

Binni

Herramientas de diseño para la activación económica de los adultos mayores.

Presentan:

Geraldine Almazán Santuario
Maximiliano Franco Ollervides
Iurhí Jaritzi Romero Gutiérrez
Lizette Paulina Rosas Díaz

Asesores:

Dra. Angélica Martínez de la Peña
Dr. Luis Rodríguez Morales



Licenciatura
en Diseño



División de Ciencias
de la Comunicación
y Diseño



Casa abierta al tiempo
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
METROPOLITANA
Unidad Cuajimalpa



Equipo Binni

En primer lugar, agradezco a mi familia, mis padres y mi hermana, que siempre me han impulsado a cumplir mis sueños, me acompañaron durante todo el camino y forman una gran parte de lo que soy ahora. Después está mi segunda familia, mis amigos, mi mayor orgullo, que han estado en las buenas y las malas incondicionalmente. Y por último, pero no menos importante, quiero agradecer a cada uno de los profesores que contribuyeron a mi formación personal y profesional, que me hicieron amar mi carrera y sobre todo, a hacer todo con pasión para diseñar un mundo mejor.

-Romero Gutiérrez Iurhí Jaritzi

Mamá, papá, gracias por apoyarme a cumplir todas y cada una de mis metas, siempre serán mi soporte y motivación. A mi hermano, por escucharme y alentar mis decisiones. A mis abuelitos, quienes fueron el estímulo para abordar esta temática y a mi tía Mary, por ser mi cómplice en toda situación. A mi amiga Aurora, te quiero, gracias por apoyarme aún a distancia y por supuesto, a mi equipo, infinitas gracias por todo el apoyo que me dieron tanto en el ámbito académico como personal, por confiar en mí y por ayudarme a lograr una de mis metas, titularme.

-Lizette Paulina Rosas Díaz

Quiero agradecer a mi familia por todo el apoyo y el amor que me han dado siempre. También me gustaría agradecer a las amigas que hice dentro de la UAM y con quienes pasé tantos momentos divertidos, en especial a Guadalupe y Tania que siempre me han motivado para crecer como diseñadora. Por último quiero agradecer a mis compañeros del equipo Binni, ¡esta experiencia no habría sido la misma sin ellos!

-Almazán Santuario Geraldine

Primero que nada quiero agradecerle a mi madre, quien día a día veló por mi bienestar, a mi padre y a Fernanda por su constante apoyo a lo largo de los últimos años, por todos los consejos, el cariño y las risas. Quiero agradecerle a los amigos que me acompañaron en los pasillos de la UAM Cuajimalpa en esos años que ahora, desde un encierro pandémico, extraño inmensamente, de ellos me llevo los buenos momentos y la camaradería. De entre esos amigos hago mención especial a mi mejor amiga, Krista y a quienes conforman mi equipo en este proyecto, Jaritzi, Paulina y Geraldine, junto a quienes pase arduos meses de trabajo, lágrimas y risas. Por último quiero agradecerle a mis perros y jerbos, pues sin todos ellos nada de esto habría sucedido.

-Franco Ollervides Maximiliano

Y de parte de todo el equipo de Binni agradecemos a nuestros asesores por guiarnos en la realización de este proyecto y hacer de este algo más, agradecemos también a las participantes de nuestro grupo de estudio, pues siempre nos brindaron su apoyo, paciencia y tiempo, de ustedes sabemos lo que es aprender de quienes más saben.

Resumen Ejecutivo

En este documento se desarrolla a profundidad el extenso trabajo de diseño de Binni, un sistema de mentorías impartidas por adultos mayores. Dicho proyecto surgió como un Proyecto Final de la Licenciatura de Diseño en la UAM Unidad Cuajimalpa bajo la asesoría de la Dra. Gloria Angélica Martínez De la Peña y el Dr. Luis Alfredo Rodríguez Morales.

Binni es creado bajo una directriz de diseño enfocado en solucionar problemas de adultos mayores mediante sistemas de diseño integral, pero también bajo las desafiantes condiciones de la pandemia de SARS-CoV-2.



Marco conceptual

Capítulo I

Núcleo estructural

- Objeto de estudio 12
- Planteamiento del problema 12
- Pregunta de investigación 12
- Objetivo General 13
- Objetivos particulares 13
- Justificación 14



Marco teórico

Capítulo II

Vejez

- Diseño universal 18
- Inclusión a la tecnología 21
- Envejecimiento activo 22
- Envejecimiento e interacción 24

Capítulo III

Situación

- Economía, educación y oficios 25
- Reconocimiento de saberes 27
- Mentoría 28
- Roles y funciones del mentor 28

Capítulo IV

Estado del arte

- Información y cuadros comparativos 29
- Comparación 31



Marco metodológico

Capítulo V

Proceso de investigación

- Instrumentos 34
- Encuestas, campos y ámbitos (resultados) 36
- Plataforma conceptual 41
- AEIOU 42

Capítulo VI

Sistema de diseño

- Sistema Problema 44
- Mapa de stakeholders 45
- Sistema Solución 46
- Descripción 48

4

Proyecto Binni

Capítulo VII

Binni

- Identidad gráfica 52
- Retícula 53
- Geometrización 54
- Logo 55
- Tamaños mínimos 56
- Área de protección 57

Capítulo VIII

Elementos gráficos

- Tipografía 58
- Color 59
- Color aplicado 60
- Positivos, negativos y escala de grises 61
- Usos permitidos 62
- Usos no permitidos 63

Ilustraciones

- Desarrollo 64
- Bocetos 65
- Evaluaciones 67
- Cambios 69
- Versión Final 71

Capítulo IX

Elementos del Sistema Solución

Difusión

- Público Objetivo 73
- Ecosistema de difusión 74
- Estrategia de difusión para adultos mayores 78
- Estrategia de difusión para aprendices 87
- Historias para redes sociales 96

Aplicación

- Binni mentores 105
- Mapas de navegación 110
- Elementos principales 113
- Evaluaciones 132
- Cambios 141
- Binni aprendices 151

Kit de Bienvenida

- Caja contenedora 159
- Certificado 172
- Porta celular 179
- Libreta 187

Capítulo X

- Gestión del proyecto Binni 214

5

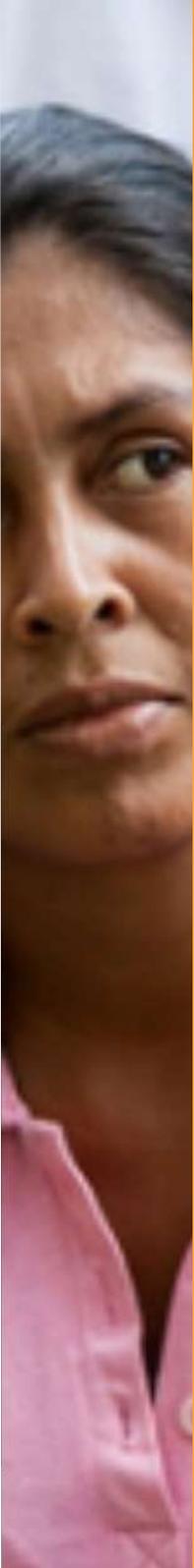
Conclusiones y recomendaciones

Conclusión

- Descripción 208

Recomendaciones

- Descripción 209



Marco conceptual



Núcleo estructural

Objeto de estudio

Dependencia económica de los adultos mayores con un trabajo informal o que no cuentan con una pensión en la Ciudad de México.

