



15 DE SEPTIEMBRE DE 2016

ADULTOS MAYORES Y EL USO DE  
TELÉFONOS INTELIGENTES

ESTUDIO DE MERCADO



## **Equipo de Trabajo:**

- Benito Auria
- Marco Castro
- Jessica Navarrete
- Andrés Morales
- David Mora
- Daniel Del Pezo

# Contenido

- Antecedentes ..... 1
- Objetivo General ..... 1
- Objetivos Específicos..... 1
- Metodología ..... 2
  - Métodos de recolección de datos..... 2
  - Detalles del Sondeo..... 2
  - Convocatoria a Grupo Focal ..... 2
- Resultados ..... 7
  - Del sondeo: ..... 7
  - Del grupo focal: ..... 7
- Conclusiones ..... 8
- Recomendaciones ..... 8
- Anexos ..... 9



## Antecedentes

En el afán de querer integrar a los Adultos Mayores en la sociedad, nació la necesidad de realizar el estudio de mercado, que busca involucrar a este sector de la población en el mundo de las Nuevas Tecnologías para que de una u otra forma no se sientan apartados, ni aislados de la sociedad.

Jinmoo Heo, Sanghee Chun, Sunwoo Lee, Kyung Hee Lee y Junhyoung Kim, indicaron que el uso constante de Internet son factores significativos en los niveles más altos de apoyo social, en la reducción de la soledad, y una mejor satisfacción con la vida y el bienestar psicológico de los adultos mayores.

Basándose en la investigación de Isabel González se determinó que a pesar del gran avance de la tecnología en el campo de la intervención cognitiva computarizada, existen muy pocos estudios que sirvan de guía para la mejora del diseño de este tipo de herramientas dirigidas a las personas mayores.

Las personas mayores frecuentemente usan tecnologías modernas, según Tom Page de la Escuela de Diseño de Loughborough. En dicho estudio se encontró que son más fácil de utilizar los sistemas que generalmente son percibidos como los sistemas más "simples" en pantallas táctiles, como por ejemplo los teclados en un teléfono móvil. Recomienda que los desarrolladores de tecnología consideren las necesidades y deseos de los adultos mayores como un grupo de usuarios.

Responde este estudio de mercado, a determinar los diferentes elementos de diseño y que combinaciones de los mismos son las mejores para que los Adultos Mayores puedan interactuar y usar de una mejor las aplicaciones de los Dispositivos Móviles Inteligentes.

## Objetivo General

Determinar cómo mejorar los elementos de diseño de los Dispositivos Móviles Inteligentes para que los Adultos Mayores tengan una mejor interacción, además de precisar los inconvenientes que presentan al momento de interactuar con estos dispositivos.

## Objetivos Específicos

- Mejorar el diseño visual de los componentes de los dispositivos móviles que usan los adultos mayores.
- Encontrar las preferencias de diseño que los adultos mayores requieren para facilitar el uso de los dispositivos inteligentes.
- Analizar las necesidades y deseos de los adultos mayores con respecto a los dispositivos inteligentes.



# Metodología

## Métodos de recolección de datos.

Los métodos a utilizarse en este estudio son el sondeo y el grupo focal.

- **Sondeo**

Se diseñó un cuestionario el cual va dirigido a personas mayores y así obtener datos estadísticos que ayuden a obtener información.

- **Grupo Focal**

Por medio del grupo focal se pretende obtener comentarios y sugerencias de un grupo de personas a los que se entrevistará personalmente, haciendo una presentación del tema y a la vez obteniendo una retroalimentación de parte de ellos.

## Detalles del Sondeo

Se realizó un sondeo exploratorio el día lunes 22 de Agosto en ESPOL campus peñas, debido a que se realiza una actividad dirigida a adultos mayores como lo es el Lunes Cultural, en la cual se aprovechó para realizar el sondeo a 60 adultos mayores, el cual consistía en responder un cuestionario con preguntas basadas en características de diseño como color, tipografía, tamaño, contraste, lo cual fue mostrado mediante una cartilla para recolectar datos acerca de las preferencias de diseño de los adultos mayores. Las personas adultas mayores que nos ayudaron en el sondeo tenían entre 50 a 79 años aproximadamente.

