



*Trabajo Final de Grado | Proyecto de Diseño*  
*Línea temática estratégica: Diseño adaptado al usuario.*  
*Licenciatura en Diseño Gráfico*  
*Documento Final*

**Vitad: Aplicación móvil para el cuidado de adultos mayores.**

***Vitad: Mobile application for elderly care.***

*Alumna: Martina Lancioni.*

*Jueves 17 de Noviembre, 2022.*

*Profesora: Rosa Esther Palamary.*

*Córdoba, Argentina.*

*Legajo: DGR01482.*

*Dni: 42258300*

## *ÍNDICE*

Resumen y palabras clave .....	6
Abstract and Keywords .....	7
<b>Problema de diseño</b> .....	8
Objetivo General.....	11
Objetivos Específicos.....	11
Justificación.....	12
<b>Marco Teórico</b> .....	13
Experiencia de usuario .....	13
Usabilidad .....	13
Arquitectura de la información	
.....	14
Identidad Visual .....	16
Retícula de construcción .....	17
Iconografía .....	18
Resolución de imágenes y tipografía .....	19
Color en las aplicaciones móviles .....	19
Envejecimiento y dependencia de adultos mayores .....	20
<b>Método de diseño</b> .....	21
Antecedentes .....	25
Síntesis Caso 1 .....	29

Síntesis Caso 2 .....	30
Síntesis Caso 3 .....	30
Conclusión de análisis .....	30
<b>Programa de diseño .....</b>	<b>32</b>
<b>Concepto gráfico .....</b>	<b>36</b>
<b>Cronograma de trabajo .....</b>	<b>37</b>
<b>Generación de la propuesta de diseño.....</b>	<b>38</b>
<b>Propuesta final de diseño.....</b>	<b>49</b>
<b>Análisis de costos .....</b>	<b>61</b>
<b>Conclusión .....</b>	<b>72</b>
<b>Referencias.....</b>	<b>74</b>

## ***ÍNDICE DE FIGURAS***

Figura 1: Metodología Propia basada en Cuello y Vittone y Archer. ....	22
Figura 2: Caso 1: Cuidarlos .....	25
Figura 3: Caso 2: DoEmploy .....	27
Figura 4: Caso 3: Timbrit .....	28
Figura 5: Condicionantes, requerimientos y premisas. ....	32
Figura 6: Condicionante 1 .....	33
Figura 7: Condicionante 2 .....	34
Figura 8: Condicionante 3.....	34
Figura 9: Cronograma de trabajo.....	37
Figura 10: Moodboard.....	38
Figura 11: Bocetos ícono de lanzamiento.....	39
Figura 12: Exploración tipográfica.....	40
Figura 13: Análisis tipográfico.....	42
Figura 14: Propuesta de Isologotipos.....	43
Figura 15: Análisis Paleta cromática.....	44
Figura 16: Prueba cromática del ícono de lanzamiento.....	44

Figura 17: Íconos interiores.....	45
Figura 18: Retícula Íconos interiores .....	45
Figura 18: Retícula.....	46
Figura 19: Mapa de navegación .....	47
Figura 20: Recorrido de la aplicación .....	48
Figura 21: Alteración tipográfica.....	50
Figura 22: Isologotipo y sus componentes.....	50
Figura 23: Gradiente.....	51
Figura 24: Ícono de lanzamiento.....	52
Figura 25: Construcción ícono de lanzamiento.....	53
Figura 26: Pauta modular Isologotipo.....	53
Figura 27: Reducción mínima de ícono de lanzamiento.....	54
Figura 28: Área de protección Isotipo e Isologotipo.....	54
Figura 29: Paleta cromática y tipográfica.....	55
Figura 30: Prototipo de portada de manual de identidad.....	56
Figura 31: Prototipo de interior de manual de identidad.....	56
Figura 32: Prototipo de Campaña en vía pública.....	57
Figura 33: Prototipo Pantalla Inicial.....	57
Figura 34: Prototipo Pantalla Splash e Inicio sesión.....	58
Figura 35: Prototipo pantalla registrarse y recuperar contraseña.....	59
Figura 36: Prototipo Pantalla ingresar código y nueva contraseña.....	60
Figura 37: Prototipo Pantalla contraseña restablecida.....	61
Figura 38: Prototipo Pantalla Inicio y búsqueda.....	62

Figura 39: Prototipo Pantalla búsqueda y perfil.....	63
Figura 40: Prototipo Pantalla Perill.....	64
Figura 41: Prototipo videollamada y calendario.....	65
Figura 42: Prototipo Pantalla confirmación y mensajería.....	66
Figura 43: Propuesta final de diseño.....	67
Figura 44: Análisis de costos.....	67

## AGRADECIMIENTOS

*A mis amigas, que son una de las cosas más linda que me dió la vida. Que me impulsaron y me motivaron a seguir.*

*A mi familia que me apoyan en todas las decisiones.*

*Y a mis compañeras de la facultad, que sin ellas no hubiese sido la misma experiencia.*

## **RESUMEN**

El presente trabajo final de grado se desarrolló a partir de la problemática actual del rápido envejecimiento poblacional en Argentina y el escaso suministro de atención por parte del sistema sanitario y social. Asimismo se investigó sobre las personas que desarrollan las tareas de cuidado en el país, y se pudo indagar sobre su situación laboral. Mediante la investigación realizada se propuso generar una aplicación móvil, centrada en la Experiencia de Usuario sobre la problemática planteada para descomprimir el sistema sanitario y social. Para llevar a cabo este proyecto, se desarrolló una metodología de diseño propia basada en las metodologías de Cuello y Vittone y Bruce Archer. La metodología propuesta estuvo conformada por 4 etapas. Como resultado de la investigación, se logró una plataforma informativa por la cual, los usuarios logren contratar los servicios de asistencia domiciliaria de manera fácil y accesible. Y a su vez funciona, como plataforma generadora de empleo.

**Palabras clave:** *Aplicación móvil, diseño gráfico, experiencia de usuario, cuidados de adultos mayores, portal de empleo.*

## **ABSTRACT**

This final degree project was developed from the current problem of rapid population aging in Argentina and the scarce provision of care by the health and social system. Likewise, the people who carry out care tasks in the country were investigated, and it was possible to inquire about their employment situation. Through the research carried out, it was proposed to generate a mobile application, focused on the User Experience on the problems raised to decompress the health and social system. To carry out this project, an own design methodology was developed based on the methodologies of Cuello y Vittone and Bruce

Archer. The proposed methodology consisted of 4 stages. As a result of the investigation, an information platform was achieved through which users can hire home care services in an easy and accessible way. And at the same time it works, as a platform that generates employment.

**Keywords:** Mobile application, graphic design, user experience, care for the elderly, job portal.

## **PROBLEMA DE DISEÑO**

En la actualidad se encuentran muchas familias cuyos miembros viven en soledad y requieren acompañamiento y atención domiciliaria, ya sea porque no cuentan con personas que puedan cuidarlos, o porque padecen de algún tipo de discapacidad y/o enfermedad crónica o terminal. Los familiares necesitan asegurarse de que estas personas estén seguros y tranquilos con la persona a realizar dichas tareas.

La atención domiciliaria (AD) es presentada como una de las maneras de atender las demandas que emergen de los cambios en el proceso salud-molestia. La Organización

Mundial de la Salud (OMS), en el inicio del siglo XXI, justificó la asistencia domiciliaria como una necesidad frente a los cuidados a largo plazo en las molestias crónicas, que vienen aumentando con la transición demográfica y epidemiológica vivida en los últimos años.

Canga, Vivar, y Naval (2011), señalan que el cuidado de una persona mayor dependiente, al ser generalmente una actividad extensa y duradera en el tiempo, fuerza a muchos cambios en el contexto próximo de la persona y de los cuidadores familiares, llegando a producir importantes desequilibrios debido a problemas de convivencia, falta de espacio físico, conductas insolidarias de otros miembros de la familia y ausencia de intimidad.

Las necesidades asistenciales de las personas dependientes, no son una tarea fácil, sino más bien compleja. No solo conlleva un esfuerzo físico, sino también emocional. Por ese motivo, es importante brindar los servicios adecuados que ellos necesitan.

Se ha corroborado con la investigación realizada por María Laura Oliver (2020) que Argentina es uno de los países con población más envejecida en América Latina y el Caribe, y continúa envejeciendo a un ritmo acelerado. Esto trae consigo un incremento en la demanda de cuidados de largo plazo para estas personas, en particular para quienes requieren ayuda en las actividades de sus vidas cotidianas. Para 2012 ya se estimaba que alrededor del 10% de las personas de 60 años o más en Argentina presentaba dificultades para realizar actividades básicas de la vida diaria, y que un 22% tenía problemas con las actividades instrumentales.

Para hacer frente a esta demanda, Argentina cuenta con una amplia gama de servicios públicos de cuidado. Sin embargo, este mercado se encuentra altamente fragmentado y la articulación existente entre instituciones y los distintos niveles de gobierno

es escasa. El suministro actual de servicios es insuficiente para satisfacer las necesidades de cuidados del país, a lo cual se añade el reto de mejorar su calidad (María Laura Oliver 2020).

Es necesario tener presente que las necesidades asistenciales de las personas mayores dependientes no son actualmente atendidas en su totalidad por el sistema sanitario y/o social, sino que son cubiertas por el apoyo informal o cuidado informal. Se calcula que aproximadamente el 85% de la ayuda prestada a estas personas es ejercida por la familia y más concretamente por las mujeres (Canga, Vivar, y Naval, 2011).

Para Loris Maria Bestani (2020), el cuidado de mayores, una tarea que gana espacio como fuente laboral. La ocupación para el cuidado de adultos mayores exhibe una demanda creciente en varios países y el nuestro no es la excepción. Son servicios cada vez más demandados por el envejecimiento poblacional.

Según afirma Nancy Tristán (2022), presidenta de la asociación civil de Trabajadores y Trabajadoras en Cuidados Domiciliarios Argentinos, los cuidadores domiciliarios trabajan doce horas diarias, y los salarios que reciben son extremadamente bajos. Dicho esto, es importante tener en cuenta la situación que los cuidadores domiciliarios están atravesando.

En el mercado se pueden observar programas de atención domiciliaria, ya sea aquellos cubiertos por las Obras Sociales o mediante planes de asistencia brindada por el Gobierno Nacional.

Como otro recurso se encuentra la aplicación “Cuidarlos”. La misma está destinada al registro y búsqueda de cuidadores domiciliarios (Prensa Ministerio de Desarrollo Humano y Promoción Social, 2021).

Sin embargo, en dicha aplicación, no se encuentran categorizadas las áreas de cuidados tales como discapacidad motora, auditiva, mental, obesos, pacientes oncológicos, etc. Por otro lado, no posee teléfonos de contacto al familiar directo en caso de emergencias, ni ubicación de los hospitales cercanos. Presentando dificultad al navegar dando como resultado una mala experiencia de usuario, al no poder ser accesible fácilmente.

Una posibilidad de solución a lo anteriormente planteado puede surgir con la implementación del diseño centrado en usuario, donde Knapp Bjerén (2003) es más específico al definirla como el conjunto de ideas, sensaciones y valoraciones del usuario resultado de la interacción con un producto; es resultado de los objetivos del usuario, las variables culturales y el diseño del interfaz, especificando no sólo de qué fenómeno es resultante, sino también qué elementos la componen y qué factores intervienen en la interacción. Esta área del diseño permitirá el desarrollo de una herramienta para atender las necesidades de los adultos mayores dependientes. Las necesidades de cuidados, son de gran complejidad y para poder desarrollarlas de manera correcta es necesario contar con el personal adecuado.

Haciendo referencia a lo previamente expuesto, cabe plantearse algunos interrogantes.

1. ¿Cuáles son los factores determinantes que llevan a las personas a requerir de asistencia domiciliaria?
2. ¿De qué manera se podría cubrir la necesidad de la atención a adultos mayores sin la necesidad de intermediarios?

3. ¿De qué manera resultaría correcto, a través del Diseño centrado en el usuario, promover el trabajo en la Argentina?
4. ¿Qué elementos correspondientes al Diseño Gráfico serían adecuados para lograr la comunicación exitosa entre dos entidades?

## **OBJETIVO GENERAL**

Desarrollar una aplicación móvil como recurso para la asistencia domiciliaria a los adultos mayores dependientes, y portal de empleo para los cuidadores.

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

1. Indagar acerca de la forma en la que se brinda asistencia en el hogar por medio de la tecnología.
2. Identificar los factores indispensables para el desarrollo de una aplicación móvil para promover el trabajo en la Argentina
3. Establecer el conjunto de características gráficas y usabilidad para que la interacción entre dos entidades sea exitosa.
4. Definir un concepto gráfico para la aplicación móvil, utilizando el diseño de experiencia de usuario como recurso principal.

## **JUSTIFICACIÓN**

De acuerdo con lo previamente expuesto, el siguiente proyecto, realizará un aporte al Diseño Gráfico, contribuyendo como antecedente para aplicaciones móviles con funciones similares.

Por lo tanto se podría considerar como un gran beneficio crear una herramienta capaz de vincular a los adultos mayores que requieren de asistencia domiciliaria con aquellas personas dispuestas a realizar dicho trabajo. Promoviendo la tranquilidad de las familias o relativos cercanos de dejar a la persona en cuestión en manos de alguien cualificado. Además servirá como portal de empleo para aquellas personas que se encuentran en búsqueda laboral como cuidadores en todo el país

Para concluir, el proyecto planteado es factible, ya que el uso de aplicaciones móviles para contratar servicios están cada vez más presentes entre nosotros. La aplicación no está solamente dirigida a las personas que requieren de los servicios, sino también para aquellos que los brindan. Utilizando la tecnología para algo beneficioso, promoviendo el trabajo y la obtención de servicios de manera paralela. Estará disponible en Play Store y App Store permitiendo su instalación en cualquier dispositivo móvil.

## **MARCO TEÓRICO**

### *Experiencia de usuario*

Actualmente, con el avance de la tecnología, el uso de aplicaciones móviles se ha vuelto más habitual y atractivo para los usuarios, permitiendo brindar una mejor experiencia. La aproximación de Morville (2005) a la experiencia de uso es interesante, y se realiza no tanto desde el desarrollo de aplicaciones sino desde la organización y el acceso a la información. Los principales elementos de calidad en la experiencia de usuario que el autor propone son: utilidad, usabilidad, accesibilidad, credibilidad, que sea deseable, que sea encontrable y que aporte valor.

Un elemento clave en la experiencia de usuario es el aspecto afectivo y emocional, es decir, tener en cuenta las emociones que experimentan los usuarios al utilizar un sistema y conseguir que estos sistemas reconozcan, entiendan y expresen opiniones (Picard, 1997).

Dicho esto, se puede entender al diseño centrado en el usuario como un proceso de diseño donde el objetivo es satisfacer necesidades concretas y mejorar experiencias a través de una base de diseño.

### ***Usabilidad***

La usabilidad en general tiene que ver con la forma en que se usa algún elemento (herramienta, dispositivo electrónico, etc.), es la facilidad con que se usa y si permite hacer lo que se necesita. Particularmente la usabilidad de una aplicación de software se refiere a la facilidad con que los usuarios pueden utilizar la misma para alcanzar un objetivo concreto (Enrique y Casas, 2014).

Para Domingo y Mor Pera (2011) el concepto de usabilidad se refiere a cuando un producto u aplicación es fácil de utilizar cuando responde efectivamente a la tarea para la

cual se utiliza. La facilidad de uso puede ser cuantificada por el tiempo que se tarda en cumplir una tarea, por el número de errores que se cometen, por lo rápido que se aprende a utilizar un sistema y por la satisfacción de los usuarios.

Retomando lo expuesto por ambos autores, se podría decir que el concepto de usabilidad responde a las necesidades de los usuarios y la facilidad de uso puede ser medible.

### ***Arquitectura de la Información***

Según plantean Domingo y Mor Pera (2011), la arquitectura de la información es la disciplina que estudia la organización de la información y cómo estructurarla del modo más efectivo para que las personas encuentren y usen la información. Está centrada en aspectos como la navegación, el etiquetado de las páginas y las secciones o la organización general del contenido.

Rosenfeld y Morville (2002), aclaran que el arquitecto de la información, tiene la función de clarificar la misión y visión del sitio, equilibrando las necesidades de la organización patrocinadora y las del público; determinar qué contenido y funcionalidad tendrá el sitio; indicar el modo en que los usuarios encontrarán información en el sitio mediante la definición de sus sistemas de organización, navegación, rotulado y búsqueda. y proyectar el modo en que el sitio se adaptará al cambio y al crecimiento a través del tiempo.

A su vez, Cuello y Vittone (2013) aportan a la definición previamente expuesta, que la arquitectura de la información, no significa únicamente que los contenidos se encuentren rápidamente por el usuario, sino que consideran que existe una relación entre los contenidos de diferentes pantallas y la organización de contenidos dentro de la misma. Proponen un

diagrama que permite entender la relación entre los contenidos de manera más organizada y cómo influirá de manera directa en el tipo de navegación que se va a utilizar. Montero (2015) declara los diferentes tipos de navegación:

- Estructura de navegación jerárquica: es la estructura de información más común en sitios web, debido en gran medida a su popularización por grandes portales y directorios temáticos. La organización en forma de árbol, por un lado resulta lo suficientemente flexible y escalable como para posibilitar la organización de grandes cantidades de páginas, y por otro resulta muy orientativa para el usuario en su navegación.
- Estructura de navegación de hipertexto: en este tipo de estructura, las páginas se enlazan por similitud o relación directa entre los contenidos, permitiendo al usuario que se encuentra visualizando una página 'saltar' hacia otras que le puedan interesar por contener información relacionada.
- Estructura de navegación plana o lineal: esta estructura se utiliza en tareas de navegación o interacción en las que es necesario que el usuario complete cada uno de los pasos ordenadamente o para la segmentación de bloques de información de naturaleza secuencial. Se trata de un tipo de estructura muy sencilla por lo que no provoca desorientación alguna al usuario en la navegación.

