

Universidad Empresarial Siglo 21

Trabajo Final de Grado: Proyecto de Diseño

Licenciatura en Diseño Gráfico



Intera: App de Escritorio para Gestión del Trabajo

Interdisciplinario en Centros Terapéuticos

Intera: Desktop App for Interdisciplinary Work at Centers for the Disabled

Línea de investigación: Diseño adaptado al usuario

Alumna: Altamira Vélez, Josefina.

Legajo: DGR01899 - **DNI:** 43.271.159

Tutor: Palamary, Rosa Esther.

Córdoba, Argentina - 30 de Abril de 2024

Índice de Contenidos

Índice de Contenidos	2
Índice de figuras	4
Índice de tablas	7
Resumen	8
Abstract	9
Problema de Diseño	10
Pregunta-Problema	14
Sub-problemas	14
Objetivo general	15
Objetivos específicos	15
Justificación	16
Marco Teórico	17
Diseño Centrado en el Usuario	17
Diseño de Identidad Visual Corporativa	18
Arquitectura de la Información	20
Diseño de Interfaces	22
Patrones de Interacción	23
Wireframes y Prototipos	25
Composición y Retículas	26
Colores Web	28
Tipografía	29
Método de diseño	31
Antecedentes, diseño de instrumentos de investigación y recolección de datos	35
Síntesis Caso 1 “Clinicalges”	38
Síntesis Caso 2 “OmiHis”	42
Síntesis Caso 3 “ClickUp”	45
Conclusión del análisis	46
Programa de Diseño	48
Concepto Gráfico	53
Cronograma de Trabajo	54
Generación de la Propuesta de Diseño	55
Propuesta Final de Diseño	71
Definición técnica	71

Identidad Visual	71
Otras versiones	73
Construcción	74
Área de respeto	75
Reducción mínima	76
Cromática identitaria	77
Tipografía identitaria	77
Sistema de diseño de la interfaz	78
Retículas	78
Tipografía de la interfaz	81
Cromática de la interfaz	81
Iconografía de la interfaz	83
Arquitectura de la información	84
Patrones de navegación	85
Barra de navegación superior	86
Notificaciones	86
Cambiar perfil	87
Chat	89
Menú lateral	90
Diseño de Pantallas	93
Ingreso / Inicio de sesión	93
Inicio	94
Agenda	99
Informes	100
Equipos	107
Pacientes	113
Perfil del terapeuta	117
Prototipos	122
Análisis de Costos	128
Conclusión	130
Referencias	134

Índice de figuras

Figura 1. Enfoques de Arquitectura de la Información.	23
Figura 2. Metodologías de diseño.	33
Figura 3. Metodología propia de diseño.	35
Figura 4. Criterios de análisis de casos de estudio.	37
Figura 5. Capturas de Clinicalges.	38
Figura 6. Análisis de Clinicalges.	40
Figura 7. Capturas de OmiHis.	42
Figura 8. Análisis de OmiHis.	44
Figura 9. Capturas de ClickUp.	45
Figura 10. Análisis de ClickUp.	47
Figura 11. Programa de diseño.	50
Figura 12. Condicionante 2 (Parte 1).	51
Figura 13. Condicionante 2 (Parte 2).	52
Figura 14. Condicionante 3.	53
Figura 15. Cronograma de trabajo.	56
Figura 16. Exploración de Naming.	57
Figura 17. Moodboard Visual.	58
Figura 18. Bocetos Logotipo.	59
Figura 19. Bocetos Logotipo Vectorizados .	60
Figura 20. Búsqueda Tipográfica: Logotipo .	60
Figura 21. Búsqueda Tipográfica.	61
Figura 22. Bocetos: Paleta Cromática.	62
Figura 23. Búsqueda Iconográfica.	63
Figura 24. Bocetos: Arquitectura de la Información.	64
Figura 25. Bocetos: Retículas.	65
Figura 26. Wireframes de Baja Fidelidad.	66
Figura 27. Wireframes de Media Fidelidad: Barra Superior.	67
Figura 28. Wireframes de Media Fidelidad: Equipos.	68
Figura 29. Wireframes de Media Fidelidad: Pacientes.	69
Figura 30. Wireframes de Media Fidelidad: Informes.	70
Figura 31. Wireframes de Media Fidelidad: Agenda.	71
Figura 32. Wireframes de Media Fidelidad: Crear Nuevo.	72
Figura 33. Imagotipo Intera.	74

Figura 34. Construcción conceptual imagotipo.	74
Figura 35. Logotipo: Tipografía original vs. Modificada.	75
Figura 36. Isologotipo: Otras versiones.	75
Figura 37. Pauta modular.	76
Figura 38. Grilla constructiva.	77
Figura 39. Área de respeto.	77
Figura 40. Reductibilidad: Isotipo e Imagotipo horizontal y vertical.	78
Figura 41. Paleta cromática identitaria.	79
Figura 42. Tipografía identitaria: DM Sans.	80
Figura 43. Réticula de columnas y cuadrícula base de 8pt.	81
Figura 44. Posibilidades de organización.	82
Figura 45. Tipografías de la interfaz	83
Figura 46. Cromática de la interfaz	84
Figura 47. Iconografía de la interfaz	85
Figura 48. Arquitectura de la información: Intera	87
Figura 49. Barra de Navegación Superior	88
Figura 50. Notificaciones.	89
Figura 51. Perfil / Cambio de perfil.	91
Figura 52. Chat emergente.	92
Figura 53. Menú de navegación lateral.	94
Figura 54. Pantalla: Ingreso / Inicio de sesión	96
Figura 55. Pantalla: Inicio	97
Figura 56. Pantalla: Inicio. Cambios sin guardar.	98
Figura 57. Pantalla: Inicio. Notificaciones activas.	99
Figura 58. Pantalla: Inicio. Perfil activo.	100
Figura 59. Pantalla: Inicio. Chat activo.	101
Figura 60. Pantalla: Agenda del profesional	102
Figura 61. Pantalla: Informes	104
Figura 62. Pantalla: Cargar un informe	105
Figura 63. Pantalla: Visualizar un informe	106
Figura 64. Pantalla: Nuevo informe	107
Figura 65. Pantalla: Nuevo informe - Estilos de texto	108
Figura 66. Pantalla: Nuevo informe - Informe publicado	109
Figura 67. Pantalla: Equipos	111
Figura 68. Pantalla: Miembros equipo (ejemplo Fisioterapia)	112

Figura 69. Pantalla: Agregar miembros al equipo	113
Figura 70. Pantalla: Mensajería del equipo (ejemplo Fisioterapia)	114
Figura 71. Pantalla: Agenda del equipo (ejemplo Fisioterapia)	115
Figura 72. Pantalla: Pacientes	116
Figura 73. Pantalla: Agenda del paciente	118
Figura 74. Pantalla: Informes del paciente	119
Figura 75. Pantalla: Información general del terapeuta	120
Figura 76. Pantalla: Agenda del terapeuta	121
Figura 77. Pantalla: Informes redactados por el terapeuta	122
Figura 78. Pantalla: Equipos del terapeuta	123
Figura 79. Mockup Cuaderno Intera.	124
Figura 80. Mockup Bolsa Intera.	125
Figura 81. Mockup Botella Intera.	126
Figura 82. Mockup pantallas de la interfaz	127
Figura 83. Mockup Pantalla: Agenda.	127
Figura 84. Mockup Pantalla: Inicio.	128
Figura 85. Mockup Pantallas: Equipo.	128
Figura 86. Mockup Pantallas: Informes.	129

Índice de tablas

Tabla 1. Análisis de costos.	130
Tabla 2. Cotización por Diseño de la Interfaz.	131
Tabla 3. Costo final del proyecto.	131

Resumen

Las personas con discapacidad requieren de un tratamiento interdisciplinario y continuo que trabaje desde la integralidad de la persona. Surge entonces la necesidad de crear nexos y puntos de encuentro para que los profesionales de los centros de rehabilitación desempeñen sus tareas más colaborativamente. En respuesta a esto se utilizó este trabajo final de grado de la Licenciatura en Diseño Gráfico en la Universidad Siglo 21. A través de la investigación de las necesidades específicas de los usuarios, sus contextos de uso y las herramientas disponibles, se propuso desarrollar un prototipo de aplicación de escritorio que asistiera en las relaciones interdisciplinarias de los terapeutas. Se utilizó una metodología propia, resultado de la fusión entre las metodologías propuestas por Trujillo-Suárez, Aguilar y Neira con el Design Thinking, desde la mirada del Instituto de Diseño Hasso Plattner de la Universidad de Stanford. Se obtuvo entonces, una interfaz amigable con el usuario, fácil de navegar y adaptable a las necesidades presentes y futuras de cada equipo. El objetivo general de esta aplicación fue asistir en la eficacia del trabajo interdisciplinario, acercando las posibilidades del Diseño Gráfico a las necesidades de los centros de rehabilitación para personas con discapacidad.

Palabras clave: Aplicación de escritorio; Interdisciplinarietà; Centros de rehabilitación para personas con discapacidad; Diseño centrado en el usuario.

Abstract

People with disabilities require interdisciplinary and continuous treatment that works holistically with the individual. This creates the need to create links and meeting points for rehabilitation center professionals to work more collaboratively. In response to this, the final degree project of the Bachelor's Degree in Graphic Design at Universidad Siglo 21 was used. Through research into the specific needs of users, their usage contexts, and the available tools, it was proposed to develop a desktop application prototype that assists in the interdisciplinary relationships of therapists. A unique methodology was employed, resulting from the fusion of methodologies proposed by Trujillo-Suárez, Aguilar, and Neira with Design Thinking, from the perspective of the Hasso Plattner Design Institute at Stanford University. As a result, a user-friendly interface was achieved, easy to navigate and adaptable to the present and future needs of each team. The overall objective of this application was to assist in the effectiveness of interdisciplinary work, bringing the possibilities of Graphic Design to the needs of rehabilitation centers for people with disabilities.

Keywords: Desktop application; Interdisciplinarity; Therapeutic centers for the disabled; User-centered design.

Problema de Diseño

La discapacidad es un tema sumamente complejo, partiendo de la premisa que en ningún caso se puede hablar desde una única disciplina o desde una única mirada. En el tratamiento de las personas con discapacidad intervienen en lo médico, una variedad de profesionales, cada uno especialista en su disciplina; y en lo humano una variedad de figuras, desde la familia o responsables del paciente, la sociedad que lo rodea, los profesionales como personas, hasta el mismo paciente, entre otros.

En una multitud de casos estas miradas, tanto profesionales como humanas, se limitan a sí mismas y a su conocimiento de la situación a tratar, olvidando que todas estas versiones del caso se refieren a una misma persona. Se trata entonces de un trabajo multidisciplinario que, como explica Fainblum (2004) "se remite a una multitud de disciplinas, encerradas en sí mismas, dándose una yuxtaposición de discursos, desarrollándose en forma aislada una de otra, con tratamientos múltiples y simultáneos"(p. 102) Esta dinámica de trabajo es más propensa a gastar energías y generar confusiones innecesarias en la persona con discapacidad y sus figuras de apoyo, resultando en tratamientos ineficientes y convirtiendo una situación que de por sí es compleja en una angustia crónica.

De esta manera se comprende que resulta inviable tratar la complejidad de un sujeto desde una mirada unidireccional, desde un solo campo del saber, ya que únicamente conduce a respuestas simples y reduccionistas. (Figuroa Sánchez y Martínez Mejías, 2009)

Así como cada persona es un ser complejo, multidimensional y multifacético, las personas con discapacidad también lo son, y el tratamiento y análisis médico de su situación debe ser atendido desde esta complejidad y dinamicidad, priorizando una mirada integral. En palabras de Fantova Azkoaga (2000) “Cada situación individual de discapacidad es el fruto de un proceso y está ella misma en proceso dinámico.”(p.3). La evolución de cada paciente es resultado de cada una de sus terapias, de la interacción con su familia y su entorno social, y de tantos factores sumamente influyentes que trabajan integradamente, haciendo de la discapacidad y su tratamiento un proceso dinámico.

Es así que surge la necesidad de incorporar la interdisciplinariedad en el diagnóstico, rehabilitación y acompañamiento de las personas con discapacidad. Alicia Stolkiner (1987), autora especializada en el tema, sostiene:

“La interdisciplina nace, para ser exactos, de la incontrolable indisciplina de los problemas que se nos presentan actualmente. De la dificultad de encasillarlos. Los problemas no se presentan como objetos, sino como demandas complejas y difusas que dan lugar a prácticas sociales inervadas de contradicciones e imbricadas con cuerpos conceptuales diversos” (p. 313).

En esta línea de pensamiento, Sofía González (2019) explica que la interdisciplina surge de una incomodidad con los paradigmas disponibles, se traduce como una rebeldía en el hacer y el pensar científicos e institucionales ante un problema puntual. Es así como esta metodología incita a los profesionales a aportar a la práctica, no sólo sus saberes

disciplinarios sino también el conjunto de experiencias, aprendizajes y recursos que traen consigo. Y si bien, romper con lo tradicionalmente aceptado suele generar resistencia en los profesionales, no se debe perder de vista que esta modalidad colaborativa trae beneficios para el sujeto protagonista del tratamiento y sus familias. El desafío consiste en enfocar la mirada en el sujeto desde una multiplicidad de disciplinas, en lugar de pretender que el sujeto se adapte a las metodologías demarcadas en cada disciplina.

En su planteamiento de la necesidad de abordajes interdisciplinarios en rehabilitación, los autores Pérez, Posada, Roncoli y Salazar (Sin fecha) establecen lo siguiente:

“(…) la Interdisciplina es un ejercicio que se construye cotidianamente en función del intercambio de miradas y posiciones, el debate y la reflexividad sobre las situaciones singulares con las que trabajamos, posibilitando así generar puntos de encuentros que amplíen los modos de ver e interpretar nuestra praxis cotidiana como equipo de rehabilitación” (párr. 15)

Frente a este planteamiento, Ávila-Tomás, Ferrer-Peña y González (2013) proponen facilitar la comunicación entre los miembros de los grupos de trabajo, generando espacios que posibiliten la colaboración. Ahora bien, como mencionan Verdugo Alonso y Rodríguez Aguilera (2011) “El reto actual supone trasladar estos planteamientos a la práctica y establecer formas de colaboración eficaces.” (p.19)

Un gran obstáculo en la colaboración efectiva de los profesionales de la salud en los centros de rehabilitación de discapacidad es que las herramientas digitales disponibles, aunque bien desarrolladas, no suelen tener en cuenta los principios de usabilidad y en consecuencia obstruyen la fluidez en la dinámica interdisciplinaria. Tal es el caso del centro de rehabilitación cordobés Farfalina, quién mandó a desarrollar un software para que facilitara a los profesionales el seguimiento de los pacientes desde sus múltiples terapias, pero se encontró con que las funcionalidades que ofrecían no estaban en donde los usuarios intuían que estarían. Esto llevó a demoras y quejas por parte de los profesionales y de la administración para con los directivos porque los primeros no podían acceder a los espacios designados para cargar sus informes, mientras que los segundos tenían que recurrir a cada profesional por separado para conseguir la información que precisaban. En referencia al diseño ineficiente de interfaces, la autora Ramírez-Acosta (2017) destaca que:

“El diseño de una interfaz de usuario, más allá de resultar estéticamente agradable, debe tomar en cuenta parámetros a los que, en ocasiones, no se les da debida atención, lo cual puede perjudicar por completo la experiencia del usuario con la herramienta, ya que antes del agrado visual producido por la experiencia, los usuarios le dan más importancia a su nivel de frustración durante esta.” (p.51)

En atención a la problemática expuesta, una posible solución pudiese encontrarse en el desarrollo de una interfaz intuitiva que posicione al paciente en el centro y fomente el trabajo en equipo, a través de la construcción colaborativa e interdisciplinaria de estrategias y reportes en los centros de rehabilitación para personas con discapacidad.

Y, aunque las aplicaciones móviles tienen su popularidad en el mundo de la salud, las aplicaciones de escritorio ofrecen una serie de beneficios importantes que pueden hacerlas más adecuadas para la problemática expuesta, entre ellas:

- Mayor facilidad de entrada de datos, en consecuencia, reducción de errores;
- Acceso a herramientas especializadas, como integraciones con otros softwares existentes de procesamiento de imágenes médicas;
- Mayor comodidad en su uso, considerando el tamaño de la pantalla y la precisión de los periféricos.
- Interacciones más completas y acceso a más información en menos clicks.

Atendiendo a lo planteado anteriormente, y considerando los diferentes aspectos que componen el problema del diseño, se plantean diferentes interrogantes:

Pregunta-Problema

- ¿De qué manera la comunicación visual y el diseño adaptado al usuario pueden asistir al trabajo interdisciplinario en los centros de rehabilitación para discapacitados, poniendo a los pacientes en el centro?

Sub-problemas

- ¿Cuáles son las necesidades puntuales de los profesionales de la salud y de los centros de rehabilitación que podría aliviar el diseño de una interfaz?

- ¿Qué elementos estéticos y morfológicos pueden acompañar a una experiencia positiva en la plataforma?
- ¿Qué se debe tener en cuenta, desde el enfoque del diseño gráfico, para que una interfaz digital sea intuitiva y accesible, simplificando burocracias y fomentando reacciones positivas en sus usuarios?

Objetivo general

Sobre la base de la problemática expuesta, a lo largo de este proyecto se desarrollarán los siguientes objetivos:

→ Producir una interfaz intuitiva y colaborativa para el trabajo interdisciplinario efectivo en los centros de rehabilitación para personas con discapacidad.

Objetivos específicos

1. Describir las necesidades específicas de los profesionales de los centros de rehabilitación para personas con discapacidad en cuanto a diagnóstico, análisis y seguimiento de sus pacientes, y la importancia de una herramienta tecnológica que les permita trabajar interdisciplinariamente.
2. Seleccionar los elementos morfológicos y estéticos más convenientes que permitan crear un sistema visual coherente y atractivo para la aplicación de escritorio.
3. Establecer las cualidades de diseño y usabilidad necesarias para el correcto desempeño de los usuarios en la interfaz.

Justificación

La producción de una interfaz para escritorio, como recurso para el trabajo colaborativo e interdisciplinario en los centros de rehabilitación para personas con discapacidad, significará un aporte tanto al Diseño Gráfico como a las metodologías de tratamiento de la discapacidad.

Además de aplicar la usabilidad a un ámbito con mucho potencial y necesidad de sus principios, este proyecto podría abrir las puertas a que el diseño de experiencia de usuario y el Diseño Gráfico se inserten en el rubro de la salud y en sus ramas específicas. Desde esta perspectiva, no se propone una revolución gráfica en sí, sino demostrar la transversalidad del Diseño Gráfico y su necesaria aplicación en todos los ámbitos humanos.

Se plantea entonces, fusionar las tecnologías existentes en cuanto a softwares para centros de salud con los conceptos en evolución del Diseño Gráfico y el Diseño de Experiencia de Usuario para generar la interfaz de un software de escritorio que permita situar al paciente en el centro de la interdisciplinariedad profesional.

Marco Teórico

Diseño Centrado en el Usuario

El diseño centrado en el usuario (DCU) es un enfoque multidisciplinar para el diseño de productos y servicios, basado en las necesidades y expectativas de los usuarios finales. En palabras de Casado de Amezua “Según el Diseño Centrado en el Usuario, los productos deberían hablar el idioma de los usuarios, más que el de las organizaciones e individuos que los produjeron.” (2013, párr. 4). La autora a su vez menciona la norma ISO 9241 sobre interfaces ergonómicas (Serie 100, Apartado 150), y describe los seis principios de un diseño centrado en el usuario:

1. Se diseña en base a una comprensión clara de los usuarios, sus actividades y el contexto en que se desenvuelven.
2. Los usuarios participan activamente en el diseño y desarrollo del producto.
3. El diseño se ajusta y mejora mediante evaluaciones enfocadas en el usuario.
4. Es un proceso iterativo, es decir, está en constante evaluación y redirección.
5. El diseño se enfoca en la experiencia global del usuario.
6. El equipo de diseño presenta habilidades y perspectivas multidisciplinarias.

Sin embargo, Norman y Nielsen (2010) argumentan que estos criterios no son suficientes y que se debe evaluar la usabilidad de un producto midiendo otros factores

como la eficacia, eficiencia y satisfacción del usuario. Desde su perspectiva, el Diseño Centrado en el Usuario debe poner su enfoque en el diseño de soluciones para tareas específicas y la resolución efectiva de problemas, denominándose así "diseño centrado en la actividad". De este modo se evitaría que la subjetividad y el gusto personal se involucren negativamente en el producto.

En conclusión, sin un conocimiento profundo de la realidad, el contexto o las necesidades puntuales del usuario no habrá diseño centrado en el usuario. Para que el DCU sea positivo, debe haber una comprensión de las actividades y tareas del usuario que se obtiene mediante la evaluación constante y la iteración, y es evaluable según el nivel de eficacia, eficiencia y satisfacción que el producto logre en el usuario.

Diseño de Identidad Visual Corporativa

Lo primero que se espera de una Identidad Visual Corporativa es "(...) proyectar una imagen positiva y, por encima de ésta, transmitir valores y diferenciarse." (Caldevilla Domínguez, 2009, p. 3) Según el autor, es la manifestación visual de los valores y proyectos de una organización, gestiona su comunicación desde una globalidad y expresando desde una totalidad que el logotipo aisladamente no puede lograr, como establece la teoría de la Gestalt, el todo es más que la suma de las partes. Asimismo, Caldevilla Domínguez (2009) expresa que una identidad visual corporativa se encuentra en constante formación e interacción con la audiencia, por consiguiente nunca está completa.

Por otro lado, Alina Wheeler en su libro "Designing Brand Identity" propone que "una identidad visual efectiva debe ser auténtica, relevante, distintiva y sostenible" (Wheeler, 2017, p. 39) y que esta consta de cinco elementos clave.

1. Estrategia de marca: debe servir de guía para todas las decisiones de diseño y es la que "define la visión, misión, valores, personalidad y posicionamiento de la marca" (p. 20).
2. Creación de nombres y marcas: se trata de la creación de nombres y logotipos efectivos y memorables que reflejen la estrategia de marca y sean fácilmente reconocibles por los consumidores (Wheeler, 2017, p. 20).
3. Diseño de la identidad visual: se refiere a los elementos visuales derivados de la identidad corporativa, entre ellos el logotipo, los colores y la tipografía. Según Wheeler (2017), es de suma importancia que estos elementos sean coherentes con la estrategia de marca y reflejen los valores y personalidad de la marca.
4. Aplicación de la identidad visual: se trata de la implementación de la identidad visual en todos los puntos de contacto con los consumidores, como el embalaje, la publicidad, el sitio web y otros canales de comunicación.
5. Gestión de la identidad visual: se enfoca en la gestión y mantenimiento de la identidad visual corporativa a lo largo del tiempo, asegurando que se mantenga coherente y relevante con la estrategia de marca y las necesidades de los consumidores (Wheeler, 2017, p. 20).

En conjunto, estas definiciones y los elementos mencionados proporcionan un marco completo para el diseño y gestión de identidades visuales corporativas efectivas que reflejen la estrategia de marca, satisfagan las necesidades de los consumidores y se mantengan en el tiempo.

Arquitectura de la Información

Según Brown, "la arquitectura de la información se enfoca en la estructuración y organización de la información para que sea fácil de encontrar, navegar y entender" (Brown, 2013, p. 54), y hace especial énfasis en la importancia de diseñar la arquitectura de la información teniendo en cuenta el contexto y las necesidades de los usuarios. El autor trata la arquitectura de la información en su libro "Designing Together" (Diseñando Juntos) desde una perspectiva del trabajo colaborativo en equipos multidisciplinarios.

Por su parte, Garret (2011) en su libro "The Elements of User Experience" (Los Elementos de la Experiencia de Usuario) propone trabajar desde lo afectivo, creando un modelo mental que les permita a los usuarios comprender la organización de la información frente a ellos, y de qué manera pueden navegar. A su vez, presenta dos posibles modelos a seguir en cuanto a la estructuración de contenidos.

- **De arriba hacia abajo:** organizar la información considerando los objetivos del producto y las necesidades del usuario, comenzando por las categorías más amplias en cuanto a contenido y funcionalidades, que luego se dividen de manera lógica en subcategorías. En palabras de Garret: "Esta jerarquía de

categorías y subcategorías sirve como la estructura vacía en la que se insertará el contenido y la funcionalidad." (2011, p.89)

- **De abajo hacia arriba:** también trabaja con categorías y subcategorías, pero desde un análisis del contenido y los requisitos funcionales. Para ello "(..) agrupamos elementos en categorías de bajo nivel y luego agrupamos esas categorías en otras de nivel superior, construyendo una estructura que refleje los objetivos de nuestro producto y las necesidades de los usuarios." (Garret, 2011, p.90)

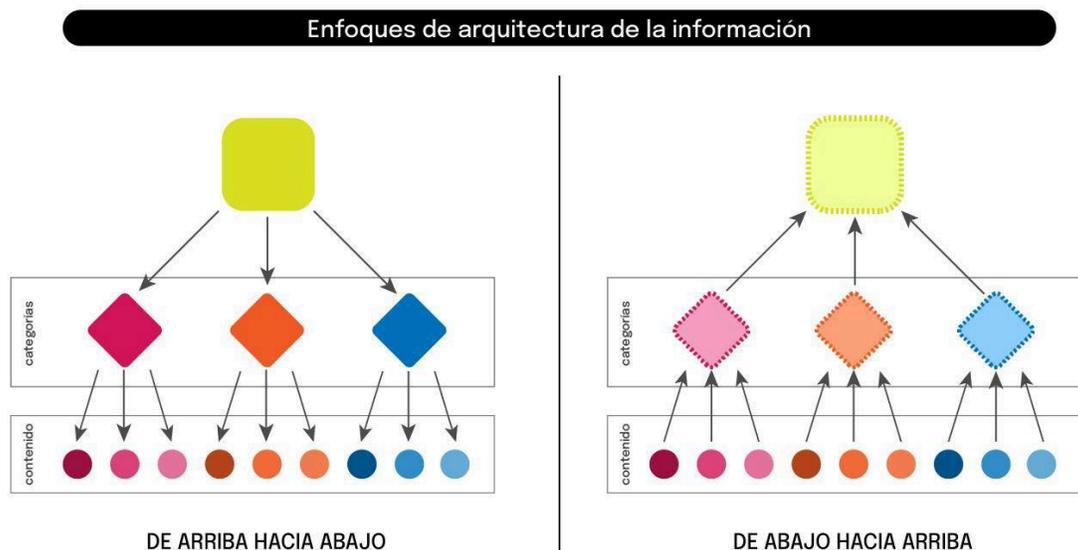


Figura 1. Enfoques de Arquitectura de la Información.

Fuente: Elaboración propia (2023)

Tanto Brown (2013) como Garret (2011) hacen énfasis en la importancia de priorizar la claridad en la organización y considerar las circunstancias y necesidades de los

usuarios, uno desde la colaboración en equipos multidisciplinarios y el otro desde las experiencias afectivas de los usuarios.

Diseño de Interfaces

Teniendo en cuenta que la interacción entre el usuario y la computadora se produce a través de una serie de etapas, incluyendo la percepción, la interpretación, la evaluación y la acción, Shneiderman (2018) propone algunos principios para diseñar interfaces digitales efectivas. Entre ellos se encuentran la visibilidad, la retroalimentación, la consistencia, la tolerancia a errores, la legibilidad y la simplicidad. El objetivo primordial de estos principios es mejorar la eficiencia y eficacia de la interacción entre el usuario y la interfaz, mediante pruebas de usabilidad y retroalimentación que permitan detectar problemas y oportunidades de mejora.

Por su parte, Cooper, Reimann y Cronin (2007) proponen diseñar centrándose en el usuario, a través de un proceso de diseño iterativo que incluye la investigación de usuario, el modelado conceptual, el diseño de interacción, el diseño visual y la evaluación. En cada una de las etapas del proceso, se debe trabajar con el usuario, teniendo en cuenta sus necesidades y deseos. Además, los autores destacan la importancia de diseñar una interfaz clara y coherente, que permita al usuario realizar tareas de manera eficiente y efectiva, que a su vez sea atractiva y emocionalmente satisfactoria. Para lograr esto, proponen una variedad de principios de diseño como la estructuración de la información, la organización de la interfaz en torno a las tareas del usuario y la creación de patrones de interacción

consistentes, además de la creación de una identidad visual coherente, el uso de elementos visuales atractivos y la creación de una experiencia de usuario emocionante.

En resumen, para el diseño de interfaces digitales se debe hacer foco en el usuario, y de qué manera este puede navegar por la interfaz con la mayor eficiencia, eficacia y simplicidad en el uso, sin olvidar la experiencia emocional y estética que inevitablemente la acompaña. Todo esto se logra mediante un proceso iterativo que incluye investigación, modelado conceptual, diseño de interacción, diseño visual y evaluación.

A continuación, se desarrollarán una serie de temas relacionados al diseño de interfaces digitales que servirán para llevar a cabo el proyecto propuesto.

Patrones de Interacción

Si un patrón es una repetición de elementos que siguen un orden o característica puntual, entonces un patrón de interacción, como explica Norman (2013) es una solución de diseño ya validada por la experiencia previa del usuario, y que puede y debe ser utilizada por los diseñadores de interfaces digitales para simplificar la complejidad a la que se enfrentan en cada proyecto. A su vez, los patrones de interacción permiten a los diseñadores ocuparse de otros aspectos como la creatividad y la innovación en su trabajo.

Cuello y Vittone (2013), por su parte, presentan una posición similar a la recién expuesta, manifestando que la familiaridad de la resolución en las interfaces ayuda a los usuarios a que se sientan más cómodos, y de esta manera tengan una experiencia de

navegación optimizada. En esta línea, los autores mencionan una serie de patrones que gozan de popularidad:

- Pantalla de inicio. Es la primera pantalla que se muestra al usuario cuando abre la aplicación.
- Notificaciones. Sirve para informar de alguna actividad o evento sucedido en la aplicación.
- Lista. Permite mostrar un conjunto de elementos que el usuario puede seleccionar o manipular.
- Búsqueda. Permite al usuario encontrar elementos específicos dentro de la aplicación.