Planteamiento del problema

En México el 41% de la población que tiene la edad para retirarse continúa trabajando, de ese porcentaje el 16% para mantenerse activo, pero el otro 84% es para tener una fuente de ingresos. Considerando que el 48% de la población de adultos mayores no cotizó a ningún instituto de seguridad social, lo que significa que el retiro no representa una pensión.

Pregunta de investigación

¿Podría un sistema de mentorías funcionar como una red de apoyo para los adultos mayores que no cuentan con un ingreso fijo para su independencia económica?

Objetivo General

Desarrollar un sistema de mentorías impartidas por adultos mayores de la CDMX, que les permita generar sus propios ingresos de forma activa mediante herramientas de diseño universal.

Objetivos particulares

- Generar un medio de difusión que permita romper los estereotipos hacia los adultos mayores, así como reconocer sus saberes a través de su integración e inclusión a la sociedad.
- Diseñar una plataforma digital (aplicación) que permita la interacción e inclusión de los adultos mayores y aprendices durante las mentorías.
- Proporcionar un Kit de bienvenida a los mentores que les brindará las herramientas necesarias para sus mentorías y enaltecerá los conocimientos de los adultos mayores.

Justificación

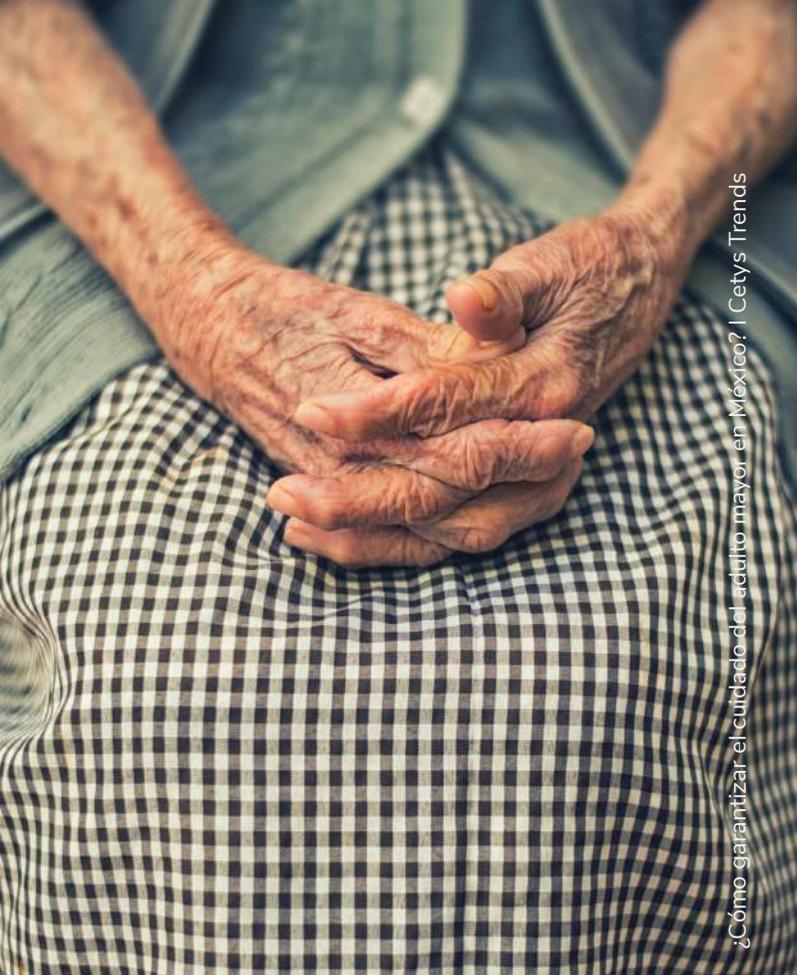
El año 2020 resultó ser un año de retos de acoplamiento y adaptación para todas las personas de los diferentes rangos de edad. La situación de la pandemia ha impactado en los ingresos de los mexicanos, dejando a los sectores vulnerables sin oportunidades laborales.

Considerando a los adultos mayores como los principales afectados ante esta problemática, nos vimos motivados a generar una solución que considerara el gran potencial que representan, así como la falta de inclusión a la sociedad, el respeto por sus derechos humanos y la importancia de garantizar su calidad de vida.

Por otro lado, es importante considerar que la vejez no debe ser un tema ajeno a las demás generaciones y tampoco significa ineficiencia, o representación de una enfermedad, sino como el momento más pleno de la vida adulta en donde se tiene la libertad, el conocimiento y la experiencia para desarrollarse en diversas actividades.

Sin embargo, todos los días encontramos cientos de personas mayores en las calles, trabajando para poder llevar un sustento a sus hogares y en ocasiones, desempeñando actividades que ponen en riesgo su integridad física; por otra parte, otros adultos ya no tienen oportunidad de salir por razones de salud y terminan dependiendo económicamente de sus familiares puesto que no tienen acceso a algún programa de bienestar social, un apoyo económico por parte de alguna institución o con algún negocio que les permita un ingreso.