En este sentido, la arquitectura de la información, es una herramienta fundamental a la hora de diseñar. No solo le aporta una estructura al diseño sino que también, facilita el método de navegación de los usuarios si es diseñada correctamente.

### ***Identidad Visual***

Conforme a Cuello y Vittone (2013), una aplicación es una pieza de comunicación. Forma parte de un sistema y es una oportunidad para extender la identidad de una empresa o producto. Las pantallas, colores, tipografías y fondos actúan como elementos que reflejan esa identidad. La identidad corporativa es la manifestación física de la marca. Hace referencia a los aspectos visuales de la identidad de una organización. (Caldevilla Domínguez, D., 2009)

Capriotti, (2009) indica que el estudio de la Identidad Visual se vincula al análisis de todo lo relacionado con sus elementos constitutivos: el símbolo (la figura icónica que representa a la organización); el logotipo y tipografía corporativa (el nombre de la organización escrito con una tipografía particular y de una manera especial); y los colores corporativos (o gama cromática, es decir, aquellos colores que identifican a la organización). También en la aplicación de la identidad visual a través del diseño gráfico, audiovisual, industrial, ambiental o arquitectónico.

En resumen, el diseño de una identidad visual es esencial para la correcta comunicación de una marca. Es lo que la representa y lo que desea reflejar. Por esa misma razón, el correcto uso de elementos como, tipografías, colores corporativos, es imprescindible para el desarrollo correcto de una identidad.

### ***Retícula de construcción***

La grilla o retícula, es la estructura sobre la cual se apoyan todos los elementos visuales. Su función es la de separar cada uno de los componentes de la interfaz en un

espacio ordenado, organizando los sitios que quedarán en blanco y aquellos que contendrán formas. En el diseño de interfaces para móviles, la grilla permite establecer márgenes y determinar la ubicación de los botones, la separación de la tipografía y espacio interior y exterior de los contenedores. Cada uno de los sistemas operativos tiene diferentes retículas y por lo tanto, distintos módulos. (Cuello y Vittone, 2013).

Asimismo las retículas ayudan a dar equilibrio y una estructura a una página hacen que alinear los distintos elementos de tu diseño y saber dónde colocarlos sea mucho más fácil y sencillo. Los diseñadores de páginas web normalmente trabajan con retículas para que sus páginas se adapten correctamente a los distintos tamaños de cada dispositivo. (Roskell, 2018)

Tara Roskell (2018) define los tipos de retícula.

- Retícula de manuscrito – Es un tipo de retícula muy simple, compuesto de una columna.
- Retícula de columna – Una retícula de columna es muy útil para dividir un texto que se haría muy largo de leer extendido por toda una página.
- Retícula modular – Una retícula modular es una retícula compuesta por bloques de contenido.
- Retícula jerárquica – Este tipo de retícula se utiliza cuando el contenido se estructura por orden de importancia.

Claro está, que la retícula es la estructura del diseño, en donde se contendrán todos los elementos de la composición de manera ordenada y jerarquizada. Proporciona coherencia y uniformidad al diseño.

### ***Iconografía***

Cuello y Vittone (2013) consideran que hay que pensar en la aplicación como un producto que estará en un escaparate junto a muchos otros y el ícono de lanzamiento es el packaging que lo envuelve. Este ícono, servirá para representar a la aplicación en diferentes tiendas de aplicaciones, como elemento de venta para convencer al usuario de descargarla.

El ícono de lanzamiento debe ser distintivo y representativo de la aplicación. Distintivo, porque tiene que separarla de las demás, e incluso de aquellas que cumplan funciones similares, y representativo, porque sus características visuales tienen que comunicar claramente el objetivo principal de la aplicación. Las formas simples, no muy cargadas y cuidadas en sus detalles, suelen ser las que tienen mayor efectividad (Cuello y Vittone, 2013).

Por otra parte se encuentran los íconos interiores, los cuales tienen un papel menos estelar y más funcional que los de lanzamiento. Estos ayudan a reforzar la información, actúan como complemento de elementos interactivos, como cuando se encuentran dentro de botones o pestañas, y por último, mejoran la utilización del espacio, el ícono resume visualmente algo que en forma de texto sería muy extenso o complejo de entender. Los íconos tienen que transmitir por sí solos la acción que ejecutan (Cuello y Vittone, 2013).

Los íconos, deben ser diseñados correctamente no solamente para lograr un buen posicionamiento en el mercado y ser distintivos, sino también para el correcto manejo dentro de la aplicación y mejorar la usabilidad de la aplicación.

### ***Resolución de imágenes y tipografía***

Según expresan Cuello y Vittone (2013), el objetivo de la tipografía es conseguir que el texto se lea con claridad. Esto se logra no solo con una adecuada elección de fuente, sino también gestionando su tamaño, separación entre líneas, ancho de columnas y contraste visual con el fondo.

Con respecto al concepto de resolución, los móviles tienen características propias. La pantalla influye bastante en el comportamiento y desempeño tipográfico, ya que es sumamente pequeña. Actualmente, muchos dispositivos, tienen pantallas con buena resolución, lo que elimina la gran preocupación a la hora de elegir qué fuente se utilizará (Cuello y Vittone, 2013).

Tomando las definiciones de los autores, se podría decir que la legibilidad es una parte fundamental del diseño, la correcta elección de una tipografía para una aplicación móvil es una tarea de suma importancia, para su correcta visualización.

### ***Color en las aplicaciones móviles***

Según Ambrose y Harris (2003) el color da un mayor dinamismo, tiene mucha importancia de atraer la atención del usuario y de esta manera puede ser usado para despertar respuestas emocionales en el que el usuario logra visualizar. El color es una comunicación no

verbal cuyas características es de implicar rápidamente un significado, la gama cromática que se use en el diseño de la interfaz tendrá un contexto para el usuario, de esta manera su uso deberá estar pensado en un análisis psicológico.

No obstante, Cuello y Vittone (2013) sostienen que el color es un recurso vital en el diseño de una aplicación. Su uso abarca encabezados, textos, botones, fondos y muchos otros elementos que conforman la interfaz. En algunas ocasiones, está asociado a la identidad —color corporativo— y en otras, responde a criterios estéticos y decisiones de diseño.

De acuerdo con lo planteado con anterioridad, se considera al color como una herramienta cuya función no es meramente estética, sino que cumple una función comunicativa. Debe considerarse al color como parte de la identidad visual y darle un uso correcto y comprensible.

### ***Envejecimiento y dependencia de adultos mayores***

El envejecimiento se caracteriza por cambios y transformaciones producidos por la interrelación entre factores intrínsecos (genéticos) y extrínsecos (ambientales), protectores o agresores (factores de riesgo) a lo largo de la vida. Estos cambios se manifiestan en pérdidas del estado de salud, condicionantes de su deterioro funcional, lo cual lleva al anciano a situaciones de incapacidad, tales como inmovilidad, inestabilidad y deterioro intelectual.

Los adultos mayores presentan una condición adicional: estar institucionalizados. Dentro de este proceso surgen algunas características negativas de las organizaciones de internación, como son el cambio de contexto para el adulto mayor, dejando de obtener

reconocimiento por parte de los vecinos, familiares y amigos; el sentimiento de carga e inutilidad; el desarraigo, generando expectativas básicas que no son colmadas; el aislamiento con el medio, el maltrato, entre otras (Cardona Arias, Álvarez Mendieta, 2012).

Juan León Cañete, Jefe del Servicio de Inmunizaciones del Hospital Nacional de Pediatría Juan P. Garrahan (sin año), aclara que frente al aumento de la longevidad de la población y la necesidad de reducir los costos en salud la asistencia domiciliaria (AD) es una alternativa para la atención de los pacientes en su domicilio, garantizando cuidados médicos y de Enfermería en igual calidad y cantidad que en el hospital. La AD brinda una atención integral, que reúne aspectos holísticos, favorece la convivencia familiar, afecto y responsabilidad participativa entre el equipo de salud y la familia.

En conclusión, se comprende que los adultos mayores presentan inconformidades con el hecho de estar institucionalizados, como por ejemplo la situación de estar alejados de su hogar y sus familias. La asistencia domiciliaria se considera como una alternativa para aquellos pacientes que desean obtener los servicios en la comodidad de sus hogares.

## **MÉTODO DE DISEÑO**

El método de diseño es una serie de pasos que deben seguirse, no sólo para dirigir, sino también para organizar un proyecto de diseño. Según Frascara (2000), los métodos, más que una técnica mecánica, son ayudas para el desarrollo de diversas estrategias dirigidas a resolver una gama variada de problemas; están dirigidos a abreviar y mejorar la

eficacia de los diversos pasos en el proceso de diseño, no a proporcionar soluciones prefabricadas. (p77).

Con la finalidad de desarrollar una metodología adecuada para el siguiente trabajo, se recurrió a distintos autores. Por un lado, Cuello y Vittone (2013), plantean su método en cinco etapas, desde la perspectiva del diseño y el desarrollo. Paralelamente, Bruce Archer (1964), propone que su metodología se divida en 3 fases, analítica, creativa y de ejecución. A continuación se expondrán ambos métodos.

<b>Bruce Archer</b>	<b>Cuello y Vittone</b>	<b>Metodología Propia</b>
<b>1. Fase Análítica</b> - Recopilación de datos Ordenamiento Evaluación Definición de condicionamiento Estructuración y jerarquización	<b>1. Conceptualización:</b> - Ideación Investigación Formalización de la idea.	<b>1. Fase Análítica</b> - Planteamiento del problema. Recopilación de datos. Conceptualización. Definición de usuarios y funciona
<b>2. Fase Creativa</b> - Implicaciones Formulación de ideas rectoras Toma de partida Formalización de idea Verificación	<b>2. Definición:</b> - Definición de usuarios Definición funcional	<b>2. Fase Creativa</b> - Formulación de ideas rectoras. Wireframes y Prototipado. Formalización de idea. Diseño visual.
<b>3. Fase de Ejecución</b> - Valoración crítica Ajuste de la idea Desarrollo Proceso iterativo Materialización Verificación	<b>3. Diseño</b> - Wireframes Prototipos Test con usuarios Diseño visual	<b>3. Fase de Ejecución</b> - Ajuste de la idea Lanzamiento Seguimiento Actualización
	<b>4. Desarrollo</b> - Programación del código Corrección de bugs	
	<b>5. Publicación</b> - Lanzamiento Seguimiento Actualización	

**Figura 1: Metodología Propia basada en Cuello y Vittone y Archer.**

Fuente: Elaboración propia (2022)

Tomando como referencia a Cuello y Vittone y Archer, se combinaron ambas metodologías para el desarrollo de una nueva, para el futuro desarrollo de la aplicación móvil. La nueva metodología está compuesta por 3 fases: analítica, creativa y de ejecución. Divididas en sub-fases que integran los contenidos.

**1. Fase Analítica:**

- Planteamiento del problema: en la primera fase, se delimitará el problema a resolver y analizar las posibles soluciones .
- Recopilación de datos: se recolecta la información que sea necesaria para el desarrollo e ideación del proyecto.
- Conceptualización: se procede a definir las bases y la estructura de diseño.
- Definición de usuarios y funcional: en esta fase del proceso se describe a los usuarios para quienes se diseñará la aplicación, y su funcionalidad.

**2. Fase Creativa:**

- Formulación de ideas rectoras: desarrollo de bocetos para plasmar la idea general; y dar una posible solución al problema.

- Wireframes y prototipado: tangibilizar los conceptos en forma de wireframes, para luego desarrollar los prototipos.

- Formalización de idea: definir paleta cromática, tipografía, jerarquización, distribución, etc., para definir posibles propuestas.

### **3. Fase de Ejecución:**

- Ajuste de la idea: analizar la idea de manera meticulosa por si se deben realizar cambios o ajustes.

- Lanzamiento: la aplicación se pondrá en el mercado para el acceso de sus usuarios.

- Seguimiento: evaluar el comportamiento y desempeño de la aplicación para detectar si existen errores y si necesita modificaciones.

- Actualización: luego de corregir los errores, la aplicación requiere de una actualización continua, para mejorar las versiones anteriores.

Debido al tiempo estipulado para la entrega del proyecto, las etapas de lanzamiento, seguimiento y actualización, no se verán incluidas en el proyecto, ya que se requiere la ayuda de profesionales y más tiempo para lograr su implementación.

## Antecedentes, diseño de instrumentos de investigación, recolección de datos.

### 1. Caso Cuidarlos

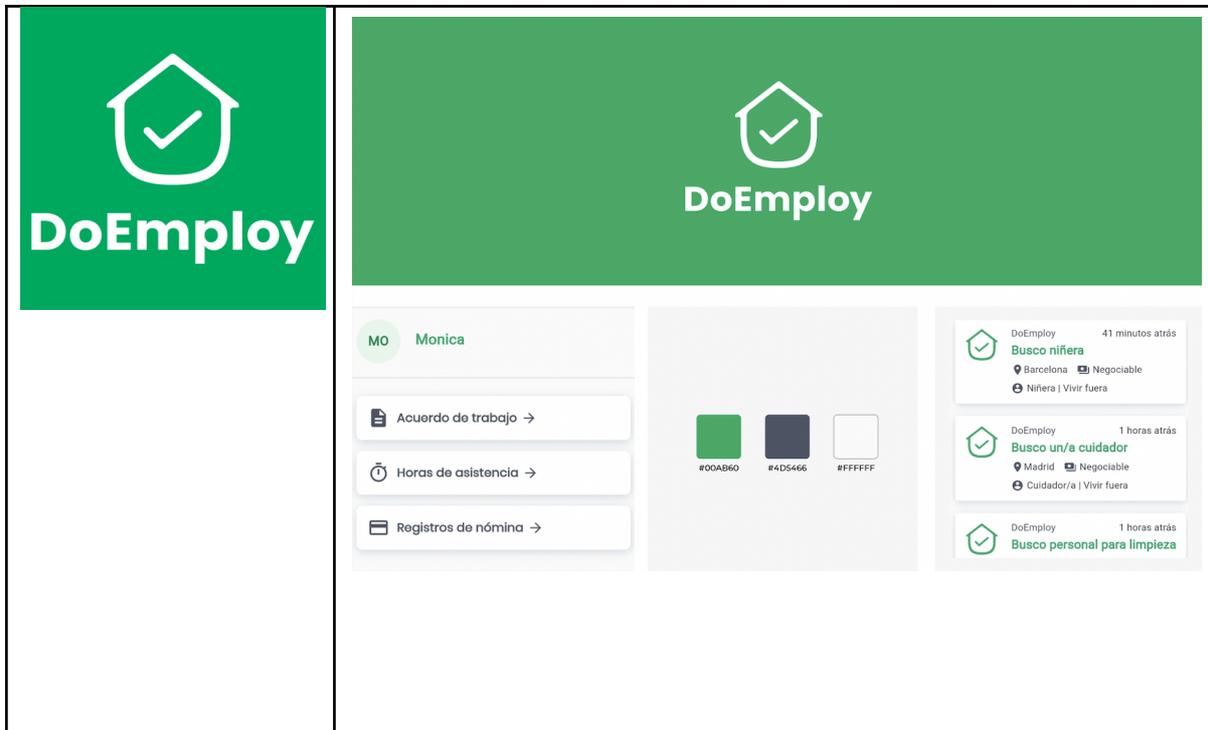
	
<p><i>Información del caso</i></p>	<p>Cuidarlos es una plataforma que permite encontrar cuidadores y gestionarlos de manera inteligente. Se encuentra disponible tanto para IOS, sistema operativo móvil de Apple Inc, y Android, sistema operativo móvil basado en Linux.</p>

<i>Identidad Visual</i>	El signo identitario, es un imagotipo, combinación de imagen y texto, que a su vez funcionan por separado. El Isotipo, está representado por la letra C, es sencillo pero a su vez pregnante. Acompañado del Logotipo, con una tipografía redondeada.
<i>Paleta Cromática</i>	El isotipo de <i>Cuidarlos</i> posee una amplia gama cromática. Se implementó el verde, azul, naranja, amarillo y magenta en varias tonalidades creando una composición llamativa.  El color predominante dentro de la aplicación, es el azul. Se utilizan distintas tonalidades del mismo para destacar información. Las tonalidades más bajas para los fondos, y las más oscuras para textos e iconos.
<i>Paleta Tipográfica</i>	Se utiliza una tipografía de palo seco. Se percibe el uso incorrecto de las variables tipográficas, ya que estas se utilizan para jerarquizar la información. Al darle demasiado uso a la versión regular, no se logra un contraste adecuado para una correcta lectura por parte de los usuarios.
<i>Iconografía</i>	El icono de lanzamiento es pregnante y representativo. La amplia gama de colores del Isotipo, sobre el fondo blanco logra un excelente contraste, y la letra C como recurso otorga representatividad a la identidad.
<i>Usabilidad</i>	El espacio en pantalla se encuentra sobrecargado de información. Los perfiles de usuario, no cuentan con la información de manera ordenada, provocando que la navegabilidad se dificulte.
<i>Arquitectura de la información</i>	No cuenta con una arquitectura optimizada y la organización del espacio en pantalla no está organizada de una manera precisa, dificultando el entendimiento de la información.
<i>Reticula</i>	Implementa el uso de retícula modular.
<i>Botones</i>	La aplicación posee botones grandes y distintivos, circulares y botones de texto.
<i>Interactividad</i>	Mala ubicación de botones y elementos, el uso del espacio en pantalla no está correctamente organizado.