Adicionalmente, en el libro "Designing Interfaces" de Jennifer Tidwell (2011), se mencionan otros patrones de interacción utilizados frecuentemente en el diseño de interfaces para aplicaciones de escritorio:

1. Ventanas y paneles: se utilizan para mostrar información o realizar acciones, especialmente en aplicaciones con gran cantidad de información.
2. Menús: permiten el acceso a diferentes funciones o características de la aplicación de forma organizada y rápida. Tidwell (2011) señala que existen diferentes tipos de menús como el menú de barra, el menú contextual y el menú desplegable.
3. Formularios: se utilizan para recopilar información de los usuarios, estos deben ser intuitivos y fáciles de completar.

4. Botones y acciones: permiten la interacción del usuario con la aplicación, es imprescindible que sean claros y precisos.

Wireframes y Prototipos

Los wireframes y prototipos resultan esenciales en el diseño de interfaces. En palabras de Saffer (2016), un wireframe es "un boceto o esquema que representa la estructura de un sitio o aplicación, mostrando la jerarquía de la información y la disposición de los elementos en la página" (p. 199). Por su parte, un prototipo se describe como la versión interactiva de un diseño, que da a los usuarios la posibilidad de experimentar las funcionalidades de una interfaz. Es por esto que es considerada una buena práctica en el diseño de interfaces digitales, crear wireframes que definan la estructura previo al diseño visual y desarrollo final del producto digital. Los autores Snyder y Chapman (2015), consideran primordial la simplicidad en los wireframes, y establecen que estos deben poner el foco en la disposición y organización del contenido, dejando de lado los detalles visuales.

Resulta esencial involucrar a los usuarios en el proceso de diseño, mediante la evaluación de prototipos para que estos puedan otorgar retroalimentación temprana y, de esta manera, mejorar la experiencia de uso. Con este fin, Saffer (2016) explica que se pueden generar dos variedades de prototipos:

- Baja fidelidad (Low-fidelity): sirven para explorar las posibilidades de diseño y funcionalidades.

- Alta fidelidad (High-fidelity): cumplen un papel importante en la validación y refinación de las soluciones de diseño.

Para la creación de prototipos hay diversas herramientas de diseño y desarrollo disponibles, entre ellas cabe mencionar Sketch, Figma, InVision y Axure. En resumen, los wireframes y prototipos son herramientas esenciales en el diseño de interfaces digitales para aplicaciones de escritorio, permitiendo definir la estructura y la funcionalidad de la aplicación y obtener retroalimentación temprana de los usuarios. Se recomienda comenzar con wireframes simples y enfocados en la organización del contenido, y utilizar prototipos de baja fidelidad para explorar diferentes opciones de diseño, y prototipos de alta fidelidad para validar y refinar las soluciones de diseño.

Composición y Retículas

Para lograr un diseño visualmente equilibrado y comprensible, se propone el uso de parámetros de composición, los cuales son una serie de principios y reglas aplicables al diseño visual de una interfaz con el objetivo de lograr un equilibrio, contraste y armonía. Entre ellos se encuentran el equilibrio entre luces y sombras, la proporción áurea, la simetría y la asimetría, y la jerarquía visual. Según Tidwell (2011), la utilización de parámetros de composición permite crear un diseño equilibrado y armonioso, que se sienta cómodo para el ojo humano.

Por su parte, la retícula es una herramienta de diseño utilizada para la creación de una estructura visual en la que se basará el diseño general de la interfaz. Se trata de una

serie de líneas y columnas que crean una cuadrícula en la que se pueden colocar elementos de diseño de manera ordenada. Tidwell (2011) expresa que la retícula se desempeña como organizadora de los elementos de diseño, de manera tal que ayuda a lograr una estructura coherente y agradable a la vista, así como a establecer una jerarquía visual que posicione a los elementos más importantes en espacios más fáciles de identificar y con mayor prominencia.

Por otro lado, Krug (2014) destaca la importancia de la simplicidad en la composición y la organización de elementos en la pantalla, lo que implica limitar la cantidad de elementos presentados, evitar la sobreabundancia de información y mantener una jerarquía visual clara. Esto también debe aplicarse a los elementos de diseño, los cuales deben asistir a la claridad y la simplicidad de la interfaz, evitando la redundancia de los elementos, y la confusión que estos generan.

Tanto Tidwell como Krug coinciden en la importancia de mantener una organización clara y consistente en la pantalla, utilizar una retícula para crear una estructura visual coherente y establecer una jerarquía visual clara. Además, se debe tener en cuenta la simplicidad en la composición y la organización de elementos en la pantalla y evitar elementos redundantes o confusos. Por último, es fundamental considerar la accesibilidad y usabilidad en el diseño de interfaces digitales, garantizando que todos los usuarios puedan interactuar fácilmente con la aplicación.

Colores Web

El color es uno de los elementos visuales más importantes en el diseño de cualquier índole, pero especialmente en el de interfaces digitales. De acuerdo con Zhang y Preece (2015), el uso del color adecuado puede tener una gran cantidad de implicancias positivas como mejorar la legibilidad y comprensión del contenido, asistir a la jerarquía de la información y fomentar una comunicación más emocional. De la misma manera, el color puede afectar el estado de ánimo del usuario y la percepción que este genere y mantenga hacia la marca o producto.

En esta línea de pensamiento, es recomendable definir una paleta de colores limitada y trabajar con ella coherentemente a lo largo de la interfaz, evitando colores estridentes que puedan resultar incómodos o incluso abrumadores para el usuario.

Como se mencionó anteriormente, una paleta de colores definida puede crear una jerarquía visual efectiva. Desde la perspectiva de Tidwell (2010), el color puede ser utilizado efectivamente como acento, tanto para destacar elementos importantes como para llamar la atención del usuario, siempre priorizando la consistencia, coherencia y legibilidad a lo largo de todo el diseño.

Para lograr esto, Cuello y Vittone (2013) presentan los “colores web”, una serie de 216 colores que se perciben igual sin importar el dispositivo o las cualidades de la pantalla que porten la interfaz.

En resumen, el uso adecuado del color es esencial en el diseño de interfaces digitales. Se debe utilizar de manera coherente y limitada, considerando la viabilidad de los contrastes y la creación de una jerarquía visual efectiva.

Tipografía

La elección y uso de tipografías en el diseño de interfaces digitales para aplicaciones de escritorio es una parte crucial del proceso de diseño. Según Khoi Vinh (2015), "la tipografía es el arma más poderosa en el arsenal del diseñador". La tipografía tiene la capacidad de crear un impacto emocional en el usuario y puede ayudar a transmitir la personalidad y tono de la marca.

Al elegir la tipografía para un proyecto, se debe tener en cuenta la legibilidad, el tamaño y la claridad. Como señala Kate Meyer (2015), "la tipografía debería mejorar el contenido, no distraerlo". En el diseño de interfaces digitales, las tipografías más utilizadas son las sans-serif, debido a su facilidad de lectura en pantallas de alta resolución y su aspecto moderno y minimalista.

Es recomendable seleccionar fuentes legibles, que sean adaptables a los distintos tamaños de fuente necesarios en cada elemento de la interfaz, con interlineados e interletrados que no distraigan sino que faciliten la lectura, y la selección de un esquema de color que trabaje con contrastes para mejorar la legibilidad.

En resumen, la tipografía es un elemento fundamental en el diseño de interfaces digitales para aplicaciones de escritorio, ya que puede transmitir la personalidad de la

marca y mejorar la legibilidad del contenido. La elección y uso adecuado de la tipografía es crucial para una experiencia de usuario efectiva y agradable.

Método de diseño

Para el caso actual será necesario un método de diseño que asista de manera sistemática, efectiva y eficiente en la resolución del problema planteado. En el contexto de diseño de interfaces centradas en el usuario, un método es esencial para asegurar que las necesidades y preferencias de los usuarios sean consideradas en todas las etapas del proceso, buscando comprenderlos a ellos, sus tareas y sus metas, para así utilizar esta información en la toma de decisiones de diseño.

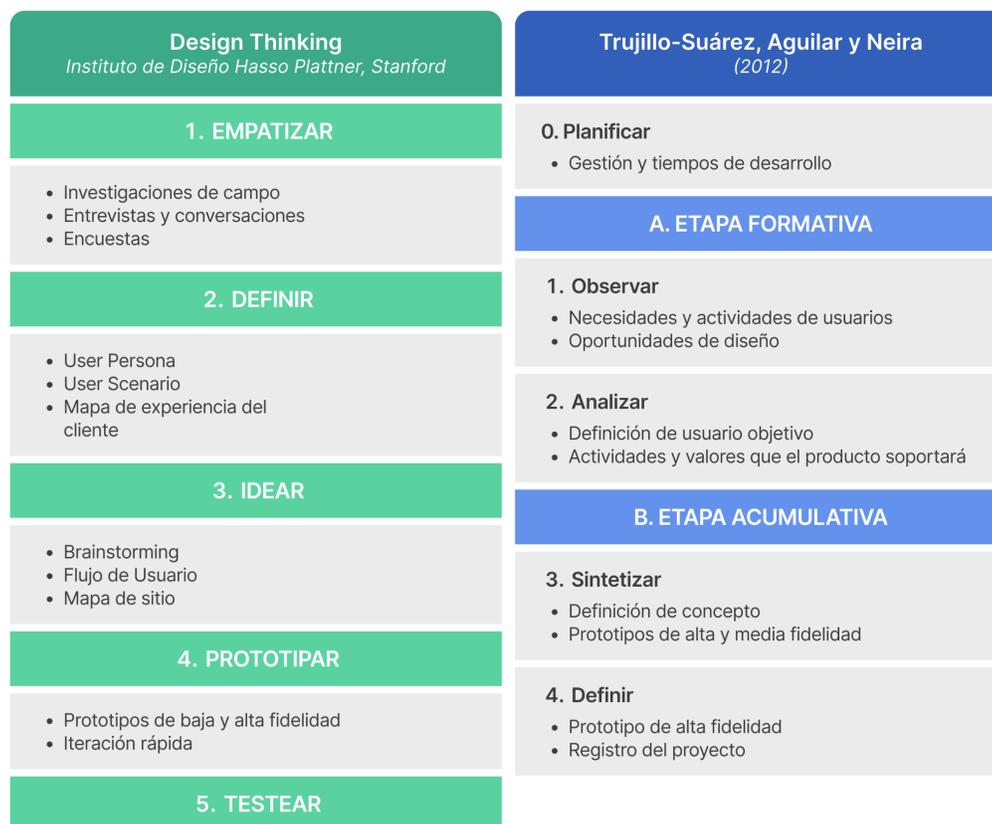


Figura 2. Metodologías de diseño.
Fuente: Elaboración propia (2023)

Estas dos metodologías son comúnmente utilizadas en los proyectos referentes al diseño de experiencias de usuario y el diseño de interfaces. Si bien comparten gran cantidad de pasos y aspectos, cada una aporta su riqueza.

El Design Thinking es un método de análisis de gran renombre, principalmente adjudicado a Tim Brown, CEO de IDEO pero con variedad de aplicaciones. Lo que diferencia a esta metodología de las demás es la falta de linealidad en su ejecución, si bien cada paso necesita de la información del anterior, se está en constante iteración y se adapta a cada contexto. El Design Thinking enfatiza la iteración, la colaboración y el enfoque centrado en el usuario para lograr soluciones innovadoras y efectivas.

Por su parte, Trujillo-Suárez, Aguilar y Neira (2012) plantean un compendio de técnicas populares en el desarrollo de productos digitales y materiales centrándose en el usuario. El foco está en hacer artefactos más útiles, usables y deseables para el ser humano.

A continuación se presenta una metodología propia, desarrollada teniendo en cuenta las recién explicadas, y adaptada al problema específico de este trabajo.



Figura 3. Metodología propia de diseño.

Fuente: Elaboración propia (2023)

Para comenzar el proyecto de diseño, se plantea conocer al usuario y su entorno para poder diseñar las soluciones más adecuadas. En esta primera fase se hará foco en el espacio donde se desempeñan los usuarios, tanto físicos como virtuales, para comprender en qué dinámica se encontrarán inmersos a la hora de hacer uso del software. En esta misma línea, se buscará conocer sobre los requerimientos específicos de los profesionales a la hora de ingresar o consultar información, o simplemente navegar por la interfaz. Para esto se recurrirá a la observación de campo y entrevistas a profesionales con distintos roles dentro de las instituciones de rehabilitación.

En la segunda fase, en la definición del concepto se buscará crear una declaración de problema centrada en el usuario que sirva como guía para el proceso de diseño. A su vez, se hará hincapié en la definición del perfil de usuario que, sintetizando la información recabada en el paso anterior, permitirá tener una imagen clara del destinatario del producto digital, sus necesidades y deseos con respecto a esta solución. Por último, la investigación servirá para definir qué atributos funcionales deberá tener la interfaz, y de qué manera se relacionarán con el usuario.

En la tercera fase del proceso de diseño, denominada “Esquemmatización” se diseñarán las disposiciones de las funcionalidades y los elementos mediante el armado de wireframes (esqueletos de las interfaces) de baja fidelidad, es decir, sin los atributos visuales sino únicamente con los funcionales. Además se producirá un mapa de sitio en el cual se estructurará la información y el recorrido que deberá hacer cada usuario para llegar a los diferentes destinos dentro del software. En esta etapa se recurrirá al testeo con usuarios para detectar nuevas necesidades y comodidad de uso.

Por último, en la cuarta etapa se hará hincapié en los aspectos estéticos de la interfaz, definiendo una sistema de identidad visual que caracterice y diferencie al software, a partir del cual se desarrollará un prototipo de alta fidelidad, que consiste en una imitación del producto terminado pero sin contar con el desarrollo programático necesario para el funcionamiento de un software.

Antecedentes, diseño de instrumentos de investigación y recolección de datos

A continuación, se presentarán tres casos de interfaces colaborativas para ordenador desarrollados con orientación a la gestión equipos y proyectos interdisciplinarios, algunos aplicables a más rubros que el de la medicina, y otros específicos para los centros de salud. Cada caso de estudio será analizado según los siguientes criterios:

CASO DE ESTUDIO		
Descripción del caso	Breve explicación sobre la interfaz, sus objetivos y aplicaciones principales.	
Recursos Visuales	Tipografías	Uso de familias tipográficas
	Cromática	Uso del color como elemento compositivo y otorgador de identidad y jerarquía
	Iconografía	Qué tipo de íconos se utilizan, nivel de comprensión y familiaridad
	Retículas	Uso de retículas para componer las pantallas y los bloques de la interfaz
Interactividad	Arquitectura de la información	Características de la organización de la información, su jerarquía y la posibilidad de extensión de los bloques.
	Botones y funcionalidades	Funcionalidades asignadas a los botones y facilidad de comprensión de sus funciones.
	Usabilidad	Nivel de sencillez en la navegación y facilidad de aprendizaje del uso
	Colaboración	Permite que varias personas trabajen sobre los mismos artefactos en línea

Figura 4. Criterios de análisis de casos de estudio.

Fuente: Elaboración propia (2023)



Clinica Lunia Tareas | Bienvenido, Doctor A | Cerrar sesión

clinicalges Login Control Presencia Pacientes Historial Clínico Ficha

Dra. Soler

Email: dr.soler@clinicalges.es
Dirección:
Teléfono:

Centro ALL Centro Liscardi **Clinica Lunia** Consulta Nutrición - Dietética E-Corp Madrid

Conflicta: 1 Falta autorización: 1

Citas de la fecha 25/05/2023 Enviar Agenda Imprimir

Hora	Historia	Paciente	Prueba	Centro	#	Estado
08:00 - 08:30	0025640	Lopez Perona, Pedro (- años)	CONSULTA ESTÉTICA	Clinica Lunia		COMPLETAR Finalizado
08:00 - 08:30	0025640	Lopez Perona, Pedro (- años)	CONSULTA ESTÉTICA Siempre llega tarde	Clinica Lunia		COMPLETAR Citado

Agenda mes semana

May 2023

Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14

clinicalges Login Control Presencia Pacientes Historial Clínico Ficha

MARTINEZ CHACÓN, ANTONIA Pacientes > Ficha de Paciente

El paciente NO ha firmado la documentación de la Ley Orgánica de Protección de datos.

Historia: 25653 Código Discreción: UC4PB Añadir Ficha Acciones
 Edad: 33 años (03/05/1990) Teléfono: 664342345
 Centro: Clínica Lunia Compañía: CARDHOUSE Alergia a: ACAROS POLEN

Antecedentes: Ninguno
Tratamientos: Ninguno

Resumen Episodios Historia de Citas

Anotaciones Citas Informes Actos Internos Actos Externos Episodios relacionados Añadir Ficha Añadir Anotación 7 elem.

Fecha	Realizado por	Motivo	Descripción
25/05/2023	Facultativo de prueba	Cita para CONSULTA ESTÉTICA	
15/05/2023	Dra. Soler	Acto: REVISIÓN ESTÉTICA	

Acto

Historia: 25653 Epíodo: 0007548 - 04852003 - ANESTESIA Fecha acto: 15/05/2023 Hora: 10:14
 Paciente: MARTINEZ CHACON, ANTONIA Centro: 344601
 Material:

Material	Uds	#
----------	-----	---

Añadir Línea Verificar Datos
 Asignar clínica / Compañía Médica: CARDHOUSE
 Facultativo: Dra. Soler
 Acto (Código - Nombre): Sin Descripción

Aplicar cambios Cancelar

Agregar Ficha - MARTINEZ CHACÓN, ANTONIA

25/05/2023 Historia: 25653 Seleccionar Epíodo Alergia: ACAROS POLEN
 Dr. Soler Añadir nueva episodio
Seleccionar Enlace Clínico

ANAMNESIS
 Identificación del paciente: Identificación del paciente
 Motivo de consulta: --
 Apeleza visual: --

Confirmar Cancelar

Figura 5. Capturas de Clinicalges.
Fuente: Elaboración propia (2023)

		
Descripción del caso	Software médico para la gestión integral de clínicas. Trabajan con todos los aspectos de un centro médico, desde la agenda médica, gestión de tareas, portal del paciente, historia clínica, gestión económica. Trabaja en la nube.	
Recursos Visuales	Tipografías	Palo seco estándar. Variaciones sobre mayúsculas y minúsculas, y negritas para generar énfasis. Poco contraste entre variables tipográficas y tamaños. La tipografía intenta dar jerarquía pero no lo termina de lograr.
	Cromática	No cuenta con una cromática distintiva, simplemente una gama de colores por defecto para diferenciar el estado de las citas o el tipo de archivo presentado. Azul para denotar vínculos y botones, y rojo para advertencias. Simple pero no asiste en la jerarquía visual como debería.
	Iconografía	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; display: flex; align-items: center; gap: 5px;">  Pacientes </div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; display: flex; align-items: center; gap: 5px;">  Historial Clínico </div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; display: flex; align-items: center; gap: 5px;">  Ficha </div> </div> <p>Escasa y pobre. Cuenta con dos únicos íconos que dificultan la identificación.</p>
	Retículas	Enfocada en fichas con criterios. Listas y características breves, y formularios estáticos. No hay espacios para valoraciones subjetivas o previsualizaciones de los documentos adjuntados.
Interactividad	Arquitectura de la información	De arriba hacia abajo. Categorías generales como “Pacientes” “Historia clínica” y “Agenda” cuentan con subcategorías y espacios referentes. En algunos aspectos es confusa la agrupación de las subcategorías y el acceso a cierta información.
	Botones y funcionalidades	Funcionalidades básicas como crear nuevo paciente, editar información, buscar paciente, y

		filtrar información en pantalla. Los botones son estándar y fáciles de comprender pero en algunas ocasiones difíciles de acceder.
	Usabilidad	Cumple con las necesidades propuestas pero es difícil de aprender, no cuenta con menú de navegación y cada acceso exige un recorrido específico y único. No cuenta con muchas pantallas, entonces no es problemático pero no es intuitivo ni agradable en la experiencia de uso.
	Colaboración	Únicamente muestra lo que otros profesionales hicieron dentro de la ficha médica del paciente pero no permite el acceso a las valoraciones que éstos hicieron ni la construcción sobre esa información. Pobre.

Figura 6. Análisis de Clinicalges.
Fuente: Elaboración propia (2023)

Síntesis Caso 1 “Clinicalges”

Clinicalges es una plataforma de gestión clínica integral cuyo fuerte es que cuenta con respaldo en la nube. Trabaja con una variedad de herramientas útiles para la gestión de un centro médico, desde lo administrativo hasta lo clínico y organizativo.

En cuanto al diseño de su interfaz, específicamente para el portal del profesional de la salud, es un diseño simple y básico, con una retícula centrada en tablas y criterios. No cuenta con un desarrollo de identidad visual, sino que hace uso de los elementos visuales estandarizados, tanto en tipografía como en cromática e iconografía.

El foco de la interfaz está en la visibilización de datos, no tanto en la creación de informes y valoraciones ni en la colaboración interdisciplinaria. Si bien cumple sus

objetivos y cuenta con funcionalidades relevantes para los centros médicos, carece del diseño de experiencia de usuario que facilite la navegación y usabilidad del software.

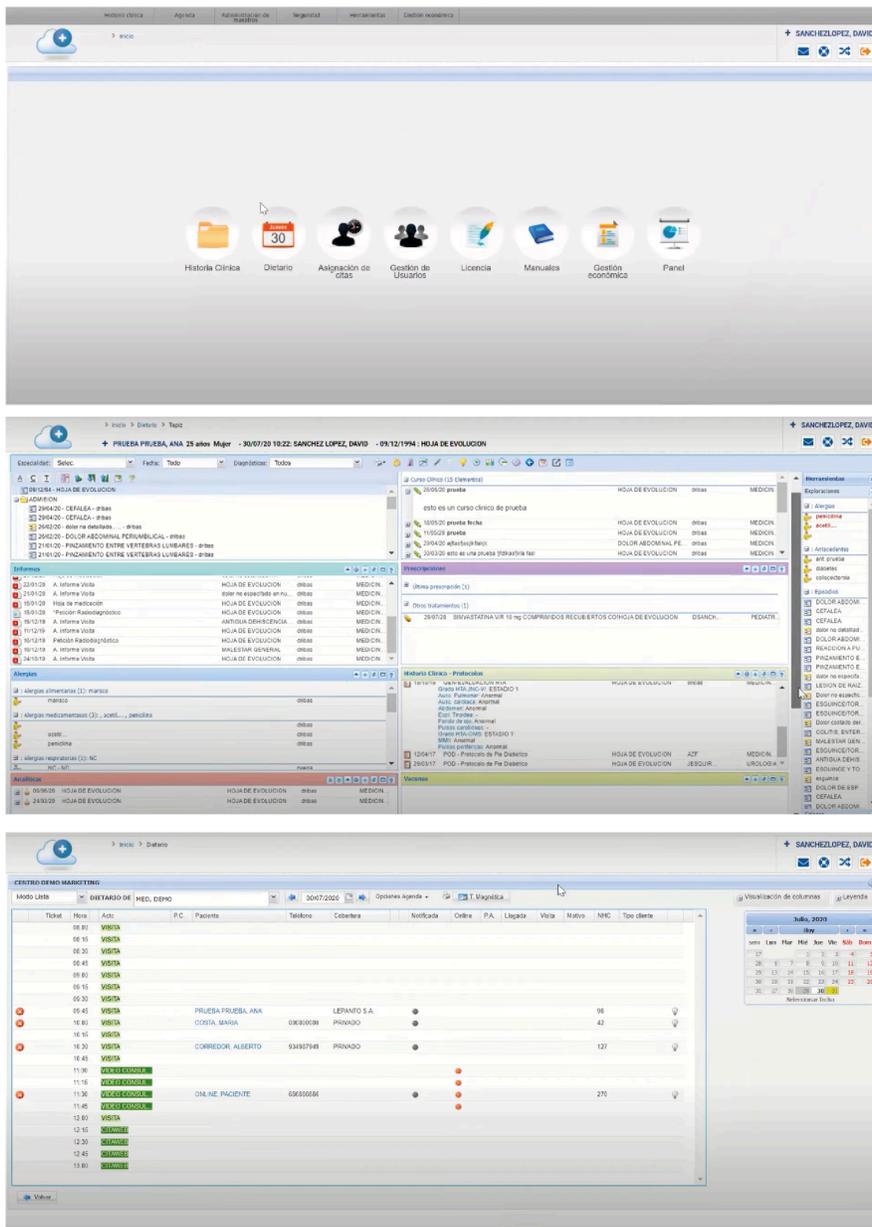


Figura 7. Capturas de OmiHis.
Fuente: Elaboración propia (2023)

		
Descripción del caso	Se trata de un software de gestión hospitalaria que cuenta con diferentes módulos agregables y adaptables según cada cliente.	
Recursos Visuales	Tipografías	Calibri: tipografía Sans Serif estándar. Varía en mayúsculas/minúsculas y en negrita según la jerarquía del texto. Poco legible en pequeños tamaños y grandes cantidades de texto.
	Cromática	Utiliza colores por defecto de Windows, no desarrolló una cromática propia. Los colores se utilizan para diferenciar las tarjetas, y el rojo para marcar urgencias. La interfaz básica está diseñada en un fondo blanco con elementos celestes.
	Iconografía	Utiliza la iconografía por defecto de Windows. Demasiado compleja para el tamaño al que se exponen. Connotación clara; visibilidad difícil.
	Retículas	Modular. Está bien definida pero permite demasiados elementos por pantalla provocando mareos y confusiones. Dentro de las cajas, al crear o modificar elementos no hay una retícula adaptable a la cantidad de información.
Interactividad	Arquitectura de la información	De arriba hacia abajo: Se categoriza todo en “cajas” según el tema general y dentro de cada una se agregan elementos, informes, recetas, con sus correspondientes criterios. Para encontrar las cajas se debe hacer scroll hasta llegar a ellos.
	Botones y funcionalidades	Cada caja tiene los mismos botones para crear, editar o eliminar la información.
	Usabilidad	Las pantallas son configurables según las preferencias del usuario. Se pueden usar y definir plantillas para cada proyecto.
	Colaboración	No hace foco en la colaboración de los

		profesionales en torno a los pacientes pero sí permite la visualización de valoraciones y comentarios realizados por otros clínicos.
--	--	--

Figura 8. Análisis de OmiHis.
Fuente: Elaboración propia (2023)

Síntesis Caso 2 “OmiHis”

OmiHis es una plataforma de gestión hospitalaria cuyo objetivo es agilizar el flujo de trabajo de los profesionales en cuanto a historias clínicas, recetas médicas y gestiones administrativas.

Si bien cumple su objetivo funcional, es un software que deja mucho que desear a nivel de Diseño de Experiencia de Usuario y estético. Optando por utilizar los recursos por defecto de Windows, perdieron la posibilidad de asistir a los usuarios con los aspectos visuales. En cuanto a navegabilidad, cuenta con botones intuitivos y fáciles de comprender pero demasiadas categorías establecidas de antemano y que determinan en exceso al usuario, sin permitir una customización.

En lo referido a la colaboración, el software únicamente ofrece la posibilidad de descargar lo generado en el software y compartirlo por otros medios como eMail o mensajería, por ende la interdisciplinariedad no es una posibilidad factible en esta interfaz.



The figure displays six screenshots of the ClickUp interface, illustrating its versatility in project management:

- Top Left:** A Kanban board view for a 'Release Project' with columns for 'Ready', 'In Progress', and 'Review'. Tasks include 'Update contractor agreement', 'Plan for next year', and 'Finalize project scope'.
- Top Right:** A List view of tasks with columns for 'ASSIGNEE', 'DUE DATE', 'STAGE', and 'PRIORITY'. Tasks are categorized by status like 'READY', 'IN PROGRESS', and 'COMPLETED'.
- Middle Left:** A Workload view showing team members (Brendan, Amy, Maria) with their current tasks and progress indicators (e.g., 100%, 80%, 20%).
- Middle Right:** A Gantt chart view showing a project timeline from 20 APR to 10 MAY, with tasks like 'Plan for next year' and 'Update contractor agreement' mapped across the schedule.
- Bottom Left:** A screenshot of a document editor showing a page titled 'Sony Walkman' with text, images, and a 'Page Details' sidebar for editing font and page settings.
- Bottom Right:** A Chat view showing a conversation between team members (Ivan, Maria, Brendan) discussing project details and updates.

Figura 9. Capturas de ClickUp.
Fuente: Elaboración propia (2023)

		
Descripción del caso	ClickUp es una herramienta integral de gestión de proyectos, adaptable a una gran variedad de situaciones de trabajo.	
Recursos Visuales	Tipografías	Una única tipografía para toda la interfaz. Sans serif, legible, con variaciones en grosor y tamaño para dar jerarquía.
	Cromática	El usuario puede seleccionar los colores que desea para su espacio de trabajo y para los proyectos o equipos que cree. La interfaz trabaja con fondo blanco y diferentes tonalidades de gris, a excepción de algunos elementos que utilizan el color designado.
	Iconografía	Sencilla, lineal y comprensible. No distrae y ayuda a la navegación.
	Retículas	Modular. Se puede dividir en bloques verticales, y dentro de cada bloque se distingue una retícula clara y ordenada. Cada elemento tiene su espacio. Bien resuelta, no hay ruido.
Interactividad	Arquitectura de la información	De arriba para abajo: Proyectos > Espacios de trabajo > Tareas. Los proyectos son macro espacios de trabajo, compuestos por distintos proyectos asignados por los usuarios según sus criterios, y dentro de los cuales generan tareas o listas. Estas últimas se pueden agrupar en carpetas.
	Botones y funcionalidades	Cuenta con bloques como calendarios, agenda, diagramas, entre otros. Al posicionar el mouse sobre los botones, cambian de color y algunos explican su función en un cartel pequeño. Se pueden generar documentos compartidos, asignar responsables y mencionar proyectos a través de etiquetas.
	Usabilidad	Utiliza una barra lateral para navegar por los diferentes espacios, es intuitiva y adaptable a las

		necesidades de cada equipo y proyecto.
	Colaboración	Es sumamente colaborativo, propone soluciones inteligentes según el tamaño del equipo indicado. Permite la creación y revisión de documentos, carpetas y tareas en toda la plataforma. Presenta un servicio de mensajería interno.

Figura 10. Análisis de ClickUp.
Fuente: Elaboración propia (2023)

Síntesis Caso 3 “ClickUp”

Desde el punto del Diseño de Experiencia de Usuario, ClickUp es una interfaz que se adapta con facilidad a las necesidades del usuario, poniendo a disposición una gran cantidad de herramientas que ayudan a agilizar el trabajo. Está habilitada para el trabajo en equipo, permitiendo que los usuarios colaboren en las tareas, documentos y planes de acción.