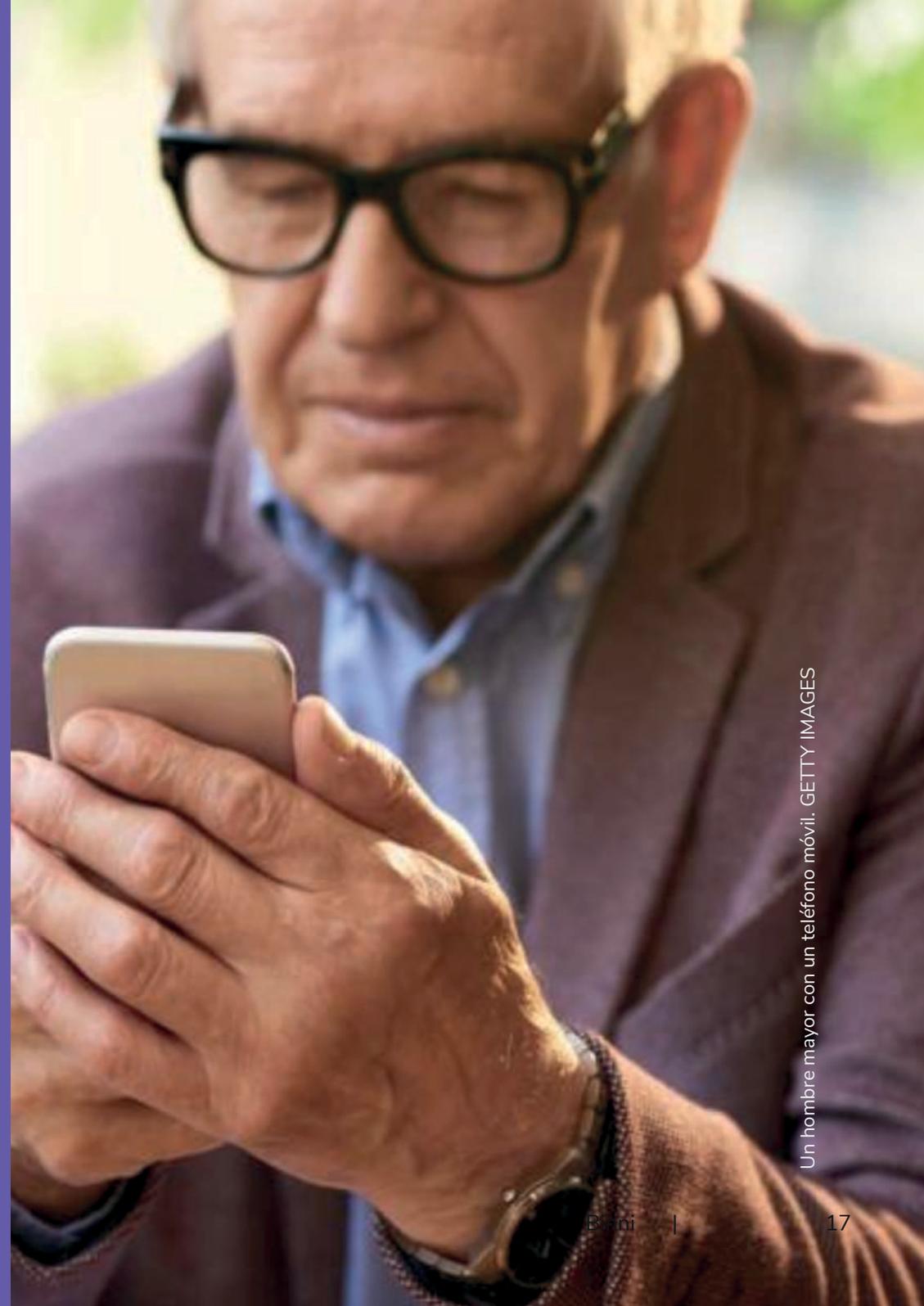
¿Cómo garantizar el cuidado del adulto mayor en México? | Cety's Trends

Se estima que para el año 2050 el índice de población de adultos mayores incremente considerablemente, es por esta razón que proveer herramientas de diseño universal que ayuden a la independencia económica de este sector es una necesidad actual que se verá proyectada a las futuras generaciones¹.

El enfoque de este proyecto se rige por los conocimientos y habilidades del diseño universal, que contemplan la participación activa de los actores, así como la generación de un sistema que permita resolver las problemáticas principales del proyecto; dando como resultado la integración de los adultos mayores a la sociedad y al mismo tiempo, reconociendo los saberes teóricos y prácticos que puedan otorgar a generaciones más jóvenes.

1 Partida Bush Virgilio, La transición demográfica y el proceso de envejecimiento en México, Toluca, 2005

Marco teórico



Un hombre mayor con un teléfono móvil. GETTY IMAGES

Vejez

Diseño Universal

Diseñando para todos.

Con frecuencia en el diseño se pide crear para un modelo estándar de la población, esto es prácticamente imposible, ya que existe una gran diversidad de individuos a pesar de pertenecer al mismo contexto. Sin embargo, si es posible diseñar para que una gran cantidad de usuarios que tienen distintas edades y capacidades se sientan cómodos e incluidos con artefactos a través del Diseño Universal.

El Diseño Universal busca la composición de distintos entornos, productos, comunicación, tecnologías de información y servicios, también que pueda ser accesible, asequible y usable por todos los usuarios, de la manera más intuitiva, sin necesidad de adaptaciones o soluciones especializadas².



Manos de ayuda. | Foto: Shutterstock

En el último siglo muchas cosas han cambiado, una de las más importantes es que ha aumentado la esperanza de vida, y gracias a los avances médicos y tecnológicos, las condiciones que antes eran críticas ahora son curables o tratables, de manera que más personas mayores y personas con alguna discapacidad tienen una mejor calidad de vida y por lo tanto sus necesidades de comodidad, movilidad,

comprensión, sensoriales y funcionales se hacen presentes.

El tópico del Diseño Universal nació como una respuesta ante el requerimiento de satisfacer las necesidades de estos grupos específicos, pero se hizo evidente que diseñar de esta forma beneficiaba a todos. Fue así como se dio la creación de los siete principios del Diseño Universal³.

² Lino Bianco, "UNIVERSAL DESIGN: from philosophy to applied science" en *Journal of accessibility and design for all*, vol. 10, 2020, p. 71

³ Betsy J. Case, "Universal Design", Pearson Education, junio de 2003, p.3

Tabla 1. Principios de Diseño Universal

Estos principios fueron desarrollados en el Centro de Diseño Universal de la Universidad Estatal de Carolina del Norte, cada uno con pautas específicas aplicables en distintos ámbitos del diseño. Se muestran a continuación:

Principio	Pautas	Principio	Pautas
1. Uso igualitario	<ul style="list-style-type: none"> • Provee los mismos recursos para todos los usuarios. • Evita segregar o estigmatizar a los usuarios. • Provee la misma disponibilidad de privacidad, seguridad y seguridad a los usuarios. • Diseño atractivo para todos. 		
2. Flexibilidad en el uso	<ul style="list-style-type: none"> • Permite elección en métodos de uso. • Se acomoda para el uso de gente diestra o zurda. • Facilita la precisión del usuario. • Permite la adaptabilidad al ritmo del usuario. 		
3. Simple e intuitivo	<ul style="list-style-type: none"> • Elimina complejidad innecesaria. • Es consistente con las expectativas del usuario y con su intuición. • Se adapta a un rango amplio de alfabetismo y habilidades del lenguaje. • Acomoda la información en orden de importancia. • Motiva a la interacción efectiva y retroalimentación. 		
4. Información perceptiva	<ul style="list-style-type: none"> • Usa imágenes, palabras y/o modos táctiles para presentar la información esencial. • Da buen contraste entre la información esencial y el entorno. 		
		5. Tolerante a los errores	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia elementos para que sean fáciles de describir. • Es compatible con dispositivos usados por personas con limitaciones sensoriales. • Acomoda los elementos para minimizar peligros y errores. • Proporciona advertencias y funciones a prueba de errores. • No recomienda acciones inconscientes para tareas que requieran vigilancia.
		6. Bajo esfuerzo físico	<ul style="list-style-type: none"> • Permite que el usuario mantenga una posición corporal neutral. • Uso razonable de la fuerza para operar dispositivos. • Minimiza acciones repetitivas y esfuerzo físico prolongado.
		7. Dimensiones apropiadas	<ul style="list-style-type: none"> • Permite un buen campo visual de los elementos importantes para usuarios sentados o parados. • Brinda comodidad a usuarios sentados o parados. • Adapta variantes de tamaño y agarre. • Provee un espacio adecuado para el uso de dispositivos de ayuda o ayuda personal.



Estos principios de diseño universal se enfocan únicamente en el diseño universalmente usable, mientras que la práctica del diseño implica más que solo consideración por la usabilidad. Los diseñadores deben incluir los aspectos económicos, de ingeniería, culturales, de género y ambientales dentro de sus procesos de diseño.