**Figura 2: Caso 1: Cuidarlos**

Fuente: Elaboración propia (2022)

2. Caso DoEmploy

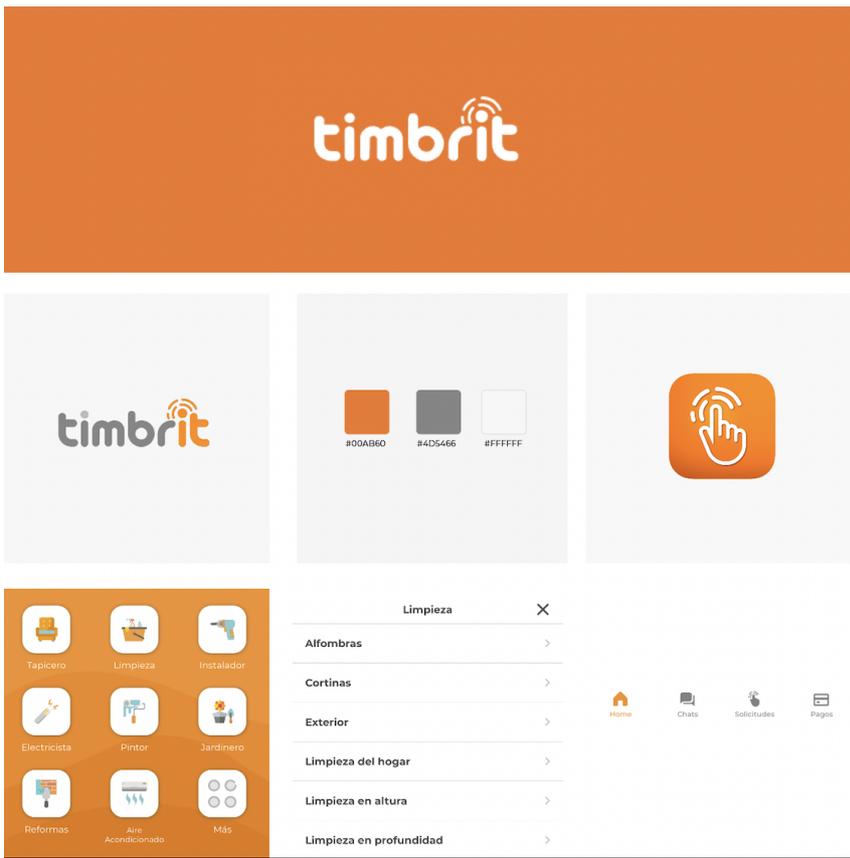


<i>Información del caso</i>	DoEmploy es una plataforma de empleo que ofrece la posibilidad de publicar puestos de trabajo de niñera, empleada del hogar y cuidadores.
<i>Identidad Visual</i>	Al igual que el caso anterior, la identidad está representada por un imagotipo, es decir, por un logotipo y un isotipo. Es minimalista y representativo. El fondo verde y la figura blanca, generan buen contraste.
<i>Paleta Cromática</i>	Los colores representativos de la marca son el verde y el blanco. En toda la aplicación se mantiene el uso de ambos. Utilizando el blanco como fondo y el verde para resaltar información.
<i>Paleta Tipográfica</i>	La tipografía que se utiliza, en la identidad y en la aplicación es sans serif. El uso de variables tipográficas logra una buena jerarquización de los textos.
<i>Iconografía</i>	El icono de lanzamiento, si bien genera buen contraste por la elección cromática, no resulta destacable entre la competencia, ya que el verde es el color elegido por varias empresas que ofrecen los mismos servicios. Los iconos del menú, son simples y se distinguen claramente.
<i>Usabilidad</i>	Los contenidos se encuentran estructurados de manera organizada lo que permite que la interacción sea intuitiva y comprensible de entender.
<i>Arquitectura de la información</i>	Presenta un esquema de organización claro. Las categorías están estructuradas de manera jerárquica en secciones claramente definidas.
<i>Reticula</i>	Retícula Modular,
<i>Botones</i>	Los botones en la aplicación son rectangulares y presentan buen contraste con el fondo. El uso de sombras logra que resalten.
<i>Interactividad</i>	Acceso a todos los elementos interactivos con facilidad.

**Figura 3: Caso 2: DoEmploy**

Fuente: Elaboración propia (2022)

### 3. Caso Timbrit

	
<p><i>Información del caso</i></p>	<p>Timbrit es una plataforma de servicios para el hogar. Su función es conectar a los usuarios con profesionales para realizar tareas de reparación, decoración, instalaciones, renovaciones, entre otras.</p>
<p><i>Identidad Visual</i></p>	<p>El signo identitario cuenta con dos variables. Una de ellas es un Isotipo, representado por la figura de una mano haciendo click, y el Logotipo, compuesto por una tipografía redondeada, con dos cromáticas diferenciadas la cual otorga distinción.</p>
<p><i>Paleta Cromática</i></p>	<p>En gran medida se utiliza el color naranja acompañado por el blanco. Al utilizar el naranja como fondo, logra que los iconos se destaquen del mismo y lograr un buen contraste.</p>
<p><i>Paleta Tipográfica</i></p>	<p>Se utiliza una tipografía sans serif, limpia y moderna, la cual permite una excelente legibilidad. El uso de variables y distintos tamaños tipográficos permite la jerarquización de los textos.</p>
<p><i>Iconografía</i></p>	<p>Los iconos interiores cumplen su función de sintetizar información y representar acciones. Al tener demasiadas opciones en la pantalla inicial, el uso de estos permite crear un orden visual. Los iconos que dividen las pantallas modifican su color a la hora de presionarlos.</p>
<p><i>Usabilidad</i></p>	<p>El uso de la retícula permite que los elementos se organicen de manera ordenada, lo que otorga consistencia y armonía a la composición. De esta manera se facilita la lectura y navegabilidad por parte del usuario.</p>
<p><i>Arquitectura de la información</i></p>	<p>Se establecen relaciones entre los elementos y se distinguen secciones en las pantallas.</p>

<i>Retícula</i>	Retícula Modular
<i>Botones</i>	Botones con forma cuadrada, excelente contraste y su posicionamiento genera un orden visual claro.
<i>Interactividad</i>	La disposición de los elementos logra que la interactividad sea intuitiva.

**Figura 4: Caso 3: Timbrit**

Fuente: Elaboración propia (2022)

### ***Síntesis de datos***

#### Caso 1: Cuidarlos

En síntesis, Cuidarlos es una aplicación, a través de la cual se pueden encontrar cuidadores y gestionarlos de manera inteligente. La identidad visual que presenta resulta identificable, por la paleta cromática que utiliza y el icono de la letra C, representando la identidad. Si bien la aplicación brinda herramientas que faciliten la búsqueda de un cuidador, la sobrecarga de información, la poca jerarquización y el uso incorrecto de variables tipográficas, dificulta la comprensión de lectura y como consecuencia logra que el usuario se extravíe y no pueda cumplir con su objetivo.

#### Caso 2: DoEmploy

Para resumir la información expuesta, DoEmploy, es una aplicación para búsqueda y postulación de empleo. Si bien la elección cromática de la identidad visual, logra un buen

contraste, no es acertada. No logra destacarse sobre la competencia, ni diferenciarse. La jerarquización de elementos es correcta, lo cual permite que la navegabilidad sea agradable y comprensible. A su vez, los iconos interiores son sencillos y son distintivos.

### Caso 3: Timbrit

Timbrit es una aplicación para contratar servicios. Si bien cuenta con una extensa gama de profesionales, sólo se encuentra habilitada en una sola región del país. La distribución de los elementos dentro de la aplicación es adecuada, ya que cuenta con una excesiva cantidad de categorías y esto permite que la navegabilidad sea fluida. Por otro lado, la elección del color naranja es un gran recurso de diferenciación, ya que es un original y llamativo y logra destacarse sobre la competencia.

### ***Conclusión del análisis.***

Mediante el análisis de los casos de estudio, se puede observar que los 3 casos cumplen la función de brindar servicios y establecer contacto entre el usuario y el profesional para satisfacer necesidades con relación a la atención en el hogar.

Con respecto al diseño, cada caso tiene su identidad visual diferenciadora, la cual se logra mediante una paleta cromática, signo identitario y tipografía. Los 3 casos utilizan tipografía sans serif, la cual otorga máxima legibilidad en tamaños pequeños de pantallas

como los son las de aplicaciones móviles. Dos de las identidades visuales están representadas por imagotipos, que significa la combinación de un logotipo y un isotipo, que a su vez, funcionan por separado. Los isotipos son una excelente elección, ya que logran ser escalables a tamaños mínimos, y resultan perfectos para las pantallas móviles.

Considerando la usabilidad, se puede decir que *Cuidarlos* no brinda una buena experiencia de usuario, debido al exceso de contenido y ruido visual en el inicio de la pantalla, dificultando la lectura y usabilidad. Por otro lado, *Timbrit*, es el que presenta un diseño de interfaz más sencillo e intuitivo que *DoEmploy* y *Cuidarlos*. El uso de iconos interiores es más amplio, lo que facilita crear un orden visual y facilitar la lectura de la información.

En cuanto a la paleta cromática, se puede decir que es de suma importancia la elección de los colores a la hora de crear una identidad visual. En todas las aplicaciones se observa un buen uso de los mismos, logrando contrastes con los fondos y las figuras. Sin embargo, es importante analizar las identidades visuales de la competencia, para poder lograr un buen posicionamiento y diferenciación.

## **PROGRAMA DE DISEÑO**

El siguiente programa de diseño responderá una serie de delimitantes para lograr una adecuada solución al problema planteado. Para el desarrollo del mismo, se tomaron en cuenta casos de estudio analizados con anterioridad.

A continuación, se expondrán los condicionantes, los cuales provienen de los objetivos propuestos al comienzo del trabajo final. Posteriormente, se plantean los

requerimientos teniendo como referencia el marco teórico y finalmente las premisas que responden a la problemática.

Condicionantes	Requerimientos	Premisas
Plataforma informativa	Plataforma informativa	Plataforma informativa
Usabilidad y diseño de una aplicación móvil informativa	Arquitectura de la información - Experiencia de usuario - Iconografía -	Arquitectura de la información - Experiencia de usuario - Iconografía -
Concepto Gráfico	Color - Tipografía - Identidad Visual	Color - Tipografía - Identidad Visual

**Figura 5: Condicionantes, requerimientos y premisas.**

Fuente: Elaboración propia (2022)

<b>Condicionante 1: Plataforma informativa</b>	
<b>Requerimientos</b>	<b>Premisas</b>

<p><b>Plataforma informativa</b></p> <p>Diseñadas y desarrolladas como transmisoras de la información y el conocimiento donde se prioriza el acceso a los contenidos y a las herramientas de búsqueda mediante un interfaz de navegación lo más sencillo y fácil posible. (Navarrete, 2012).</p>	<p><b>Plataforma informativa</b></p> <p>Esta plataforma informativa funcionará como herramienta para complementar los servicios públicos de cuidados actuales, facilitando el proceso de contratación de asistencia domiciliaria.</p> <p>A su vez los cuidadores podrán ofrecer sus servicios mediante la creación de un perfil. Para generar una plataforma confiable, se utilizarán imágenes para conocer a los asistentes domiciliarios, y la utilización de secciones de reseñas para que los usuarios puedan compartir sus opiniones.</p>
--	--

**Figura 6: Condicionante 1**

Fuente: Elaboración propia (2022)

**Condicionante 2: Usabilidad y diseño de una aplicación móvil informativa**

Requerimientos	Premisas
<p><b>Arquitectura de la información</b></p> <p>Tomando la definición de Arias Del Prado (2020), la Arquitectura de Información es la práctica de decidir cómo organizar las partes de algo para ser comprensible.</p>	<p><b>Arquitectura de la información</b></p> <p>El sistema estará desarrollado de manera jerárquica. Contará con una estructura sectorizada y bien definida. Será una plataforma sencilla, con información organizada de manera que sea accesible para todos los usuarios.</p>
<p><b>Experiencia de usuario</b></p> <p>Mahlke (2002) identifica cuatro propiedades del producto web: utilidad, facilidad de uso, cualidad de hedónico y atractivo visual como factores percibidos por el usuario y que influyen con distinto peso en la intención de uso del producto.</p>	<p><b>Experiencia de usuario</b></p> <p>El principal objetivo a cumplir es la facilidad con la que se podrá navegar dentro de la aplicación. Las acciones a ejecutar estarán explícitas de manera clara y precisa, sin ruidos visuales para poder cumplir con las expectativas de los usuarios.</p>

<p><b>Iconografía</b></p> <p>Retomando lo expuesto en el marco teórico, existen dos tipos de iconos, el icono de lanzamiento y los iconos interiores.</p>	<p><b>Iconografía</b></p> <p>El icono de lanzamiento, es el que representará a la aplicación, el mismo será pregnante y distintivo con formas simples, para lograr un buen posicionamiento y así diferenciarse de la competencia.</p> <p>Por otra parte, los iconos interiores actuarán como elementos complementarios para el correcto manejo dentro de la aplicación. Se mantendrá un estilo minimalista y simple.</p>
---	--

**Figura 7: Condicionante 2**

Fuente: Elaboración propia (2022)

**Condicionante 3: Concepto Gráfico**

Requerimientos	Premisas
<p><b>Color</b></p> <p>Cuello y Vittone (2013) señalan que el color es un recurso vital en el diseño de una aplicación. Su uso abarca encabezados, textos, botones, fondos y muchos otros elementos que conforman la interfaz. En algunas ocasiones, está asociado a la identidad color corporativo y en otras, responde a criterios estéticos y decisiones de diseño. Como parte de un sistema cromático, el uso consistente, consciente y vinculado al contexto donde se aplica, es lo que lo llena de significado para el usuario.</p>	<p><b>Color</b></p> <p>La paleta cromática queda definida por el color azul y el blanco.</p> <p>El color azul denota confianza y lealtad. Su uso abarcará tanto como fondos, tipografía y botones. El uso del blanco para otorgar sofisticación y simplicidad. No solo serán utilizados dentro de la aplicación sino que funcionarán como colores corporativos, otorgando armonía y coherencia al sistema de identidad.</p>

<p><b>Tipografía</b></p> <p>(...), el objetivo de la tipografía es conseguir que el texto se lea con claridad. Esto se logra no solo con una adecuada elección de la fuente, sino también gestionando su tamaño, separación entre líneas, ancho de columnas y contraste visual con el fondo (Cuello y Vittone, 2013).</p> <p>Las tipografías sans serif se prestan más naturalmente a la digitalización y resultan más limpias y, por lo tanto, más útiles. Sans serif es mejor en tamaños pequeños. Este tipo de fuente sobrevive a la reproducción y las manchas debido a sus formas simples (Alex Poole, 2008). gible</p>	<p><b>Tipografía</b></p> <p>La tipografía que se utilizará será una Sans Serif, minimalista, y simple. Este tipo de fuente es considerada ser la más legible logrando así una correcta comprensión de los textos.</p> <p>Asimismo, el uso de variables permitirá la correcta jerarquización de los mismos. “Open Sans”, presenta las características adecuadas para el diseño de la aplicación, cuenta con una amplia selección de variables y brindará un aspecto elegante al diseño.</p>
<p><b>Identidad Visual</b></p> <p>Retomando a Cuello y Vittone (2013), una aplicación es una pieza de comunicación. Forma parte de un sistema y es una oportunidad para extender la identidad de una empresa o producto. Las pantallas, colores, tipografías y fondos actúan como elementos que reflejan esa identidad</p>	<p><b>Identidad Visual</b></p> <p>Para el diseño identidad, se construirá un Imagotipo integrado por un Isotipo y un Logotipo. Ambos funcionarán por separado. El Isotipo funcionará como ícono de lanzamiento. Será simple y minimalista, ya que debe contar dimensiones reducidas para lograr su correcta legibilidad en pantallas móviles.</p> <p>Los elementos que estarán contenidos en la aplicación mantendrán una limpieza visual y coherencia. Se mantendrá un equilibrio, otorgando orden y categorización de los elementos presentados.</p>

**Figura 8: Condicionante 3.**

Fuente: Elaboración propia (2022)

## CONCEPTO GRÁFICO

La plataforma, Vitad, estará orientada a satisfacer las necesidades del usuario, con el objetivo de encontrar los servicios de asistencia domiciliaria de la manera más accesible posible. Lo que se pretende generar es una excelente experiencia de usuario, enfocada en la funcionalidad y la facilidad de uso. Uno de los principales objetivos es que la lectura sea de forma ordenada y jerarquizada.

Por un lado, se desarrollará el diseño de Identidad Visual, con un estilo minimalista y simple. Estará conformada por elementos visuales geométricos, que serán utilizados de manera constante. Para lograr un impacto visual se utilizará el color azul, el cual evoca confianza, seguridad, y lealtad. La elección del mismo corresponde a que los usuarios van a utilizar la aplicación para encontrar a la persona que se va a hacer responsable de su familiar y confiarán en el servicio brindado. Una tonalidad blanca de fondo es la que ayudará a brindar una estética elegante y simple al diseño, su uso es adecuado ya que, los elementos serán de color azul y se logrará un excelente contraste.

