

# Recuerdalo

Asistente de memoria cotidiana para  
personas mayores

## Introducción

La vida diaria de las personas mayores con deterioro cognitivo leve–moderado acumula micro-olvidos: qué pastilla tomar, dónde está la orden del estudio, si ya se avisó a la familia. Las alarmas sin contexto se apagan, los papelitos se pierden y no hay registro confiable de lo que efectivamente se hizo. El costo es ansiedad, discusiones familiares y reprogramaciones evitables. Recuérdalo apunta a dar contexto y registro: decir “qué y para qué”, permitir marcar “hecho”, y compartir el estado del día solo cuando hace falta, evitando la persecución cotidiana.

## Público destinatario

Personas mayores que usan Android a nivel básico (llamadas, WhatsApp, YouTube) y referentes familiares que coordinan tareas y turnos. El diseño contempla necesidades emocionales (tranquilidad, dignidad) y funcionales (claridad, confirmación).

## Enfoque adoptado

Proceso centrado en investigación cualitativa (entrevistas), card sorting híbrido para inferir la arquitectura, y decisiones de diseño informadas por accesibilidad y fundamentos cognitivos/emocionales.

[Anexo A – Entrevistas completas: “serrese-antonella-Recuérdalo-Fase de inmersión...” \(guion, perfiles, citas, historias\).](#)

[Anexo B – Card sorting: “serrese-antonella-card-sorting.pdf” \(resumen, dendrogramas y matriz\).](#)

## Investigación

### Síntesis de entrevistas con citas

“Si no lo anoto en el cuaderno, se me evapora.” — Marta, 72. Necesita recordatorios con propósito explícito y prueba de cumplimiento.

“Necesito saber si pasó, no discutir por teléfono todos los días.” — Diego, 45. Requiere un estado del día y notificación por excepción.

Hallazgos: motivación compartida (autonomía + visibilidad sin persecución); fricciones repetidas (alarmas sin contexto, papelitos dispersos, sin registro); oportunidades (lista compartida del día, adjuntar documentos, confirmar acciones).

## Principales insights

- **Contexto + acción:** recordatorios que digan “qué/para qué/cuándo” y botón “Hecho/No hecho”.
- **Estado compartido:** vista familiar con checklist del día y aviso solo si algo falta.
- **Documento a la mano:** turnos con **lugar/fecha + orden adjunta** para evitar reprogramaciones.

## Card sorting: capturas, análisis y decisiones

El estudio (8 participantes válidos) mostró promedios de **4 categorías** y tiempos cortos, indicando modelos mentales **breves y predecibles**. Los dendrogramas y la co-ocurrencia consolidan cuatro áreas: **Hoy** (acciones marcables), **Agenda y documentos**

(turnos/órdenes), **Contacto y seguimiento** (familia, avisos por excepción) y **Preferencias, ayuda y privacidad** (control sin estorbar).

[Anexo B](#)

## Definición

### Estructura general de la app

Arquitectura de 4 secciones de primer nivel:

Hoy · Agenda y documentos · Contacto y seguimiento · Preferencias, ayuda y privacidad.

Esta estructura reduce la carga cognitiva al separar urgente, planificable, coordinación y control.

### Flujo principal del usuario

1. Abre **Hoy**, ve medicación/hábitos/turnos de hoy con texto claro y botón “Hecho”.
2. Si hay turno, desde **Agenda** ve fecha–lugar–orden adjunta; puede “Estoy en camino / Llegué / Reprogramar”.
3. **Contacto** actualiza a la familia con estados y mensajes breves; **notifica por excepción**.
4. **Preferencias** define horarios de silencio, permisos y ayudas paso a paso.

### Problemas priorizados

- Alarmas sin contexto → **Recordatorio con propósito y prueba de cumplimiento**.
- Falta de documento al salir → **Turno con adjunto** a un toque.
- Llamadas de control desgastantes → **Estado compartido + notificación por excepción**.