Estos principios también les ofrecen a los diseñadores una guía para integrar de mejor manera funciones que cumplan con las necesidades de la mayor cantidad de usuarios posible, aun así, no todos los principios serán relevantes para todos los diseños⁴.

Hablando del diseño universal enfocado en los adultos mayores se deben considerar los cambios asociados con el envejecimiento tomando como principales pautas la visión, la audición, el control motor

y la cognición al momento de comenzar un proyecto, del cual derivan los principios que permitirán el diseño óptimo para la vejez:

- Uso simple e intuitivo
- Uso equitativo. Información perceptible, Acomodación a las preferencias y capacidades.
- Tolerancia al error
- Esfuerzo físico reducido. Espacio para la aproximación y uso.
- A partir de estos principios es que se debe comenzar el diseño capaz de mejorar la calidad de vida en los adultos mayores, así como proporcionarles las herramientas necesarias para su desempeño independiente.

⁴ Center for Universal Design. "What is universal design?" North Carolina State University, http://www.design.ncsu.edu:8120/cud/univ_design/princ_overview.html (tomado de Betsy J. Case, "Universal Design", Pearson Education, junio de 2003, p.4)

Inclusión a la tecnología

Con la edad, vienen cambios en el cuerpo humano, como problemas visuales, auditivos, motrices y cognitivos. Pero estos cambios son una parte de la vida del adulto mayor, conforme el ritmo reproductivo de nuestras células decae, la vejez se vuelve un hecho irrefutable.

Parte de este proceso es el envejecimiento cognitivo, de acuerdo a Gonçalves⁵ provoca un declive en sus funciones básicas, la atención, capacidad de aprender y memoria, entre otras que les permite desarrollarse.

Los adultos mayores empiezan a olvidar y se les complica aprender cosas nuevas, es por esto que el diseño para adultos mayores debe ser intuitivo, amigable e inclusivo hacia su distintas limitaciones.

La discriminación hacia los adultos mayores, también es conocida como edadismo o ageism en inglés y es considerado un tipo de discriminación más invisibilizado⁶. Esto es debido a que mientras existen diversas campañas que se ocupan de nulificar el racismo, sexismo, clasismo y otros tipos de discriminación, pocas son las campañas que están enfocadas en el edadismo a pesar de ser un tipo de discriminación que podría afectar a todos en algún punto de su vida.

El edadismo cambia la autopercepción de las personas, así como la percepción que la sociedad tiene del individuo.

Éste actúa mediante los prejuicios basados en la edad, estereotipos e ideas erróneas de lo

que la gente puede o no hacer a esa edad, estos juicios pueden ser positivos o negativos.

Uno de los principales problemas del edadismo es que, mediante estas concepciones erróneas los adultos mayores pueden resultar excluidos de la sociedad.

Esta brecha se ha visto más acentuada con los avances tecnológicos y la era digital, principalmente debido a la falta de integración y la discriminación por parte de las corporaciones que desarrollan software, diseñan aplicaciones y algoritmos tomando en cuenta solo a usuarios jóvenes, pues, como nos indica Vardakastanis⁷, la falta de accesibilidad constituye el modo de discriminación más cotidiano en la actualidad.

5 Gonçalves, V. P., de Almeida, V. P., Seraphini, S., Dias, T., Pessin, G., Johnson, T., y Ueyama, J. (2017). *Providing adaptive smartphone interfaces targeted at elderly people: an approach that takes into account diversity among the elderly*. *Universal Access in the Information Society*, 16(1), 129-149. <https://doi.org/10.1007/s10209-015-0429-9>

6 Rosales, A., & Fernández-Ardèvol, M. (2020). Ageism in the era of digital platforms. *Convergence*, 26(5-6), 1074-1087. <https://doi.org/10.1177/1354856520930905>

7 Vardakastanis, Y. (2001). *La Sociedad de la Información. Manifiesto Europeo: La sociedad de la información y las personas con discapacidad*. Minusval, 128, 28-29

Envejecimiento activo

*El envejecimiento no es la juventud perdida,
sino una nueva etapa de oportunidad y fuerza.*
-Betty Friedan

En 2002, durante la II Asamblea Mundial de las Naciones Unidas sobre el Envejecimiento⁸, la OMS define envejecimiento activo como “el proceso de optimización de las oportunidades de salud, participación y seguridad con el fin de mejorar la calidad de vida a medida que las personas envejecen”, estableciendo una estrategia que permita a los adultos mayores hacer de la vejez una experiencia positiva; a través de sus necesidades y derechos, respetando la igualdad de oportunidades, trato y su situación económica.

La palabra “activo” no solo contempla el aspecto físico, sino la inclusión de capacidades de inclusión social, cultural, económica, espiritual y física para lograr una calidad de vida saludable, sin discriminar a las personas discapacitadas.

Los tres pilares fundamentales que establece la OMS⁹ para un envejecimiento activo, contemplan en primer instancia la salud, que aseguran un servicio óptimo de los sistemas sanitarios.



⁸ Cristina Román, “Envejecimiento activo: concepto y terminología”, en *Geriatricaria*, junio de 2018, consultado el 28 de Febrero del 2021, <https://www.geriatricarea.com/2018/06/27/envejecimiento-activo-concepto-y-terminologia/>

⁹ Instituto Nacional de Geriátría, “Envejecimiento”, en *INGER*, 13 de noviembre de 2017, consultado el 01 de Marzo del 2021, <http://www.geriatria.salud.gob.mx/contenidos/institucional/envejecimiento.html#:~:text=De%20acuerdo%20con%20la%20propuesta,personas%20a%20medida%20que%20envejecen>



En segundo, la participación productiva de los Adultos Mayores mediante la contribución en actividades remuneradas y sin remunerar, por último la seguridad que busca resguardar su dignidad y protección tanto social como individual, apoyando la solidaridad intergeneracional y reduciendo las desigualdades de género dentro de la misma población.

En 2012 se crea el Índice de Envejecimiento Activo en el décimo aniversario de la II Asamblea Mundial de Envejecimiento y en el

Año Europeo del Envejecimiento Activo y de la Intergeneracionalidad, el cual se plantea a partir de cuatro dimensiones:

Empleo, actividad y participación social, modo de vida autónomo, independiente, seguro y capacidad para un envejecimiento saludable.

Estos cuatro dominios se miden mediante 22 indicadores de carácter objetivo, aunque cada uno de ellos tiene un peso específico. Así es como el empleo y la participación social

suponen un 35% cada uno, la vida independiente un 10% y las capacidades un 20%.

En México el Instituto Nacional de Geriátría⁵ establece como lema “Por un envejecimiento sano y activo” y con ello el INGER busca el desarrollo de investigación en biología del envejecimiento con un enfoque interdisciplinario en la enfermedad crónica al envejecer y abordar estos problemas basados en los principios y acuerdos de la OMS y así mejorar la calidad de vida de los adultos mayores.

Envejecimiento e interacción

Un aspecto fundamental de la vida de las personas es la relación que mantienen con otras personas.

-Sacramento Pinazo

A medida que las personas pasan a la tercera edad van disminuyendo sus relaciones interpersonales, ya sea a causa del cese de actividades laborales, la inevitabilidad de la muerte de personas cercanas, o simplemente por la reducción de las capacidades físicas y mentales.