A nivel estético, se trata de un diseño intuitivo y amigable, fácil de mirar y entender. Si bien el software provee una serie de tutoriales para guiar al usuario en la utilización del mismo, es comprensible desde el primer momento. Esto es gracias al excelente uso de colores, la simplicidad y legibilidad de la tipografía, y el respeto de una retícula espaciosa. Los tamaños de lectura son ideales para una gran cantidad de usuarios y los íconos son acertados en su connotación, ofreciendo al usuario la posibilidad de customizarlos según sus deseos.

Es una interfaz muy bien lograda, centrada en el usuario en todos sus aspectos y que deja espacio a la creatividad de los equipos para acomodarlo según sus preferencias.

Conclusión del análisis

Tras analizar los tres casos de estudio, se concluye que todos cumplen con los objetivos propuestos y las exigencias de los centros de salud. De todas formas, no todos cuentan con un diseño de experiencia de usuario optimizada ni una estética que acompañe en la navegación.

En lo referido a las funcionalidades, OmiHis y Clinicalges son las más adecuadas para aplicar en centros de salud, por su consideración de la integralidad de las clínicas, tanto en lo administrativo como en lo médico. Por su parte, ClickUp permite la customización y el uso de herramientas de gestión de tiempo, equipos y proyectos que resultarían beneficiosos para centros de rehabilitación de personas con discapacidad.

El diseño y la estética de los dos primeros casos resaltan la importancia de la problemática planteada en este trabajo: el rubro sanitario aún no ha hecho lugar para los avances que la tecnología, el diseño y la innovación fuera de lo médico tienen para ofrecer. Si bien su simpleza y estandarización permiten a los usuarios una experiencia aceptable, no la optimizan, mientras que ClickUp se enfoca en facilitar la navegación y generar satisfacción en los usuarios a la hora de utilizar su plataforma.

Se reconoce también que en los tres casos, las tipografías tienen una gran potencia para la jerarquización de información, y la cromática puede ayudar a detectar alertas, urgencias y botones con mayor facilidad. De todas formas, en todos los casos se hace un

excelente uso de fondos claros y colores tipográficos contrastantes que permiten la legibilidad en pantallas.

De los tres casos, el que destaca tanto en diseño de experiencia de usuario como en diseño gráfico es ClickUp. Si bien no se trata de una interfaz específica del ámbito clínico, es ampliamente popular en la gestión de proyectos interdisciplinarios de una variedad de rubros y su estructura sirve de parámetro para satisfacer las necesidades de los centros de rehabilitación para personas con discapacidad propuestas en este trabajo.

En conclusión, todas cumplen con sus objetivos propios, las del ámbito médico, Clinicalges y OmiHis, haciendo más énfasis en lo funcional, mientras que ClickUp, del ámbito de gestión de proyectos, pone su foco en la experiencia del usuario, la colaboración entre equipos y la adaptabilidad del software a las necesidades de cada equipo.

Programa de Diseño

Para determinar los condicionantes, requerimientos y premisas que delimitarán la resolución gráfica del problema, se tomarán los objetivos específicos planteados en la introducción del trabajo.

Programa de Diseño		
CONDICIONANTES	REQUERIMIENTOS	PREMISAS
Interdisciplinariedad en el tratamiento de discapacidades	<ul style="list-style-type: none"> • Atención centrada en el paciente 	<ul style="list-style-type: none"> • Atención centrada en el paciente
Sistema visual coherente y atractivo para una aplicación de escritorio	<ul style="list-style-type: none"> • Color • Tipografía • Iconografía • Retículas 	<ul style="list-style-type: none"> • Color • Tipografía • Iconografía • Retículas
Cualidades de Usabilidad	<ul style="list-style-type: none"> • Arquitectura de la información • Patrones de interacción 	<ul style="list-style-type: none"> • Arquitectura de la información • Patrones de interacción

Figura 11. Programa de diseño.
Fuente: Elaboración propia (2023)

Sistema visual coherente y atractivo para una aplicación de escritorio		
	Requerimientos	Premisas
Color	<p>Zhang y Preece (2015) destacan la importancia de una paleta cromática en el diseño de interfaces, ya que una selección adecuada puede ayudar a la legibilidad y comprensión del contenido, asistir en la jerarquía y emocionalidad del contenido.</p> <p>Por su parte, la plataforma líder de diseño UX/UI y prototipado Figma (2023) propone contrastar la paleta seleccionada con los colores que ya posean una asignación semántica, como el rojo para “cancelar”, “eliminar”, “error” o “urgente”, y el verde para “aceptar”, “agregar” u “operación exitosa”.</p> <p>También sugiere mantener una paleta simple y aconseja seguir la regla del 60/30/10 en cada pantalla, en la que el 60% de la pantalla posee un color neutro, el 30% es un color principal, y el 10% restante un color acento.</p>	<p>La paleta deberá connotar profesionalismo, equipo, diversidad, inclusión, alegría, y diversión. Para la plataforma se establecerán una serie de categorías cromáticas: principal, neutral, funcional y del usuario.</p> <p>Principal: serán seleccionados tres colores principales con sus variaciones tonales. Entre estos, un primario será el más usado a lo largo de la interfaz, un segundo menos prominente pero que permita mayor expresión cromática, y un tercero para acentos.</p> <p>Neutral: tonos grises para los fondos y textos.</p> <p>Funcional: por su familiaridad semántica se utilizarán rojo y verde para indicar “error/éxito”, “eliminar/agregar”, “cancelar/aceptar”.</p> <p>Del usuario: para las personalizaciones de la interfaz se tomarán una serie de colores de todo el círculo cromático.</p>
Tipografía	<p>En este aspecto, Figma (2023) sugiere buscar un equilibrio entre personalidad, rendimiento y legibilidad.</p> <p>La legibilidad resulta de vital importancia, en palabras de Kate Meyer (2015), “la tipografía debería mejorar el contenido, no distraerlo”. Las tipografías más utilizadas en pantalla son las sans-serif, por su facilidad de lectura y su aspecto moderno y profesional.</p> <p>De acuerdo con Figma (2023) es recomendable definir un sistema tipográfico. Este debe contar con una serie de variantes en cuanto a cuerpo y tamaño, designadas según su función en la app.</p>	<p>En la paleta tipográfica de esta interfaz habrá una fuente referida a la personalidad de la marca, que denote humanidad y diversidad; y otra fuente más versátil, legible y sencilla, amigable con las pantallas y fácil de adaptar a los distintos usos. Ambas serán tipografías sans-serif.</p> <p>La primera será seleccionada por sus características estéticas y se aplicará en el logotipo y titulares; se consideran: Flowkey, Stolzl, PP Mori, Satoshi, entre otras.</p> <p>La segunda será considerada según legibilidad y versatilidad, y se utilizará en la totalidad de la interfaz. Entre ellas se consideran: Inter, DM Sans y Aeonik.</p>

Figura 12. Condicionante 2 (Parte 1).

Fuente: Elaboración propia (2023)

Sistema visual coherente y atractivo para una aplicación de escritorio	
Requerimientos	Premisas
<p>Iconografía</p> <p>“Los íconos son pequeños gráficos que se utilizan para simbolizar acciones, archivos, dispositivos y directorios comunes” (Google Material 3, 2023)</p> <p>Como explica Figma (2023) un sistema iconográfico adecuado puede reforzar una identidad visual, mejorar la legibilidad y ayudar a crear una experiencia de usuario consistente.</p> <p>Al definirlos, debería evitarse la reinención de lo que ya fue aceptado o aprendido, y buscar que sean lo más funcionales y reconocibles posible.</p> <p>A su vez, se debe considerar el estilo a seguir, basado en el tono a transmitir.</p>	<p>Se buscará mantener el diseño de los íconos lo más convencional posible, teniendo en cuenta que los usuarios de la interfaz serán muy variados.</p> <p>En cuanto a estilo, se utilizarán íconos minimalistas, con vértices redondeados. Variarán de rellenos a vacíos según si se encuentren seleccionados o no.</p> <p>Se trabajarán en un peso y grado intermedio, que facilite la lectura y navegación. El tamaño óptico se adaptará según la situación de uso.</p>
<p>Retícula</p> <p>De acuerdo con Tidwell (2011) la retícula sirve de organizadora invisible de los elementos en una composición. Mediante esta se puede lograr una estructura coherente y agradable a la vista, así como a establecer una jerarquía visual relevante.</p> <p>Figma (2023) manifiesta que "un sistema reticular garantiza que los elementos tengan un tamaño, una alineación y un espaciado uniformes." (§ Spatial systems).</p> <p>En cuanto a la construcción del mismo, sugieren construir una retícula base (de renglones) compatible con la cuadrícula base y el sistema tipográfico definido.</p> <p>Un valor base ayudaría a mantener la consistencia en la composición, el más utilizado por su compatibilidad con los tamaños de pantalla es de 8pt.</p>	<p>Este proyecto se construirá sobre el valor sugerido de 8pt, tanto en la retícula base como en la cuadrícula base, y la composición se dará sobre los múltiplos de 8 (16, 24, 32, 40) según la jerarquía asignada a cada elemento para generar un ritmo consistente, predecible y agradable a la vista.</p> <p>También se utilizará media unidad de 4pt para espaciar íconos o ajustar pequeños bloques de texto.</p> <p>La retícula se construirá en 12 columnas, ya que estas permitirán dividir la pantalla en medios, tercios, cuartos y sextos.</p> <p>Las columnas estarán separadas por medianiles que respeten la base de 8pt.</p>

Figura 13. Condicionante 2 (Parte 2).
Fuente: Elaboración propia (2023)

Cualidades de Usabilidad		
	Requerimientos	Premisas
Arquitectura de la Información	<p>Garret (2011) presenta los nodos como unidades básicas de estructuras de información, que serán definidos y organizados según las necesidades de los usuarios.</p> <p>Para ordenarlos se recurre con frecuencia a la estructura jerárquica: en ella los nodos establecen vínculos de padre/hijo entre sí, generando así un árbol de información.</p> <p>Estas relaciones se determinarán según principios organizacionales: criterios que tienen en cuenta los objetivos planteados y las necesidades del usuario para crear una arquitectura de la información adecuada.</p> <p>Brown (2013) por su parte, establece que la información en una interfaz debe estructurarse de forma que sea fácil encontrar, navegar y entender el contenido, y para lograr esto debe considerarse el contexto de uso y las necesidades del usuario.</p>	<p>Teniendo en cuenta que la interfaz debe adaptarse constantemente a las necesidades de cada profesional y de cada centro, se buscará una arquitectura de la información sencilla y expandible.</p> <p>Se utilizará la estructura jerárquica ya que la interfaz deberá contener una variedad de categorías definidas como "Pacientes", "Terapias" y "Terapeutas", entre otras.</p> <p>Sin embargo, los nodos que contenga cada una estarán vinculados con nodos de otras categorías por medio de etiquetas e hipervínculos.</p> <p>Ante todo, se priorizará la facilidad de acceso y navegación: para esto se utilizarán herramientas como la barra de búsqueda y un menú lateral que permita una navegación fluida y amigable con el usuario.</p>
Patrones de Interacción	<p>Entre los patrones más populares Cuello y Vittone (2013) mencionan: Búsqueda, Menú, Notificaciones, Pantalla de inicio, Listas.</p> <p>Sin embargo, resulta interesante la definición que propone Figma en su curso de Guías de Estilo: "Los patrones son soluciones reutilizables a problemas comunes o metas de usuario en tu producto. (...) Para comenzar a establecer patrones, primero identifique los objetivos más comunes de los usuarios en su producto y sus soluciones actuales. Luego, busque aquellos de alta calidad." (Figma, 2023 § Patterns).</p>	<p>Se definirán una serie de patrones en base a las necesidades más frecuentes que los usuarios de los centros de rehabilitación para discapacidades busquen resolver en la interfaz.</p> <p>Entre las acciones frecuentes detectadas se encuentran: marcar presentismo, crear informes, encontrar pacientes, registrar actividades, cargar documentos y certificados.</p> <p>A partir de esto, se designarán botones y herramientas que faciliten la navegación en la interfaz. Entre ellos: barra de búsqueda, perfil del paciente, barra de navegación, formularios.</p>

Figura 14. Condicionante 3.
Fuente: Elaboración propia (2023)

Concepto Gráfico

La aplicación de escritorio estará orientada a optimizar el diagnóstico, registro y seguimiento de los pacientes en los centros de rehabilitación para personas con discapacidad.

En múltiples centros terapéuticos se observó una disociación entre la rigidez de los métodos de seguimiento, y el desempeño apasionado, humano y orientado al servicio de los profesionales. Esta interfaz buscará simplificar la burocracia y acercar a los terapeutas, optimizando procesos repetitivos y visibilizando el trabajo realizado en cada paciente, así como procurar generar una experiencia de usuario coherente con la inclusión y alegría que se vive en las terapias y en los centros en general.

Si se personificara esta solución gráfica, la misma sería honesta, humana y cercana, directa pero carismática y atenta, amigable desde el primer momento y flexible en todas las circunstancias. A su vez, imitaría a sus usuarios en la orientación al servicio, en buscar soluciones que ayuden a otros a mejorar su situación pero dejando espacio para que mejoren por su cuenta, observando sus patrones de comportamiento, sus necesidades y sobre todo sus deseos. En este sentido, la interfaz será simple, fácil de usar y predecible: los usuarios deberán sentir que conocen la plataforma desde siempre, y a su vez respetará el espíritu carismático, diverso y colorido que se percibe en los centros de rehabilitación.

Cronograma de Trabajo

A continuación se presenta un Diagrama de Gantt con la planificación temporal prevista para el desarrollo del proyecto, basado en la metodología propia expuesta anteriormente, y contemplando un marco de 16 semanas. Cabe aclarar que este período resulta insuficiente para el desarrollo completo del proyecto, especialmente en los momentos de testeo con usuarios y ejecución del producto digital final.

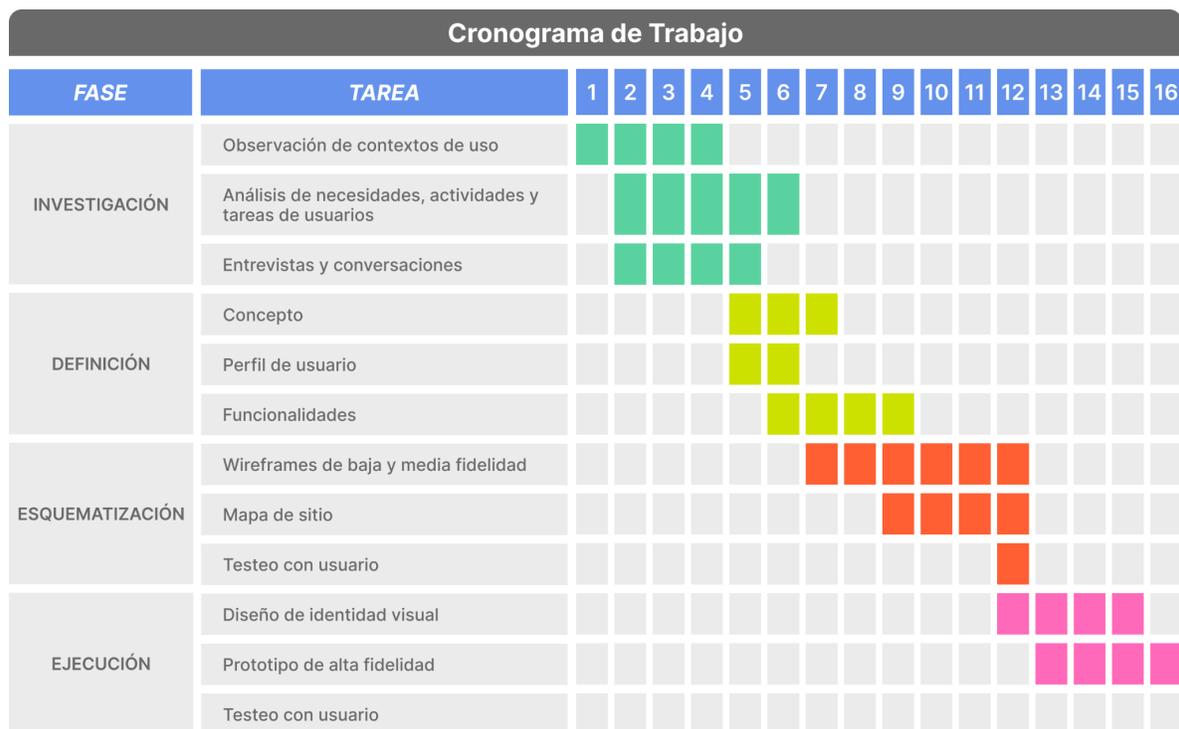


Figura 15. Cronograma de trabajo.
Fuente: Elaboración propia (2023)

Generación de la Propuesta de Diseño



Figura 16. Exploración de Naming.
Fuente: Elaboración propia (2023)

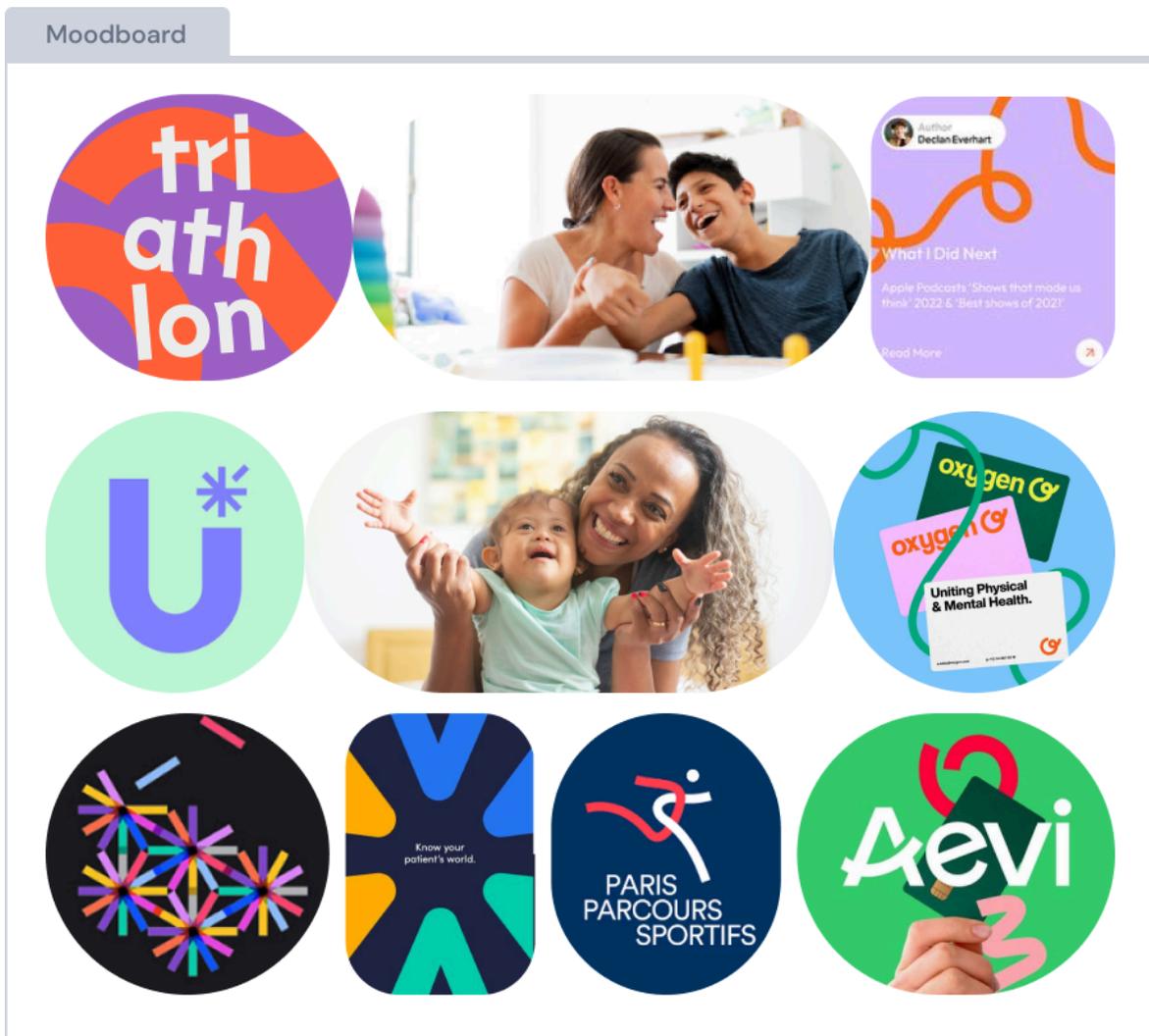


Figura 17. Moodboard Visual.
Fuente: Elaboración propia (2023)

Bocetos Logotipo

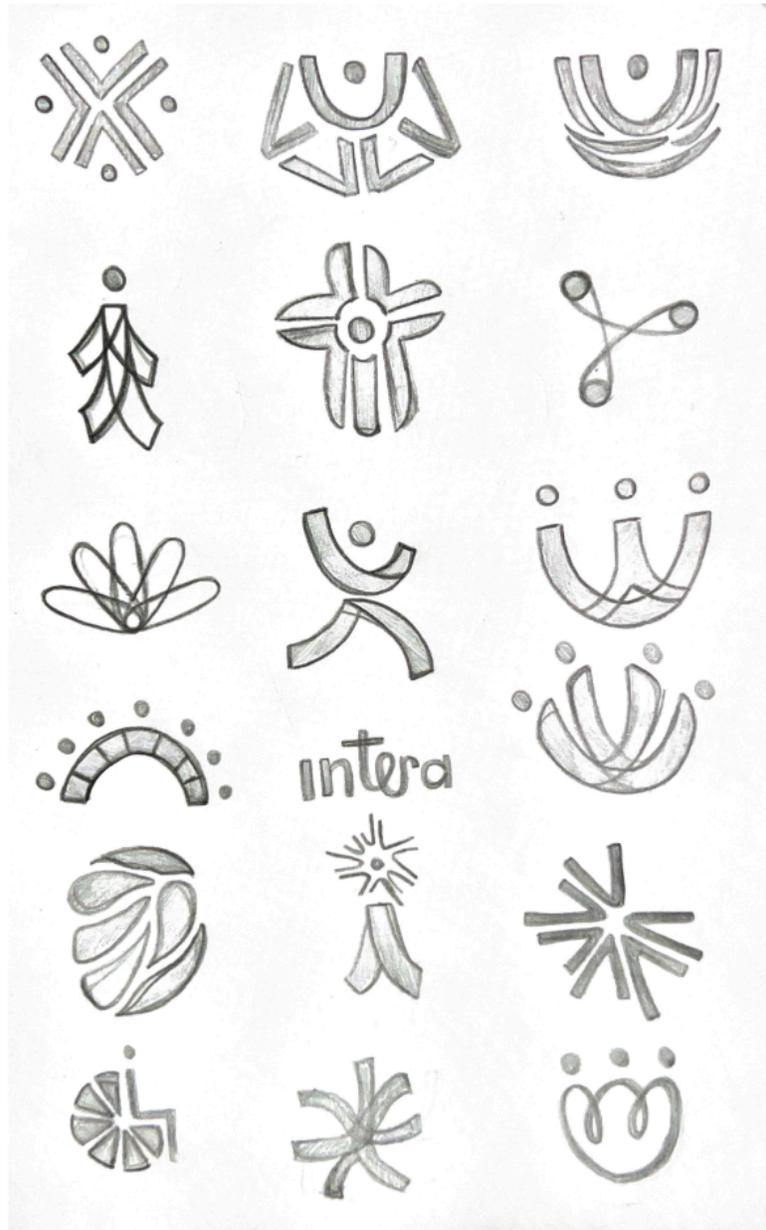


Figura 18. Bocetos Logotipo.
Fuente: Elaboración propia (2023)



Figura 19. Bocetos Logotipo Vectorizados .
Fuente: Elaboración propia (2023)



Figura 20. Búsqueda Tipográfica: Logotipo .
Fuente: Elaboración propia (2023)

Búsqueda Tipográfica		
Inter		
HEADLINE 1 40pt Inter Bold Mayúscula	Headline 3 20pt Inter Semibold Minúscula	Body 12pt Inter Regular Minúscula En la evaluación tradicional hay una tendencia a elaborar informes sobre la ejecución o el funcionamiento de un sujeto para opinar sobre el mismo. Esta dinámica se lleva a cabo sin que la ...
Headline 2 25pt Inter Bold Minúscula	Headline 4 16pt Inter Semibold Minúscula	
DM Sans		
HEADLINE 1 40pt DM Sans Bold Mayúscula	Headline 3 20pt DM Sans Medium Minúscula	Body 12pt DM Sans Regular Minúscula En la evaluación tradicional hay una tendencia a elaborar informes sobre la ejecución o el funcionamiento de un sujeto para opinar sobre el mismo. Esta dinámica se lleva a cabo sin que la ...
Headline 2 25pt DM Sans Bold Minúscula	Headline 4 16pt DM Sans Medium Minúscula	
Aeonik		
HEADLINE 1 40pt Aeonik Bold Mayúscula	Headline 3 20pt Aeonik Medium Minúscula	Body 12pt Aeonik Regular Minúscula En la evaluación tradicional hay una tendencia a elaborar informes sobre la ejecución o el funcionamiento de un sujeto para opinar sobre el mismo. Esta dinámica se lleva a cabo sin que la ...
Headline 2 25pt Aeonik Bold Minúscula	Headline 4 16pt Aeonik Medium Minúscula	

Figura 21. Búsqueda Tipográfica.
Fuente: Elaboración propia (2023)

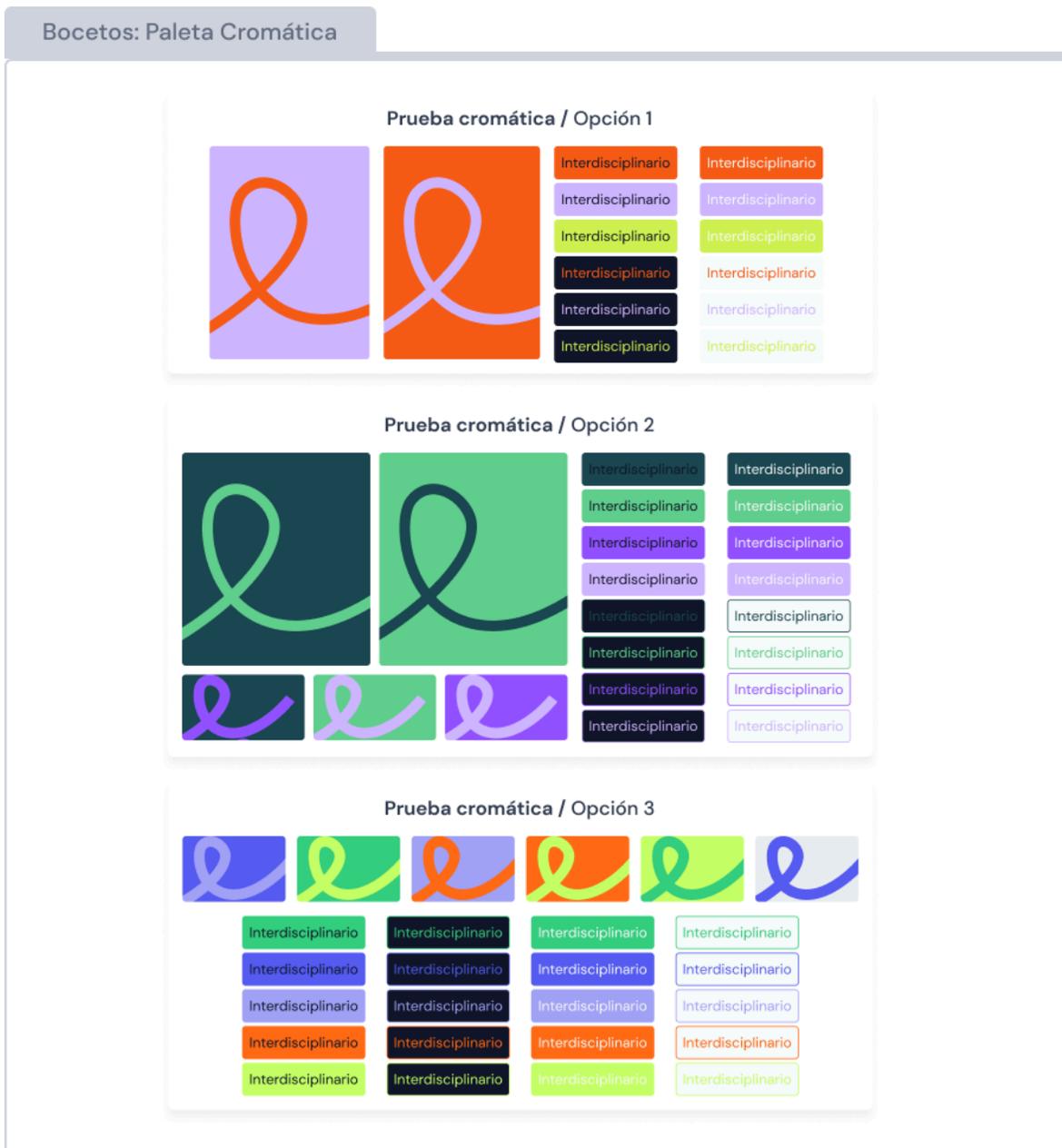


Figura 22. Bocetos: Paleta Cromática.
Fuente: Elaboración propia (2023)