## Convocatoria a Grupo Focal

Para el grupo focal se hizo una visita al Centro Gerontológico Municipal Dr. Arsenio de la Torre Marcillo está ubicado en el km 2,5 de la vía Carlos Julio Arosemena Tola, frente al centro comercial Albán Borja., Guayaquil, donde se citó a un grupo de personas adultas mayores a las cuales se les habló sobre temas de diseño en aplicaciones móviles, obteniendo datos importantes de la interacción con los adultos mayores y además de la persona encargada del lugar.

### 1. Guía de la discusión

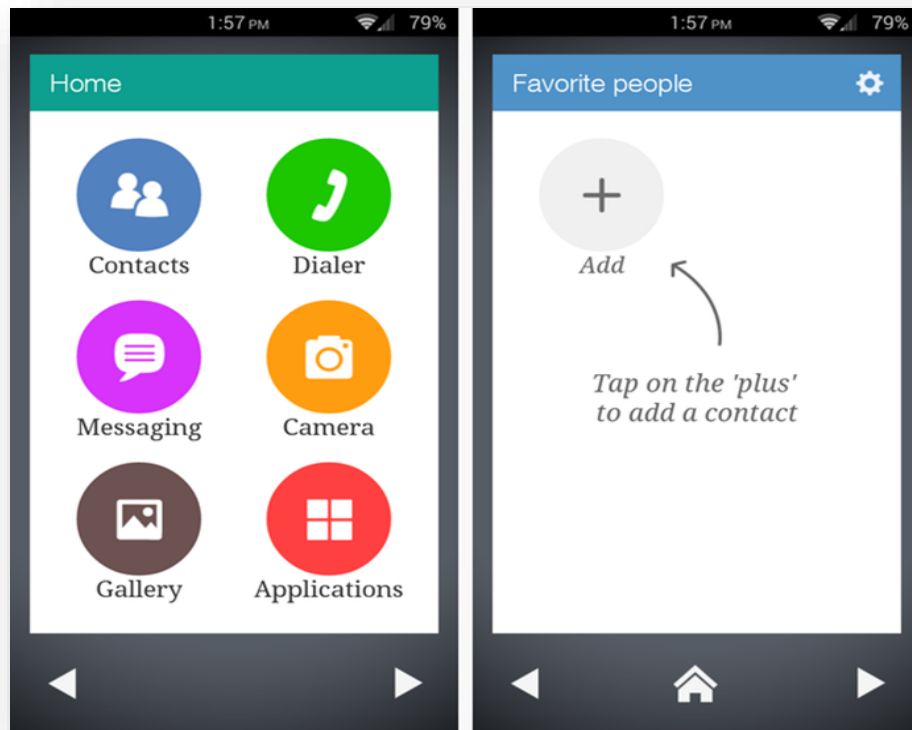
Para hacer más ágil la conducción del grupo focal se desarrolló para él moderador una guía de discusión en la cual los tópicos fueron predeterminados de manera general.

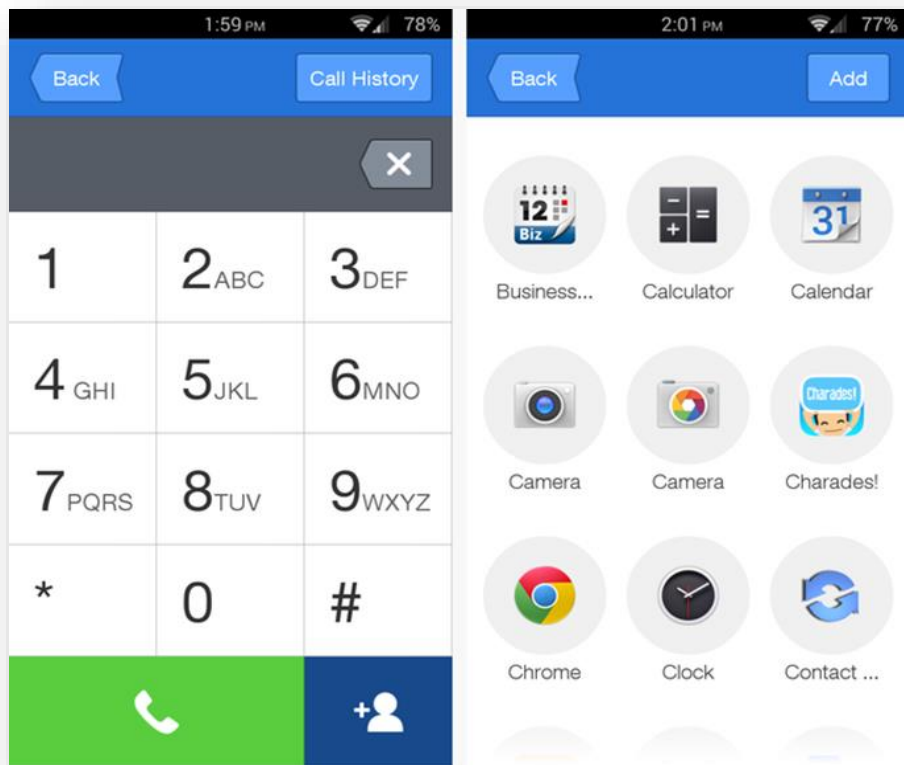
- a) Fase de bienvenida.
  - Saludo de bienvenida, presentación de los integrantes y apertura de la sesión.
  - Introducción del tema.
  