Mantenerse socialmente activo es un aspecto que, basándonos en los postulados de la teoría de la actividad¹⁰, resulta primordial para lograr un envejecimiento exitoso, en el cual continúen e incluso se generen nuevas relaciones sociales.

La convivencia con otros y las actividades sociales han probado ser un factor de relevancia para disminuir la mortalidad en un 39%¹¹, evitando los efectos nocivos que el sentimiento de soledad puede tener sobre el cuerpo humano. Este sentimiento no siempre sucede como resultado de estar solo, también cuando las relaciones que se tienen no cumplen sus expectativas, en adultos mayores el sentimiento de soledad y no la situación de estar solo se asocia con un mayor riesgo de demencia clínica en la edad adulta y puede ser considerado un factor de riesgo importante¹².

¹⁰ Havighurst, R. J., Neugarten, B. L., y Tobin, S. S. Disengagement and patterns of aging. P. 161

¹¹ Uhlmann, Mariangela, Relaciones sociales y supervivencia en la cohorte de adultos mayores, p.1

¹² Sánchez, Francisco J., La Utilización de Robots para Mitigar la Soledad en las Personas Mayores: Estado del Arte, p. 10



Situación

Economía, educación y oficios.

Llegar a la edad adulta en México no siempre es un sinónimo de descanso y poder disfrutar de una pensión.

La economía es un tema presente en la vida diaria de personas de todas las edades, sin embargo, poco se habla de la economía de los adultos mayores, el cómo la llevan o qué acciones son necesarias para tener una vejez digna como lo son los ahorros para el retiro o la aportación obligatoria a la cuenta AFORE, incluso se da por hecho que es una etapa en la que se tiene todo y que el principal objetivo es disfrutar de ella, sin embargo, los gastos se elevan por diversas cuestiones y los ingresos disminuyen notoriamente o en algunos casos, pueden llegar a desaparecer debido a que viven al día y el hecho de no salir a trabajar, extingue las oportunidades de tener algún ingreso seguro.



Por datos arrojados en la Encuesta Nacional sobre la situación que enfrentan las personas en edad de retiro¹³, realizada en agosto del 2013, se sabe que el 41% de la población que ha llegado a la edad de retiro aún se encuentra trabajando. De este porcentaje, el 16% lo hace con el fin de mantenerse activos y seguir relacionándose con las personas que le rodean y, por otro lado, se sabe que hay un 83% que lo hace por necesidad. Asimismo, se registra que el 55% de los adultos mayores realizan trabajos dentro de la informalidad, lo cual

indica que no tendrán acceso a una pensión que les pueda conceder una vejez digna y sin preocupaciones.

Una de las principales razones por las cuales los adultos mayores optaron e incluso se vieron obligados a trabajar en la informalidad, es resultado de la baja cobertura del sistema educativo en los años 50 dejándolos sin otra opción. El Censo de Población y Vivienda 2010, informa que el promedio de escolaridad para personas de 60 a 64 fue únicamente de 5.8 años.

¹³ AMAFORE, Encuesta nacional sobre la situación que enfrentan las personas en edad de retiro, AMAFORE, 2013, p. 21-27.



Oficios de los adultos mayores | Diario Extra

Para personas de 65 a 84 disminuyó a 4.1 años y para los de 85 y en adelante, hubo mayor reducción, pues fue de tan sólo 2.7 años, lo cual lleva a considerar que un reducido grupo de personas lograron culminar su educación y poder ejercer una profesión¹⁴.

El limitado de acceso a la enseñanza fue un factor determinante para que miles de personas tuvieran que buscar en qué emplearse dados sus bajos niveles educativos, siendo los oficios el principal medio para obtener los recursos económicos necesarios para vivir. Estas actividades no requieren de un conocimiento formal para poder ser desarrolladas, es por eso que la mayoría de personas vio la oportunidad de empezar a ejercerlos y generar sus propios ingresos económicos.

Por otro lado, ejecutar este tipo de trabajos, originó que las personas lograran entender a profundidad cómo es que funcionaba su oficio y pudieran desarrollar grandes habilidades tanto físicas como racionales para realizarlos de manera más fácil, todo esto mediante la vista y la práctica o también llamado, conocimiento empírico, lo cual, a través de los años no sólo se traduce en una gran experiencia en cuestión de vida, sino que los califica como expertos en las actividades que ejercieron por años incluso desarrollando nuevos sistemas para realizar su oficio y que fueron perfeccionando durante varias generaciones.

¹⁴Instituto Nacional de Estadística y Geografía, *Perfil sociodemográfico de adultos mayores 2010*, INEGI, 2010, p. 115-125.

Reconocimiento de saberes

Los jóvenes corren más rápido, pero las personas mayores conocen los atajos.

- Johannes Koettl

A lo largo de los años, los adultos mayores acumulan una gran cantidad de conocimiento, en la actualidad, existen situaciones en las que se deja en desventaja toda su experiencia, llegando al grado de considerarlos obsoletos para las nuevas generaciones y/o actividades actuales. Sin embargo, el hecho de tener al alcance las herramientas y acceso tecnológico de hoy en día, no siempre es sinónimo de dominar las aptitudes y saberes necesarios para discernir de una figura con experiencia tanto laboral como personal.

Recuperar, reconocer y valorar la sabiduría de los adultos mayores genera un mayor conocimiento a las personas que rodean al adulto mayor y ayuda a levantar su autoestima

y darle un sentido a su vida. Como explica Bordignon, Nelso Antonio¹,

Tal como explica Bordignon, Nelso Antonio¹⁵, en la teoría psicosocial desarrollada por Erik Erikson describen las ocho etapas del ciclo vital del ser humano, a su vez, estas se dividen en determinados rangos de edad y cada una trae consigo un desafío que experimentamos al llegar a dicha etapa.

La séptima etapa es la que interesa para esta investigación, el autor explica que el adulto mayor siente la necesidad de mentirosa, cuidar y enseñar a futuras generaciones, servir como guía de vida para asegurar su éxito. Esta acción no sólo beneficia al aprendiz,

el llevar a cabo esta actividad, también contribuye para que los adultos mayores alcancen su potencial y otorgar un significado a su vida mientras participan con la sociedad y dejan su huella en el mundo.

Dicho esto, el conocimiento de los adultos mayores no sólo se basa en historias y cuentos, va más allá de escuchar narraciones de su vida o curiosidades, con un buen consejero, sabiendo aprovechar toda la información proporcionada por la persona experimentada, podemos ahorrar tiempo en cualquier proceso de aprendizaje, todo esto con la confianza de que habremos aprendido desde la voz de la experiencia.



El valor de un adulto mayor | Secretaría de Bienestar

¹⁵ Bordignon, Nelso Antonio, "El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigenético del adulto" en Revista Lasallista de Investigación, vol. 2, núm. 2, julio-diciembre, 2005, pp. 50-63

Mentorías

El joven conoce las reglas, pero el viejo conoce las excepciones
- Olliver Wendell Holmes

La mentoría contempla un proceso socio-cognitivo, crítico comunicativo y constructivista interactivo entre individuos con diferentes niveles de experiencia, funcionando así el mentor como un guía para el desarrollo personal y profesional del aprendiz que requiere del desarrollo de un modelo de crecimiento mutuo en un contexto determinado¹⁶.