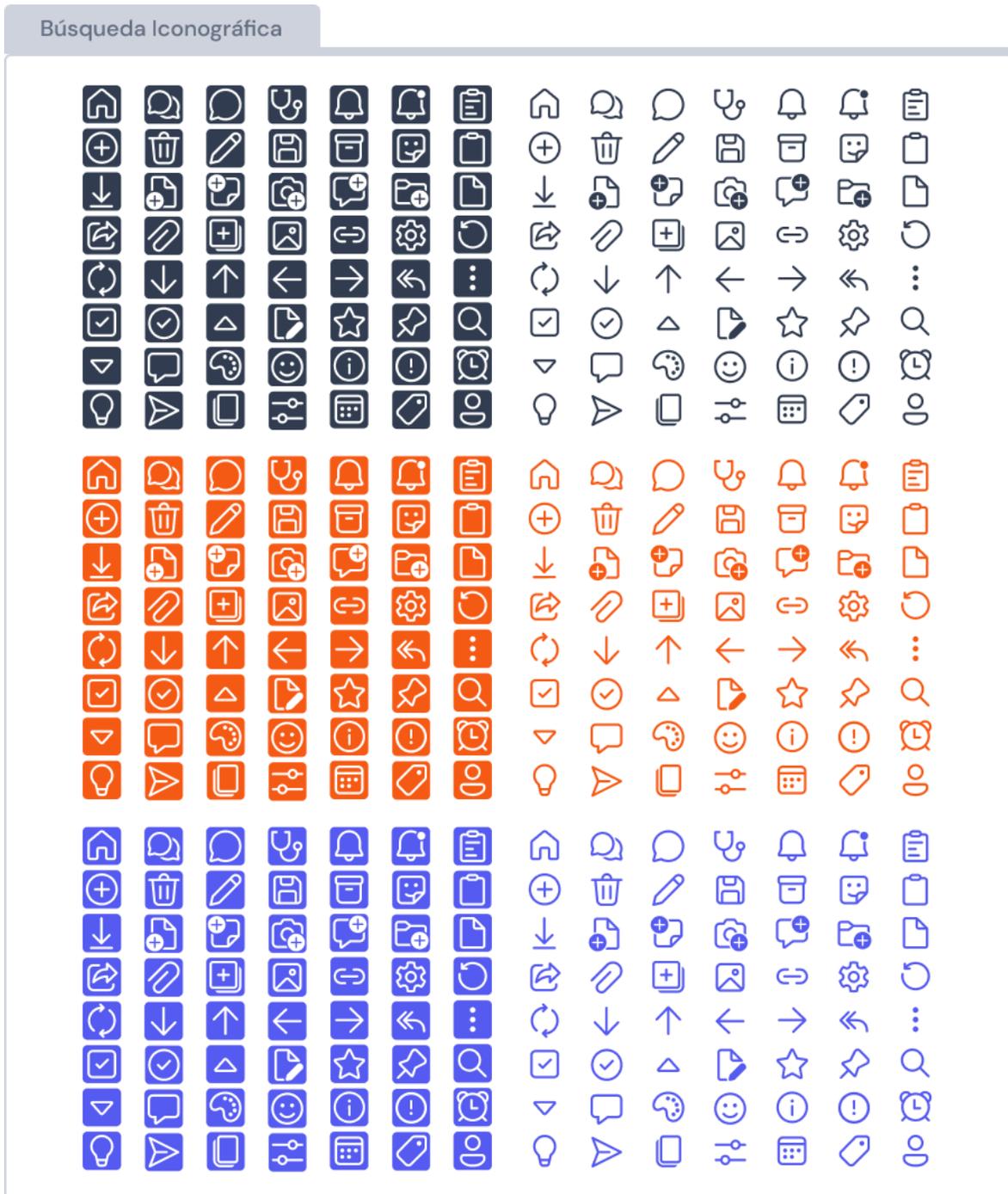


Figura 23. Búsqueda Iconográfica.
Fuente: Elaboración propia (2023)

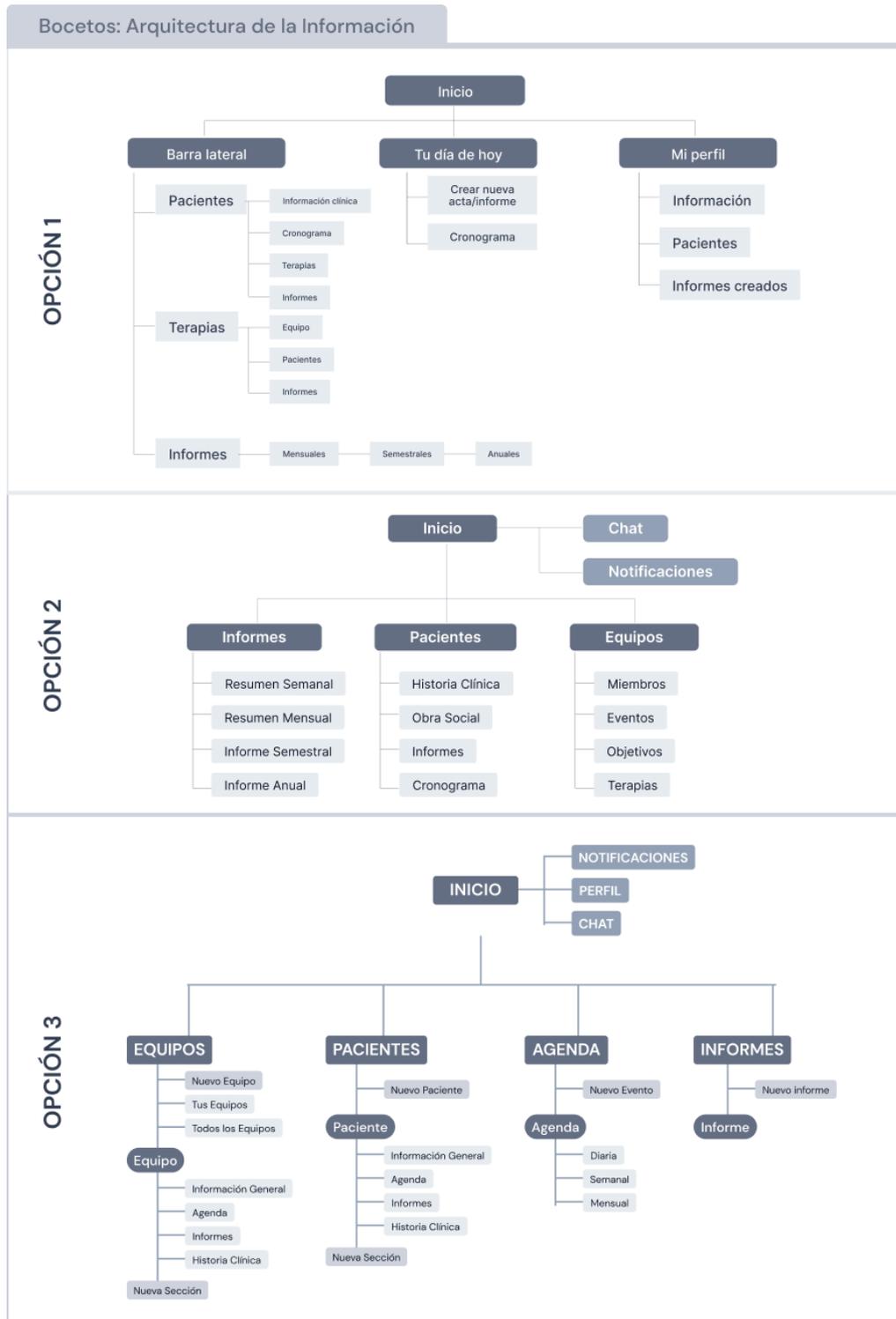


Figura 24. Bocetos: Arquitectura de la Información.

Fuente: Elaboración propia (2023)



Figura 25. Bocetos: Retículas.
Fuente: Elaboración propia (2023)

Wireframes Baja Fidelidad

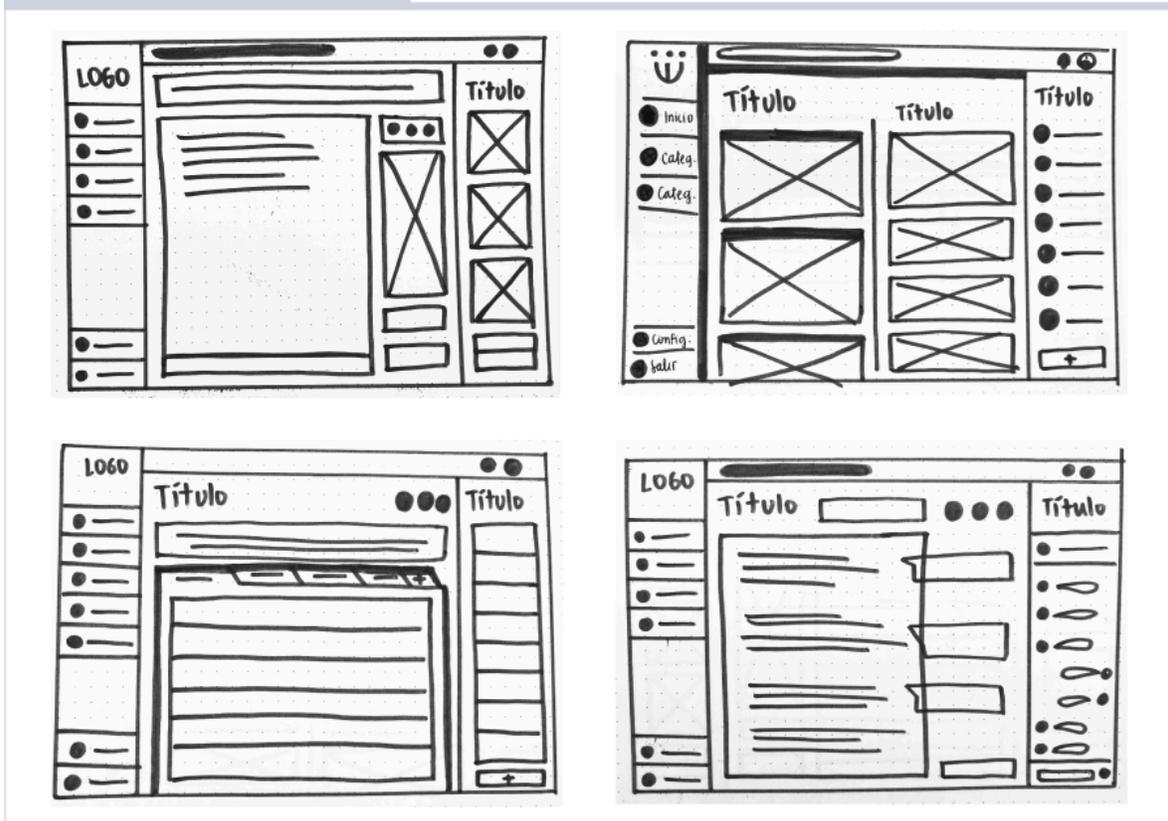


Figura 26. Wireframes de Baja Fidelidad.
Fuente: Elaboración propia (2023)

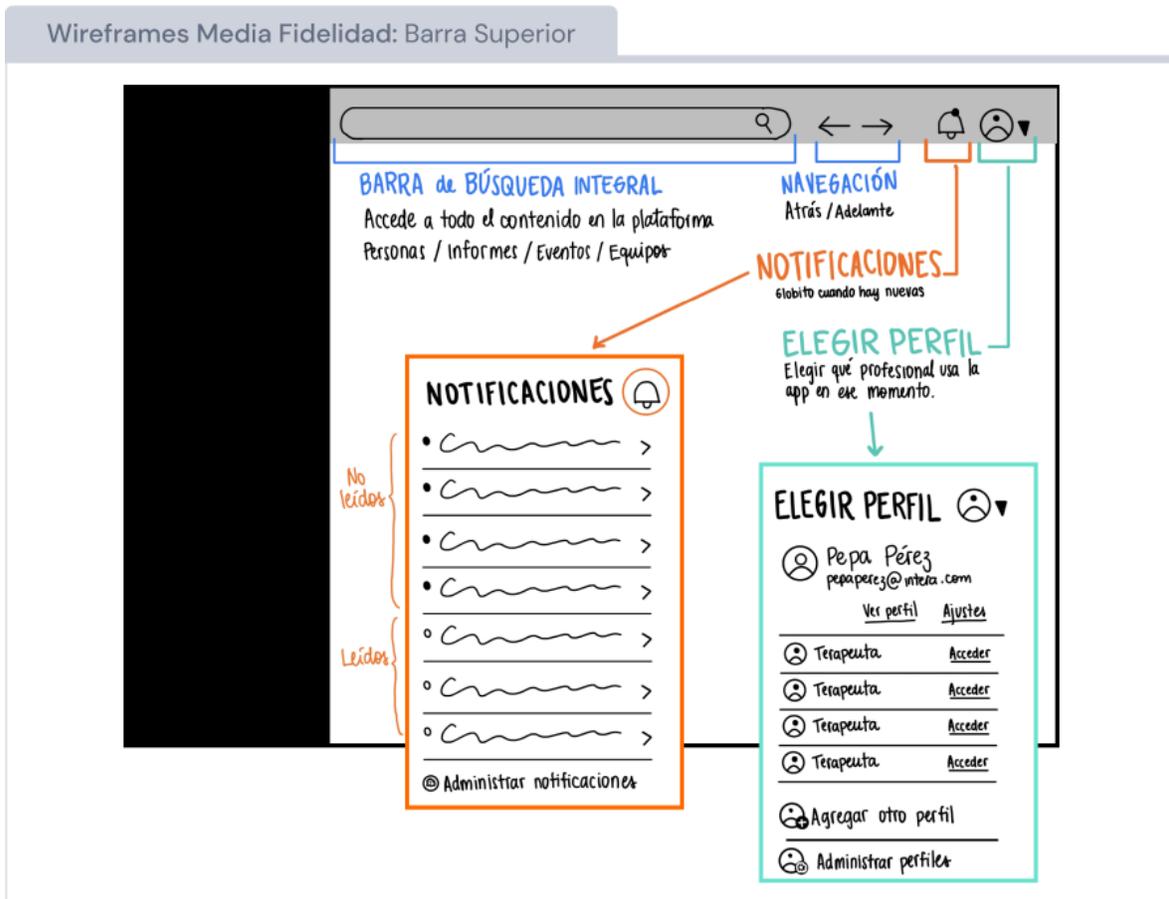


Figura 27. Wireframes de Media Fidelidad: Barra Superior.
Fuente: Elaboración propia (2023)

Wireframes Media Fidelidad: Equipos

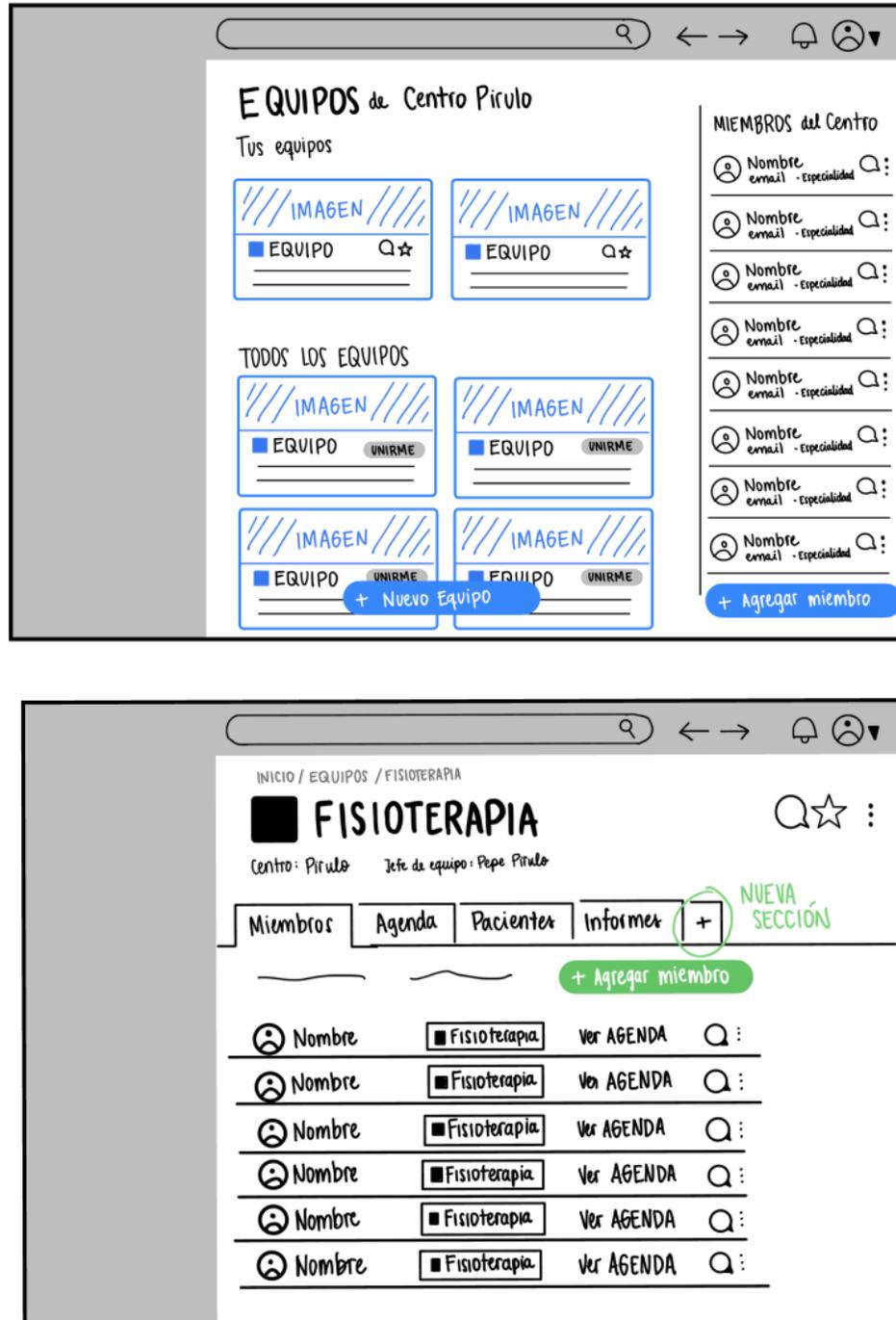


Figura 28. Wireframes de Media Fidelidad: Equipos.
Fuente: Elaboración propia (2023)

Wireframes Media Fidelidad: Pacientes



Figura 29. Wireframes de Media Fidelidad: Pacientes.

Fuente: Elaboración propia (2023)

Wireframes Media Fidelidad: Informes

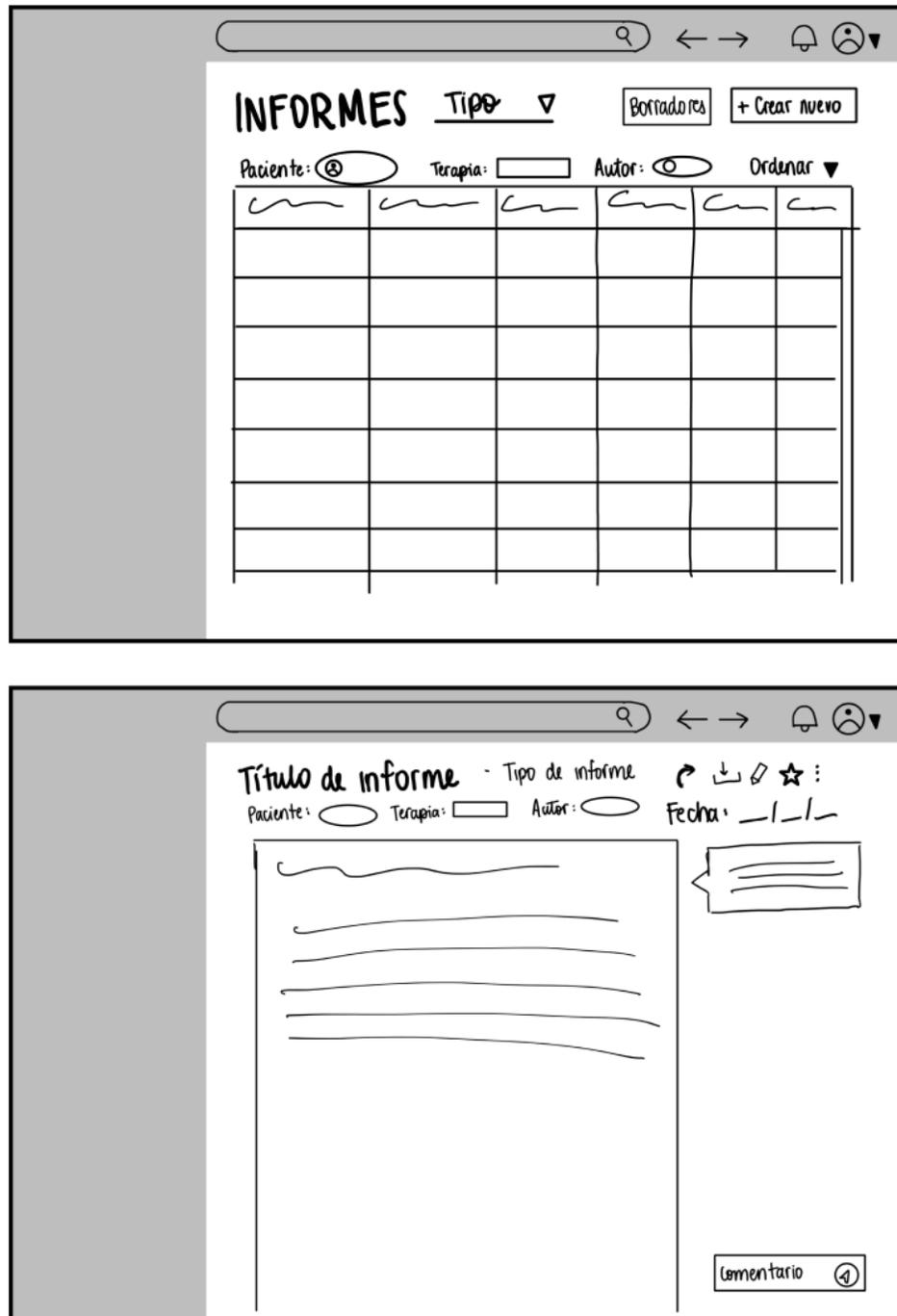


Figura 30. Wireframes de Media Fidelidad: Informes.
Fuente: Elaboración propia (2023)

Wireframes Media Fidelidad: Agenda

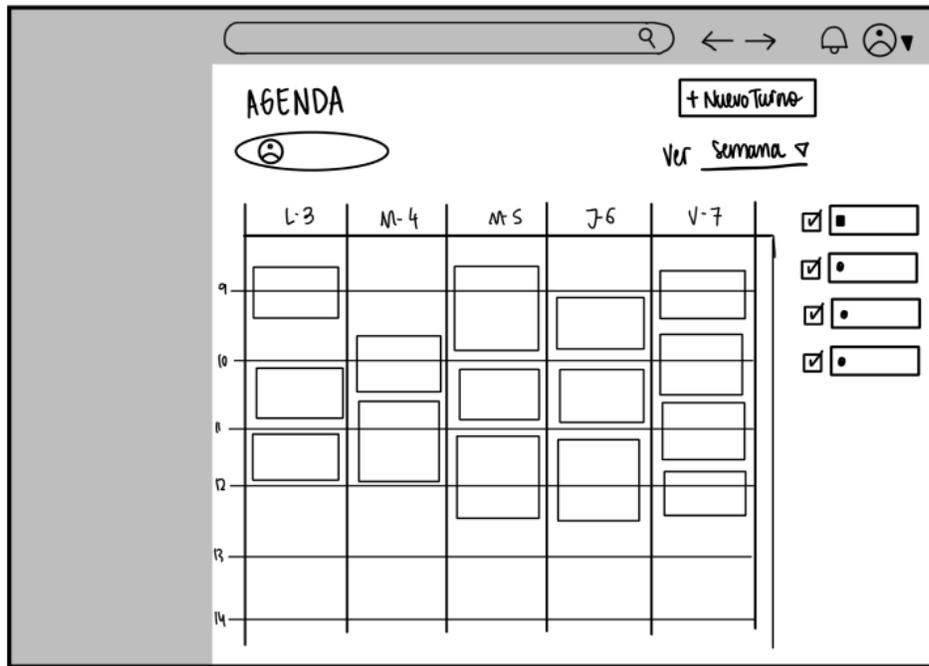


Figura 31. Wireframes de Media Fidelidad: Agenda.
Fuente: Elaboración propia (2023)

Wireframes Media Fidelidad: Crear Nuevo

Nuevo Informe

Título: _____ TIPO: ▾

Paciente: ○ Terapia: □ Autor: ○

Redacte su informe

B / V ≡ ≡ ≡ ⏵

⏴ ⏶ Borrador PUBLICAR

Nuevo turno

Título: _____

Día: _____ Hora: __ - __ Frecuencia ▾

Paciente: ○ Terapia: □

Profesional: ○ Sala: _____ ▾

Descripción:

⏴ Crear turno

Figura 32. Wireframes de Media Fidelidad: Crear Nuevo.
Fuente: Elaboración propia (2023)

Propuesta Final de Diseño

Definición técnica

Intera es la aplicación de escritorio destinada a la gestión de equipos y pacientes en los centros terapéuticos de rehabilitación para personas con discapacidad, y que ayuda a facilitar la relación interdisciplinaria entre sus miembros.

A continuación, se detallan todos los elementos morfológicos y compositivos involucrados en la construcción de esta interfaz, que pone el foco en optimizar la experiencia de los usuarios tanto desde la estética cercana y amigable como en la usabilidad y navegabilidad.

Identidad Visual

El nombre de la aplicación, *Intera*, surge de la fusión creativa de las palabras “interdisciplinaria” y “terapias”, siendo estas las dos palabras clave del proyecto digital.

La identidad visual se desarrolló alrededor de los conceptos de colaboración y trabajo en equipo, teniendo en cuenta la simpleza y adaptabilidad que exige la gran diversidad de usuarios.

En primer lugar, se produjo un imago tipo como signo identificador básico conformado por un logotipo con el nombre anteriormente mencionado, y un isotipo que representa la esencia del software: la colaboración y aporte de cada disciplina hacen al soporte integral que el paciente con discapacidad necesita.



Figura 33. Imagotipo Intera.
Fuente: Elaboración propia (2023)

El isotipo resulta de la abstracción de las disciplinas como puntos de vista, organizado de tal forma que todas apunten al centro: a un punto de encuentro, expresando el trabajo en equipo, y a su vez muestra el soporte que significa esta colaboración para el paciente, como lo es una silla de ruedas para una persona con discapacidad física.



Figura 34. Construcción conceptual imagotipo.
Fuente: Elaboración propia (2023)

Por su parte, el logotipo se construyó con la tipografía Flowkey, agregando manualmente ligaduras entre algunas letras para reforzar el concepto presentado. La calidez y claridad de sus diagonales y curvas hacen a esta tipografía la idónea para el logotipo, de la misma forma que el peso de su trazo aporta seriedad y legibilidad.

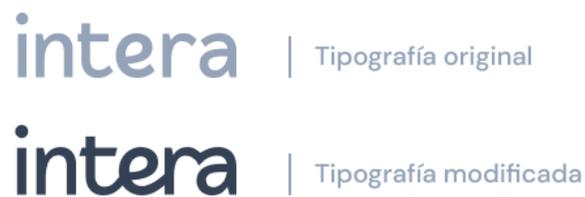


Figura 35. Logotipo: Tipografía original vs. Modificada.
Fuente: Elaboración propia (2023)

Otras versiones

Teniendo en cuenta la multiplicidad de ocasiones de uso se desarrollaron una serie de identificadores visuales complementarios. El primero estará en mayor contacto con los usuarios ya que se trata del ícono propio del software en sus equipos electrónicos.



Figura 36. Isologotipo: Otras versiones.
Fuente: Elaboración propia (2023)

Construcción

En la construcción del identificador visual se utilizaron pauta modular y grilla constructiva, que aportaron armonía y simetría al imagotipo resultante.

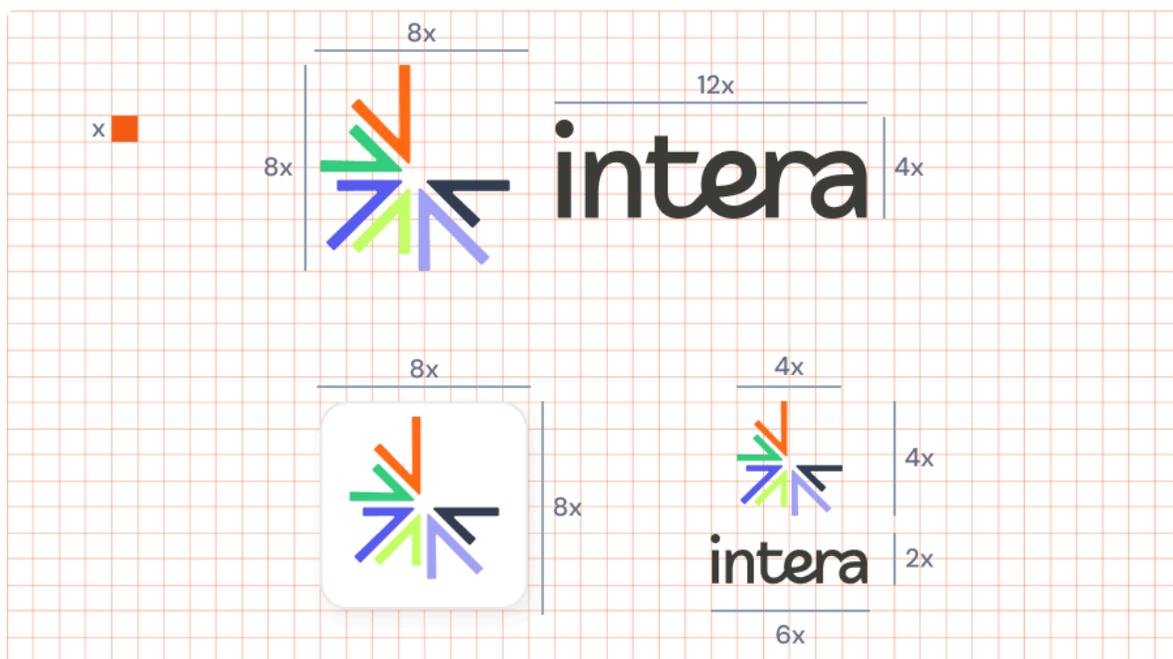


Figura 37. Pauta modular.
Fuente: Elaboración propia (2023)

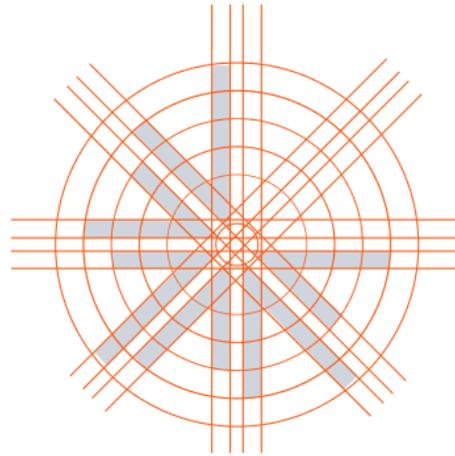


Figura 38. Grilla constructiva.
Fuente: Elaboración propia (2023)

Área de respeto

En caso de encontrarse conviviendo con otros elementos gráficos, el imagotipo debe respetar cierta distancia para evitar que se afecte la legibilidad y la visibilidad del mismo. Se tomó como medida de referencia la “N” del logotipo.