- b) Explicaciones sobre el objetivo del grupo focal  
Investigar qué características de diseño son los más apropiadas utilizar en aplicaciones móviles para facilitar el uso a los adultos mayores.

## 2. Presentación de prototipos

### a) Diseño 1:

Se mostró un diseño en el cual se observa un tipo de diseño con fondos claros y letras negras. Colores claros vivos en los iconos y texto para mejor visualización de ellos (iconos).





**Preguntas:**

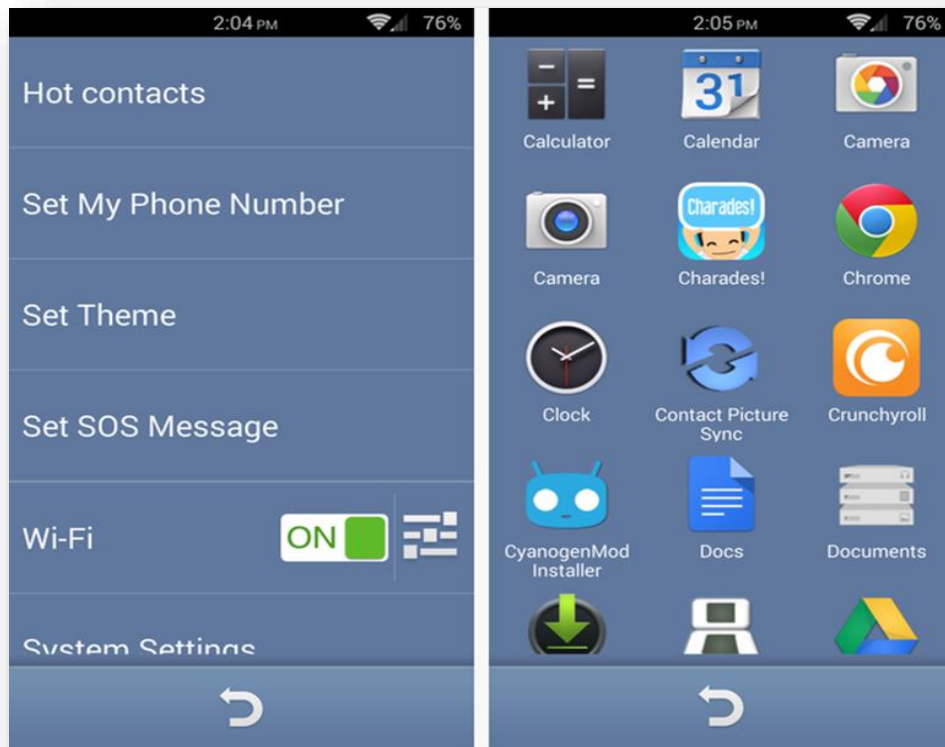
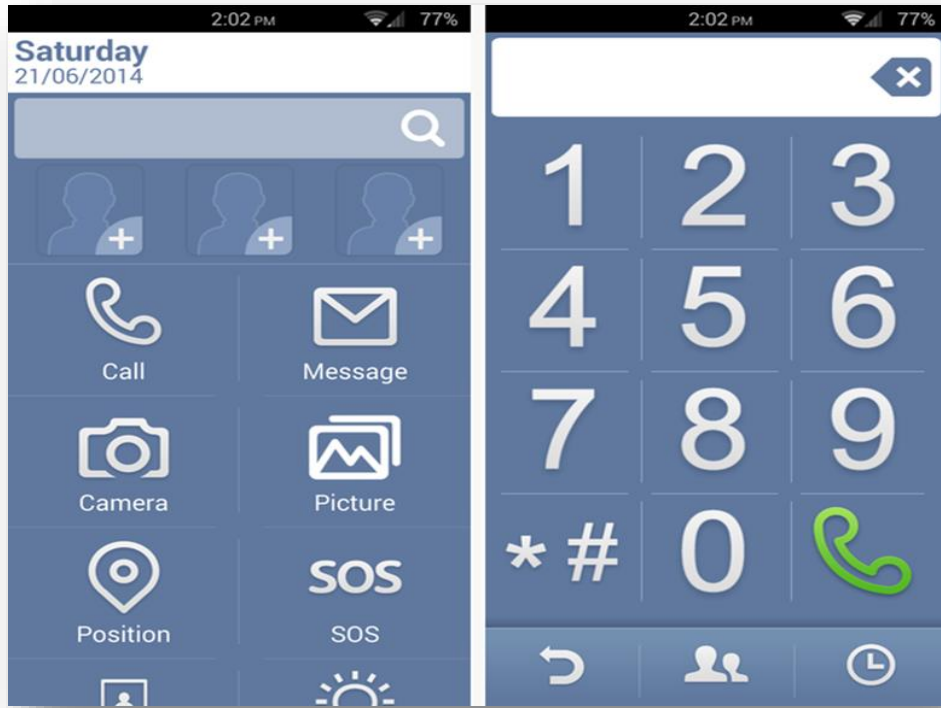
- ¿Son agradables los colores usados en las opciones?
- ¿Los colores opacan o resaltan las letras de las opciones?
- ¿Los colores van acorde con las opciones?
- ¿El tamaño de las letras es legibles?
- ¿Los colores usados dejan distinguir las diferentes todas las opciones?