El isotipo fué diseñado en representación a la primera letra del nombre, para lograr memorabilidad y recordación. Se utilizaron formas geométricas que colocadas de manera conjunta resulta una composición pregnante y memorable. El naming de la aplicación “Vitad”, está dado por la unión de dos palabras: Vida y Asistencia Domiciliaria. La asistencia domiciliaria mejora la calidad de vida de las personas, por esa razón el origen del nombre.

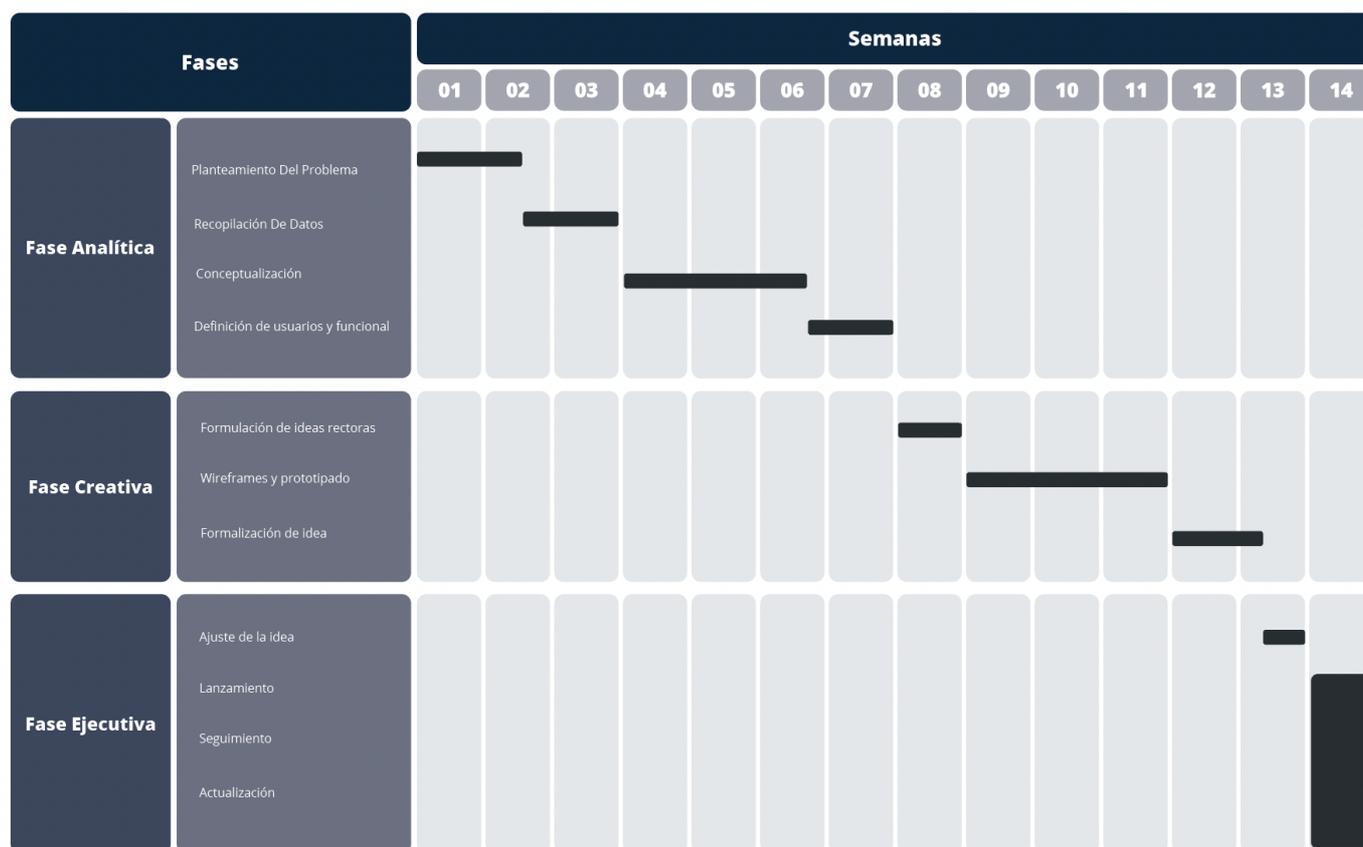
Para la correcta legibilidad se utilizó una tipografía Sans Serif, “Open Sans”. Este tipo de fuente cuenta con una amplia selección de variables tipográficas, la cual permite jerarquizar los textos y a su vez, brinda un aspecto minimalista y armónico.

Finalmente, el sistema iconográfico, estará compuesto por ilustraciones simples y con una base geométrica. Los mismos representarán la acción que se desea ejecutar de manera clara y precisa.

## CRONOGRAMA DE TRABAJO

Debido al tiempo estipulado para la entrega del proyecto, las etapas de lanzamiento, seguimiento y actualización, no se verán incluidas en el proyecto, ya que se requiere la ayuda de profesionales y más tiempo para lograr su implementación.

Figura 9: Cronograma de trabajo.

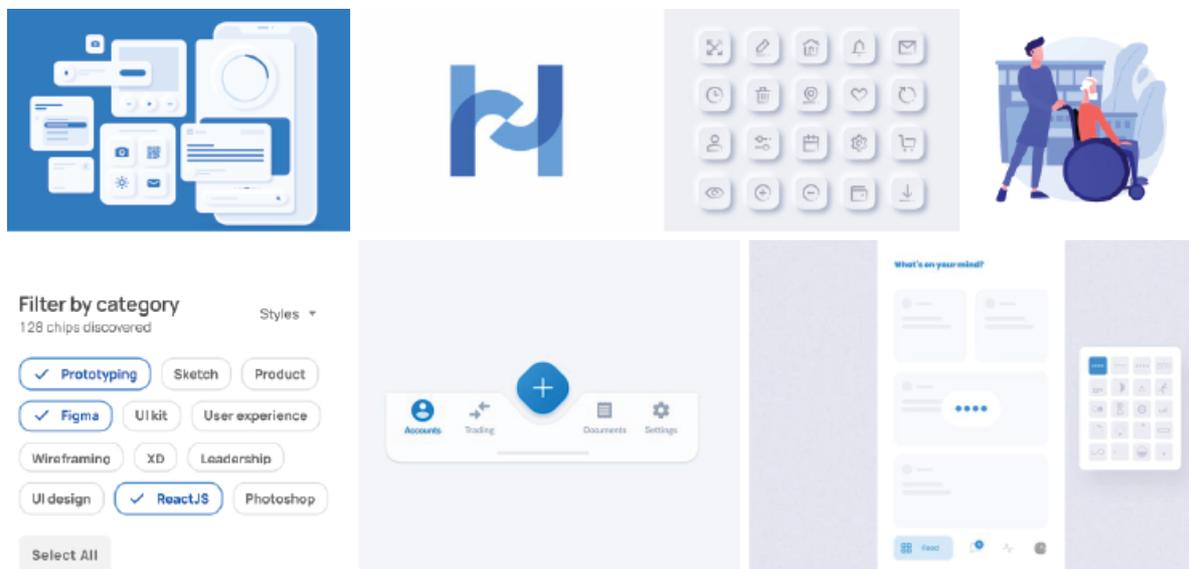


Fuente: Elaboración propia (2022)

## GENERACIÓN DE LA PROPUESTA DE DISEÑO

En esta etapa del proyecto de diseño, se generará la propuesta de diseño, comenzando con la creación de un moodboard para lograr el desarrollo de las primeras ideas, continuando con un proceso de bocetado y siguiendo con exploraciones morfológicas, topográficas y cromáticas.

A continuación se presentará el proceso de desarrollo.

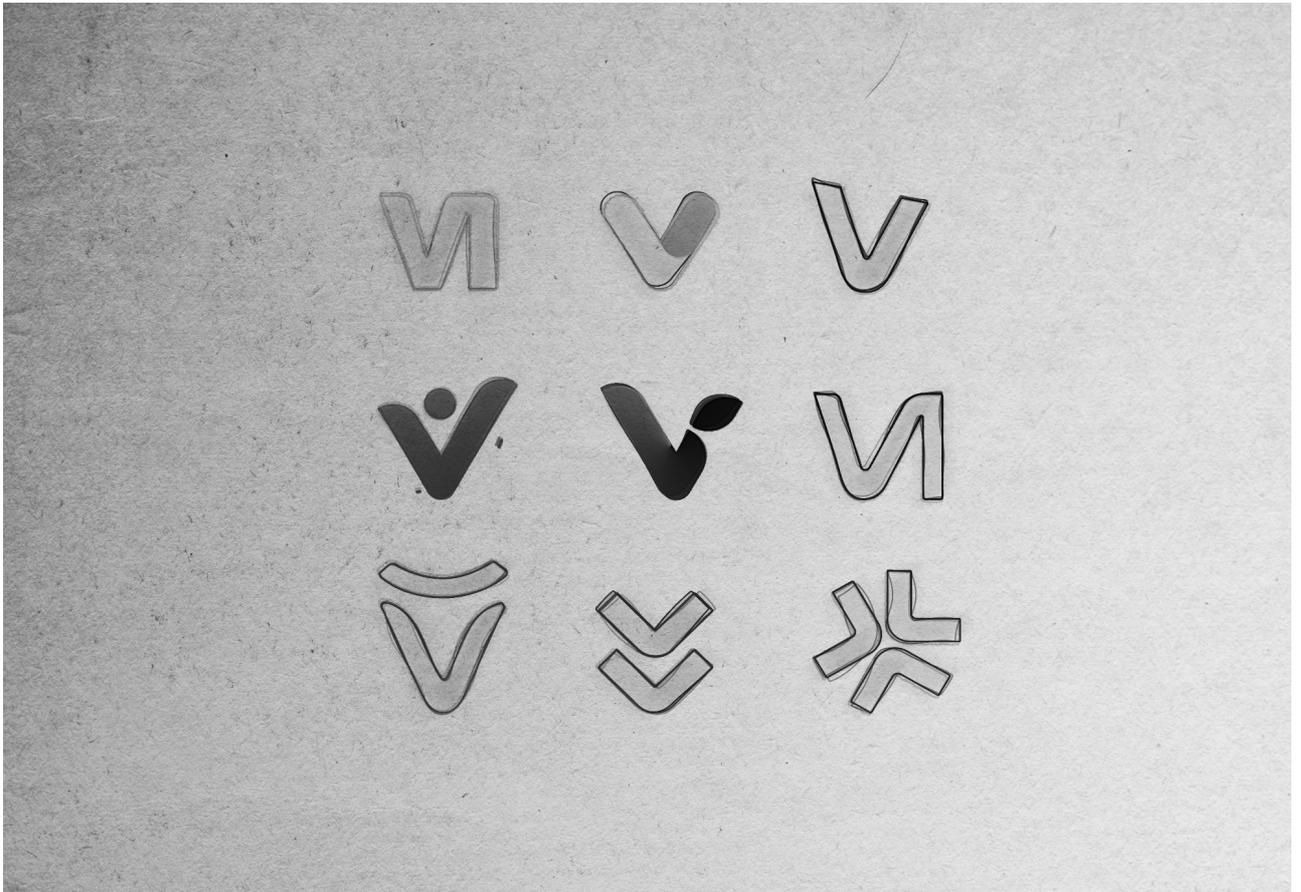


**Figura 10: Moodboard**

Fuente: Elaboración propia (2022)

### *Primeras ideas*

Se comenzó con un proceso de bocetado de la letra V, debido al nombre de la aplicación Vitad. Esto ayudará a que sea memorable. Se elaboraron distintas propuestas de posibles isotipos que a su vez, funcionarán como ícono de lanzamiento.



**Figura 11: Bocetos ícono de lanzamiento.**

Fuente: Elaboración propia (2022)

Se continuó con la búsqueda tipográfica, la cual acompañará al isotipo para conformar el isologotipo. La elección tipográfica no solo corresponde a la identidad visual, sino también al diseño de la aplicación móvil. Se analizaron fuentes de tipo sans serif, para lograr una mejor legibilidad.

vitad	<b>vitad</b>	<b>vitad</b>

Figura 12: Exploración tipográfica.

Fuente: Elaboración propia (2022)

Luego, se analizaron detalladamente 3 familias tipográficas: Montserrat, Open Sans, Ubuntu, para lograr una comparación entre las mismas. Para la identidad visual se seleccionó Ubuntu, por sus contraformas características, asimismo, fue modificada para generar una tipografía única e irrepetible. Y para el diseño de la interfaz, Open Sans, debido a que presenta una amplia familia tipográfica, la cual posibilitará la jerarquización de los

textos. Su utilización es adecuada para tamaños pequeños como lo son las pantallas de teléfonos móviles. Además le otorga simpleza y minimalismo al diseño.

## Montserrat

light/ regular/medium/**bold**

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

### Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur elit.

Nullam ut eleifend arcu. Fusce at eros enim. Integer tristique iaculis sodales. Nullam mi lectus, ultrices id tempor ultricies, sodales at metus. Maecenas ar enim et laoreet fermentum. Maecenas sagittis augue massa, sed efficitur sapien commodo vitae.

# Aa

## Open Sans

light/regular/medium/**bold**

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

### Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur elit.

Nullam ut eleifend arcu. Fusce at eros enim. Integer tristique iaculis sodales. Nullam mi lectus, ultrices id tempor ultricies, sodales at metus. Maecenas ar enim et laoreet fermentum. Maecenas sagittis augue massa, sed efficitur sapien commodo vitae.

# Aa

---

**Ubuntu**light/ regular/medium/bold

---

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

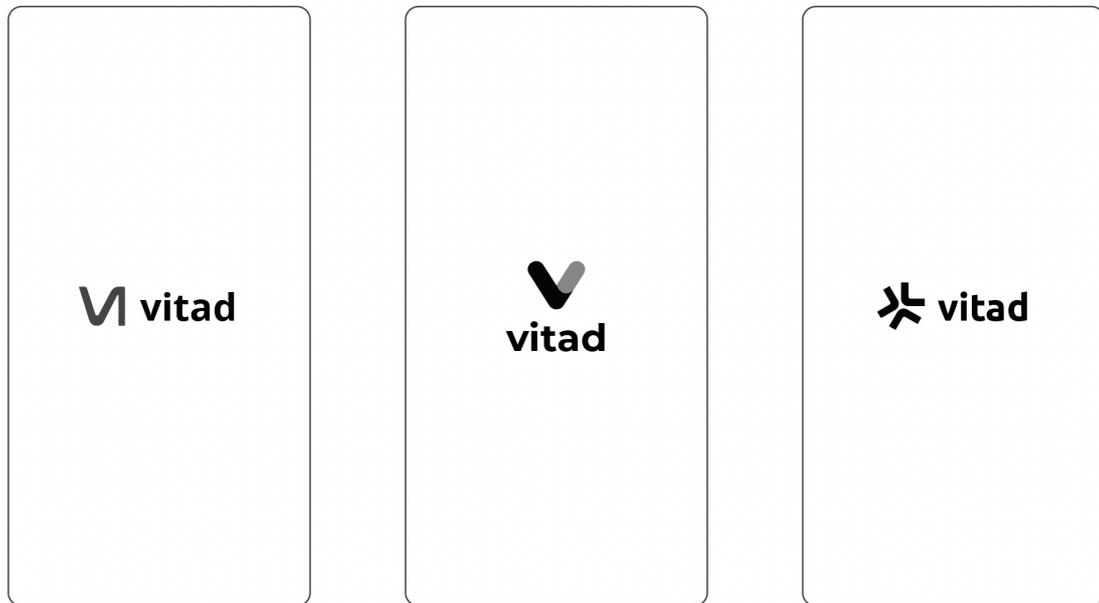
**Lorem ipsum dolor sit  
amet, consectetur elit.**

Nullam ut eleifend arcu. Fusce at eros enim. Integer tristique iaculis sodales. Nullam mi lectus, ultrices id tempor ultricies, sodales at metus. Maecenas ar enim et laoreet fermentum. Maecenas sagittis augue massa, sed efficitur sapien commodo vitae.

**Aa****Figura 13: Análisis tipográfico.**

Fuente: Elaboración propia (2022)

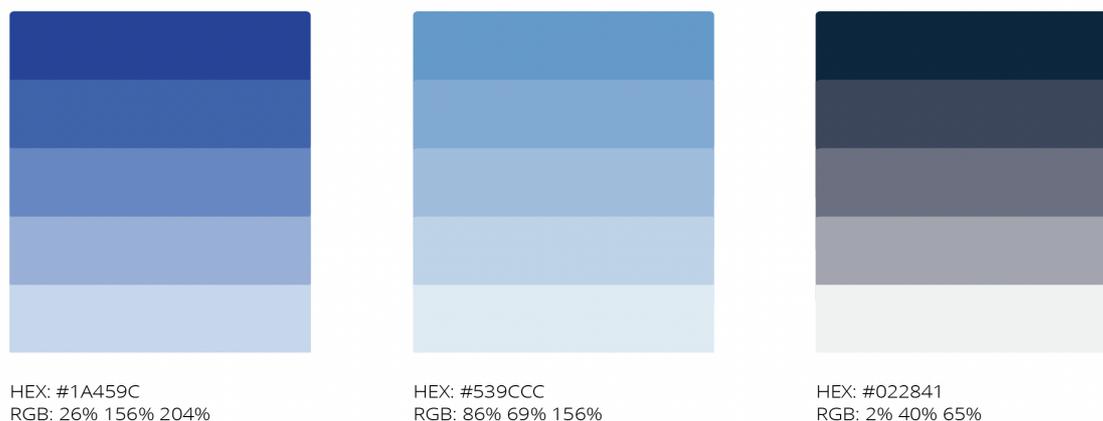
Para la creación del posible isologotipo se combinaron los distintos isotipos con las tipografías previamente expuestas.