Roles y funciones del mentor

- **Aculturador:** El mentor es responsable de ayudar al aprendiz a crear un contexto seguro para que se desarrolle en las mejores condiciones de acuerdo a sus necesidades.

- **Modelo:** El mentor modela métodos de enseñanza en los cuales se incluye el entusiasmo por el aprendizaje, membresía a grupos profesionales y actitudes con sus padres y otros estudiantes.
- **Apoyo:** A través de un vínculo de confianza por el cual el mentor
- **Escuche y oriente** a disposición de su tiempo.
- **Patrocinador:** El mentor usará herramientas que estén a su alcance para apoyar el desempeño del aprendiz.
- **Educador:** Apoyando el aprendizaje integrando conocimientos de
- **Manera estructurada, clara y directa.**

El proceso de mentoría pretende ser de forma horizontal en un perfil específico, donde exista una retroalimentación efectiva mediante los principios de confianza recíproca, aprendizaje cooperativo, crecimiento mutuo, apertura recíproca, la resolución de problemas compartido, autonomía y experimentación. Así una vez el aprendiz recibe toda la información, será capaz de ejecutar su conocimiento, reflexionar el proceso y generar cambios y soluciones a problemas específicos, donde el mentor funciona como supervisor del proceso, alguien guiando la optimización de resolución de problemas.

¹⁶ Díaz Larenas C & Bastías Díaz C. "Los procesos de mentoría en la formación inicial docente" en Rev. Int. Investig. Cienc. Soc. ISSN (Impresa) 2225-5117. ISSN (En Línea) 2226-4000. Vol. 9 n°2, diciembre 2013. p. 301-315

Estado del arte

Información y cuadros comparativos

Sistema

	Mentors MX	Red global de mentores
F	Incorpora el desarrollo personal, buena interfaz, interactiva, permite la retroalimentación, muestra de perfiles de los mentores, donde te permite ver tanto su experiencia como intereses.	Certificaciones, diversidad de temas y materiales (libros, manuales, videos, libros, artículos, entrevistas, podcast), eventos, alianzas con organizaciones globales.
O	Crecimiento de participantes (mentores y aprendices), oportunidad de pasantías para los estudiantes, opción de donación.	Inclusión de estudiantes como parte de la organización, visualización de habilidades de los mentores, academia virtual, centros de formación presenciales, video de presentación de los mentores, opción de proponer cursos, canal de radio.
D	Enfocado solo a estudiantes, poca diversidad en cuanto a temas de interés, falta de material didáctico, aplicable sólo en México, Brasil y Bulgaria, es necesario contar con un título universitario ó ser emprendedor para ser mentor. Solo una opinión de retroalimentación.	Aplicación de costo, poca diversidad en cuanto a temáticas de interés, espacio de interacción directa para las retroalimentaciones o dudas.
A	Con la experiencia como plataforma de un año y solo 15 mentores y 15 mentorados (en México).	Existe una baja visibilidad en la lectura de los anuncios principales.



Dove

Campaña que busca reforzar la confianza de adultas mayores. Muestra la historia de vida de mujeres, revelando su belleza interior y exterior.

No hay edad

El proyecto busca re-significar el lugar de los adultos mayores y valor ante la sociedad. Promueve una visión positiva de la vejez.

Difusión a un sector pequeño. Inclusión del sector masculino. Compromiso con la belleza real.

Oportunidad de difusión en otros países. Difusión en medios digitales.

Disponible sólo en medios impresos, dificultando su difusión a sectores amplios.

Se excluye la visibilización de problemáticas actuales de discriminación no solo por edad, sino por etnia, grupo social, religión o género.

Integración de la marca con la campaña, falta de interacción entre elementos que publican y lo que venden.

Diseño igualitario en todas sus imágenes, volviéndolo monótono.

Proyectos de mentores

<http://www.mentors.mx/>

<https://www.rgmentores.org/>

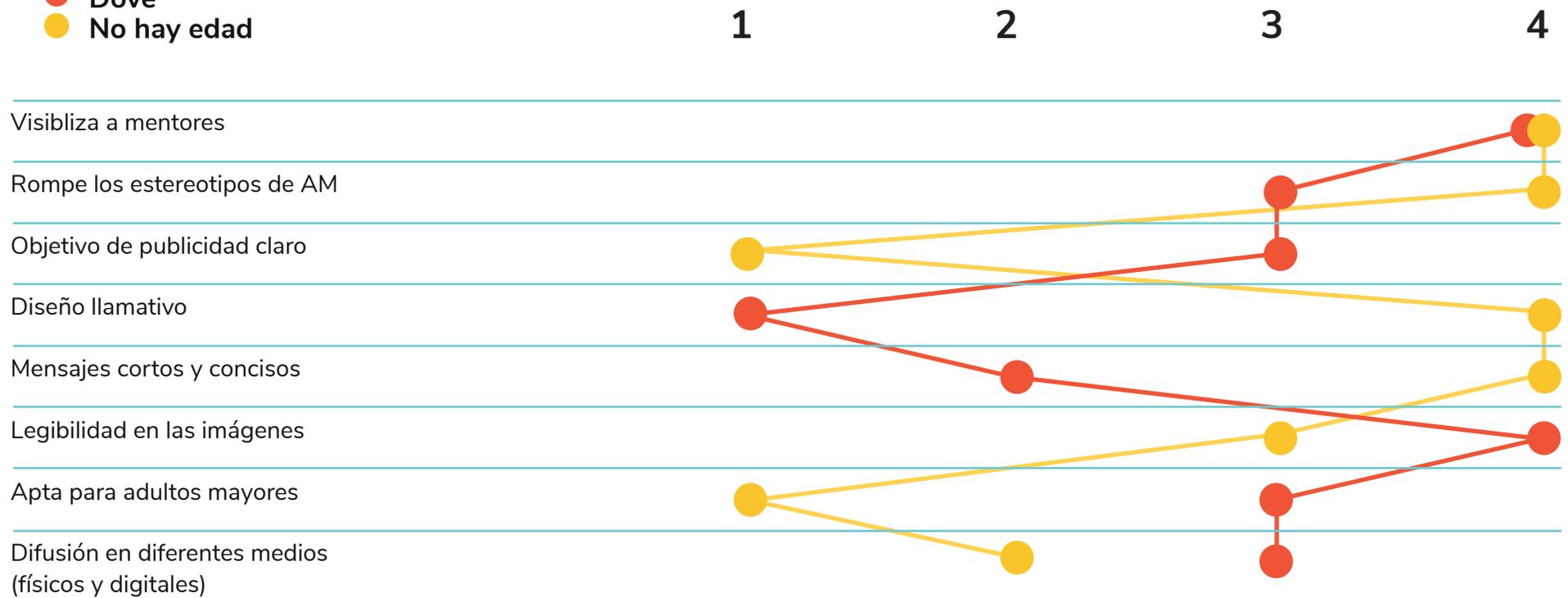
Proyectos de difusión

<https://www.behance.net/gallery/106377831/Dove-Youve-Been-Beautiful-The-Longest>