**b) Diseño 2:**

El segundo prototipo se mostró un diseño donde el fondo es con un color no tan oscuro y mostrar letras blancas, e iconos principales de un color blanco.

**Preguntas:**

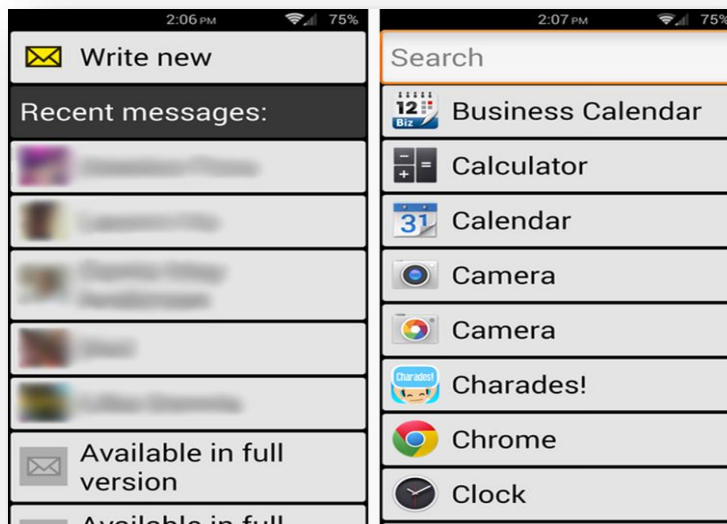
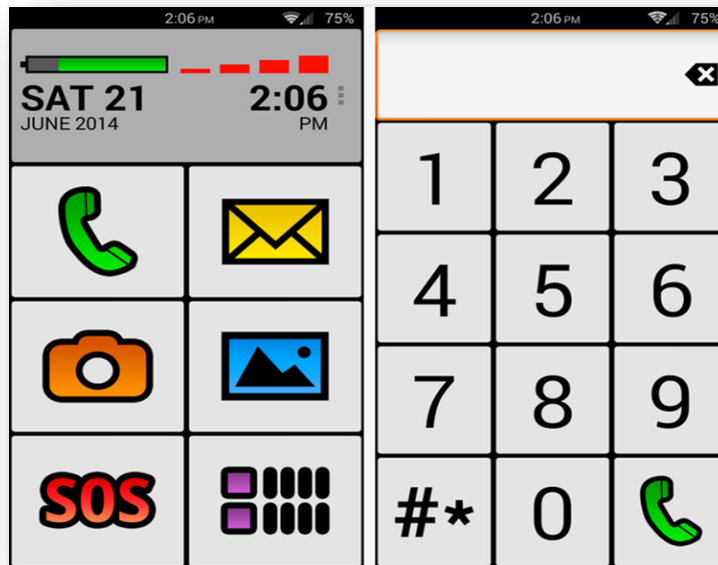
- ¿El tamaño de las letras es el adecuado para ser visibles?
- ¿El color de fondo de las pantallas deja distinguir las palabras de las opciones que se presentan?