**Figura 14: Propuesta de Isologotipos.**

Fuente: Elaboración propia (2022)

Para la paleta cromática se analizaron los colores azules, celestes y grises. Como se mencionó anteriormente, el color azul evoca confianza, compromiso y seriedad. Será utilizado en distintas tonalidades y al combinarlo con el blanco, le otorgará elegancia y simpleza al diseño.



**Figura 15: Análisis Paleta cromática.**

Fuente: Elaboración propia (2022)

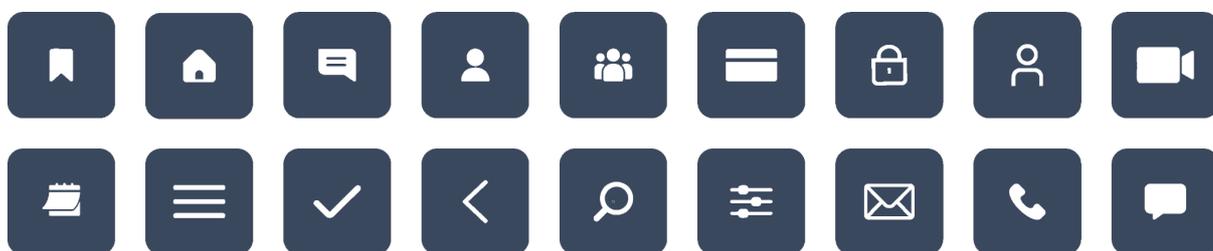
A partir de la paleta previamente expuesta, se analizaron las posibilidades de cromática del ícono de lanzamiento. En conjunto, se desarrolló un gradiente, combinando dos tonalidades de azul.



**Figura 16: Prueba cromática del ícono de lanzamiento.**

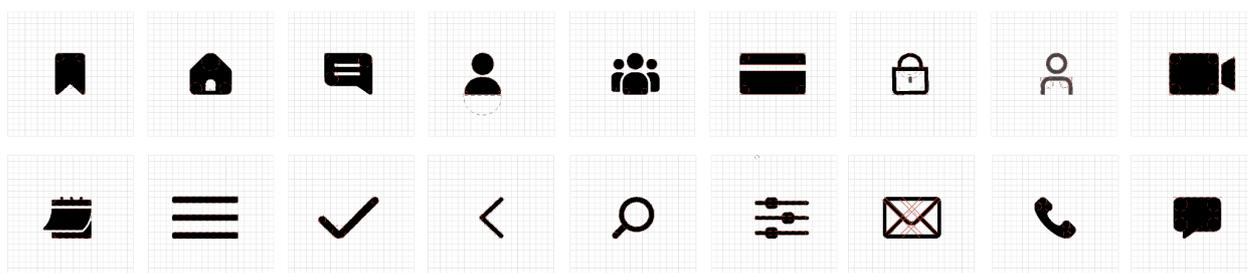
Fuente: Elaboración propia (2022)

Los íconos interiores fueron construidos con formas geométricas y con una base reticular. Son simples, y su función es representar la acción a ejecutar con claridad y precisión.



**Figura 17: Íconos interiores**

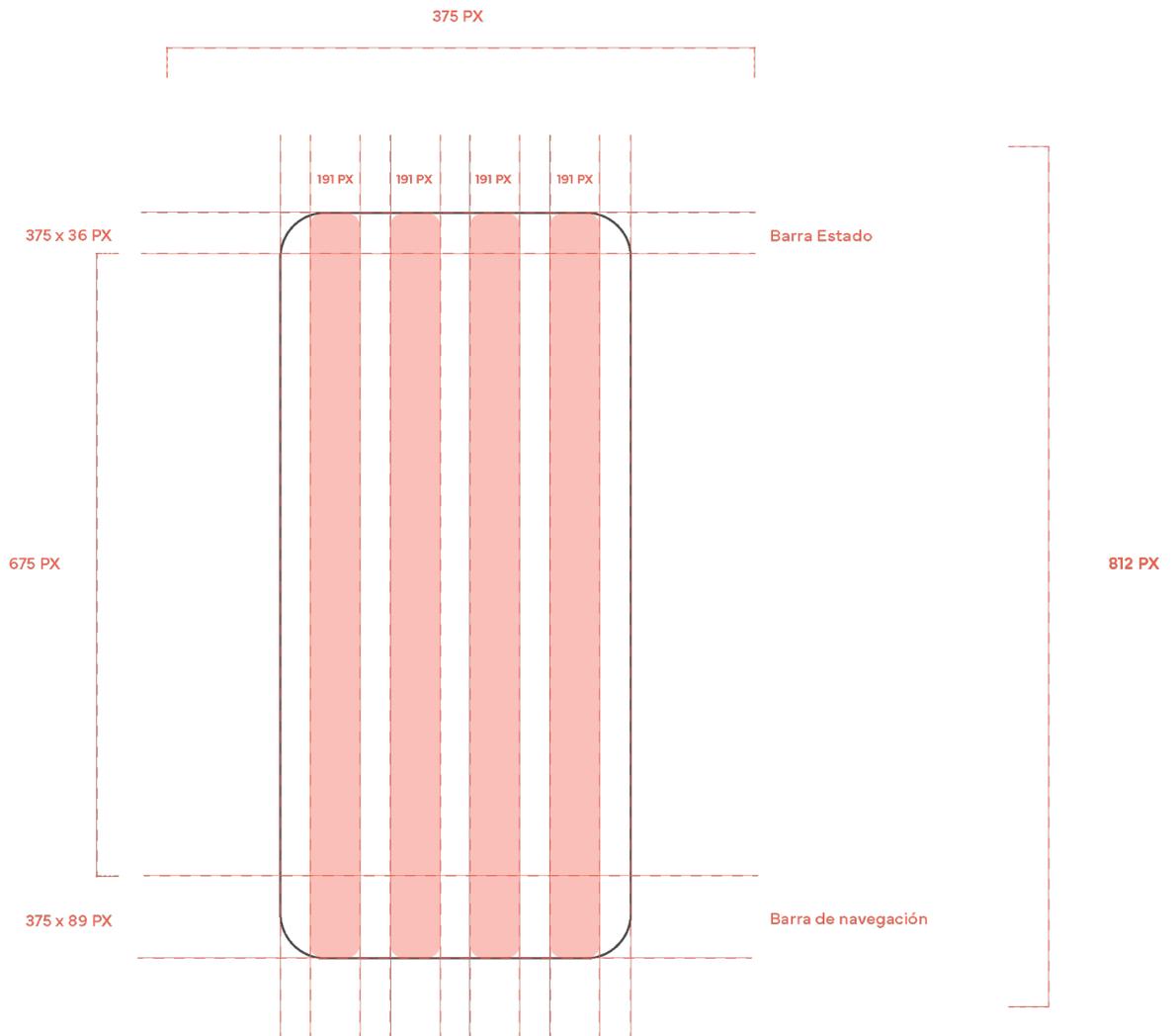
Fuente: Elaboración propia (2022)



**Figura 18: Retícula Íconos interiores**

Fuente: Elaboración propia (2022)

**Figura 18 :**  
**Retícula**  
Fuente:



Elaboración propia (2022)

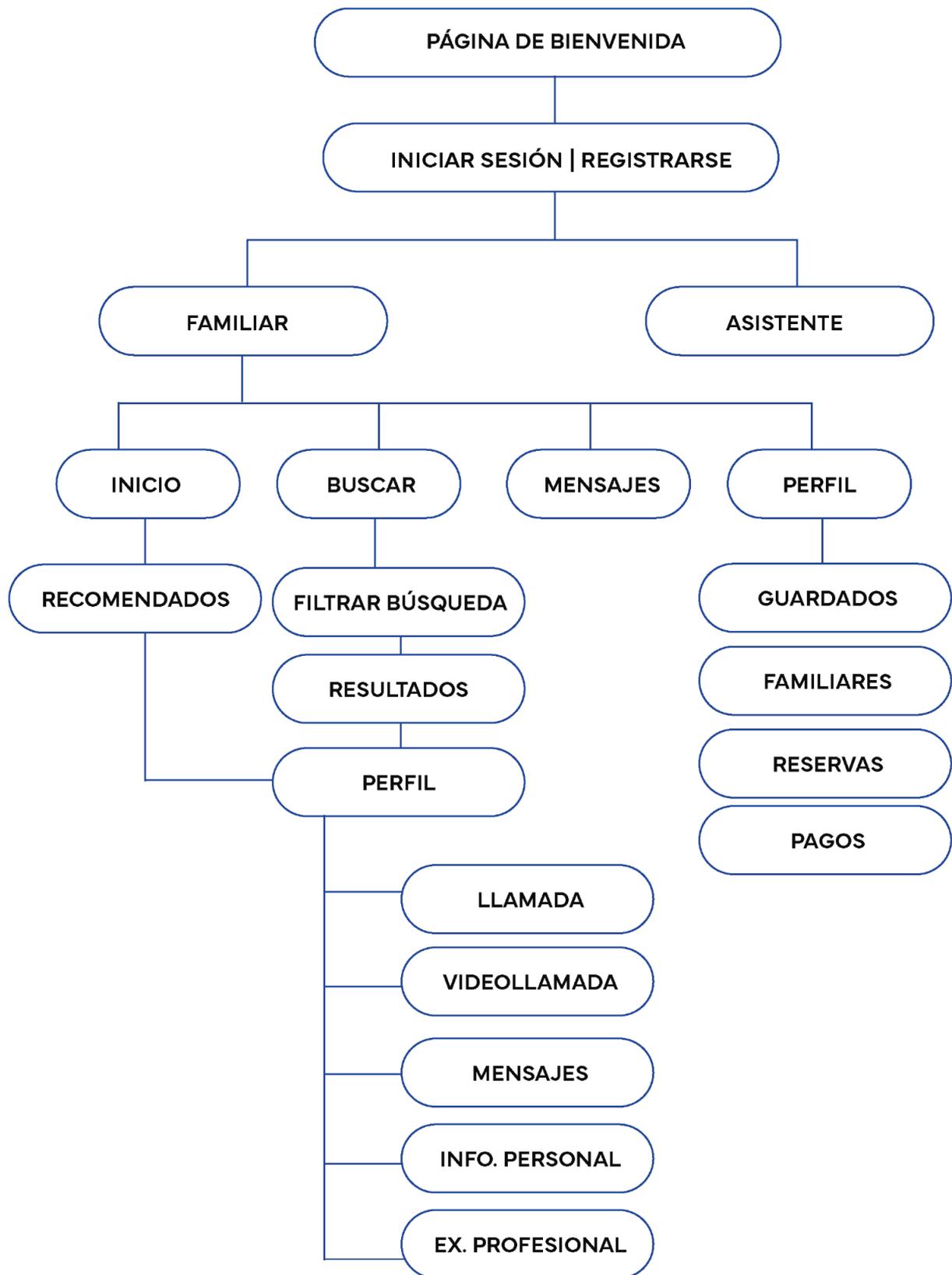


Figura 19: Mapa de navegación.

Fuente: Elaboración propia (2022)

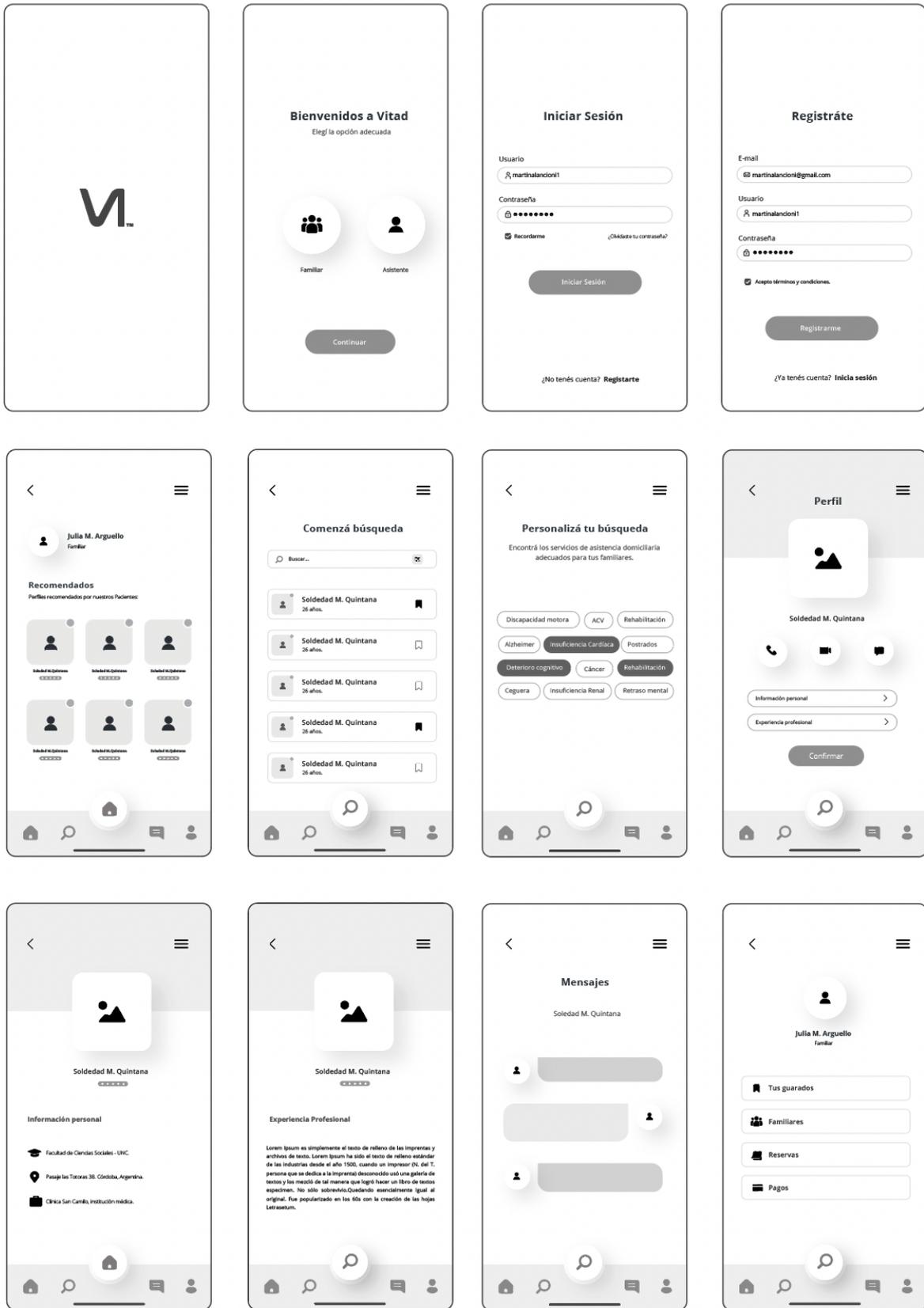


Figura 20: Recorrido de la aplicación

Fuente: Elaboración propia (2022)

## PROPUESTA FINAL DE DISEÑO

### *Definición técnica*

*Vitad*, la aplicación móvil, consiste en un diseño centrado en la experiencia de usuario, para facilitar la contratación de asistentes domiciliarios y a su vez, funcione como plataforma de trabajo para los mismos. A continuación se detallan los procesos tenidos en cuenta para lograr el resultado final de diseño.

### *Naming e Identidad Visual*

El nombre de la aplicación resulta de la unión de dos palabras que hacen referencia a uno de los objetivos de la aplicación. La Asistencia Domiciliaria mejora la calidad de vida de las personas. De ahí proviene el nombre *Vitad*, un nombre corto, y memorable.

Luego de realizar un extenso proceso de indagación, análisis, bocetado, se desarrolló el siguiente isotipo para *Vitad*. El signo identitario fue construido con una pauta modular y formas geométricas. El mismo se basó en el nombre de la aplicación, utilizando la primera letra del nombre para conformar un signo pregnante y memorable. En conjunto se utilizó una tipografía sans serif y paleta cromática.

La tipografía fué levemente modificada para generar una única e irrepetible.

vitad → vitad

**Figura 21: Alteración tipográfica.**

Fuente: Elaboración propia (2022)

ISOTIPO - ÍCONO DE LANZAMIENTO

LOGOTIPO

vitad

IMAGOTIPO

**Figura 22: Isologotipo y sus componentes.**

Fuente: Elaboración propia (2022)



**Figura 23: Gradiente.**

Fuente: Elaboración propia (2022)

### *Ícono de lanzamiento*

El ícono de lanzamiento es el que logrará la diferenciación con respecto a la competencia. Deberá resaltar, ser llamativo y pregnante. El mismo parte del isotipo desarrollado con anterioridad.



**Figura 24: Ícono de lanzamiento.**  
Fuente: Elaboración propia (2022)

### *Pauta Modular*

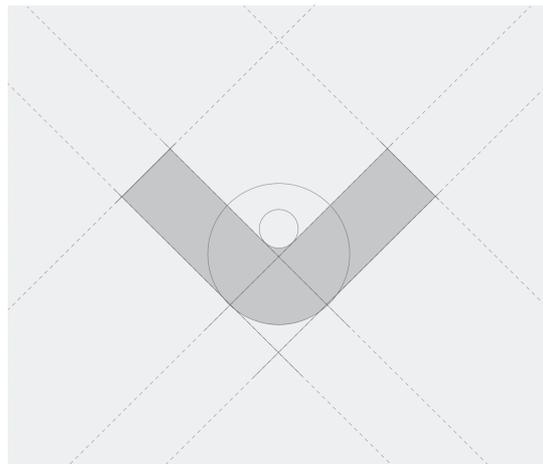
Para el correcto desarrollo del imago tipo, se generó una pauta modular, que parte de un módulo X. Este recurso es fundamental para lograr un orden visual en la composición.