<https://www.celam.org/presentaron-la-campana-no-hay-edad-320.html>

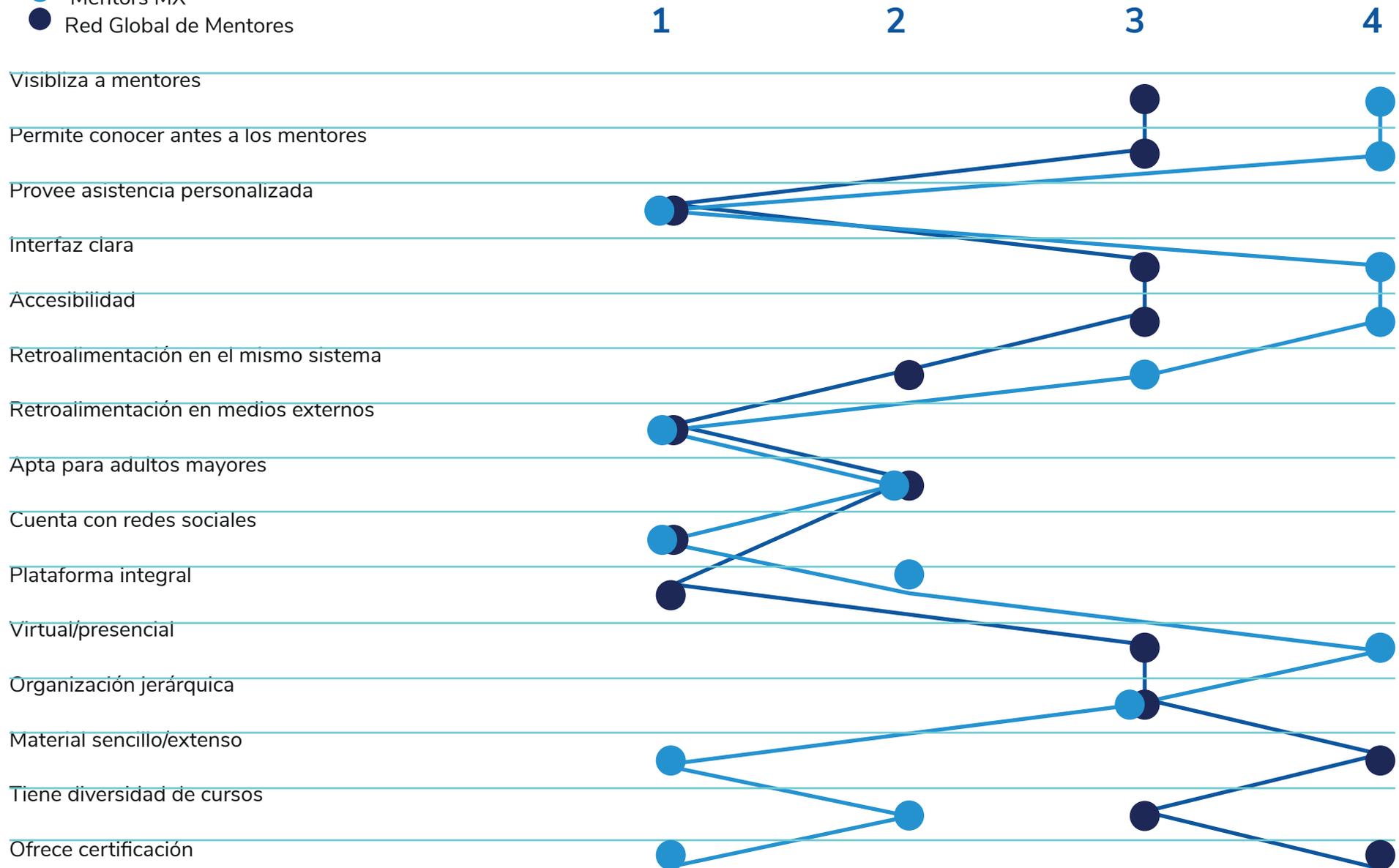
Comparación de difusión

- Dove
- No hay edad



Comparación de sistema

- Mentors MX
- Red Global de Mentores





Marco metodológico

Proceso de investigación

Instrumentos

El proceso de diseño que realizamos está basado en el método de doble diamante, el cual busca resolver problemas sociales, económicos y ambientales complejos a través de una investigación amplia y profunda para tomar acciones dentro del pensamiento convergente.

Además, este marco de innovación nos permite trabajar directamente con todos los actores definidos en el mapa de stakeholders, así como evaluar los prototipos planteados en el sistema solución con el fin de diseñar un sistema que genere un cambio significativo en la calidad de vida de los Adultos Mayores, nuestro principal objetivo.

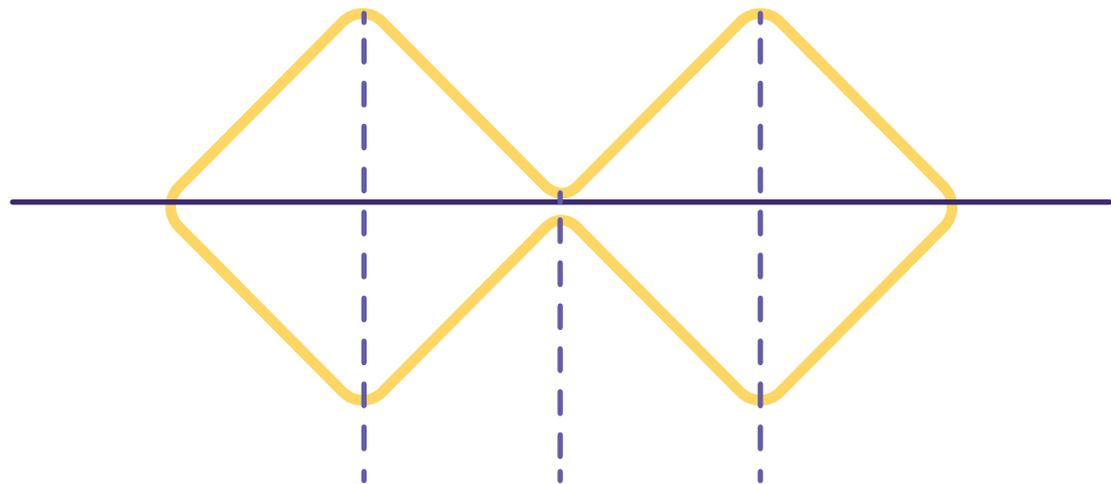
Design Council establece los principios importantes a tomar en cuenta durante este proceso, que se define por ser un proceso no lineal:

Descubrir

En el primer diamante, se comienza por comprender la problemática, compartir el tiempo con las personas afectadas y sus complicaciones.

Desarrollar

En el segundo diamante se logra recopilar toda la información descubierta para poder tener un panorama completo del problema.



Desarrollar

En el segundo diamante se integra a las personas para participar activamente, funcionando como co-diseño en un problema definido.

Entregar

Implica evaluar diferentes soluciones a pequeña escala y mejorar los prototipos seleccionados.

Descripción:

El sistema solución está propuesto a través de cuatro ejes, comenzando por la difusión, donde se pretende informar y motivar a los usuarios para utilizar la aplicación Binni, en donde comenzarán su interacción como mentores o aprendices; en Binni participarán en mentorías que les permitirá desarrollar actividades mediante un contacto intergeneracional digital.