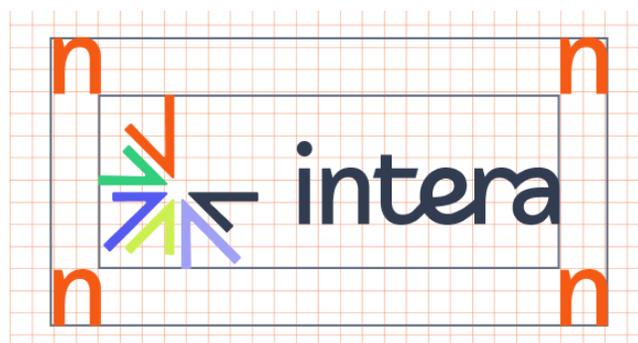


Figura 39. Área de respeto.
Fuente: Elaboración propia (2023)

Reducción mínima

Para evitar la pérdida de legibilidad, a continuación se presentan los tamaños mínimos permitidos para cada versión del imagotipo. Las medidas tomadas son teniendo en cuenta el ancho en pixeles a un 100% de escala en pantalla. Para casos donde el uso requerido sea menor a los presentados, se deberá utilizar únicamente el isotipo.



Figura 40. Reductibilidad: Isotipo e Imagotipo horizontal y vertical.
Fuente: Elaboración propia (2023)

Cromática identitaria

Considerando que la app necesitará una estrategia de promoción para su posicionamiento y venta, se desarrolló una paleta cromática específica para este uso, complementaria a la de la interfaz que se presentará en un apartado posterior.

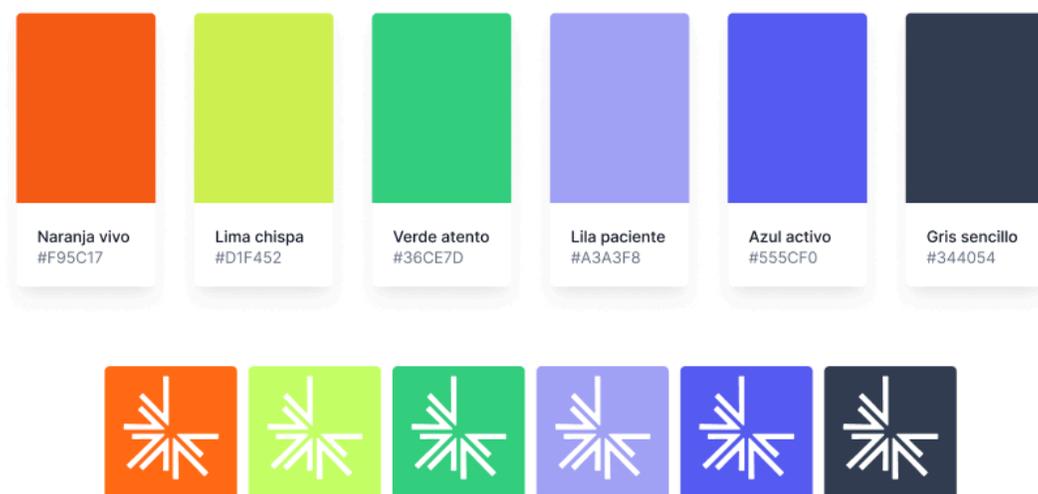


Figura 41. Paleta cromática identitaria.
Fuente: Elaboración propia (2023)

Tipografía identitaria

En línea con la promoción y comercialización del producto, se contempló la fuente “DM Sans” como tipografía identitaria. Esta fue seleccionada por su carácter amigable y cercano, así como sus cualidades de legibilidad y versatilidad.

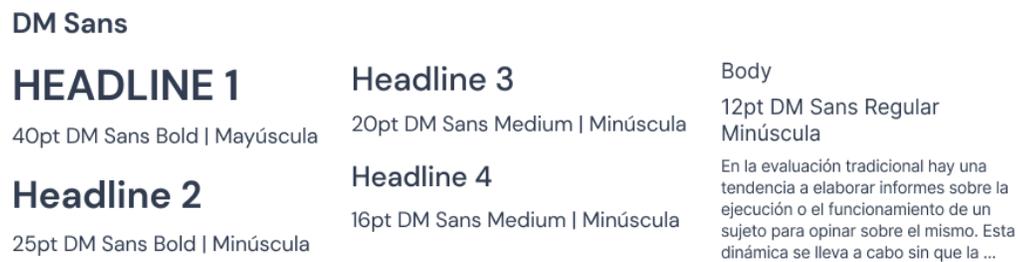


Figura 42. Tipografía identitaria: DM Sans.
Fuente: Elaboración propia (2023)

Sistema de diseño de la interfaz

A la hora de componer una interfaz se debe desarrollar un sistema de diseño que sirva de guía y directriz para cada decisión, tanto de estética como de estrategia visual. El mismo proporciona las herramientas y recursos necesarios para crear productos consistentes y cohesivos.

Estos recursos se pueden categorizar en guías de estilo y componentes. Las guías de estilo son un conjunto de estándares que definen la apariencia de los elementos, así como la voz y el tono generales, y se centran en el lenguaje visual de un producto, como el uso de la tipografía y la cromática. Los componentes son aquellos componentes individuales, diseños y plantillas, o patrones de interacción que muestran cómo deben comportarse los elementos.

Retículas

Para lograr coherencia visual resulta sumamente importante definir parámetros organizadores de los elementos. En este caso, se construyó una retícula de 12 columnas,

con márgenes de 28px y medianiles de 32 px. Además se tuvo en cuenta una cuadrícula base de 8pt como guía para organizar los elementos en la interfaz.



Figura 43. Retícula de columnas y cuadrícula base de 8pt.
Fuente: Elaboración propia (2023)

Esta retícula permitirá jugar con los elementos sin caer en el desorden. A continuación, se presenta un wireframe de fidelidad media demostrando las posibilidades que ofrece la retícula según las necesidades de cada pantalla.

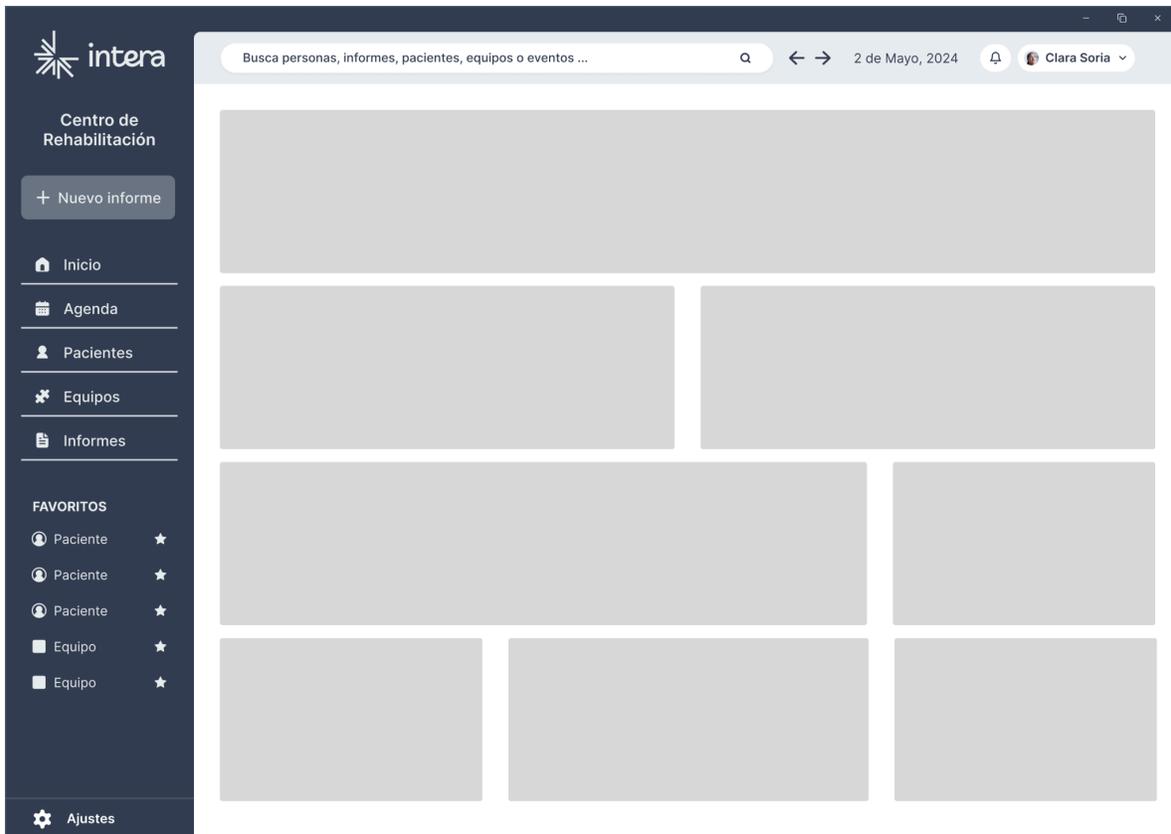


Figura 44. Posibilidades de organización.
Fuente: Elaboración propia (2023)

Tipografía de la interfaz

Para la interfaz se optó por la familia tipográfica “Inter” tanto para títulos como para textos. Esta tipografía es popular en el diseño de interfaces digitales por su legibilidad y estética agradable a la vista.

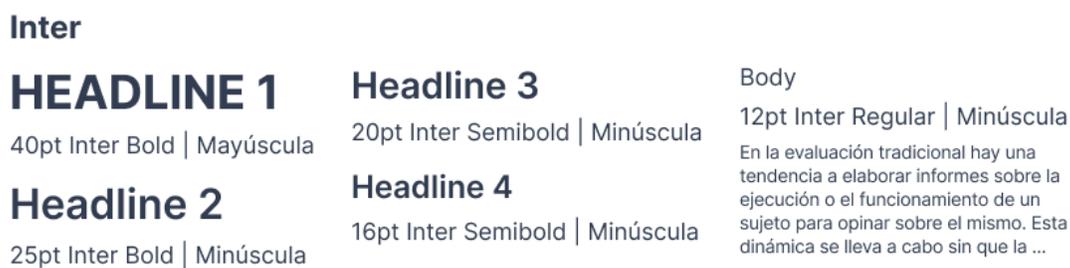


Figura 45. Tipografías de la interfaz
Fuente: Elaboración propia (2023)

Cromática de la interfaz

La paleta cromática mencionada anteriormente es sólo para fines promocionales. Para el diseño de la interfaz se tomó la regla del 60-30-10 en la que el 60% de la pantalla es un color neutro, un 30% es un color complementario, y el 10% restante es un color acento. En este caso, se seleccionó el azul identitario para el acento, el gris identitario para la barra lateral y los textos, mientras que el gris claro sirve de base.

Además se tuvieron en cuenta una serie de colores para que el usuario designe a sus eventos o equipos según sus preferencias, y así poder reconocerlos a lo largo de la interfaz independientemente del diseño de la misma. También fue seleccionada una gama de grises

para fortalecer la jerarquía tipográfica y de los elementos desde lo cromático. Por último, se decidió mantener el rojo convencionalmente aceptado para mensajes como “error” o “eliminar”.

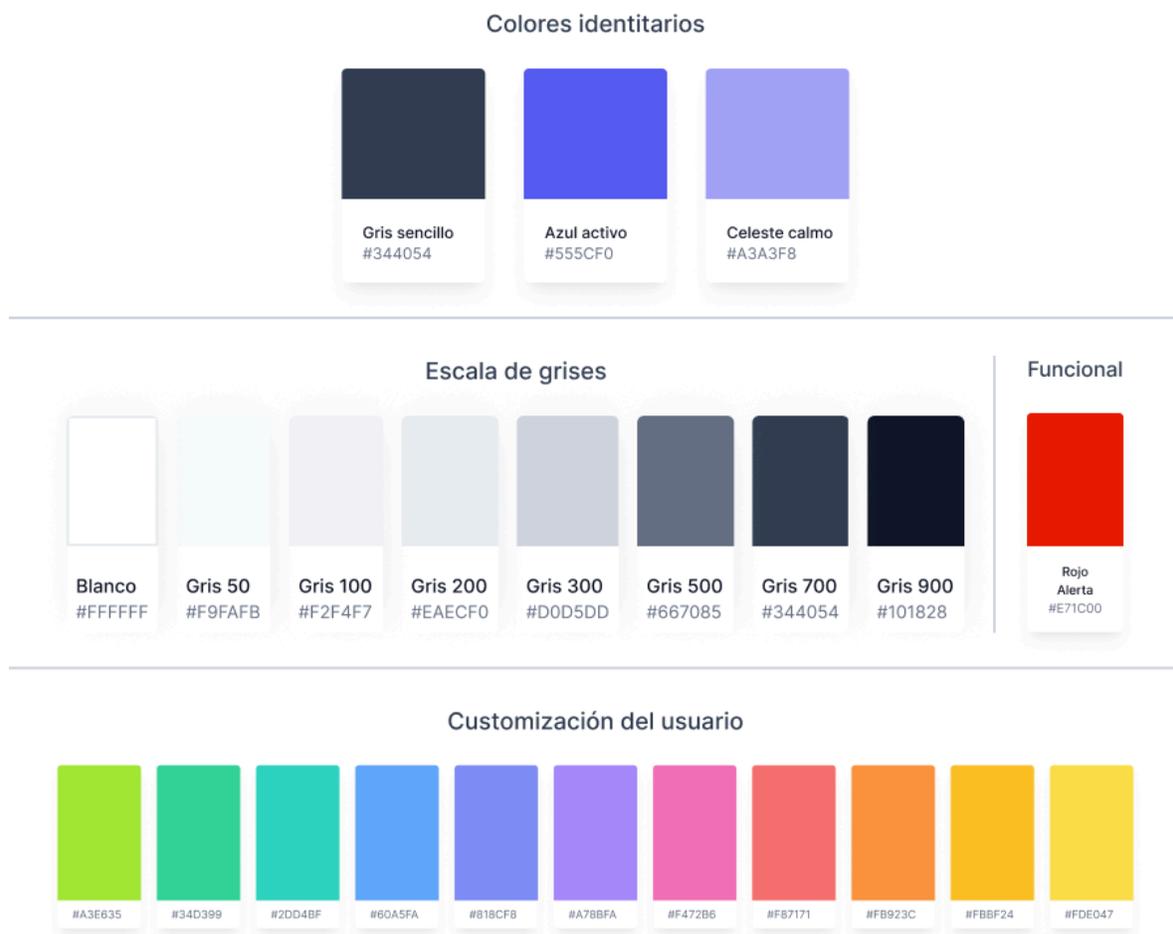


Figura 46. Cromática de la interfaz
Fuente: Elaboración propia (2023)

Iconografía de la interfaz

Se creó un sistema de íconos que asistieran al usuario a detectar las funcionalidades y acciones en cada pantalla. Se tomó como prioridad la simpleza y la convencionalidad, es por esto que cada ícono presenta una relación directa con la acción a realizar. En cuanto a la estética, se utilizaron rasgos redondeados que otorguen simpatía y calidez.

Hay dos tipos de íconos en este sistema: los propios de las secciones de la interfaz y aquellos pertenecientes a las acciones a realizar. Entre los primeros se encuentran “Inicio”, “Agenda”, “Informes”, “Equipos” y “Pacientes”, además de “Perfil”, “Chat” y “Notificaciones”.

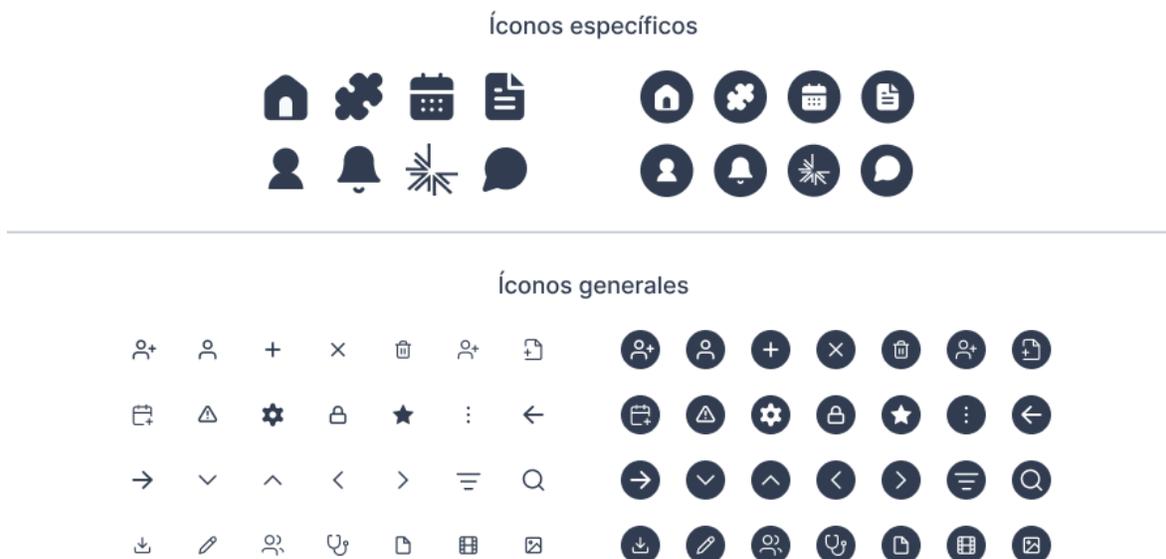


Figura 47. Iconografía de la interfaz
Fuente: Elaboración propia (2023)

Arquitectura de la información

La interfaz se desarrolló siguiendo una arquitectura de la información, construida según las necesidades y tareas principales detectadas en la investigación de los usuarios. Este mapa de navegación al ser jerárquico, intuitivo y ordenado, mejora considerablemente la experiencia del usuario a la hora de navegar y realizar sus tareas de seguimiento. En este diagrama se pueden apreciar cinco secciones principales: “Inicio” que servirá de base; “Equipos” donde se encontrarán todos los miembros del centro y se agruparán según disciplinas o equipos de trabajo; “Pacientes” donde se registre toda la información y se realice el seguimiento de cada asistente al centro; “Agenda”, donde cada profesional tendrá registradas sus sesiones con los pacientes y reuniones con sus colegas, o cualquier otro tipo de evento; y por último, pero no menos importante, “Informes” donde se encontrarán todos los informes redactados por todos los profesionales del centro, en todas las disciplinas y sobre todos los pacientes.

Cabe destacar que, enfatizando en la flexibilidad de la interfaz, de cada apartado se pueden crear cuantos elementos se deseen, ya sean pacientes, equipos, informes o eventos, y dentro de cada apartado, cada elemento puede ser configurado con las cualidades que requiera cada equipo.

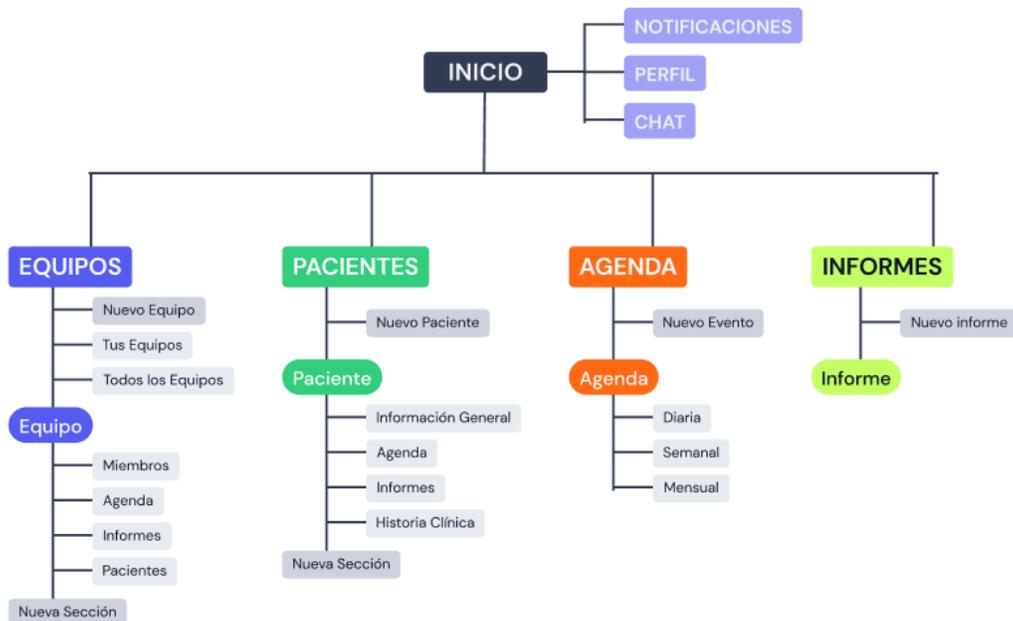


Figura 48. Arquitectura de la información: Intera
Fuente: Elaboración propia (2023)

Patrones de navegación

Para la construcción visual de la interfaz, además de utilizar la retícula como organizadora invisible, se designaron una serie de elementos, estructuras y patrones para reutilizar a lo largo y ancho de las pantallas. Entre ellos se encuentran elementos individuales, como botones e íconos, o colecciones de elementos como menús o disposiciones de los elementos.

Barra de navegación superior

La interfaz cuenta con un componente esencial para la navegación del usuario, se trata de la barra de navegación superior. Tal como lo indica su nombre, se encuentra fija en la sección superior de cada pantalla y cuenta con una serie de elementos que guían y orientan al usuario a lo largo y ancho del software. En primer lugar, una barra de búsqueda general, en ella el usuario puede encontrar toda la información que desee, ya sean pacientes, informes, eventos, profesionales o equipos. En segundo lugar los botones de retroceso o avance, ampliamente utilizados en las interfaces más conocidas como los navegadores web, seguidos de la fecha del día. Y por último los botones de Notificaciones y Perfil, explicados más adelante.

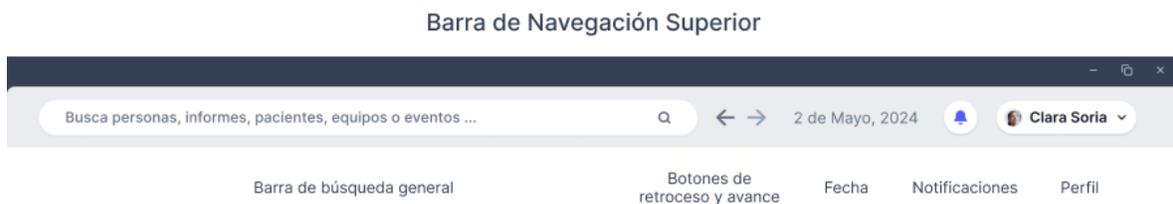


Figura 49. Barra de Navegación Superior

Fuente: Elaboración propia (2023)

Notificaciones

Este componente es el encargado de mantener al usuario informado de las acciones que se llevan a cabo en el software y que representan algún interés para este. Puede tratarse de comentarios en informes realizados por el usuario, o la carga de un archivo en la base de

datos de un paciente que le corresponde, así como también invitaciones a equipos o la aceptación de una invitación realizada a otro miembro. Cualquiera sea la notificación, al hacer click el usuario será dirigido a la actividad realizada. Este componente está presente siempre en la interfaz ya que se accede a él desde la barra de navegación superior.

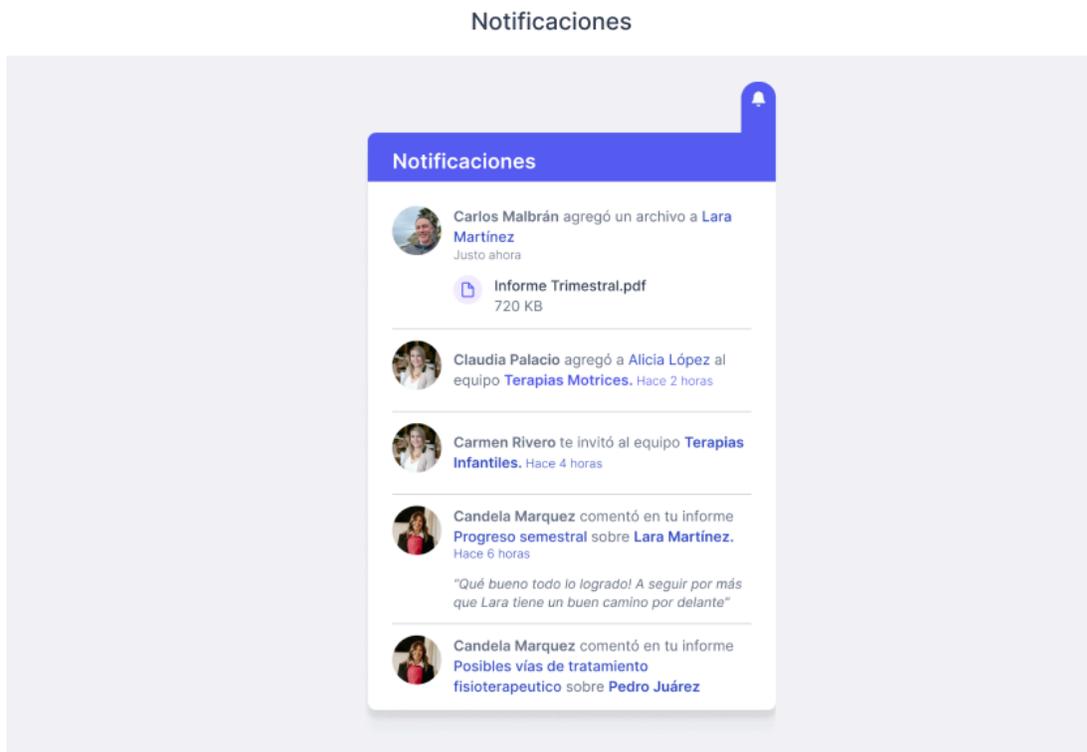


Figura 50. Notificaciones.
Fuente: Elaboración propia (2023)

Cambiar perfil

El último elemento en la barra de navegación es la pastilla "Perfil". Al tratarse de una aplicación de escritorio es posible que varios usuarios trabajen con ella desde la misma

computadora, y por eso es importante que cada usuario esté al tanto de cuál es la cuenta abierta en el momento, y que puedan ingresar a su cuenta fácilmente.

En el menú desplegable “Perfil” se encuentra en primer lugar la información del usuario activo con la posibilidad de acceder a su información personal, realizar ajustes en su cuenta o cerrar la sesión. En seguida se encuentra el listado de los usuarios miembros del centro, con una barra de búsqueda por si un centro contara con una gran cantidad de profesionales, y por último la posibilidad de administrar o agregar nuevos perfiles.

Al acceder a alguna de las cuentas registradas en el software surgirá un pop-up en el centro de la pantalla, en el que el usuario deberá ingresar su nombre de usuario o mail, y por cuestiones de seguridad y privacidad, también su contraseña.

Perfil / Cambiar perfil

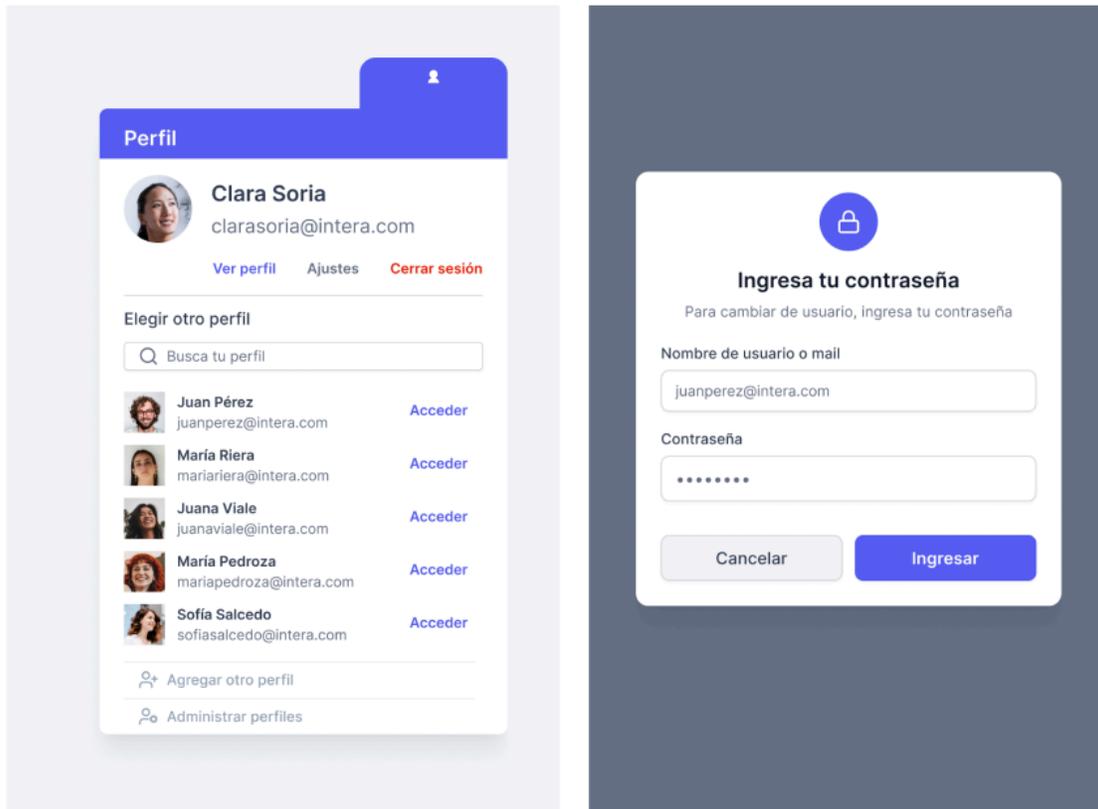


Figura 51. Perfil / Cambio de perfil.
Fuente: Elaboración propia (2023)

Chat

La pestaña de mensajería está presente independientemente de la pantalla en la que se encuentre el usuario en su versión minimizada. Al desplegarse se encuentra un listado de las personas o equipos con los que se mantiene una conversación rápida, ya sean equipos generados alrededor de un paciente, otros profesionales del centro o el equipo general, entre otros. Se tomaron de referencia los patrones de interactividad de las plataformas de

mensajería más populares como WhatsApp o Facebook, para facilitar la adopción de la herramienta entre profesionales. Entre estos patrones se consideran el aviso de “No leído”, la hora del último mensaje, la posibilidad de agregar una imagen a un grupo, y el adelanto del último mensaje enviado. Y en la conversación también se mantienen detalles relevantes como la información temporal de cada mensaje y la capacidad de enviar archivos.