- ANCHO DE TIPOGRAFÍA
- MÓDULO X



**Figura 26: Pauta modular Isologotipo.**

Fuente: Elaboración propia (2022)



**Figura 25: Construcción módulo ícono de lanzamiento.**

Fuente: Elaboración propia (2022)

### *Área de protección*

El área de protección del isotipo está definido por una margen que deberá ser respetado para que el mismo no sea invadido por ningún otro elemento gráfico.

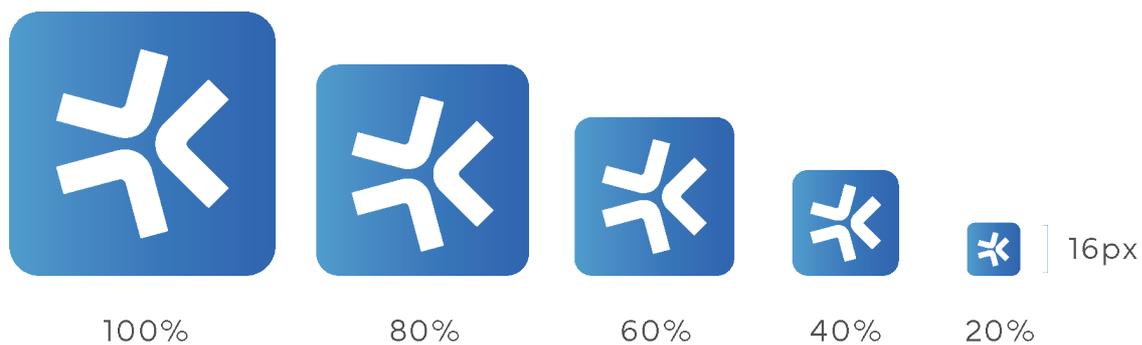


**Figura 28: Área de protección Isotipo e Isologotipo.**

Fuente: Elaboración propia (2022)

### *Reducción mínima*

El tamaño mínimo permitido del ícono de lanzamiento será de 16 px, para que este no sufra problemas de legibilidad.

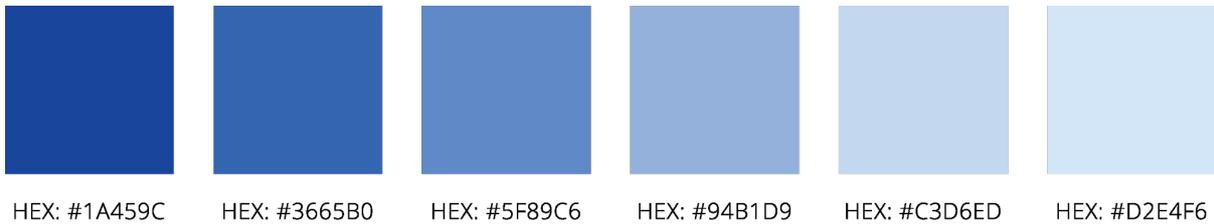


**Figura 27: Reducción mínima de ícono de lanzamiento.**

Fuente: Elaboración propia (2022)

*Paleta cromática y tipográfica*

La paleta cromática, como se mencionó previamente, quedará definida por una gama de color azul. El color azul denota confianza y lealtad. El uso del blanco para otorgar sofisticación y simplicidad. Y la paleta tipográfica para la identidad visual será Ubuntu y para la interfaz, Open Sans.



## Ubuntu

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz**

## Open Sans

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz**

**Figura 29: Paleta cromática y tipográfica.**

Fuente: Elaboración propia (2022)



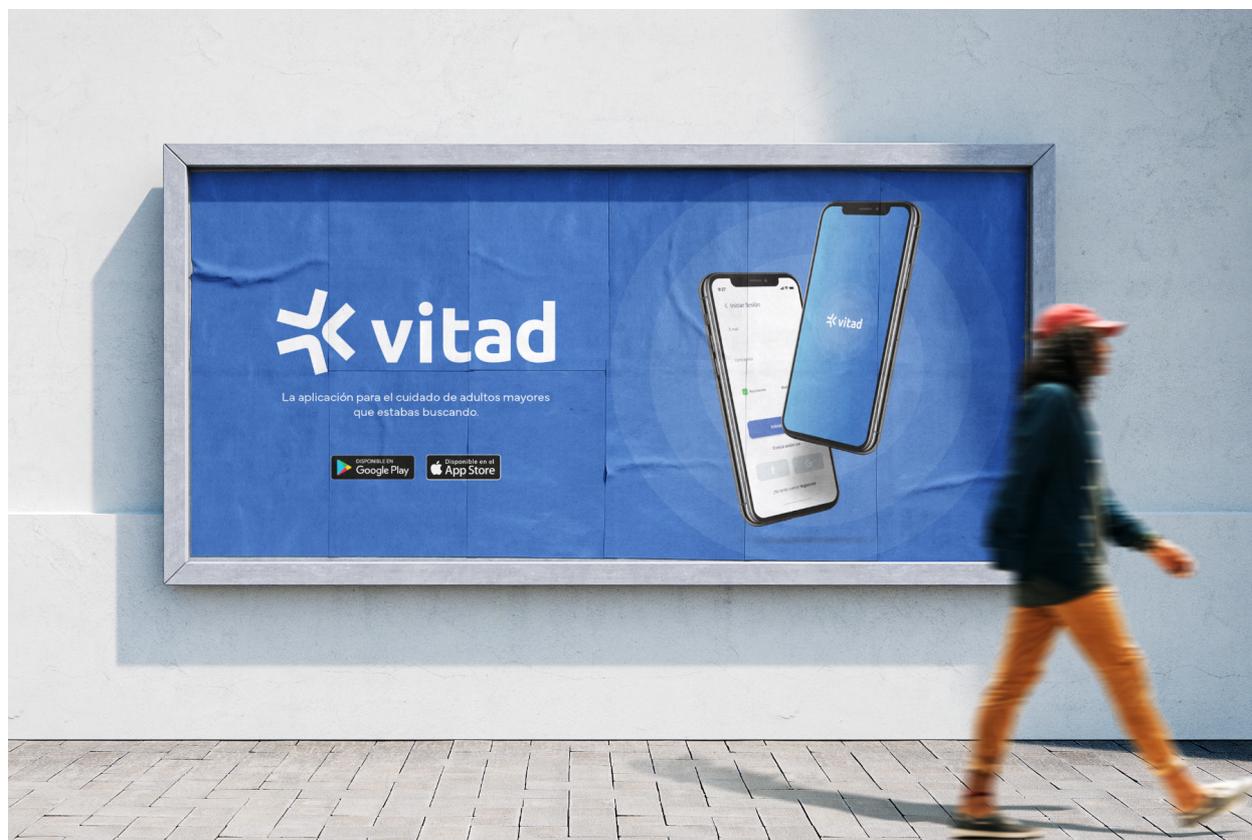
**Figura 30: Prototipo de portada de manual de identidad.**

Fuente: Elaboración propia (2022)



**Figura 31: Prototipo de interior de manual de identidad.**

Fuente: Elaboración propia (2022)



**Figura 32: Prototipo de Campaña en vía pública.**

Fuente: Elaboración propia (2022)

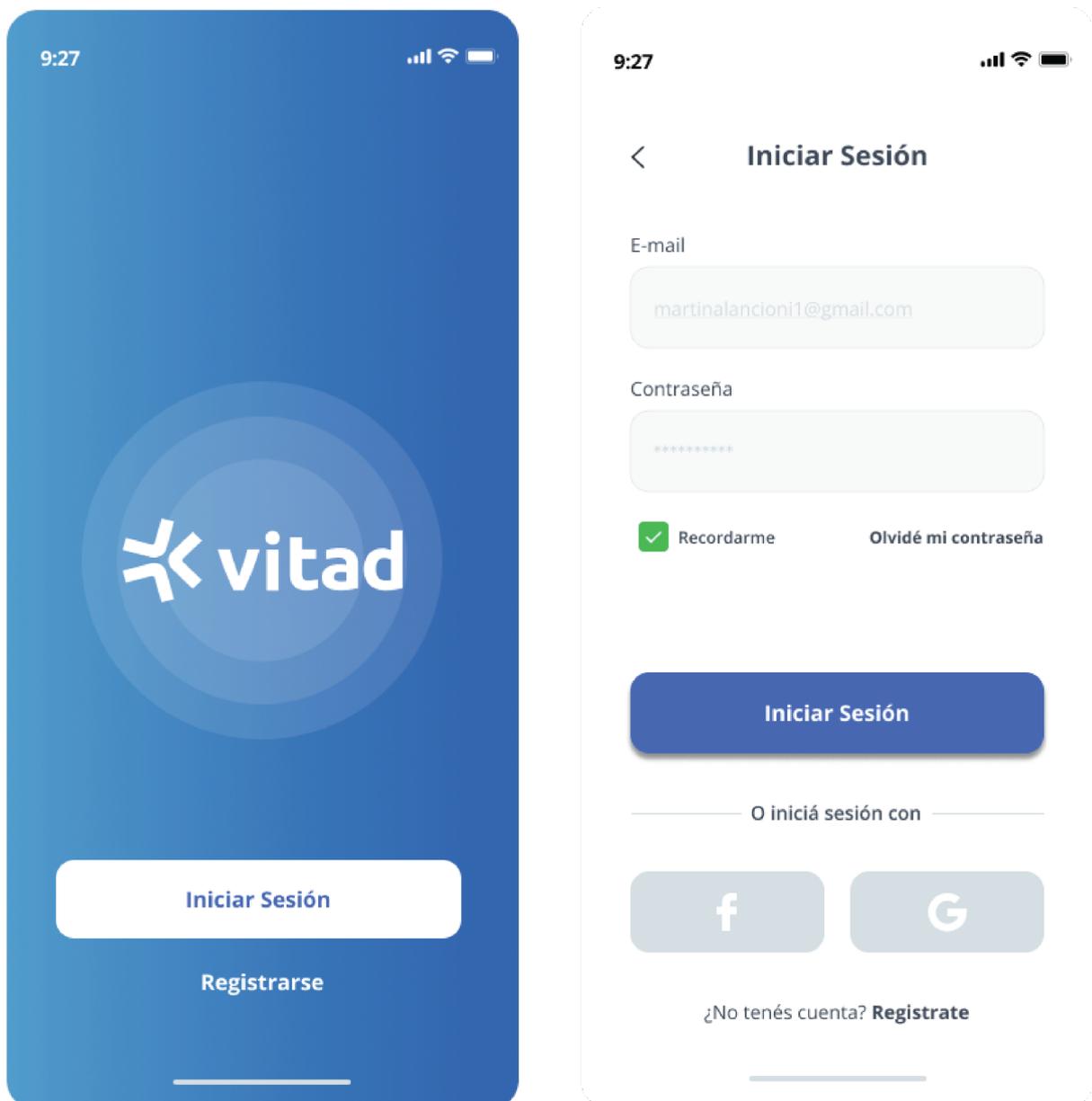


**Figura 33: Prototipo Pantalla Inicial.**

Fuente: Elaboración propia (2022)

*Diseño de pantalla*

**Splash:** Al abrir la aplicación, lo primero que se observará es el isologotipo, el cual ayudará a lograr memorabilidad y pregnancia. Seguidamente el usuario podrá proceder a iniciar sesión o registrarse.



**Figura 34: Prototipo Pantalla Splash e Inicio sesión.**

Fuente: Elaboración propia (2022)

**Iniciar sesión - Registrarse:** en la segunda pantalla, el usuario podrá iniciar sesión, si ya posee una cuenta. De no poseer cuenta, existe la opción de iniciar mediante Google o Facebook. Para registrarse deberá hacerlo con su e-mail, generando un usuario y contraseña. En caso de olvidar la contraseña podrá recuperarla fácilmente mediante un código que se enviará al celular o por medio de un e-mail.

The image displays two mobile application screens side-by-side. The left screen is titled 'Registrarse' and features three input fields: 'Usuario' with the text 'martinalancioni1', 'E-mail' with 'martinalancioni1@gmail.com', and 'Contraseña' with a masked password '\*\*\*\*\*'. A blue button labeled 'Registrarme' is positioned below the fields, and a link '¿Ya tenés cuenta? Iniciá sesión' is at the bottom. The right screen is titled 'Recuperar contraseña' and includes a sub-header 'Ingresá tu e-mail y teléfono celular para poder enviarte la nueva contraseña.' It has three input fields: 'E-mail' with 'martinalancioni1@gmail.com', 'Teléfono' with '+3516592690', and a blue button labeled 'Enviar' below them. Both screens show a time of 9:27 and standard mobile status icons at the top.

**Figura 35: Prototipo pantalla registrarse y recuperar contraseña.**

Fuente: Elaboración propia (2022)

Se ingresa el código y se establece un nueva contraseña fácilmente.

The image displays two mobile application screens side-by-side, representing a password recovery process. Both screens show a time of 9:27 and standard mobile status icons (signal, Wi-Fi, battery).

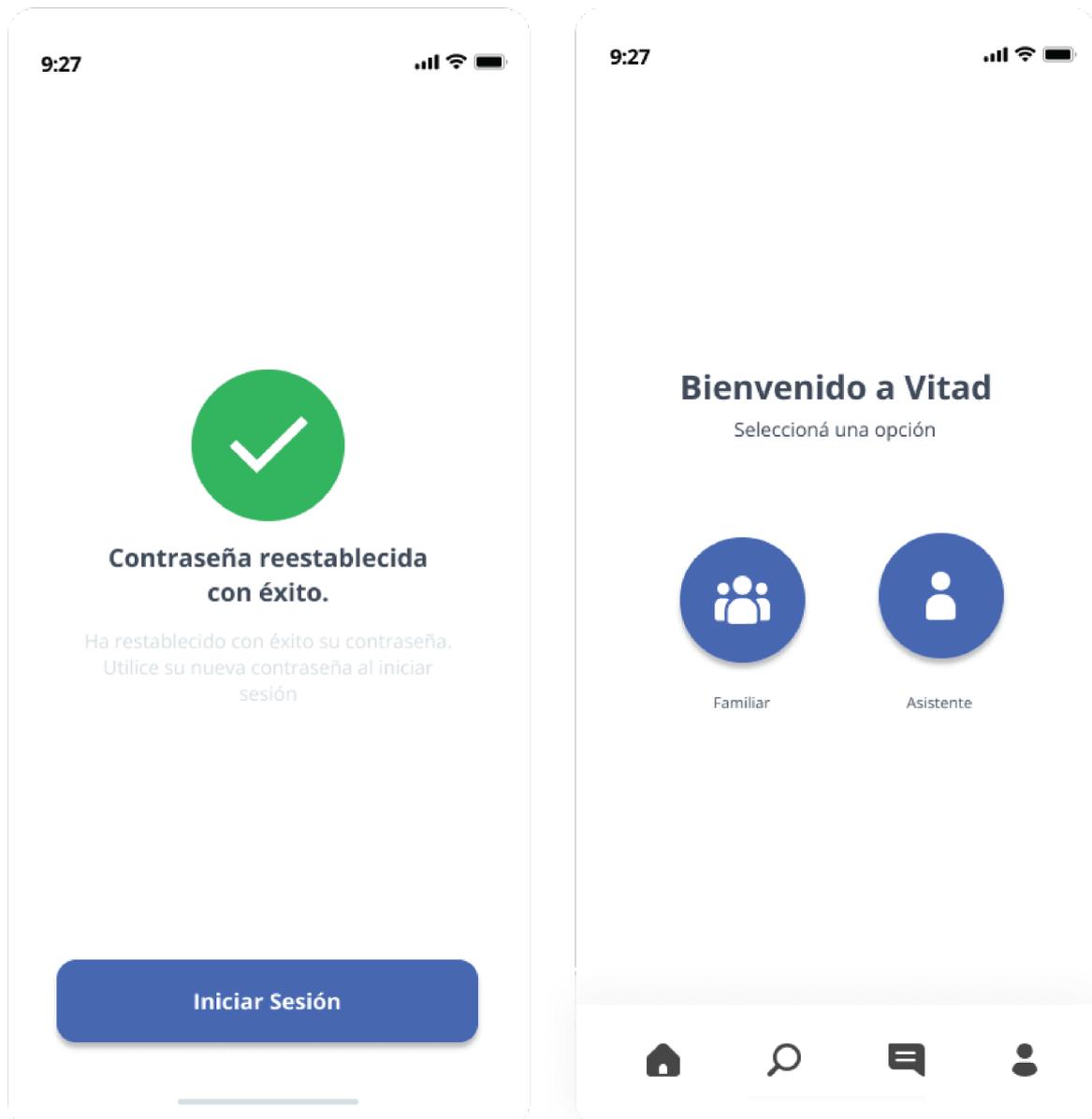
The left screen is titled "Ingresá el Código". It features a back arrow and the title. Below the title, a message states: "El código de recuperación fue enviado a su móvil. Por favor ingrese a continuación:". Below this message are four rounded rectangular input fields containing the digits 7, 2, 4, and 9. At the bottom of the screen is a large blue button labeled "Enviar".

