ser afectada.”

“Aproximadamente 20% de las personas de 60 años de edad y más, y un 50% de aquellas con 75 años de edad y más sufren de catarata, una opacidad del cristalino que reduce la visión.”

Ambos son fragmentos de “Disminución de la agudeza visual, guía de diagnóstico y manejo” publicada por la Organización panamericana de la salud, oficina regional de la organización mundial de la salud.

Resaltando de nuevo que para el caso de las letras estás deben ser claras e imponentes en la interfaz de tal manera que puedan resaltar y ser entendidas por nuestros usuarios, para esto igual decidimos que las letras deben de ser de gran tamaño y con gran tamaño nos referimos a mayor o igual 12 puntos que es tamaño recomendable visual, esta información la obtuvimos del artículo “Diseño de envases para usuarios de la tercera edad”, que si bien no se trata de una aplicación, está altamente relacionado con nuestro focus group, así como con el diseño de interfaces.

Para el ojo común es posible que nuestra aplicación no sea estéticamente la más bonita, además de que probablemente parezca tener aclaraciones obvias, pero esto es únicamente para el ojo común, aquel que está expuesto a todo tipo de aplicaciones y que en base a haber aprendido a manejar una, le ha facilitado el manejar cientos de aplicaciones que usan patrones de diseño similares. Sin embargo para nuestros usuarios, dar por hecho que conoce estos patrones y los identifica, es peligroso y podría hacer que este pierda el interés por completo en una aplicación



que supuestamente fue hecha para él, es por eso que para nosotros el que sea “bonito”, es lo de menos, nuestra prioridad siempre va a ser que el usuario entienda cada paso.

Fuentes:

Diseño de envases para usuarios de la tercera edad

Designing containers for elderly users

<https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/6302040.pdf>

Disminución de la agudeza visual, guía de diagnóstico y manejo

<http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/gericuba/guia11.pdf>