### Wireframes y media fidelidad

#### Pantallas clave

- **Hoy** (tarea por pantalla, botones grandes).
- **Detalle de turno** (fecha/lugar + orden adjunta + acciones rápidas).
- **Vista familiar** (checklist diario; aviso si falta algo).
- **Preferencias** (notificaciones, silencio nocturno, privacidad).

### Organización visual

Mobile-first con foco en **legibilidad** y alcance con pulgar: jerarquía clara, una decisión por pantalla en momentos sensibles.

### Decisiones tomadas

Redundancia de feedback (texto + vibración + tono breve), **lectores de pantalla** con etiquetas significativas y orden lógico de foco.

[Pantallas del wireframe aquí](#)

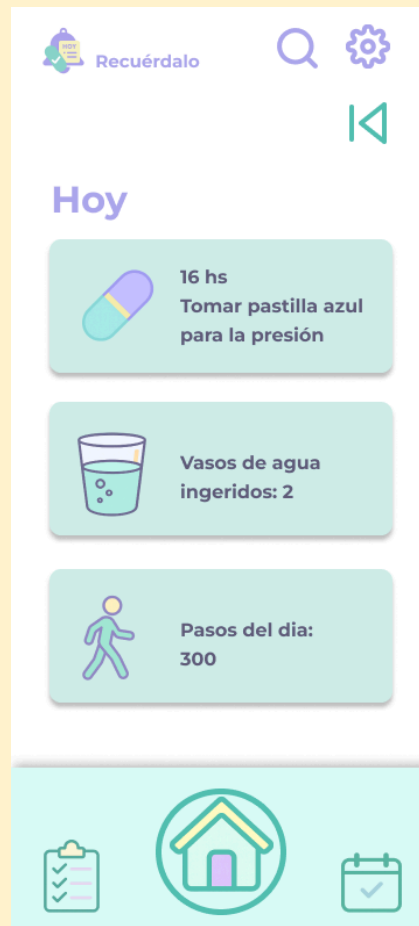
### Decisiones de accesibilidad

**Contraste y tipografía.** Ratios mínimos 4.5:1 (texto normal) y 3:1 (grande); cuerpo  $\geq 16$  px; targets táctiles  $\geq 44 \times 44$  px. **Lenguaje claro** y una idea por oración.

**Gestos y zonas de toque.** Interacciones básicas (tap y scroll), nada que requiera precisión fina; botones grandes al alcance del pulgar.

Coherencia emocional y narrativa. Tono cálido, celebraciones sobrias de logros, cierre del día reconociendo avances para reforzar memoria positiva.

## Prototipo de alta fidelidad



Justificación visual y emocional: paleta calma, mensajes con propósito (“Pastilla azul – presión – ahora”)

[Enlace navegable al prototipo](#)

Criterios de diseño basados en la experiencia real

- Reducir complejidad: una tarea por pantalla en momentos críticos; chunks de 3–5 ítems máx.
- Acciones claras y memorables: botones con verbo + propósito; confirmación visible y registrable.
- Visual que acompaña: tono empático, refuerzos breves al completar; evitar persecución.

- Arquitectura predecible: “Hoy / Agenda / Contacto / Preferencias”, alineada al modelo mental observado.

### Reflexión final

Aprendí que la accesibilidad **no es un agregado**, sino la forma de reducir la carga cognitiva para todos. La entrevista cualitativa reveló que el conflicto central no es “olvidar” sino **no tener contexto ni registro**; el card sorting confirmó que la arquitectura debía ser corta y estable. Lo más significativo fue diseñar **notificación por excepción** para proteger el vínculo familiar. Mejoraría el cruce temprano entre **documento adjunto** y **estado compartido** para evitar fallas logísticas. Hoy entiendo el diseño centrado en las personas como **cuidar la emoción** tanto como la tarea: calma, dignidad y acompañamiento sostenido.

[Enlace navegable al prototipo](#)