The right screen is titled "Ingresá nueva contraseña". It features a back arrow and the title. Below the title, there are two stacked rounded rectangular input fields. The first is labeled "Nueva contraseña" and the second is labeled "Confirmar contraseña". Both fields contain a series of asterisks. At the bottom of the screen is a large blue button labeled "Actualizar".

**Figura 36: Prototipo Pantalla ingresar código y nueva contraseña.**

Fuente: Elaboración propia (2022)

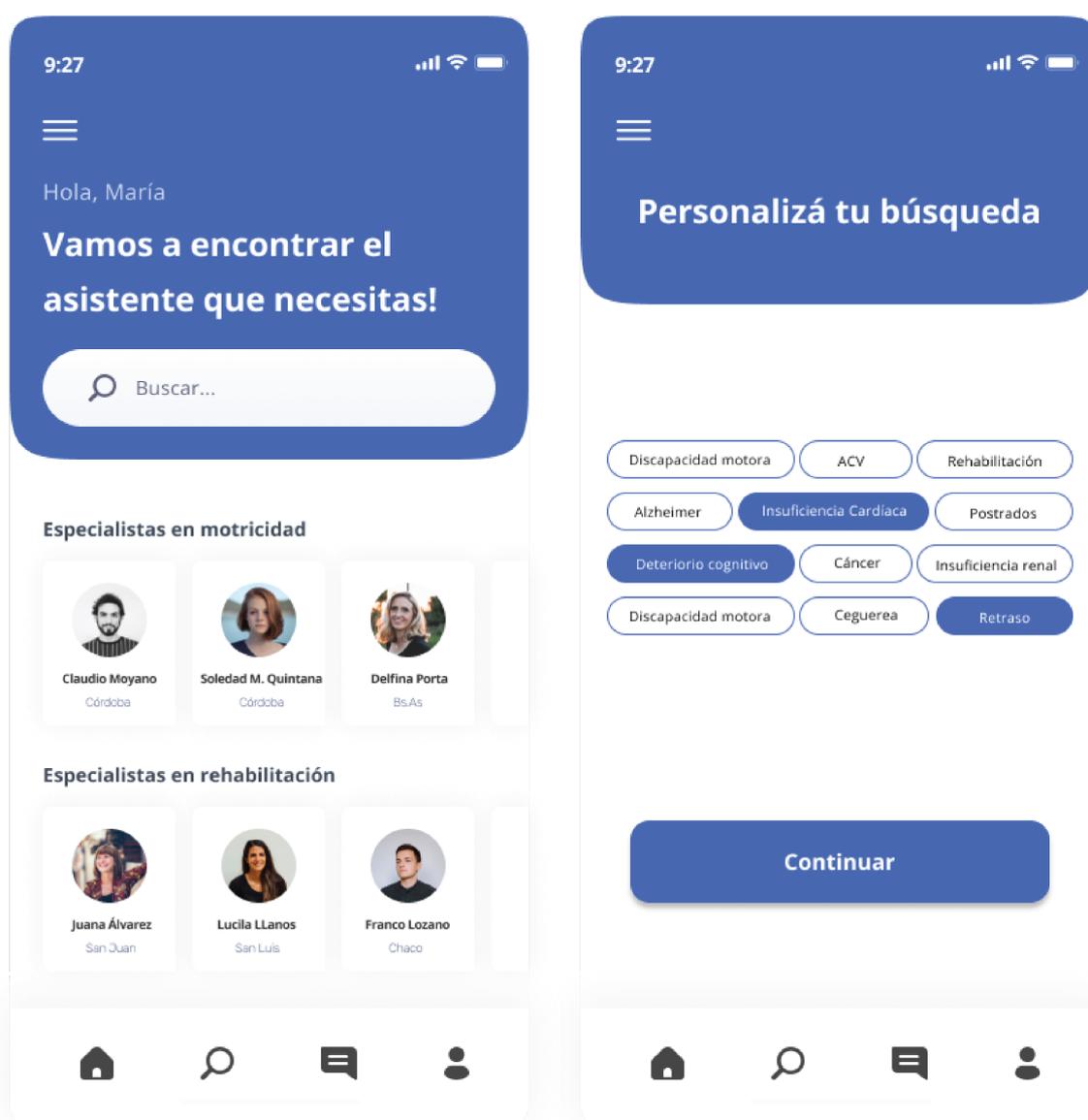
**Inicio:** Una vez registrado el usuario se redirigirá de acuerdo a la opción que seleccione, ya sea un familiar en busca de asistencia domiciliaria o un asistente en busca de trabajo.



**Figura 37: Prototipo Pantalla contraseña restablecida.**

Fuente: Elaboración propia (2022)

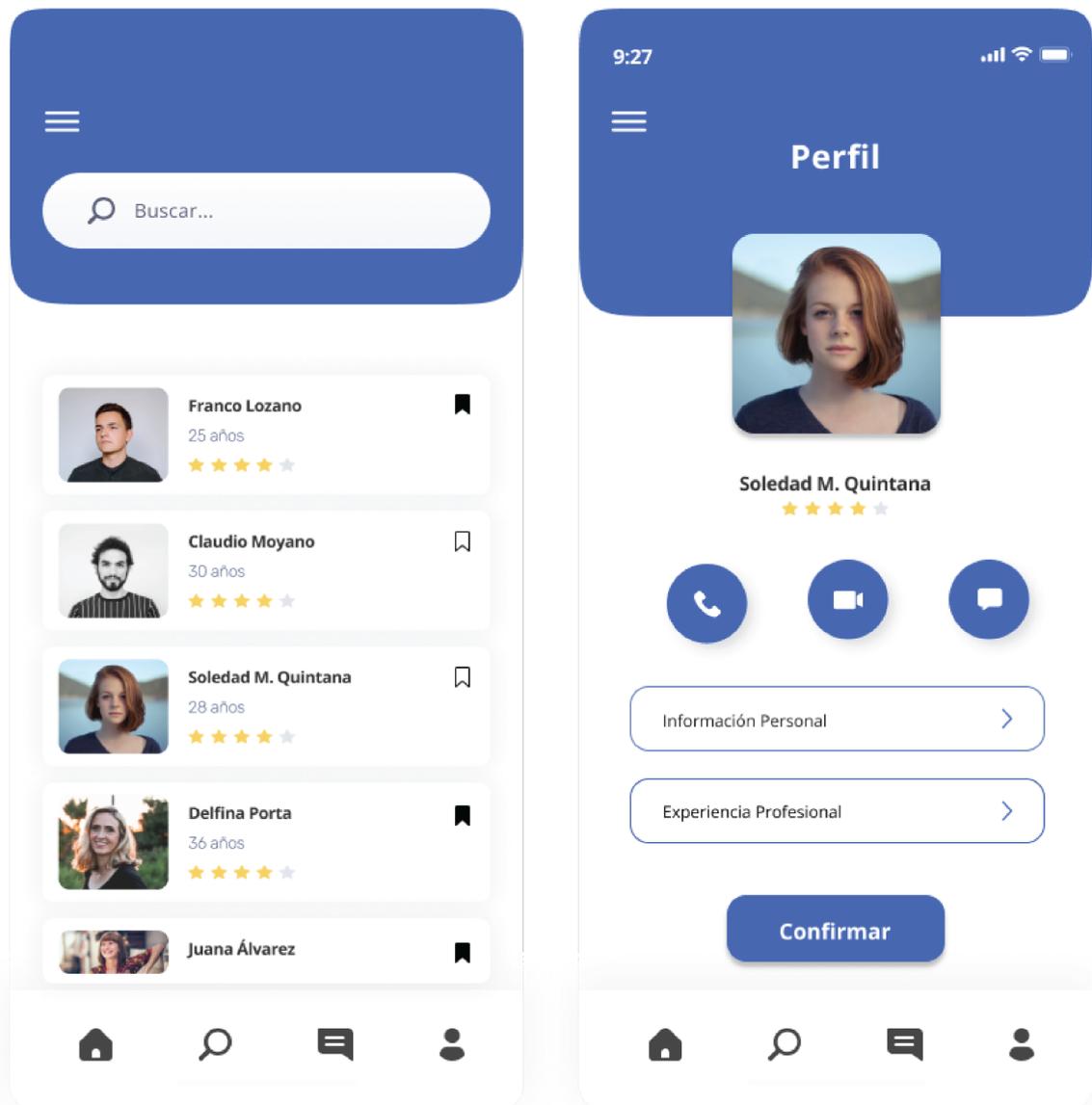
La interfaz para la búsqueda de asistentes cuenta con una pantalla de inicio en donde se observarán los perfiles recomendados por otros usuarios. Los perfiles más cualificados se verán en la pantalla de inicio.



**Figura 38: Prototipo Pantalla Inicio y búsqueda.**

Fuente: Elaboración propia (2022)

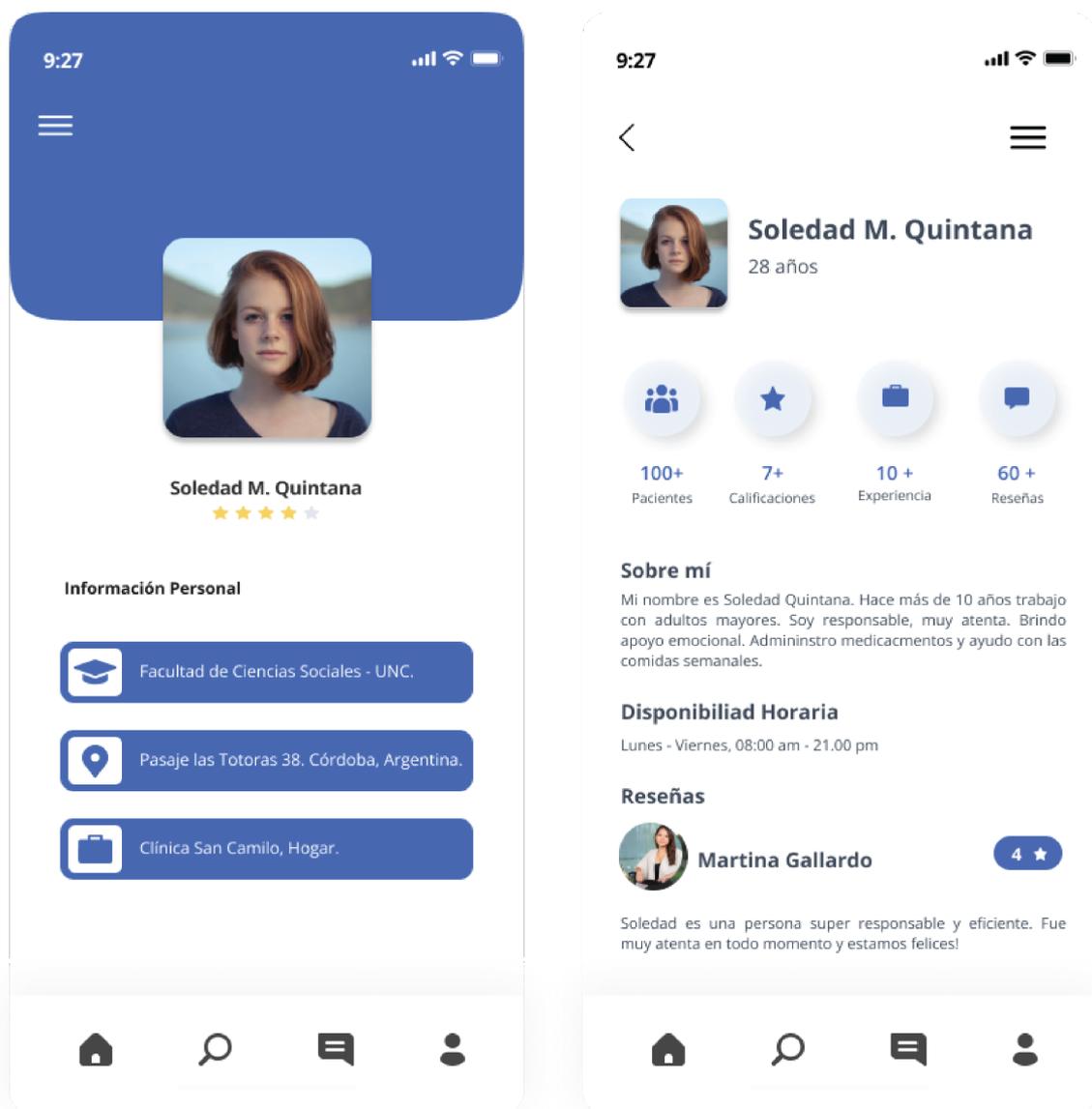
**Búsqueda:** en esta sección, se podrá filtrar la búsqueda de acuerdo a las necesidades que tengan los familiares y de esta manera, lograr resultados más efectivos. Asimismo, el usuario guardará los perfiles que son de su interés para luego compararlos y tomar una decisión.



**Figura 39: Prototipo Pantalla búsqueda y perfil.**

Fuente: Elaboración propia (2022)

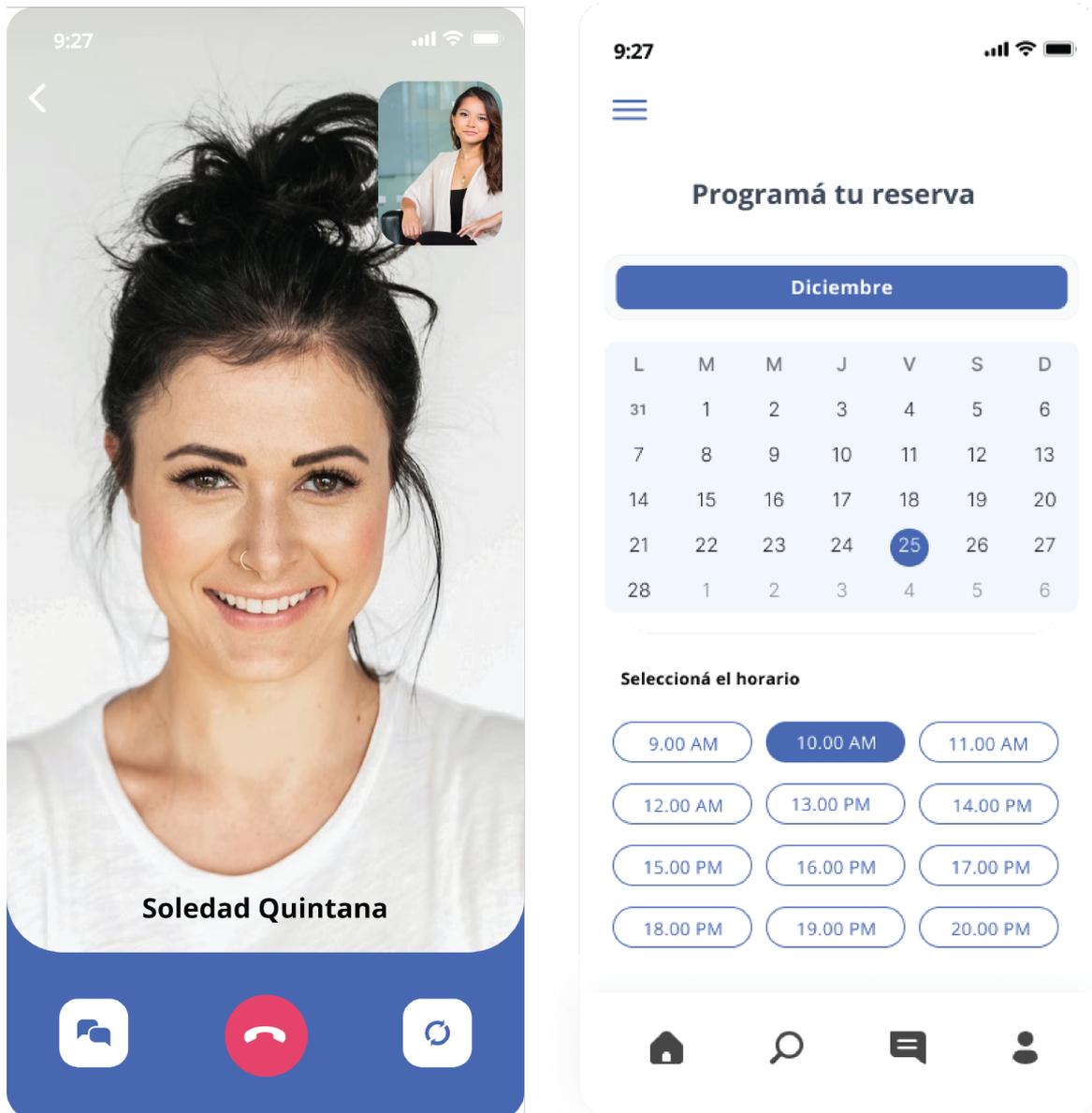
**Perfil:** dentro del perfil del asistente, se observará el puntaje que posee, la experiencia profesional, e información personal, como también la disponibilidad horaria y las reseñas. El usuario podrá contratar a la persona presionando un solo botón.