**c) Diseño 3:**

El tercer prototipo en mostrar fue un color no tan claro de fondo y mostrar las letras negras, iconos sencillos sin ayuda de texto de referencia.



**Preguntas:**

¿Los colores resaltan las letras de las opciones?

¿Las letras y números son lo suficientemente grandes para ser visibles?

¿Los colores usados les insita a saber que hacen las diferentes opciones?



## Resultados

El estudio de mercado arrojó los siguientes resultados:

### Del sondeo:

1. La paleta que más agrada a las personas de la tercera edad es en tonos brillantes y coloridos.
2. Los sentimientos que le generan la paleta que más le agrada a las personas de la tercera edad es Felicidad y Bienestar.
3. La tipografía que prefieren las personas de la tercera edad está entre Times New Roman, Cambria, Tahoma y Book Antiqua; es decir las más legibles y sin diseño.
4. Las personas de la tercera edad prefieren letras grandes; es decir legibles y que no hagan forzar sus vistas.
5. Los fondos claros y textos oscuros o en negro son de preferencia para algunas personas de la tercera edad; según su nivel de visibilidad otros prefieren fondos oscuros y texto en tonos claros o blanco.

### Del grupo focal:

1. Los colores brillantes y alegres son de preferencia ya que generan sentimientos positivos a diferencia que de los tonos más oscuros y grises que son interpretados de forma negativa.
2. Las letras deben ser legibles y en negrita, fondos claros pero también son apreciados los fondos oscuros con letras de colores claros y brillantes.
3. Interactuar de forma práctica para aprender nuevas funcionalidades en sus dispositivos móviles inteligentes es importante.
4. Debido a la facilidad que brindan las nuevas tecnologías para relacionarse con otras personas por medio de imágenes, voz y video prefieren aplicaciones de tipo red social tales como Facebook, Whatsapp entre otras.
5. Se rescata la sugerencia de agregar a las aplicaciones y sistemas operativos para dispositivos móviles una ayuda didáctica.
6. Los iconos para las aplicaciones deben ser coloridos y representar de forma gráfica con mucha exactitud lo que hace cada uno de ellos.



## Conclusiones

Los resultados de este estudio nos indica, que para desarrollar aplicaciones móviles dirigidas a adultos mayores se deben considerar varias características como:

- El tamaño de la tipografía debe ser grande
- Las letras deben estar sobre un fondo claro
- Se deben usar colores vivos
- Utilizar imágenes
- La navegabilidad entre pantallas debe ser fácil
- Usar sonidos, vibración y sensores

## Recomendaciones

Para estimular el uso de aplicaciones móviles por parte de los adultos mayores se deben adecuar las mismas de acuerdo a un diseño que tome en cuenta el contraste entre un fondo claro y texto oscuro con un tamaño grande, letra legible sin adornos, en el contexto general de la aplicación se recomienda usar colores brillantes que produzcan bienestar y felicidad.

Se recomienda el uso de texto de referencia en los iconos para mejorar la comprensión de su función. Además usar texto sombreado para resaltar el texto en iconos o en el menú. No usar colores opacos para los iconos, usar colores claros.

# Anexos

## Imágenes