CHAT - Componente de mensajería

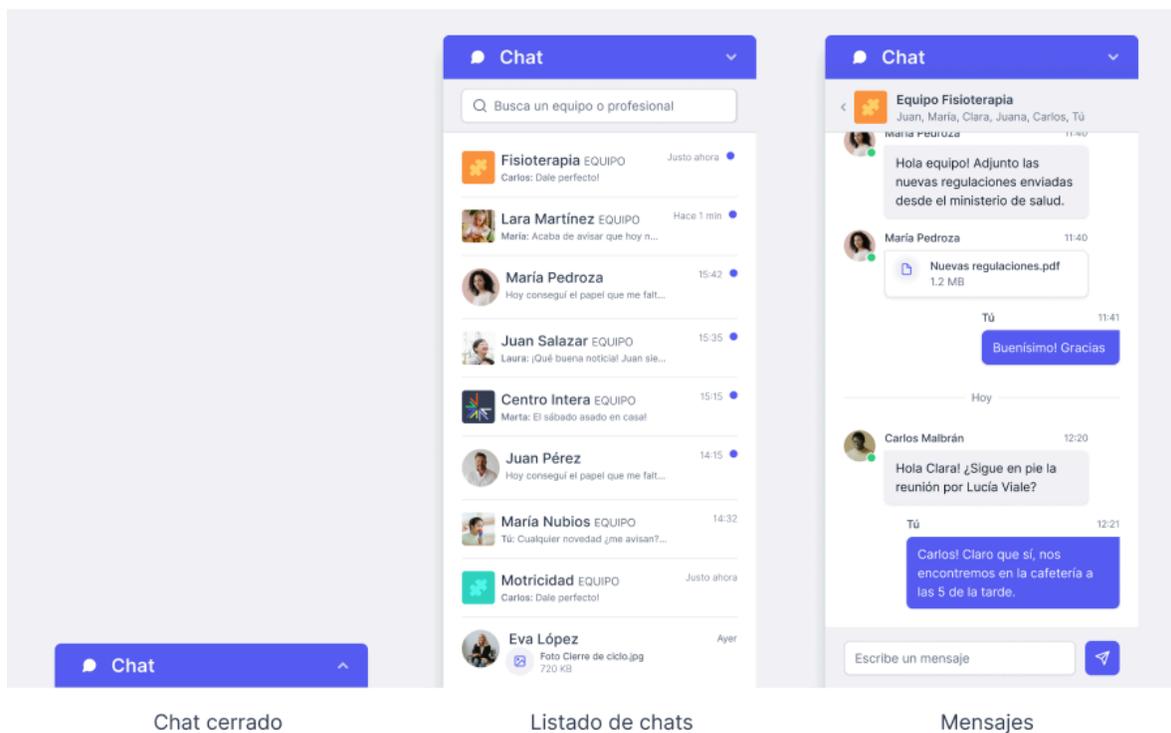


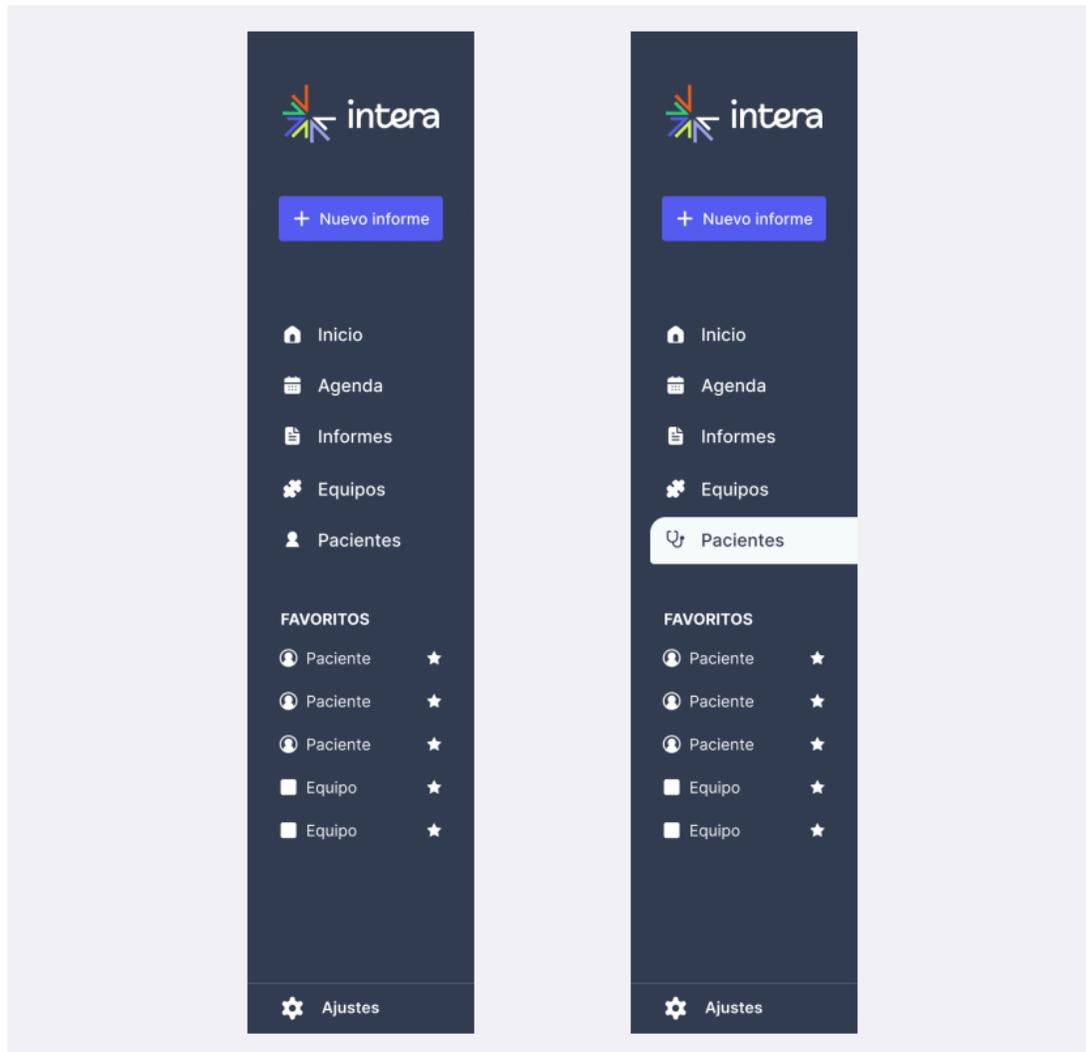
Figura 52. Chat emergente.
Fuente: Elaboración propia (2023)

Menú lateral

Será el menú más importante de la interfaz, ya que representa un acceso rápido y directo a cualquier sección de la interfaz que el usuario desee. Se ubica sobre el margen

izquierdo de la pantalla, permanece fijo independientemente de la pantalla principal, y está compuesto por el isologotipo de *Intera*, un botón para crear un “Nuevo Informe”, una sección con accesos directos a los distintos espacios de la interfaz: “Inicio”, “Agenda”, “Informes”, “Equipos” y “Pacientes”; seguido de una sección de “Favoritos” para que el usuario pueda acceder directamente a las páginas de sus pacientes o equipos más frecuentes, y por último, un botón de “Ajustes”, a partir del cuál se podrá configurar la interfaz según las preferencias de cada usuario.

Menú de Navegación Lateral



Menú lateral por defecto

Pestaña "Pacientes" seleccionada

Figura 53. Menú de navegación lateral.
Fuente: Elaboración propia (2023)

Diseño de Pantallas

Ingreso / Inicio de sesión

La primera pantalla con la que se encontrarán los usuarios será la de inicio de sesión o registro a la aplicación. En ella se pueden visualizar, por un lado, el isologotipo de Intera, espacios para ingresar los datos de acceso y botones relevantes destacados con el azul identitario. Por otro lado, el concepto de colaboración y trabajo en equipo se ve claramente expresado en una ilustración que utiliza los elementos del isotipo para denotar la importancia de los aportes de cada profesional.

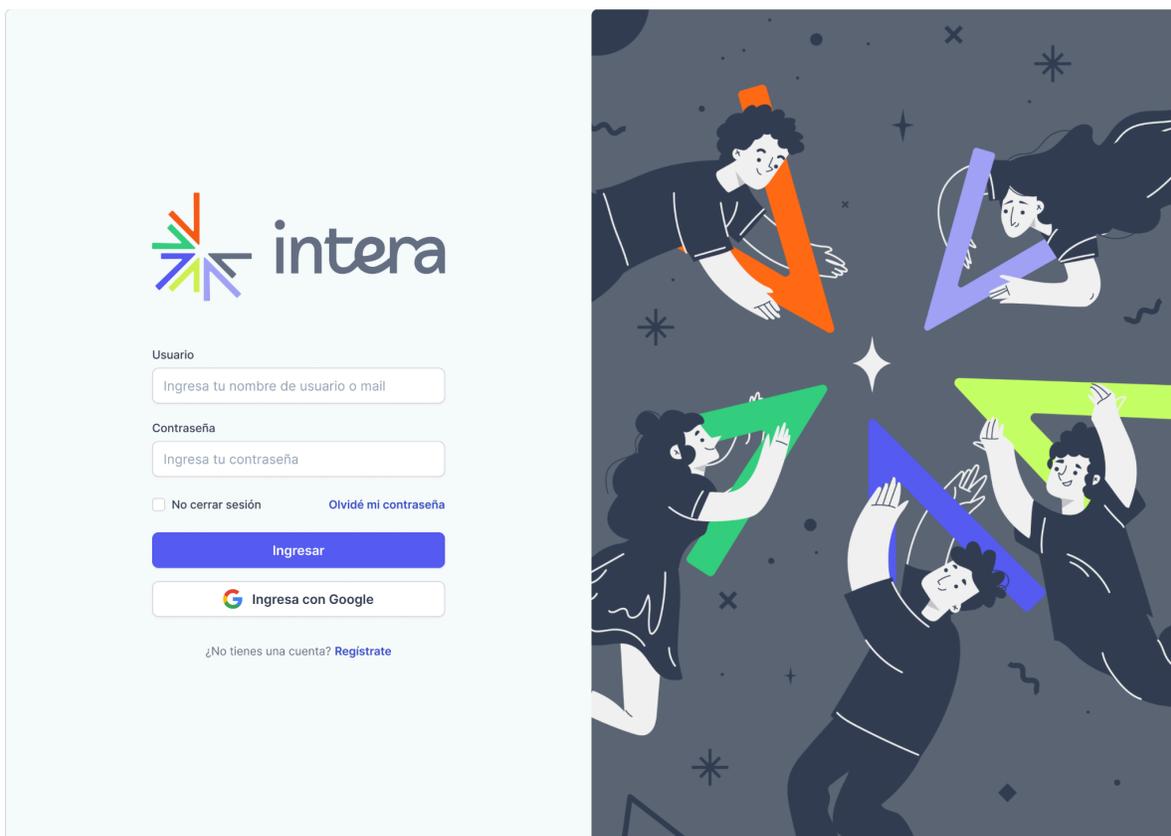


Figura 54. Pantalla: Ingreso / Inicio de sesión
Fuente: Elaboración propia (2023)

Inicio

Toda interfaz necesita una pantalla de inicio que reciba al usuario, en el caso de Intera esta pantalla contiene una bienvenida cálida en un header ilustrado con el nombre del usuario activo. El resto de la pantalla se divide en tres columnas: la primera consiste en un aviso de los próximos turnos, destacando el que está en curso o por comenzar, con un recordatorio del nombre del paciente, el horario, lugar y las etiquetas del terapeuta y la terapia a desarrollarse. La segunda columna alberga un redactor de “Registro de sesión”, para que cada profesional pueda acceder rápido a esta herramienta y dejar asentado un resumen de la actividad del día. Y por último, un espacio personal para anotar las tareas pendientes de cada profesional.

Además, en esta pantalla se presentan por primera vez los patrones de navegación presentados en el apartado anterior: barra de navegación superior, menú de navegación lateral, notificaciones, perfil (cambiar de perfil) y chat.

interera

Busca personas, informes, pacientes, equipos o eventos ...

2 de Mayo, 2024 Clara Soria

+ Nuevo informe

Inicio

Agenda

Informes

Equipos

Pacientes

FAVORITOS

Paciente

Paciente

Paciente

Equipo

Equipo

Ajustes

¡Hola Clara!
Qué bueno verte de nuevo

Registro de sesión
Escribe un resumen rápido de cómo fue tu sesión y cómo se desempeñó tu paciente.

Paciente: Lara Martínez

Terapia: Fisioterapia

Terapeuta: Clara Soria

Registro de sesión

La sesión de hoy trabajamos la movilidad de los tobillos con ejercicios rotativos y asistencia de electrodos para fortalecer los músculos. Lara se portó muy bien, muestra avances en la movilidad.

Fecha y hora
2 de mayo, 2024 09:00 - 11:00

Cancelar Guardar registro

Tareas pendientes

- Redactar informe anual Lara Martínez
Tengo hasta el martes 7! No te cuelgues
- Mandar observaciones regulaciones
Pedirle a Juana que las revise!
- Definir nuevos juegos para pacientes -16
Link al tablero de pinterest: pinterest.com
- Concretar reunión con padres de Marti
Temas a charlar: próximos pasos, relación con los hermanos, cómo se mueve en su casa, etc.
- Última revisión a informes
Antes de mandarlos leer que estén todos los datos correctos!
- Escribe un nuevo pendiente...

Chat

Figura 55. Pantalla: Inicio
Fuente: Elaboración propia (2023)

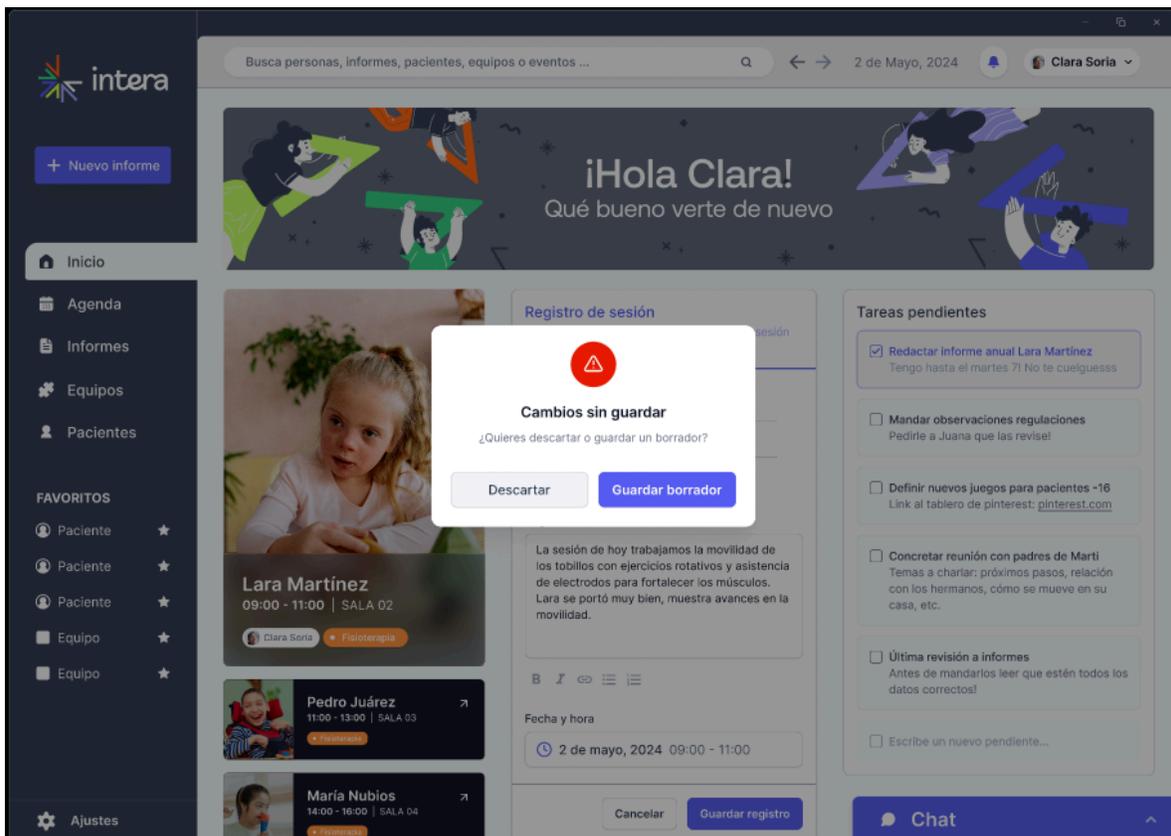


Figura 56. Pantalla: Inicio. Cambios sin guardar.

Fuente: Elaboración propia (2023)

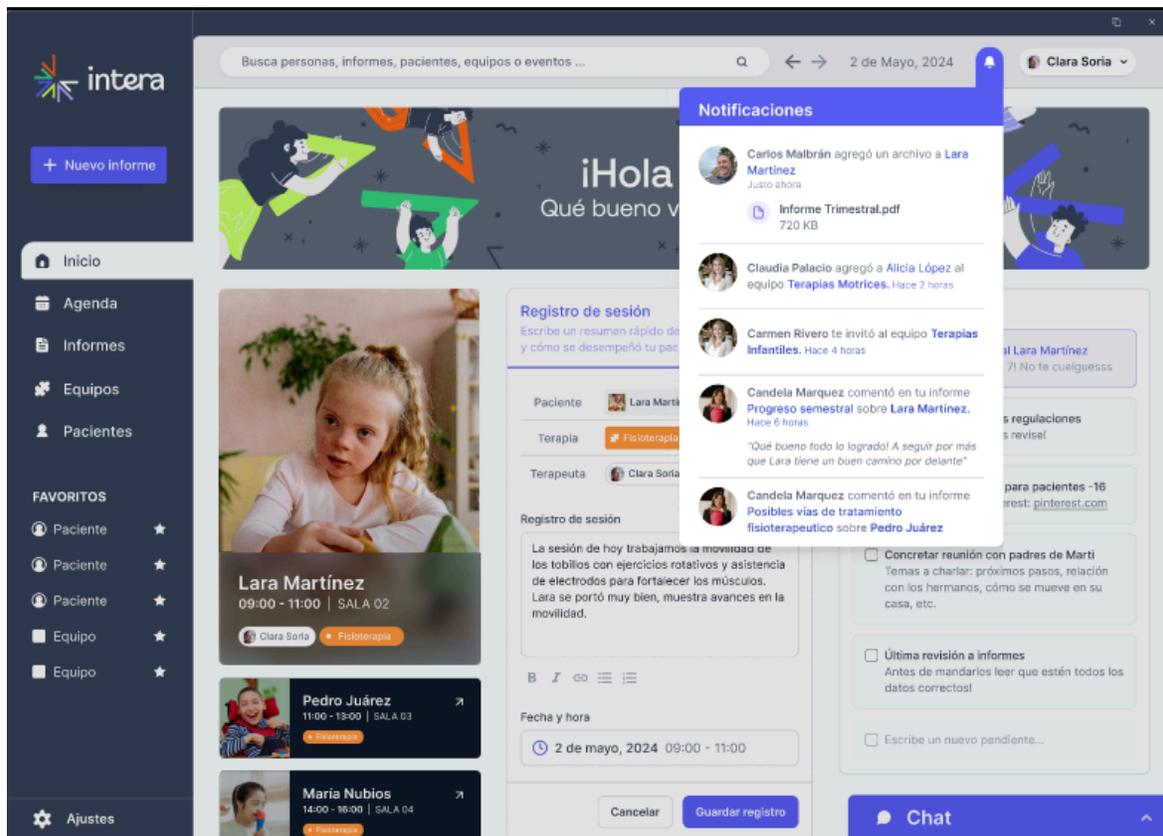


Figura 57. Pantalla: Inicio. Notificaciones activas.

Fuente: Elaboración propia (2023)

The screenshot displays the Intera mobile application interface. At the top left is the Intera logo. A search bar at the top center contains the text "Busca personas, informes, pacientes, equipos o eventos ...". The date "2 de Mayo, 2024" is shown in the top right. A navigation menu on the left includes "Inicio", "Agenda", "Informes", "Equipos", "Pacientes", and "FAVORITOS" with sub-items for "Paciente" and "Equipo". A "Nuevo informe" button is located at the top left of the main content area.

The main content area features a large banner with the text "¡Hola Clara! Qué bueno verte de nuevo" and an illustration of people. Below this is a "Registro de sesión" section with a photo of a young girl, Lara Martínez, and a "Fisioterapia" button. The session details include:

- Paciente: Lara Martínez
- Terapia: Fisioterapia
- Terapeuta: Clara Soria

 The session description states: "La sesión de hoy trabajamos la movilidad de los tobillos con ejercicios rotativos y asistencia de electrodos para fortalecer los músculos. Lara se portó muy bien, muestra avances en la movilidad." The date and time are "2 de mayo, 2024 09:00 - 11:00".

On the right, a "Perfil" dropdown menu is open, showing the active user "Clara Soria" (clarasoria@intera.com) with options for "Ver perfil", "Ajustes", and "Cerrar sesión". Below this is a list of other profiles to access, including Juan Pérez, María Riera, Juana Viale, María Pedroza, and Sofía Salcedo, each with an "Acceder" button. There are also options to "Agregar otro perfil" and "Administrar perfiles".

At the bottom right, there is a "Chat" button. The interface includes standard mobile UI elements like a back arrow and a close button in the top right corner.

Figura 58. Pantalla: Inicio. Perfil activo.
Fuente: Elaboración propia (2023)

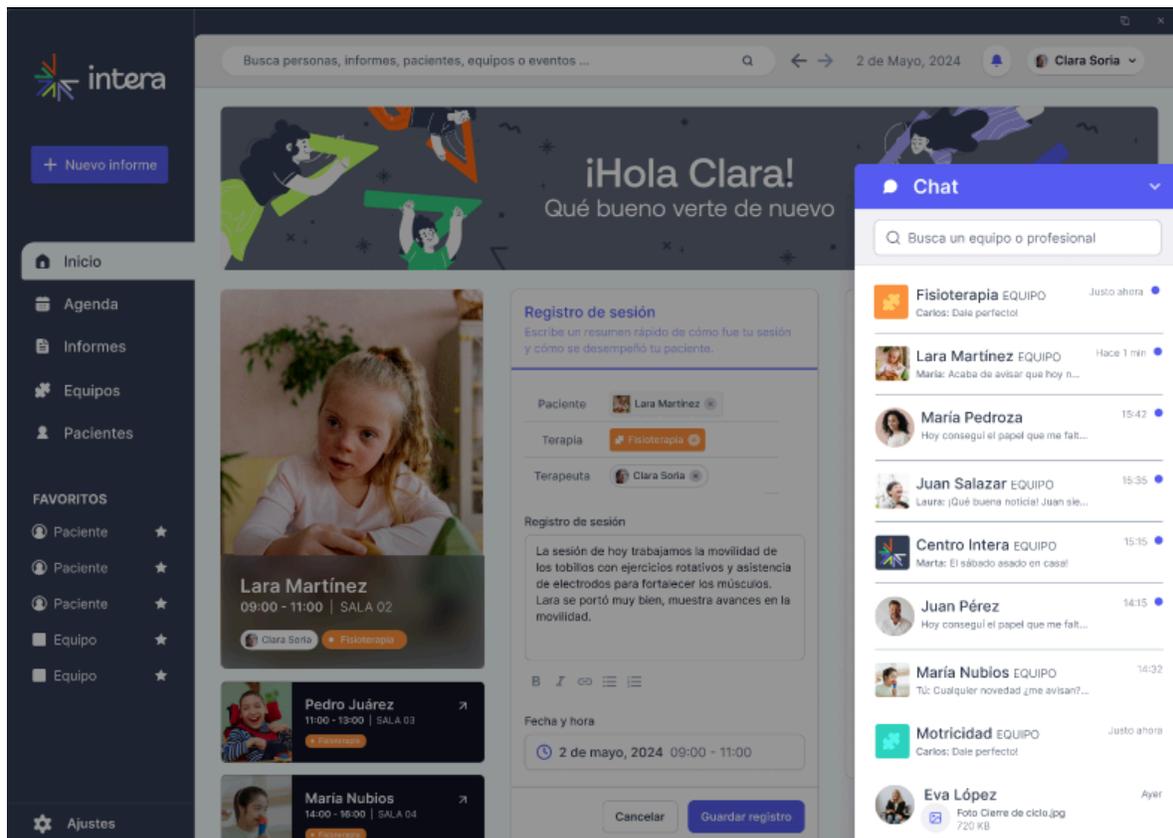


Figura 59. Pantalla: Inicio. Chat activo.
Fuente: Elaboración propia (2023)

Agenda

Para lograr sinergia en un equipo primero es necesario que cada miembro esté listo para ser parte de esa sinergia. El apartado de “Agenda” es un espacio para que cada terapeuta registre los turnos de sus pacientes, sus reuniones ya sea de equipo como externas, y cualquier tipo de evento que considere importante registrar. Cada evento podrá crearse en el botón “Nuevo evento” situado en la esquina superior derecha de la pantalla.

Este apartado permite visualizar los eventos en tres formatos: diario, semanal y mensual, a su vez el usuario puede optar por filtrar los eventos visibles, ya sea por paciente, por tipo de evento o por duración, y de ser necesario, la agenda puede ser editada o descargada en formato pdf.

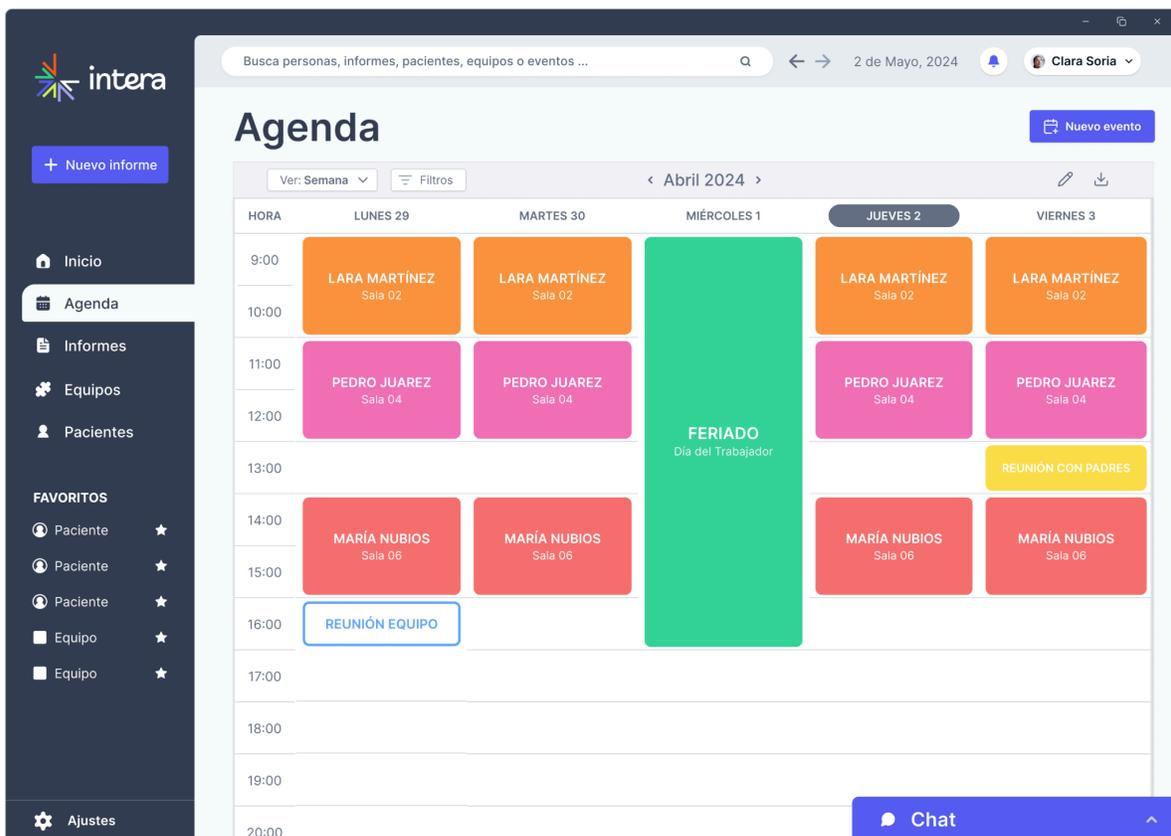


Figura 60. Pantalla: Agenda del profesional
Fuente: Elaboración propia (2023)

Informes

El foco de Intera está puesto en la colaboración entre profesionales en los centros de rehabilitación para personas con discapacidad. Las siguientes pantallas son un espacio para

que los terapeutas dejen asentadas sus observaciones sobre el progreso y el proceso de cada paciente, tanto individualmente como en equipos. En la investigación se descubrió que, si bien es importante hacer un seguimiento del paciente sesión a sesión, es más útil para todas las figuras involucradas registrar los procesos en plazos más amplios, es por eso que, además del registro de cada sesión presentado en la página de inicio, en el apartado “Informes” se producirán y almacenarán informes semanales, mensuales, trimestrales, semestrales o anuales.

En esta pantalla el usuario encontrará todos los informes generados en el centro y tendrá la posibilidad de filtrarlos por terapia, terapeuta, paciente y tipo de informe. Desde aquí podrá elegir si redactar un nuevo informe o cargar un archivo que haya desarrollado en otra plataforma, ya sea un documento de word o un pdf.

En la visualización de los informes se reservará la mayor cantidad de espacio en pantalla para el informe en sí, y un sector sobre el margen derecho estará dedicado a mostrar la información general del documento (Tipo de informe, paciente, terapia, autor y fecha), así como para la creación y lectura de comentarios.

Busca personas, informes, pacientes, equipos o eventos ...