**Figura 40: Prototipo Pantalla Perfil.**

Fuente: Elaboración propia (2022)

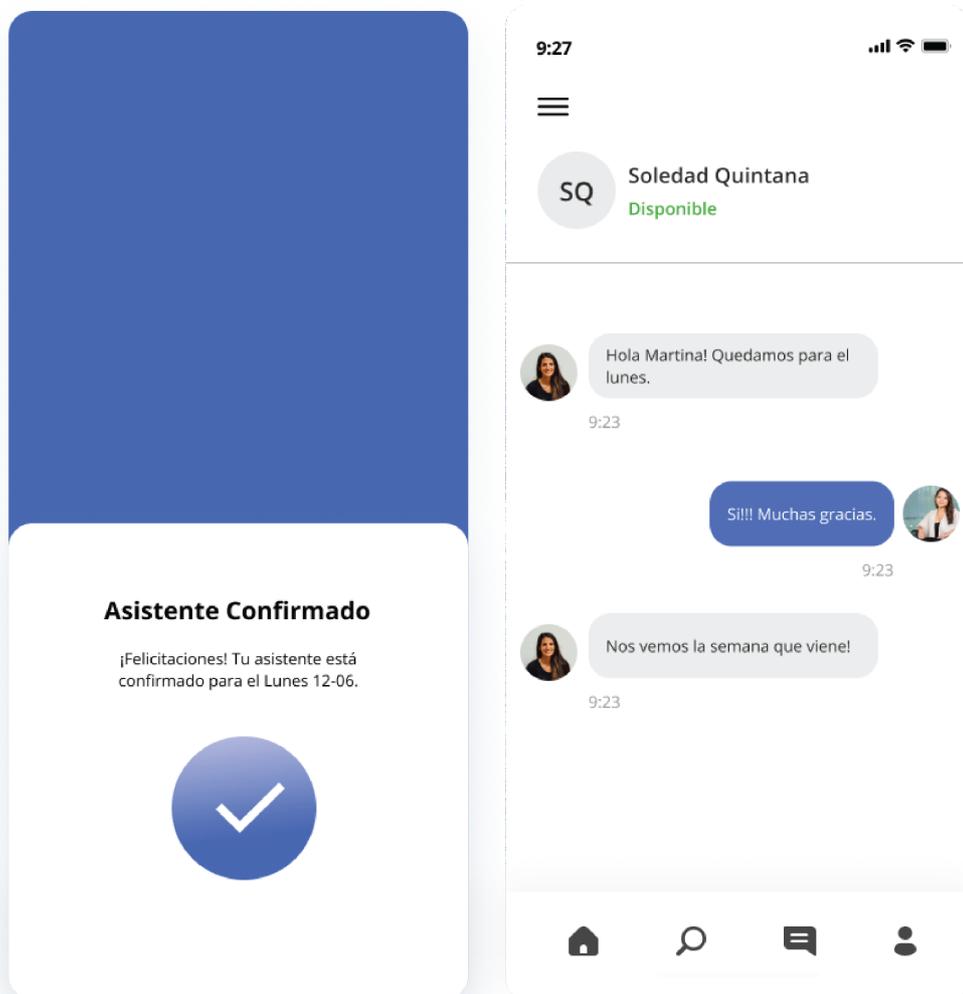
En conjunto, se encuentran funciones de llamada, videollamada y mensajería para entablar conversaciones y asegurar confianza entre las dos partes.



**Figura 41: Prototipo videollamada y calendario.**

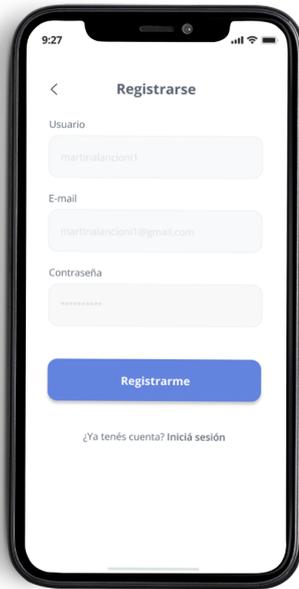
Fuente: Elaboración propia (2022)

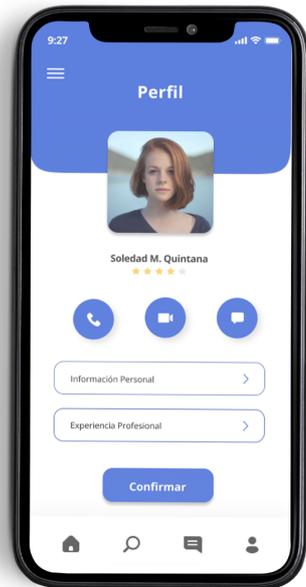
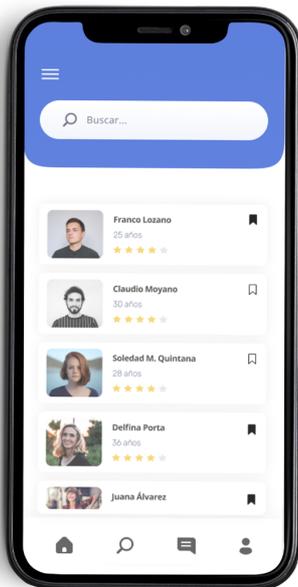
Una vez seleccionado, podrá establecer horario y fecha del comienzo laboral, y el asistente estará confirmado.

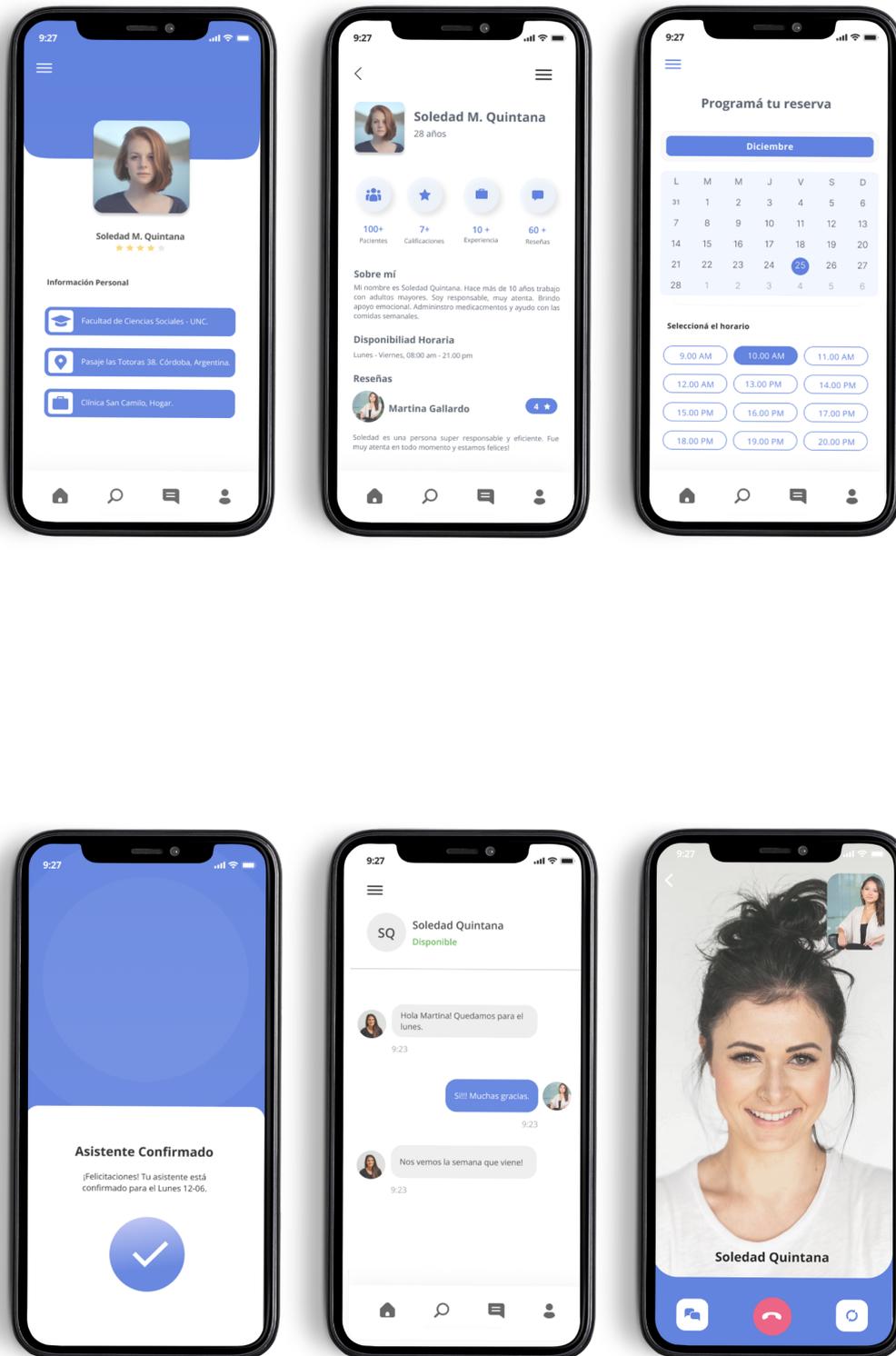


**Figura 42: Prototipo Pantalla confirmación y mensajería.**

Fuente: Elaboración propia (2022)







**Figura 43: Propuesta final de diseño.**  
 Fuente: Elaboración propia (2022)

## ANÁLISIS DE COSTOS

PRESUPUESTO			
COSTOS FIJOS		COSTOS VARIABLES	
ALQUILER Y EXPENSAS	\$54.700	SUPERMERCADO	\$30.000
RENTAS	\$2.800	TRANSPORTE	\$15.000
MUNICIPALES	\$1.600	INDUMENTARIA	\$10.000
LUZ, AGUA Y GAS	\$6.500	OCIO	\$9.000
TELEFONÍA CELULAR	\$1.050	SOFTWARE	\$2.145
INTERNET Y TV	\$2.300	FARMACIA	\$6.000
COBERTURA MÉDICA	\$9.300	EXTRAS	\$8.000
<b>TOTAL</b>	<b>\$78.250</b>	<b>TOTAL</b>	<b>\$80.145</b>
<b>PTO DE EQUILIBRIO: \$158.395</b>			
<b>GANANCIAS: \$47.518</b>			
CANTIDAD DE HORAS MENSUALES	468 HS		
MONTO DE HORA MENSUAL	\$1,634		
MONTO POR DÍA	\$9.080		
MONTO MENSUAL	\$205.884		
<b>COTIZACIÓN FINAL</b>	<b>\$823.536</b>		

Figura 44. Análisis de costos.

Fuente: Elaboración propia (2022)

## CONCLUSIÓN

A través de la investigación realizada, se elaboró una propuesta para solucionar la falta de atención de los cuidados de adultos mayores por parte del sistema sanitario y social en Argentina.

El cuidado de personas mayores dependientes produce desequilibrios importantes para los miembros familiares y para hacer frente a esta problemática, surge la idea de brindar una solución combinando el uso de la tecnología y el diseño gráfico. Se desarrolló una aplicación móvil centrada en la experiencia de usuario, para lograr la contratación de asistentes domiciliarios en Argentina y que de la misma manera funcione como portal de empleo para las personas que realizan las tareas de cuidados de adultos dependientes. Se puede decir, que para la finalización del proyecto, se cumplieron los objetivos específicos planteados al comienzo del mismo de manera exitosa.

En primer lugar se indagó acerca de cómo brindar asistencia en el hogar por medio de la tecnología. Esto se logró mediante la creación de perfiles de usuario con una gran cantidad de datos. Estos perfiles contienen información detallada como la experiencia laboral, estudios realizados, lugar de residencia. También se colocaron botones de llamada, videollamada y mensajería para lograr una comunicación mediante las dos partes.

En segundo lugar, se identificaron los factores indispensables para el desarrollo de la aplicación móvil como herramienta de promoción de trabajo. Para este objetivo, se analizaron casos de estudios los cuales fueron extremadamente relevantes para el proyecto. Debido a la investigación de distintas plataformas de empleo se logró entender cómo las mismas funcionan y lo importante que es contar con una interfaz jerarquizada y que cumpla con las expectativas de los usuarios al navegar por la misma.

Finalmente se establecieron las características gráficas para el diseño de la aplicación. Se tomaron en cuenta a distintos autores para profundizar las características de usabilidad y accesibilidad. Para lograr una interacción exitosa entre dos entidades es fundamental el desarrollo de una interfaz clara y precisa. En el proyecto de diseño se utilizó una estructura de carácter jerárquico para permitirle al usuario que navegue con facilidad. Esto estuvo complementado por medio del diseño de una identidad visual simple y minimalista, y la creación de elementos gráficos como los íconos interiores que permiten simplificar la información y señalan las acciones a ejecutar.

Para finalizar, es considerable remarcar que los adultos mayores forman parte de nuestra sociedad y es necesario tener en cuenta sus necesidades. En términos de diseño gráfico se debe pensar en atender las necesidades de las personas y colaborar con la creación de productos para lograr la solución de problemas de manera más accesible y rápida.

## Referencias

- Acosta J. (2020). “El método sistemático para diseñadores” de Bruce Archer. <https://juanam-acostag.medium.com/el-m%C3%A9todo-sistem%C3%A1tico-para-dise%C3%B1adores-de-bruce-archer-6a8568788007>
- Arias Del Prado, J. (2020) La Arquitectura de Información Web y sus tipos. <http://www.uxables.com/disenio-ux-ui/la-arquitectura-de-informacion-web-y-sus-tipos/>
- Bestani, L.M. (2020). El cuidado de mayores, una tarea que gana espacio como fuente laboral. *La Nación*. <https://www.lanacion.com.ar/economia/empleos/el-cuidado-de-mayores-una-tarea-que-gana-espacio-como-fuente-laboral-nid2358153/>
- Caldevilla Domínguez, D. (2009). La importancia de la Identidad Visual Corporativa. *Vivat Academia. Revista de Comunicación*, 103, 1–26. <https://doi.org/10.15178/va.2009.103.1-262>
- Canga, A., Vivar, C. G., & Naval, C.. (2011). Dependencia y familia cuidadora: reflexiones para un abordaje familiar. *Anales del Sistema Sanitario de Navarra*, 34(3), 463-469. <https://dx.doi.org/10.4321/S1137-66272011000300012>
- Capriotti P. (2009): Branding corporativo. Santiago de Chile: Colección Libros de la Empresa; EBS Consulting Group.
- Cuello J., Vittone J. (2013). Diseñando Apps para móviles. <https://books.google.es/books?>

[hl=es&lr=&id=ATiqsjH1rvwC&oi=fnd&pg=PA7&dq=cuello+y+vittone&ots=a4cp\\_\\_5ndl&sig=8OZlthkiHYovpWdgsrIvbN43GPU#v=onepage&q=cuello%20y%20vittone&f=false](https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Informatica/Interaccion_persona_ordenador/Interaccion_persona_ordenador_(Modulo_3).pdf)

Domingo M. G., Mor Pera E. (2011). Diseño centrado en el usuario. [https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Informatica/Interaccion\\_persona\\_ordenador/Interaccion\\_persona\\_ordenador\\_\(Modulo\\_3\).pdf](https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Informatica/Interaccion_persona_ordenador/Interaccion_persona_ordenador_(Modulo_3).pdf)

Enriquez, y Casas, S. I. (2014). Usabilidad en aplicaciones móviles. *Informes Científicos Técnicos - UNPA*, 5(2), 25–47. <https://publicaciones.unpa.edu.ar/index.php/ICTUNPA/article/view/581>

Frascara, J. (2006). El diseño de comunicación. Ediciones Infinito.

Juan León Cañete. Enfermería y asistencia domiciliaria Programa A.E.Co.

Knapp Bjerén, A. (2003). La Experiencia del Usuario. En: Knapp Bjerén, A. (coord.). *La Experiencia del Usuario*. Madrid: Anaya Multimedia, 2003, ISBN 84-415-1044-X.

Mahlke, S. (2002). Factors influencing the experience of website usage. Conference on Human Factors in Computing Systems archive. CHI '02 extended abstracts on Human factors in computing systems. Minneapolis, Minnesota, USA, pp. 846 – 847.

Morville, Peter. *Information Architecture for the World Wide Web : designing large-scale web sites*. [Consulta: marzo 2005]

Navarrete, F. (2012). ESPACIO DE INFORMACIÓN SOBRE APLICACIONES MÓVILES DIRIGIDO POR EL ING FERNANDO NAVARRETE. <https://>

[alejandravillalta.wordpress.com/2017/10/23/aplicaciones-moviles-clasificacion-y-caracteristicas/](https://alejandravillalta.wordpress.com/2017/10/23/aplicaciones-moviles-clasificacion-y-caracteristicas/)

Oliveri, M.L.. (2021). *Envejecimiento y atención a la dependencia en Argentina*.

<https://www.algec.org/wp-content/uploads/2020/12/Envejecimiento-y-atencion-a-la-dependencia-en-Argentina.pdf>

Organización Mundial de la Salud (2000). Home-based long-term care: report of a WHO Study Group. Gêneva. [https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/42343/WHO\\_TRS\\_898.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/42343/WHO_TRS_898.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Pool, A. (2008). *Which Are More Legible: Serif or Sans Serif Typefaces?* <http://alexpoole.info/blog/which-are-more-legible-serif-or-sans-serif-typefaces>

Prensa Ministerio de Desarrollo Humano y Promoción Social (2021). "Cuidarlos", la app que permite encontrar cuidadores y gestionarlos de forma inteligente. *Si San Juan*. <https://sisanjuan.gob.ar/desarrollo-humano-y-promocion-social/2021-07-19/33641-cuidarlos-una-aplicacion-tecnologica-con-multiples-beneficios>

Rosenfeld, L.; Morville, P. (2002). Information Architecture for the World Wide Web

Roskell, T. (2018). El uso de retículas en los diseños de impresión. <https://www.pixartprinting.es/blog/reticulas/>

Tristán, N.L (2022). Cuidadores domiciliarios reclaman por bajos sueldos. *Hoy Rojas*. <https://hoyrojas.com.ar/index1.php?que=noticias&id=29184>