

## 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 nuestra aplicación por una única razón y es contratar un cuidador, por ello nosotros nos hemos dispuesto a que logren esto en el menor tiempo que les sea posible.

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 para mayor resalte en las letras. Los colores en 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. Los botones rojos en nuestras interfaces son claramente para acciones que representan específicamente lo que corta 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 éstas 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 parezca tener aclaraciones obvias, aquellos que están expuestos a todo tipo de aplicaciones y que en base a haber aprendido a manejar una, les 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.

La conclusión que obtuvimos en el documento de análisis de resultados de encuestas, para el caso de enfermeros, nos confirmó los datos e información de mayor relevancia sobre los



enfermeros al momento de realizar una contratación, campos que se encuentran disponibles en la aplicación.

La versión final en nuestras interfaces arrojó resultados favorables en las prueba de usabilidad, en las que todos nuestros sujetos de prueba lograron finalizar la tarea y con resultados y opiniones positivas, acreditando a nuestro diseño como aceptable para nuestros usuarios.

En conclusión el diseño para nuestros usuarios conlleva una amplia investigación, en donde, hasta los aspectos más sencillos en la interfaces deben ser considerados con mucho cuidado, dejando atrás el diseño visual agradable para enfocarnos únicamente en lo comprensible.

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>