2 de Mayo, 2024

Clara Soria

Informes

Cargar informe Nuevo informe

Buscar informe

Abril 1, 2024 – Mayo 1, 2024 Filtros Ordenar

Resultados: 12 Informes Clara Soria Fisioterapia Registro de Sesión

Título	Tipo	Fecha de creación	Terapia	Autor
Juego: Circuito motriz	Registro de Sesión	22/04/2024	Fisioterapia	Clara Soria
Avances de la última semana	Registro de Sesión	19/04/2024	Fisioterapia	Clara Soria
Trabajo especial por golpe	Registro de Sesión	17/04/2024	Fisioterapia	Clara Soria
Reconocimiento de sonidos	Registro de Sesión	15/04/2024	Fisioterapia	Clara Soria
Avances de la última semana	Registro de Sesión	12/04/2024	Fisioterapia	Clara Soria
Juego de relajación	Registro de Sesión	12/04/2024	Fisioterapia	Clara Soria
Reconocimiento de colores	Registro de Sesión	8/04/2024	Fisioterapia	Clara Soria
Trabajo en tobillos	Registro de Sesión	8/04/2024	Fisioterapia	Clara Soria
Juego: Circuito motriz	Registro de Sesión	12/04/2024	Fisioterapia	Clara Soria
Avances de la última semana	Registro de Sesión	8/04/2024	Fisioterapia	Clara Soria
Trabajo especial por golpe	Registro de Sesión	8/04/2024	Fisioterapia	Clara Soria

Chat

Figura 61. Pantalla: Informes
Fuente: Elaboración propia (2023)

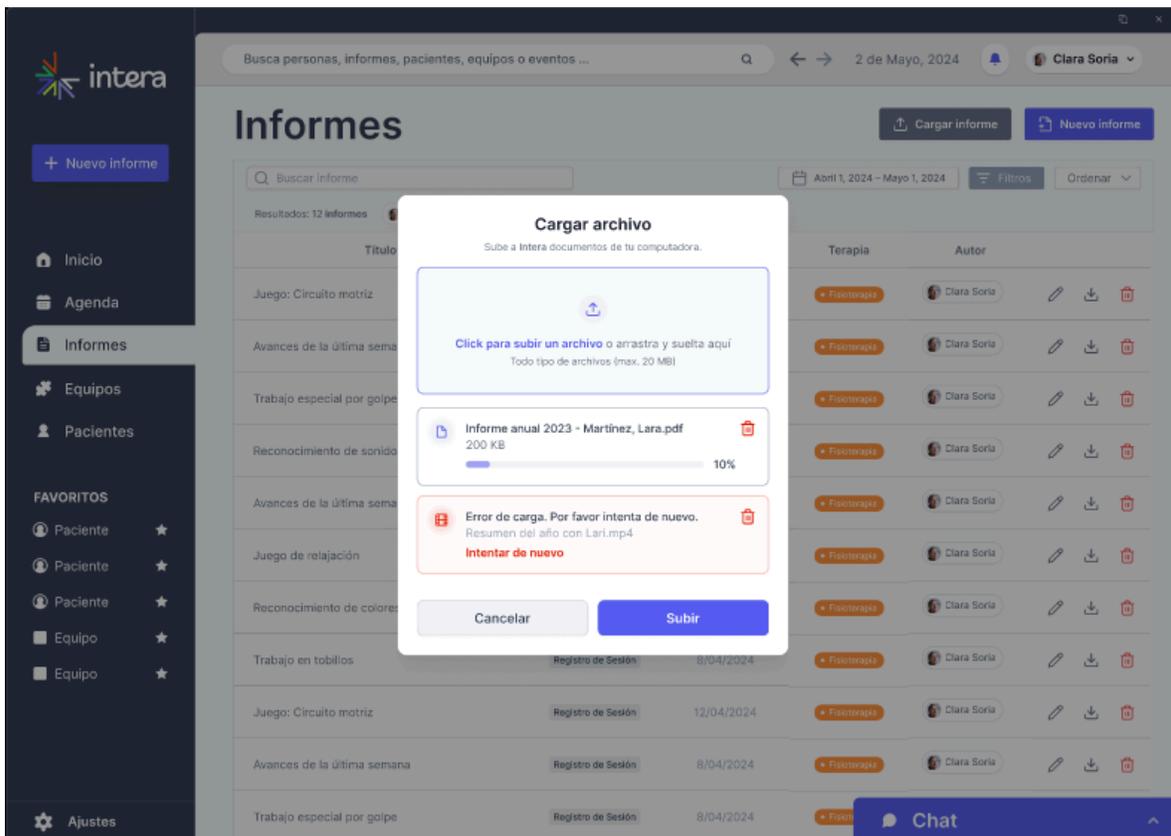


Figura 62. Pantalla: Cargar un informe
Fuente: Elaboración propia (2023)

interera

Busca personas, informes, pacientes, equipos o eventos ...

2 de Mayo, 2024

Clara Soria

+ Nuevo informe

Inicio

Agenda

Informes

Equipos

Pacientes

FAVORITOS

- Paciente ★
- Paciente ★
- Paciente ★
- Equipo ★
- Equipo ★

Ajustes

Informe semestral del seguimiento y rehabilitación de la discapacidad

Paciente: Lara Martínez

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec ullamcorper mattis lorem non. Ultrices praesent amet ipsum justo massa. Eu dolor aliquet risus gravida nunc at feugiat consequat purus. Non massa enim vitae duis mattis. Vel in ultricies vel fringilla.

Introducción

Mi tincidunt elit, id quisque ligula ac diam, amet. Vel etiam suspendisse morbi eleifend faucibus eget vestibulum felis. Dictum quis montes, sit sit. Tellus aliquam enim urna, etiam. Mauris posuere vulputate arcu amet, vitae nisi, tellus tincidunt. At feugiat sapien varius id.

"In a world older and more complete than ours they move finished and complete, gifted with extensions of the senses we have lost or never attained, living by voices we shall never hear."

— Olivia Rhye, Product Designer

Dolor enim eu tortor urna sed duis nulla. Aliquam vestibulum, nulla odio nisl vitae. In aliquet pellentesque aenean hac vestibulum turpis mi bibendum diam. Tempor integer aliquam in vitae malesuada fringilla.

Elit nisi in eleifend sed nisi. Pulvinar at orci, proin imperdiet commodo consectetur convallis risus. Sed condimentum enim dignissim adipiscing faucibus consequat, urna. Viverra purus et erat auctor aliquam. Risus, volutpat vulputate posuere purus sit congue convallis aliquet. Arcu id augue ut feugiat donec porttitor neque. Mauris, neque ultricies eu vestibulum, bibendum quam lorem id. Dolor lacus, eget nunc

TIPO: Informe Semestral

PACIENTE: Lara Martínez

AUTOR: Clara Soria, María Riera

TERAPIA: Fisioterapia, Kinesióloga

FECHA: 21/04/2024

Escribe tu comentario aquí...

Cancelar Publicar

Martina Ortiz 24/04/2024

Muy bueno el progreso que hizo Lara este semestre! Estoy muy orgullosa de sus avances como equipo

Clara Soria Friday 2:20pm

Muchas gracias Martí! Facilitaste muchas cosas en el proceso y estamos muy agradecidas!

Chat

Figura 63. Pantalla: Visualizar un informe
Fuente: Elaboración propia (2023)

interera

Busca personas, informes, pacientes, equipos o eventos ...

2 de Mayo, 2024

Clara Soria

Nuevo informe

Guardar borrador Publicar

Estilo de texto

TÍTULO

Informe semestral del seguimiento y rehabilitación en el movimiento

TIPO: Informe Semestral
 PACIENTE: Lara Martínez
 AUTOR: Lic. Clara Soria y Lic. María Riera
 TERAPIA: Fisioterapia y Kinesiología
 FECHA: 21/04/2024

En el siguiente informe se presentarán los avances de la paciente Lara Martínez en materia de fisioterapia y kinesiología, en el período de los últimos seis meses.

Kinesiología

Escribe tu comentario aquí...

Martina Ortiz 24/04/2024
 Muy bueno el progreso que hizo Lara este semestre! Estoy muy orgullosa de sus avances como equipo

Clara Soria Friday 2:20pm
 Muchas gracias Martí! Facilitaste muchas cosas en el proceso y estamos muy agradecidas!

Chat

Figura 64. Pantalla: Nuevo informe
 Fuente: Elaboración propia (2023)

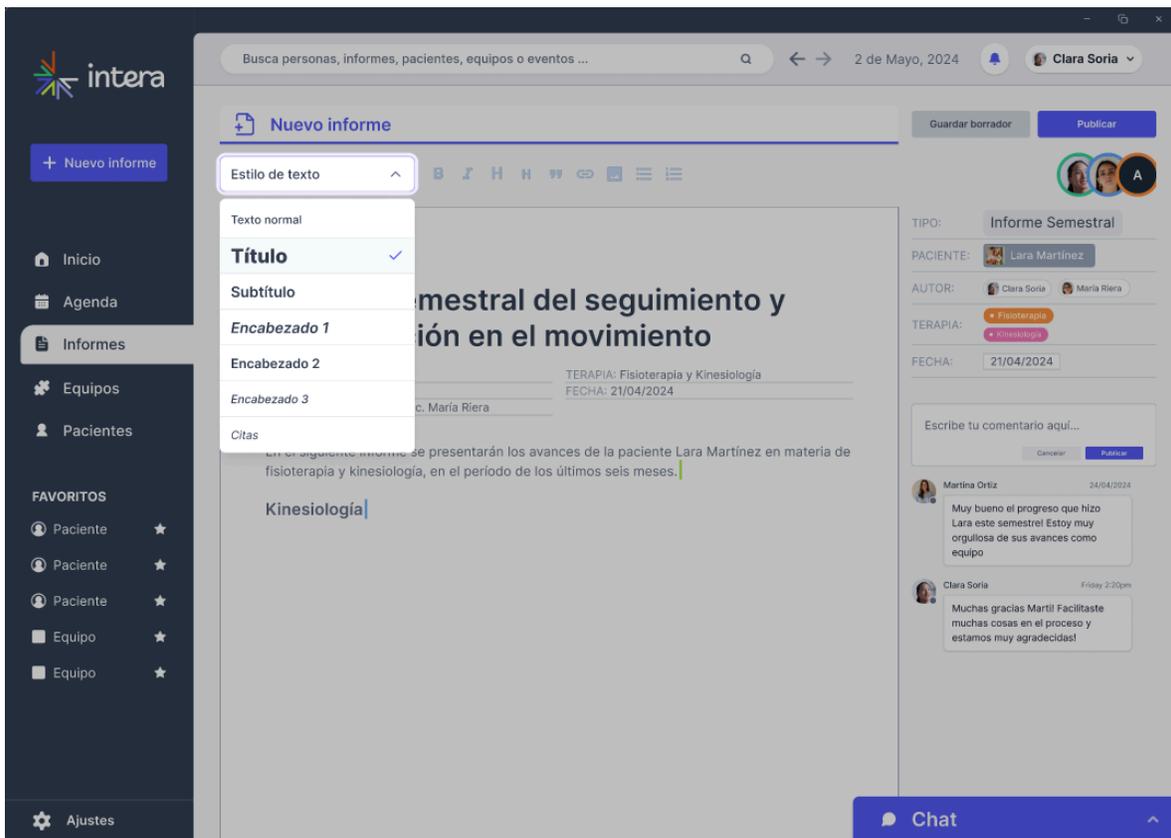


Figura 65. Pantalla: Nuevo informe - Estilos de texto
Fuente: Elaboración propia (2023)

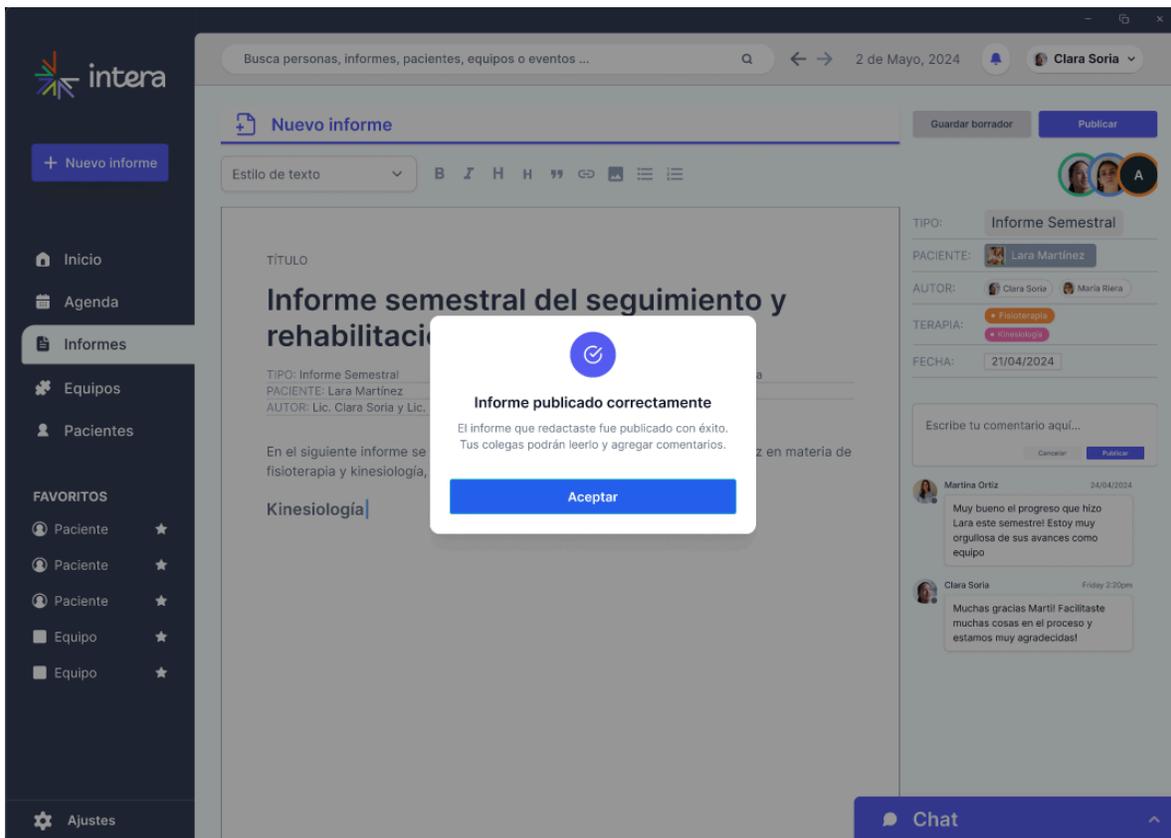


Figura 66. Pantalla: Nuevo informe - Informe publicado
Fuente: Elaboración propia (2023)

Equipos

El foco de Intera está puesto en la colaboración entre profesionales en los centros de rehabilitación para personas con discapacidad, las siguientes pantallas son un espacio para que los diferentes equipos de trabajo puedan encontrarse, depositar sus informes, programar reuniones y llevar registro de sus pacientes. Las pantallas presentadas a continuación representan un ejemplo de cómo podría utilizarse la interfaz, cabe aclarar que estos

ejemplos son ilustrativos y queda a disposición de cada centro el manejo de este espacio. Los equipos pueden generarse según la disciplina o la rama general de trabajo; un terapeuta puede participar en múltiples equipos, y cada espacio compartido puede adaptarse a las necesidades que cada centro presente. Los ejemplos presentados se construyeron teniendo en cuenta los patrones de uso más frecuentes observados en el período de investigación.

La pantalla principal dentro del apartado “Equipos” consta de dos secciones: “tus equipos” donde el terapeuta encuentra fácilmente los equipos a los que está adherido, cada tarjeta presenta la opción de marcar el equipo como favorito o iniciar una conversación en el chat; y “Todos los equipos”, que contiene todos los equipos generados dentro del espacio de trabajo del centro. Los usuarios también tendrán la posibilidad de crear sus propios equipos, o solicitar unirse a algún equipo en particular.

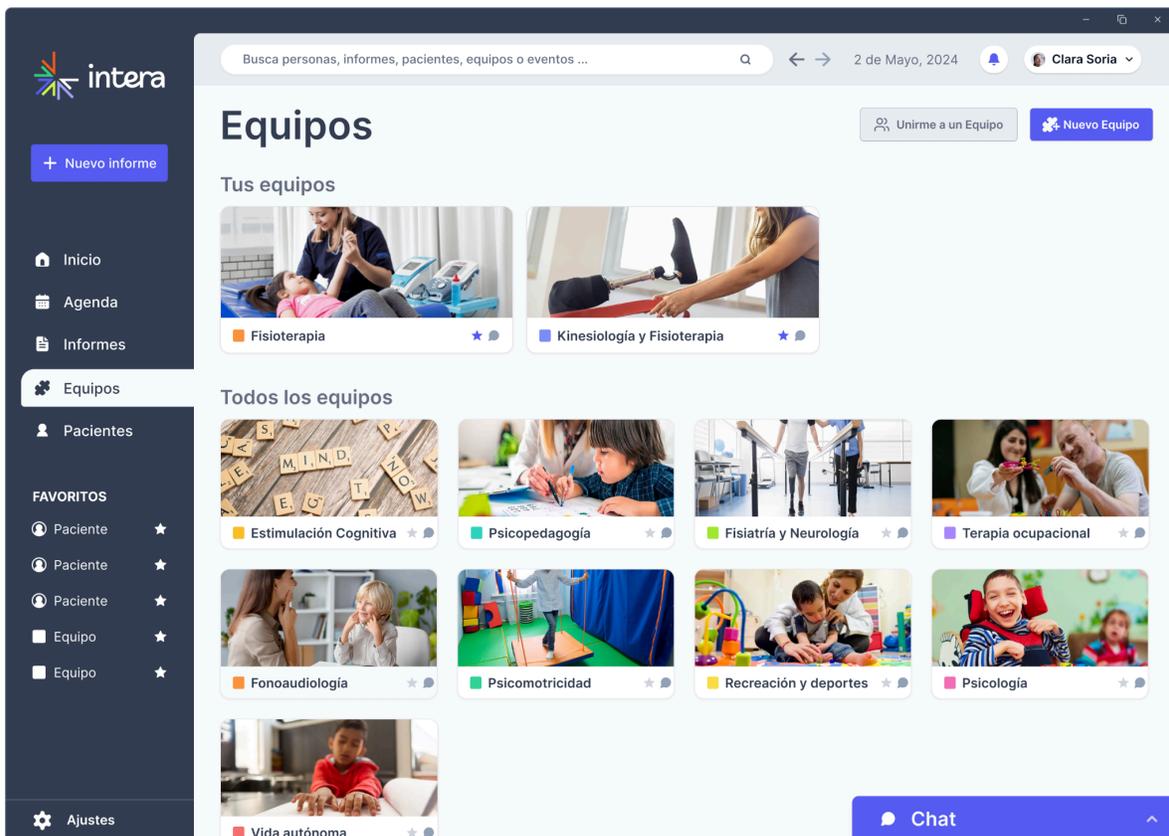


Figura 67. Pantalla: Equipos
Fuente: Elaboración propia (2023)

Al ingresar a algún equipo de su preferencia, el usuario se encontrará con el nombre y color insignia del equipo, en el caso del ejemplo “Fisioterapia” identificado con naranja. La pantalla también presenta un acceso directo al servicio de mensajería, reconocido en el chat por las mismas características que le fueron asignadas al equipo al momento de su creación. Dentro del espacio, el usuario podrá conocer sobre los miembros que conforman el equipo, pudiendo enviarles un mensaje desde aquí mismo, así como podrá invitar a otros usuarios, o descargar la lista de profesionales. También podrá navegar por otras pestañas

descubriendo la agenda del equipo, el listado de pacientes o el listado de informes generados desde el equipo.

Busca personas, informes, pacientes, equipos o eventos ...

2 de Mayo, 2024

Clara Soria

Fisioterapia

EQUIPO

DESCRIPCIÓN
Ciencia de la salud física que se encarga de prevenir y tratar múltiples afectaciones neuromusculares y de carácter orgánico.

Miembros Agenda Informes Pacientes

Buscar profesional Filtros Agregar miembro

Miembros	Terapia	Especialidad	N° Pacientes	Mail	Ingreso
Juan Pérez	Fisioterapia	Rehabilitación infantil	4	juanperez@intera.com	30/03/2016
María Riera	Fisioterapia	Fortalecimiento muscular y postura	6	mariariera@intera.com	15/06/2018
Clara Soria	Fisioterapia	Autonomía, Equilibrio y Coordinación	3	clarasoria@intera.com	22/10/2022
Juana Viale	Fisioterapia	Ejercicio Terapéutico	5	juanaviale@intera.com	06/06/2019
María Riera	Fisioterapia	Fisioterapia ortopédica de la columna vertebral	4	mariariera@intera.com	05/11/2023
Juan Pérez	Fisioterapia	Punción Seca y Osteopatía	7	juanperez@intera.com	25/08/2021
Juana Viale	Fisioterapia	Neurodinamia y Masoterapia	5	juanaviale@intera.com	03/09/2023
Clara Soria	Fisioterapia	Terapia cognitiva funcional	4	clarasoria@intera.com	8/04/2024

Chat

Figura 68. Pantalla: Miembros equipo (ejemplo Fisioterapia)
Fuente: Elaboración propia (2023)

The screenshot shows the 'Fisioterapia' team page in the 'intera' app. A modal titled 'Agregar miembro al equipo' is open, allowing the user to add new team members. The modal includes a search bar and a list of suggested colleagues with their names, email addresses, and profile pictures. The background shows the team's description, a list of current members, and a table of team activities.

DESCRIPCIÓN
Ciencia de la salud física que se encarga de prevenir y tratar múltiples afectaciones neuromusculares y de carácter orgánico.

Miembros

Miembros	Terapia
Juan Pérez	Fisioterapia
Maria Riera	Fisioterapia
Clara Soria	Fisioterapia
Juana Viale	Fisioterapia
Maria Riera	Fisioterapia
Juan Pérez	Punción Seca y Osteopatía
Juana Viale	Neurodinamia y Masoterapia
Clara Soria	Terapia cognitiva funcional

Table of Team Activities:

Mail	Ingreso
juanperez@intera.com	30/03/2016
mariariera@intera.com	15/06/2018
clarasoria@intera.com	22/10/2022
juanaviale@intera.com	06/06/2019
mariariera@intera.com	05/11/2023
juanperez@intera.com	25/08/2021
juanaviale@intera.com	03/09/2023
clarasoria@intera.com	8/04/2024

Figura 69. Pantalla: Agregar miembros al equipo

Fuente: Elaboración propia (2023)

The screenshot displays the 'Fisioterapia' team page in the 'intera' application. The page is divided into a sidebar, a main content area, and a chat overlay.

Sidebar (Left):

- Logo: intera
- Buttons: + Nuevo informe
- Navigation: Inicio, Agenda, Informes, Equipos (selected), Pacientes, FAVORITOS (Paciente, Equipo), Ajustes.

Main Content Area (Fisioterapia EQUIPO):

DESCRIPCIÓN: Ciencia de la salud física que se encarga de prevenir y tratar múltiples afectaciones neuromusculoesqueléticas y c...

Tabs: Miembros (selected), Agenda, Informes

Search: Buscar profesional, Filtros

Miembros	Terapia	Especialidad	Nº Pacientes
Juan Pérez	Fisioterapia	Rehabilitación infantil	4
Maria Riera	Fisioterapia	Fortalecimiento muscular y postura	6
Clara Soria	Fisioterapia	Autonomía, Equilibrio y Coordinación	3
Juana Viale	Fisioterapia	Ejercicio Terapéutico	5
Maria Riera	Fisioterapia	Fisioterapia ortopédica de la columna vertebral	4
Juan Pérez	Fisioterapia	Punción Seca y Osteopatía	7
Juana Viale	Fisioterapia	Neurodinamia y Masoterapia	5
Clara Soria	Fisioterapia	Terapia cognitiva funcional	4

Chat Overlay (Right):

Chat: Equipo Fisioterapia (Juan, Maria, Clara, Juana, Carlos, Tú)

Messages:

- Maria Pedroza (11:40): Hola equipo! Adjunto las nuevas regulaciones enviadas desde el ministerio de salud. (Attachment: Nuevas regulaciones.pdf, 1.2 MB)
- Tú (11:41): Buenísimo! Gracias
- Carlos Malbrán (12:20): Hola Clara! ¿Sigue en pie la reunión por Lucía Viale?
- Tú (12:21): Carlos! Claro que sí, nos encontremos en la cafetería a las 5 de la tarde.

Input: Escribe un mensaje

Figura 70. Pantalla: Mensajería del equipo (ejemplo Fisioterapia)
Fuente: Elaboración propia (2023)

The screenshot displays the 'Fisioterapia' team agenda within the 'intera' application. The interface includes a search bar at the top, a navigation sidebar on the left, and a main calendar view for April 2024. The calendar shows events such as 'Reunión del equipo' (green), 'Feriado' (pink), and 'Cumple' (orange) for team members. The sidebar lists navigation options: Inicio, Agenda, Informes, Equipos, Pacientes, FAVORITOS (Paciente, Equipo), and Ajustes.

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
01 Reunión del equipo	02 FERIADO	03	04	05	06	07 Cumple Juana
08 Reunión del equipo	09	10	11	12	13	14
15 Reunión del equipo	16	17	18 Cumple Pepe	19	20 Cumple María	21
22 Reunión del equipo	23	24	25	26	27	28
29 CIERRE MENSUAL	30	01 FERIADO	02	03	04	05 Cumple Sol

Figura 71. Pantalla: Agenda del equipo (ejemplo Fisioterapia)

Fuente: Elaboración propia (2023)

Pacientes

Si bien el foco de la interfaz está en los profesionales de la salud involucrados en la rehabilitación de personas con discapacidad, el trabajo de estos tiene a los pacientes como única y principal prioridad. Resultará esencial, entonces, para el seguimiento de las personas con discapacidad en tratamiento, un espacio donde los usuarios puedan encontrar toda la información respecto a sus pacientes. Este apartado denominado “Pacientes” presentará una lista del total de los pacientes que se tratan en el centro de rehabilitación, los

cuales podrán ser ordenados o filtrados según una serie de criterios como los terapeutas que los atiendan, las terapias a las que asistan, su frecuencia en el centro o su antigüedad. En la pantalla de ejemplo se muestra la lista filtrada por los pacientes del perfil activo “Clara Soria” quien trabaja como fisioterapeuta y cuenta con doce pacientes en el centro según el conteo realizado por el sistema.

Paciente	Frecuencia	Terapia	Terapeuta	Antigüedad
Lara Martínez	Diaria	Fisioterapia	Clara Soria	2 años
Juan Salazar	Semanal	Fisioterapia	Clara Soria	3 meses
Martin Rojo	Quincenal	Fisioterapia	Clara Soria	4 años
Lara Martínez	Diaria	Fisioterapia	Clara Soria	9 meses
Leila Osorio	Diaria	Fisioterapia	Clara Soria	1 año, 3 meses
Nicolás Rodríguez	Diaria	Fisioterapia	Clara Soria	11 meses
Juana Martínez	Diaria	Fisioterapia	Clara Soria	2 años
Pedro Viale	Diaria	Fisioterapia	Clara Soria	2 1/2 años
Leila Osorio	Diaria	Fisioterapia	Clara Soria	1 año, 3 meses
Nicolás Rodríguez	Diaria	Fisioterapia	Clara Soria	

Figura 72. Pantalla: Pacientes
Fuente: Elaboración propia (2023)

A partir de este listado, el usuario podrá ingresar al perfil de sus pacientes, en el que encontrará una serie de pestañas con la información más relevante. A primera vista el usuario podrá descubrir las terapias de las que participa el paciente, de la misma forma que

conocerá los terapeutas con los que este paciente se atiende. Con estos profesionales se generará automáticamente un grupo en el chat del software con el nombre del paciente, al cual se puede acceder por medio del acceso directo que se encuentra en la parte superior derecha de la pantalla del paciente.

El usuario podrá visualizar información general del paciente como sus datos de nacimiento, domicilio, y demás datos que cada centro considere relevantes. De la misma manera podrá acceder a la agenda del paciente, que estará vinculada a la agenda de cada uno de sus terapeutas; y también podrá revisar los informes redactados sobre el paciente por cada uno de sus terapeutas, y en la tabla podrá distinguir de qué tipo de informe se trate (registro de sesión, informe anual, semestral, etc.). El usuario también tendrá acceso a la historia clínica del paciente, y será capaz de crear una nueva sección en el perfil del cliente como galería de fotos o carpeta de archivos relevantes.

Busca personas, informes, pacientes, equipos o eventos ...

2 de Mayo, 2024

Clara Soria

Lara Martínez
PACIENTE

TERAPIAS: Fisioterapia, Psicomotricidad, Kinesiología, Estimulación Cognitiva

TERAPEUTAS: Clara Soria, Juan Pérez, María Riera, Juana Viale, Juana Viale

Información General | **Agenda** | Informes | Historia Clínica

Ver: Semana | Filtros | < Abril 2024 > | Agregar sesión

HORA	LUNES 29	MARTES 30	MIÉRCOLES 1	JUEVES 2	VIERNES 3
9:00	FISIOTERAPIA Clara Soria Sala 02	FISIOTERAPIA Clara Soria Sala 02	FERIADO Día del Trabajador	FISIOTERAPIA Clara Soria Sala 02	FISIOTERAPIA Clara Soria Sala 02
10:00					
11:00	PSICOMOTRICIDAD Juan Pérez Sala 03	KINESIOLOGÍA María Riera Sala B		KINESIOLOGÍA María Riera Sala B	PSICOMOTRICIDAD Juan Pérez Sala 03
12:00	ESTIMULACIÓN Juana Viale Sala A	ESTIMULACIÓN Juana Viale Sala A		ESTIMULACIÓN Juana Viale Sala A	ESTIMULACIÓN Juana Viale Sala A
13:00					REUNIÓN CON PADRES
14:00					
15:00					
16:00					

Chat

Figura 73 .Pantalla: Agenda del paciente
Fuente: Elaboración propia (2023)

Busca personas, informes, pacientes, equipos o eventos ...

2 de Mayo, 2024 Clara Soria

Lara Martínez
PACIENTE

TERAPIAS: Fisioterapia, Psicomotricidad, Kinesiología, Estimulación Cognitiva

TERAPEUTAS: Clara Soria, Juan Pérez, María Riera, Juana Viale, Juana Viale

Información General | Agenda | **Informes** | Historia Clínica

Buscar informe | Abril 1, 2024 – Mayo 1, 2024 | Filtros | Nuevo informe

Título	Tipo	Fecha de creación	Terapia	Autor
Juego: Circuito motriz	Registro de Sesión	22/04/2024	Psicomotricidad	Juan Pérez
Avances de la última semana	Resumen Semanal	19/04/2024	Kinesiología	María Riera
Trabajo especial por golpe	Registro de Sesión	17/04/2024	Fisioterapia	Clara Soria
Reconocimiento de sonidos	Registro de Sesión	15/04/2024	Estimulación Cognitiva	Juana Viale
Avances de la última semana	Resumen Semanal	12/04/2024	Kinesiología	María Riera
Juego de relajación	Registro de Sesión	12/04/2024	Psicomotricidad	Juan Pérez
Reconocimiento de colores	Registro de Sesión	8/04/2024	Estimulación Cognitiva	Juana Viale
Trabajo en tobillos	Registro de Sesión	8/04/2024	Fisioterapia	Clara Soria

Chat

Figura 74. Pantalla: Informes del paciente
Fuente: Elaboración propia (2023)

Perfil del terapeuta

En este espacio cada terapeuta tendrá agrupada su información más relevante como los informes redactados, su agenda, los equipos a los que pertenece y su información general. Esta sección se pensó para que otros profesionales puedan conocer el trabajo de sus colegas.

The screenshot displays the 'interera' web application interface. On the left is a dark sidebar with navigation options: 'Inicio', 'Agenda', 'Informes', 'Equipos', 'Pacientes', 'FAVORITOS' (listing three 'Paciente' and two 'Equipo' items), and 'Ajustes'. The main content area shows the profile of Clara Soria, a physiotherapist. The profile includes a bio, a search bar, and tabs for 'Información General', 'Agenda', 'Informes', and 'Equipos'. The 'Información General' tab is active, showing a form with the following fields:

- Nombre:** Clara Soria
- Correo electrónico:** clarasoria33@gmail.com
- Foto de perfil:** A placeholder for a profile picture with the instruction: 'Adjunta una imagen tuya. Hacé click para subir una imagen o arrastrá y soltá aquí'.
- Especialidad:** Fisioterapeuta
- Descripción:** A rich text editor with a 'Texto normal' dropdown and formatting icons. The text reads: 'Soy fisioterapeuta especializada en tratamiento de niños discapacidades motrices finas. Trabajo en este centro ha'.

At the bottom right, there is a blue 'Chat' button.

Figura 75. Pantalla: Información general del terapeuta
Fuente: Elaboración propia (2023)

interera

Busca personas, informes, pacientes, equipos o eventos ...

2 de Mayo, 2024

Clara Soria

Clara Soria
clarasoria@interera.com

Soy fisioterapeuta, egresada de la Universidad Nacional de Córdoba. Me encanta mi trabajo y salir a correr los días de primavera. Mi comida favorita es el brownie con dulce de leche, y lo que más me gusta del centro es el equipo !!!

Información General | Agenda | Informes | Equipos

Ver: Semana | Filtros

< Abril 2024 > | Agregar sesión

HORA	LUNES 29	MARTES 30	MIÉRCOLES 1	JUEVES 2	VIERNES 3
9:00	FISIOTERAPIA Clara Soria Sala 02	FISIOTERAPIA Clara Soria Sala 02	FERIADO Día del Trabajador	FISIOTERAPIA Clara Soria Sala 02	FISIOTERAPIA Clara Soria Sala 02
10:00					
11:00	PSICOMOTRICIDAD Juan Pérez Sala 03	KINESIOLOGÍA María Riera Sala B		KINESIOLOGÍA María Riera Sala B	PSICOMOTRICIDAD Juan Pérez Sala 03
12:00	ESTIMULACIÓN Juana Viale Sala A	ESTIMULACIÓN Juana Viale Sala A		ESTIMULACIÓN Juana Viale Sala A	ESTIMULACIÓN Juana Viale Sala A
13:00					REUNIÓN CON PADRES
14:00					
15:00					

Chat

Figura 76. Pantalla: Agenda del terapeuta

Fuente: Elaboración propia (2023)

The screenshot displays the Intera web application interface. On the left is a dark sidebar with navigation options: Inicio, Agenda, Informes, Equipos, Pacientes, FAVORITOS (Paciente, Paciente, Paciente, Equipo, Equipo), and Ajustes. The main content area shows the profile of Clara Soria, a physiotherapist, with a bio and a bio image. Below the profile is a tabbed interface with 'Informes' selected. A search bar and date range filter (April 1, 2024 - May 1, 2024) are present above a table of reports. The table has columns for Title, Patient, Type, Creation Date, and Therapy. A 'Chat' button is visible at the bottom right.

Título	Paciente	Tipo	Fecha de creación	Terapia
Trabajo en tobillos	Lara Martínez	Registro de Sesión	22/04/2024	Fisioterapia
Avances de la última semana	Juan Salazar	Resumen Semanal	19/04/2024	Fisioterapia
Trabajo especial por golpe	Martín Rojo	Registro de Sesión	17/04/2024	Fisioterapia
Progreso semestral: tobillos y rodillas	Claudia Piñero	Informe Semestral	15/04/2024	Fisioterapia
Avances de la última semana	Felipe Juárez	Resumen Semanal	12/04/2024	Fisioterapia
Juego de relajación	Lara Martínez	Informe Semestral	12/04/2024	Fisioterapia
Movilidad de muñecas	Lara Martínez	Registro de Sesión	8/04/2024	Fisioterapia

Figura 77. Pantalla: Informes redactados por el terapeuta
Fuente: Elaboración propia (2023)

The screenshot displays the 'intera' mobile application interface. On the left is a dark blue sidebar with navigation options: '+ Nuevo informe', 'Inicio', 'Agenda', 'Informes', 'Equipos' (highlighted), 'Pacientes', 'FAVORITOS' (listing three 'Paciente' and two 'Equipo' items), and 'Ajustes'. The main content area shows the profile of Clara Soria, a physiotherapist. Her profile includes a search bar at the top, a search icon, navigation arrows, the date '2 de Mayo, 2024', a notification bell, and her name 'Clara Soria'. Below this is a banner image of green leaves, a circular profile picture, and her name 'Clara Soria' with the email 'clarasoria@intera.com'. A bio text reads: 'Soy fisioterapeuta, egresada de la Universidad Nacional de Córdoba. Me encanta mi trabajo y salir a correr los días de primavera. Mi comida favorita es el brownie con dulce de leche, y lo que más me gusta del centro es el equipo !!!'. Below the bio are tabs for 'Información General', 'Agenda', 'Informes', and 'Equipos' (selected). The 'Equipos' section shows two items: 'Fisioterapia' and 'Kinesiología y Fisioterapia', each with a star icon. At the bottom right is a blue 'Chat' button.

Figura 78. Pantalla: Equipos del terapeuta
Fuente: Elaboración propia (2023)

Prototipos

Para acceder al prototipo interactivo utilizar el siguiente enlace:

<https://www.figma.com/proto/9Dnf6HkIyaoDV6OGb9bTbI/Preline-UI-Figma-Community?type=design&node-id=72503-2014&viewport=-264%2C244%2C0.3&t=QFeltr9PEpIHdy9u-0&scaling=contain&starting-point-node-id=72685%3A17308&show-prot-sidebar=1>



Figura 79. Mockup Cuaderno Intera.
Fuente: Elaboración propia (2023)



Figura 80. Mockup Bolsa Intera.
Fuente: Elaboración propia (2023)



Figura 81. Mockup Botella Intera.
Fuente: Elaboración propia (2023)

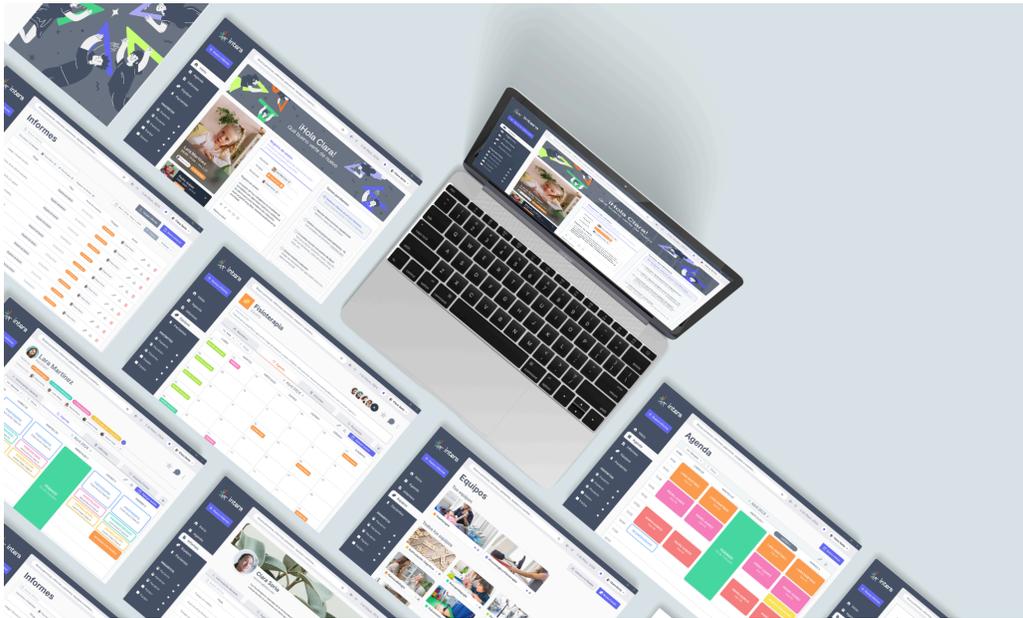


Figura 82. Mockup pantallas de la interfaz
Fuente: Elaboración propia (2023)

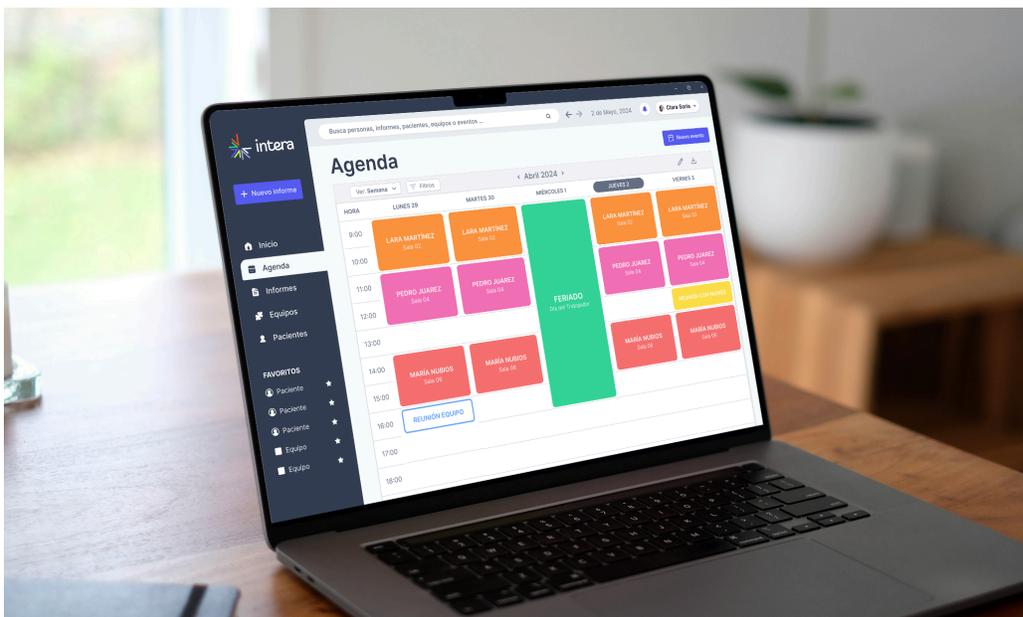


Figura 83. Mockup Pantalla: Agenda.
Fuente: Elaboración propia (2023)

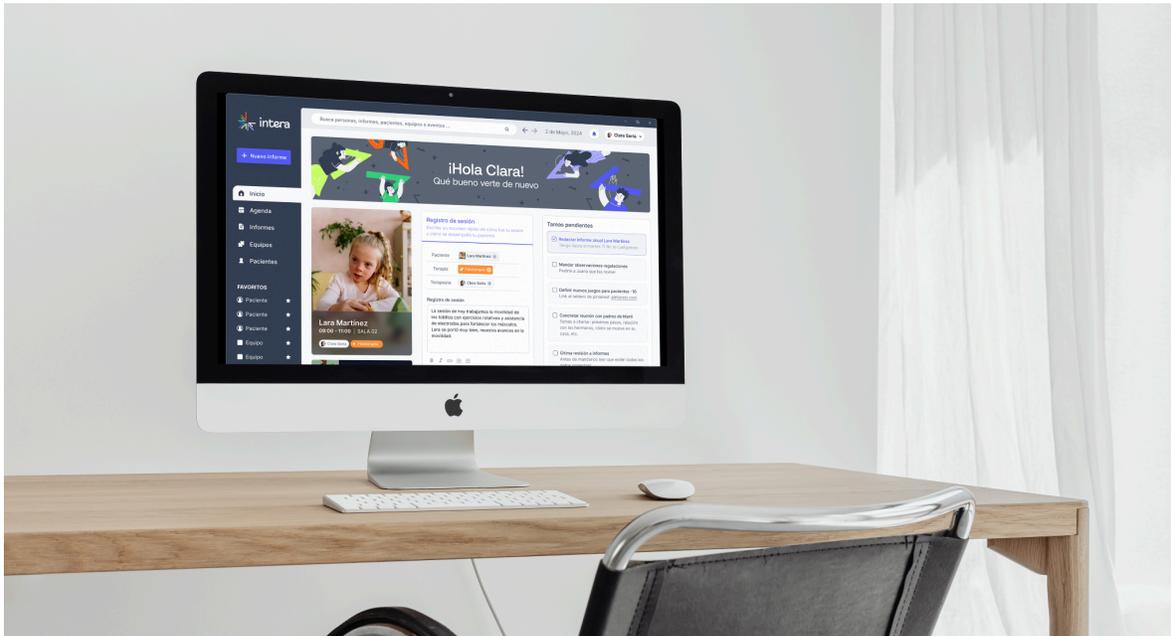


Figura 84. Mockup Pantalla: Inicio.
Fuente: Elaboración propia (2023)



Figura 85. Mockup Pantallas: Equipo.
Fuente: Elaboración propia (2023)

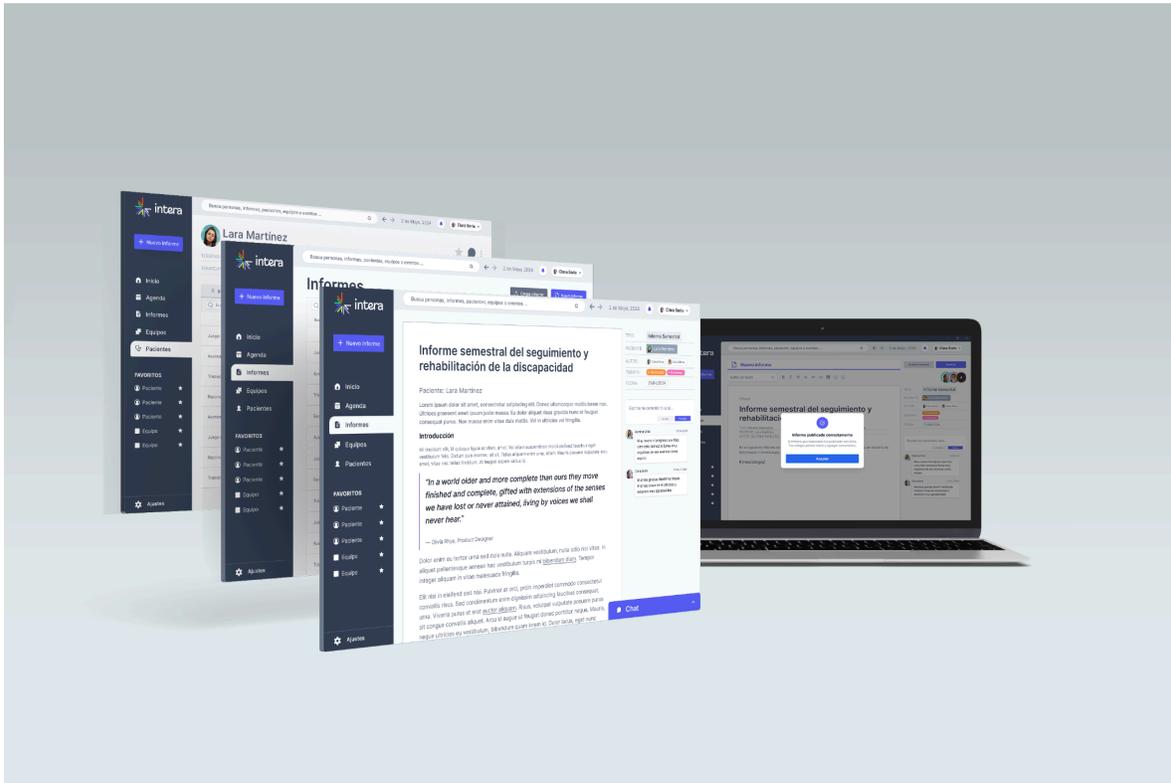


Figura 86. Mockup Pantallas: Informes.
Fuente: Elaboración propia (2023)

Análisis de Costos

En el siguiente apartado se realiza un análisis de los costos estimados del proyecto teniendo en cuenta, por un lado, los costos del diseñador y el diseño de la interfaz, y por el otro, los costos de la concreción del proyecto en cuanto a programación del software. Cabe aclarar que los valores presentados corresponden al mes de Julio de 2023, pudiendo modificarse en función de la realidad económica de la República Argentina o de la oportunidad de desarrollar el proyecto con perspectivas internacionales.

Análisis de costos			
COSTOS FIJOS		COSTOS VARIABLES	
Alquiler	\$100.000	Servicios (Agua, Luz, Gas)	\$12.480
Expensas	\$30.000	Transporte	\$20.000
Municipal	\$2.500	Alimentos	\$40.000
Rentas	\$800	Limpieza y mantenimiento	\$7.800
Celular	\$5.000	Software	\$5.000
Internet y TV	\$9.300	Vestimenta	\$16.000
Monotributo	\$5.750	Deportes	\$8.000
Obra Social	\$15.600	Educación	\$15.000
Amortización Activos	\$8.667	Vacaciones/Viajes	\$20.000
TOTAL	\$177.617	TOTAL	\$144.280
COSTOS TOTALES		\$321.897	
HORAS LABORABLES MENSUALES		120	
COSTO HORA		\$2.682,5	

Tabla 1. Análisis de costos. Fuente: Elaboración propia (2023).

Cotización: Diseño de la Interfaz			
FASE	TAREA	HORAS	COSTO
1. INVESTIGACIÓN	Observación de contextos de uso	10	\$26.825
	Análisis de necesidades, actividades y tareas de usuarios	14	\$37.555
	Entrevistas y conversaciones	8	\$21.460
2. DEFINICIÓN	Concepto	24	\$64.380
	Perfil de usuario	8	\$21.460
	Funcionalidades	14	\$37.555
3. ESQUEMATIZACIÓN	Wireframes de baja y media fidelidad	40	\$107.300
	Mapa de sitio	26	\$69.745
	Testeo con usuario	3	\$8.047,5
4. ESQUEMATIZACIÓN	Diseño de identidad visual	36	\$96.570
	Prototipo de alta fidelidad	64	\$171.680
	Testeo con usuario	3	\$8.047,5
TOTAL		250	\$670.625

Tabla 2. Cotización por Diseño de la Interfaz. Fuente: Elaboración propia (2023).

Costos del proyecto	
Cantidad total de horas	250 horas (6 hs por día / 5 días por semana)
Cantidad total de días	42 días (2 meses)
Cotización Diseño de Interfaz (sin ganancias)	\$670.625
Márgen de ganancias pretendido	40%
Cotización Diseño de Interfaz (con ganancias)	\$938.875
Programador (contratado por 2 meses)	\$674.150
COTIZACIÓN FINAL	\$1.613.025

Tabla 3. Costo final del proyecto. Fuente: Elaboración propia (2023).

Conclusión

El tratamiento de la discapacidad es un rubro que silenciosamente define a las sociedades. En Argentina, estas personas tienen el derecho a acceder gratuitamente a terapias con frecuencia semanal, permitiendo una atención continuada e integral. De todas formas, por su dedicación a la atención diaria y la constante lucha contra las burocracias gubernamentales y de las obras sociales, los centros de rehabilitación para personas con discapacidad no tienen tiempo ni ingresos suficientes para desarrollar o buscar soluciones que optimicen sus procesos y les permitan poner más energía en su verdadero propósito: el tratamiento de pacientes con discapacidades crónicas.

Cada paciente puede mejorar día a día gracias a una serie de profesionales de múltiples disciplinas que trabajan colaborativamente poniendo a cada paciente en el centro, pero estos no cuentan con las herramientas necesarias que aseguren la fluidez en ese ida y vuelta profesional, más allá de las analógicas como las anotaciones en papel. Tanto el registro de la historia clínica, como los avances realizados con otros profesionales, carecen de un repositorio que les permita ordenar y consultar ese material fácilmente.

En función de lo mencionado, se buscó, por medio de este proyecto, aportar desde el diseño gráfico y asistir y optimizar la colaboración en las relaciones de trabajo interdisciplinarias en los centros de rehabilitación de la discapacidad. Para esto, se desarrolló una interfaz intuitiva y amigable para los profesionales de la salud involucrados

en el tratamiento de discapacidades, así como también una identidad visual para el producto digital desarrollado.

En primera medida, luego de visitar una cantidad de centros terapéuticos y entrevistar a sus profesionales, se llegó a conocer la cotidianidad de los equipos interdisciplinarios en la discapacidad, sus necesidades reales y las tareas más repetidas en sus días, semanas, meses y años. Estar en contacto con los potenciales usuarios permitió entender mejor la pasión y humanidad que es frecuente en estos profesionales, así como también la realidad de espacio y tiempo que suele condicionarlos. Tomando esto como base, se pudo definir el formato de escritorio para la interfaz, y planificar la disposición y funcionalidades con las que contaría, como permitir la creación de informes directo en la plataforma, lo que agilizaría la carga, recolección y orden de datos, facilitando así también la comunicación formal entre profesionales. Atendiendo a la variedad etaria y social del público objetivo se decidió como premisa, apegarse lo más posible a las convencionalidades ya aceptadas en cuanto a simbología y funcionalidades.

El siguiente paso fue, partiendo de los atributos intangibles recabados en los distintos centros, definir los elementos morfológicos y gráficos que conformen el sistema de identidad visual del proyecto, y las cualidades visuales de la interfaz. Se optó por el nombre “Intera” para identificar a este producto digital, y entendiendo la importancia de la colaboración y la sinergia desde los distintos puntos de vista, se desarrolló una identidad visual colorida y amigable, que mostrase la importancia de encontrarse en el centro: el paciente. La interfaz persiguió la simpleza en su construcción y el contraste marcado en su

cromática para orientar fácilmente al usuario, manteniendo la calidez a través de ilustraciones esporádicas y vértices redondeados en todos sus elementos.

Con el objetivo de facilitar la navegación y aprendizaje de la interfaz en el usuario, se establecieron ciertos parámetros de diseño y usabilidad. Entre ellos contamos el uso de retículas y cuadrículas base, la selección de botones y componentes de navegación, el establecimiento de una jerarquía tipográfica y cromática, además de la definición de los patrones de navegación como un espacio de chat, menú de navegación lateral y barra superior, entre otros. Estos permitieron mantener la armonía visual, evitar la sobrecarga de elementos o el exceso de espacio en blanco, facilitar la asociación de los elementos visuales a las acciones que desencadenan y orientar al usuario en todo momento dentro de la interfaz.

Si bien este proyecto concluyó exitosamente, lo acotado del tiempo se convirtió en una limitante para profundizar en la investigación y desarrollo óptimo para esta solución, y así atender en detalle a las necesidades de este público que tanta visibilidad necesita y que agradece genuinamente cualquier asistencia en cuanto a optimización de procesos. Resulta sumamente satisfactorio poder unir los conocimientos de diseño gráfico con realidades con tanto potencial de desarrollo del mismo.

Respecto al proyecto, se recomienda la construcción de una app móvil compatible con la de escritorio, exclusiva para mensajería y registros rápidos de sesiones. Así como también, el desarrollo de una campaña de publicidad y marketing para que esta solución

pueda llegar a la mayor cantidad de centros de rehabilitación de la discapacidad posible, ya sea en Argentina como en el resto de América Latina y el mundo.

En conclusión, el mundo de la discapacidad es de suma relevancia en nuestras comunidades y, aunque suele pasar desapercibido, resulta ser una pieza clave del engranaje social, en especial los profesionales que atienden a este sector social y posibilitan la rehabilitación de las personas con discapacidad crónica. Este trabajo visibilizó la importancia de la fluidez en la interdisciplinariedad, tanto en el tratamiento de la discapacidad como en la construcción de soluciones desde el diseño gráfico. Todos los rubros tienen mucho para enseñar, lo importante es detectar los puntos de encuentro que lleven a respuestas que faciliten las circunstancias o mejoren la calidad de vida de los usuarios. Es por esto que se anima a los profesionales del diseño gráfico a enfrentar cualquier proyecto con ojos interdisciplinarios, estar disponibles a la hora de ofrecer soluciones y abiertos a la hora de entender cómo otros resuelven sus problemas; también se los anima a introducirse en el área de la discapacidad que tiene tanto para enseñar, tanto en las consideraciones del usuario en el proceso de diseño, como a nivel humano y relacional.

Referencias

Ávila-Tomás, J., Ferrer-Peña, R. & González, I. (2013). Plataformas de trabajo colaborativo y comunicación para grupos de trabajo en salud. FMC - Formación Médica Continuada en Atención Primaria. 20. 166-172. DOI: 10.1016/S1134-2072(13)70544-9. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/236145939_Plataformas_de_trabajo_colaborativo_y_comunicacion_para_grupos_de_trabajo_en_salud

Brown, D. (2013). *Designing together: The collaboration and conflict management handbook for creative professionals*. New Riders.

Caldevilla Domínguez, D., (2009). LA IMPORTANCIA DE LA IDENTIDAD VISUAL CORPORATIVA. *Vivat Academia*, (103),1-26. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=525752966001>

Casado de Amezua, E. (2013, Marzo, 13) Diseño centrado en el usuario: conceptos básicos. *Fundamentos y evolución de la multimedia*. Recuperado de: <http://multimedia.uoc.edu/blogs/fem/es/disenio-centrado-en-el-usuario-conceptos-basicos/>

Cooper, A., Reimann, R., & Cronin, D. (2007). *About Face 3: The Essentials of Interaction Design*. Wiley.

Cuello, J. y Vittone, J. (2013). *Diseñando apps para móviles*. Edición: Catalina Duque Giraldo.

Fainblum, Alicia. (2004). *Discapacidad: una perspectiva clínica desde el psicoanálisis*. Argentina: Tekné.

Figma (2023) *Course: Introduction to design systems*. Recuperado de: <https://help.figma.com/hc/en-us/sections/14548397990423-Course-Introduction-to-design-systems>

Figuroa Sánchez, R., & Martínez Mejías, S. (2009). Una propuesta de trabajo desde la evaluación interdisciplinaria de una niña con discapacidad: Implicaciones para una práctica clínica. *Análisis*, 10(1), 149–166. <https://doi.org/10.54114/revanlisis.v10i1.13111>

Garrett, J. J. (2011). *The elements of user experience: User-centered design for the web and beyond*. Pearson Education.

González, S. (2019, 20 de febrero) Lo que aprendí de interdisciplina. *CórdobaPsi*. Recuperado de: <https://www.cordobapsi.com/?p=775>

Krug, S. (2014). *No me hagas pensar: Una aproximación a la usabilidad en la web*. Anaya Multimedia.

Google Material 3 (2023) *Material Design: Icons*. Recuperado de: <https://m3.material.io/styles/icons/overview>

Meyer, K. (2015). *The Web Designer's Guide to Typography*. HarperCollins.

Norman, D. A., & Nielsen, J. (2010). *Gestión de la experiencia del usuario: una guía práctica para diseñar mejores productos y servicios*. Barcelona, España: Ediciones Deusto.

Ramírez-Acosta, K. (2017). Interfaz y experiencia de usuario: parámetros importantes para un diseño efectivo. *Revista Tecnología En Marcha*, 30(5), 49–54. <https://doi.org/10.18845/tm.v30i5.3223>

Saffer, D. (2016). *Designing for interaction: Creating smart applications and clever devices*. New Riders.

Shneiderman, B. (2018). *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*. Addison-Wesley.

Snyder, C., & Chapman, B. (2015). *Rapid contextual design: A how-to guide to key techniques for user-centered design*. Elsevier.

Stolkiner, A (1987) *De interdisciplinas e indisciplinas del libro El Niño y la Escuela Reflexiones sobre lo obvio* comp. De Nora Elichiry. Buenos Aires: Ed. Nueva Visión.

Tidwell, J. (2011). *Designing interfaces: Patterns for effective interaction design*. O'Reilly Media, Inc.

Trujillo-Suárez, M., Aguilar, J. J. & Neira C. (2012) Los métodos más característicos del diseño centrado en el usuario -DCU-, adaptados para el desarrollo de

productos materiales. ICONOFACTO VOL. 12 N° 19 / PÁGINAS 215 - 236 DOI:

<http://dx.doi.org/10.18566/iconofact.v12.n19.a09>

Verdugo Alonso, M. A. & Rodríguez Aguilera, A. (2011) *Guía De Intervención Y Apoyo A Familias De Personas Con Discapacidad*. Andalucía, España: Dirección General de Personas con Discapacidad Consejería para la Igualdad y Bienestar Social Junta de Andalucía

Vinh, K. (2015). "The Web is All About Typography, Period." Subtraction.com. Recuperado de:

<https://www.subtraction.com/2015/03/18/the-web-is-all-about-typography-period/>

Wheeler, A. (2017). *Designing brand identity: An essential guide for the whole branding team*. John Wiley & Sons.

Zhang, J., & Preece, J. (2015). *Color in interface design: An empirical study on gender-based and age-based color preferences*. *Interacting with Computers*, 27(1), 21-34.