Este proceso estará apoyado por materiales físicos específicos que se otorgarán a ambas partes; dando la bienvenida a los mentores y brindando materiales desarrollados por los adultos mayores para los aprendices.

El sistema solución está diseñado con el fin de atacar los principios del sistema problema, integrando a los stakeholders que por medio del diseño participativo pretende implementar las herramientas necesarias para la independencia económica de los adultos mayores, al mismo tiempo que se enaltece su sabiduría y se respetan sus derechos humanos.



Encuestas, campos y ámbitos

Se realizó una primer encuesta a 41 posibles aprendices de entre 20 a 35 años con el propósito de conocer aspectos que tomarían en cuenta para asistir a una mentoría. A continuación se muestran las principales junto con sus respuestas:

1

Aspectos para asistir a una mentoría:

Esta pregunta nos permitió saber cuales son las condiciones que el sistema de mentorías debería cubrir para que el mentorado se interese en asistir a una mentoría.

Los resultados se clasificaron en 8 grupos para facilitar su análisis.

5 el costo

- Buen precio (3)
- Costo (2)

6 temáticas de interés

- Vida social
- Oportunidades laborales
- Desigualdad de género
- Capacitación
- Emprendimiento
- Toma de decisiones

10 el tiempo

- Horario flexible (2)
- Corta duración (2)
- Tener tiempo (4)
- Hora (2)

8 consideran el lugar

- Cercanía (1)
- Lugar (5)
- Distancia (2)

14 razones personales

- Conseguir éxito
- No entiende algo
- Quiere reafirmar algo
- Necesidad
- Falta de información
- Conocer a quien imparte la mentoría (2)
- Aprender
- Conocer (3)
- Obtener trabajo
- Cumplir metas
- No se concentra para estudiar por su cuenta

21 cualidades del mentor

- Motivación
- Valores
- Fluidez
- Comunicación
- Sentido del humor
- Buena expresión (4)
- Resolución de dudas
- Ambiente de confianza
- Tener algo que enseñar
- Paciencia (2)
- Organización (2)
- Conocimiento
- Apoyo
- Aspecto
- Vocación por transmitir y educar.

26 por sus logros

- Habilidad de enseñanza
- Experiencia (15)
- Sabiduría (3)
- Que sea experto
- Éxitos logrados
- Buenas referencias
- Nivel académico (2)
- Trabajos realizados
- Premios otorgados

29 cualidades de las mentorías

- Calidad (3)
- Eficiencia (2)
- Eficacia (2)
- Medidas contra COVID
- Formato de la clase
- Que ayude en el futuro
- Grupo pequeño
- Información (3)
- Interés en el tema (9)
- Metodología de orientación
- Educativo
- Beneficios
- Validar conocimientos
- Tipo de mentoría
- Opciones

2

¿Con qué frecuencia pides algún consejo ya sea práctico o intelectual, a algún adulto mayor?

Para esta pregunta, se colocaron 4 posibles respuestas, el resultado es el siguiente:



Fig. 1. Gráfica de frecuencia sobre consejos

3

¿Por qué tipo de mentorías impartidas por adultos mayores te verías más motivado a asistir?

Se colocaron 3 respuestas, esto nos ayudará a delimitar los posibles temas de interés de cada mentorado.

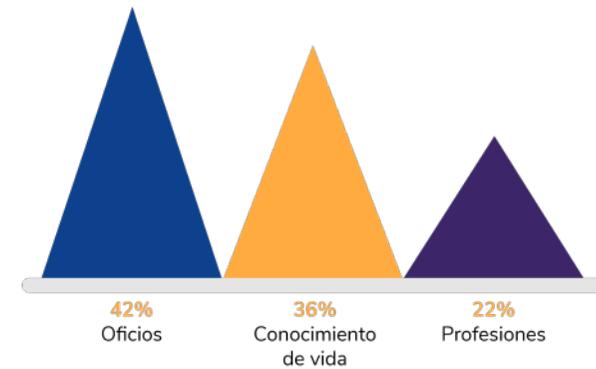


Fig. 2 Gráfica sobre asistencia a mentorías

La segunda encuesta se aplicó a 40 personas de entre 60 a 90 años, esto para saber cuál era su opinión acerca de sus conocimientos, qué les gustaría compartir y la importancia de esto.

A continuación se muestran las preguntas más relevantes junto con sus respuestas:

1

Concepto que piensan cuando escuchan la frase “experiencias de vida”, tenemos:

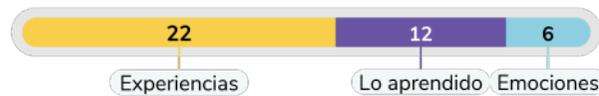


Fig. 3. Gráfica de evaluación sobre experiencia de vida

2

Consideran que las experiencias de vida son algo que se deba transmitir y enseñar:

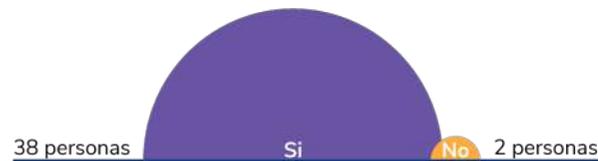


Fig. 4. Gráfica de evaluación sobre transmisión de experiencias

3

¿Les interesa compartir tu tiempo y conocimiento con generaciones más jóvenes?

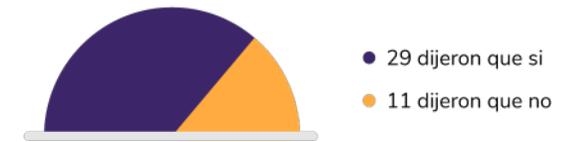


Fig. 5. Gráfica de evaluación para compartir tiempo con jóvenes.

4

Crean que es importante que los adultos compartan sus conocimientos con las generaciones más jóvenes:



Fig. 6. Gráfica de evaluación sobre conocimientos importantes.

5

Al preguntar si estarían interesados en impartir algún tipo de mentorías a cambio de un ingreso económico:

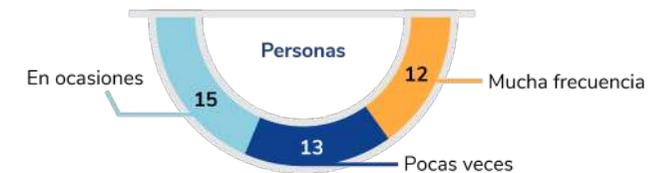


Fig. 7. Gráfica de evaluación sobre intereses.

Preguntamos cuál sería el conocimiento que podría impartir, obtuvimos 29 temáticas y estas son las respuestas:

6

- Cocina (2)
- Recetas de cocina (2)
- Hacer pan
- Tejer, bordar (3)
- Teórico
- Valores
- Tradiciones
- Experiencia en general
- Lo que soy
- Lectura
- Mi vida
- Innovación como parte del desarrollo en general
- Todo lo social, motivación. Soy psicóloga.
- Electrónica
- Adquisiciones gubernamentales
- Medicina naturista y puntos de acupuntura
- Importancia de la nutrición
- Manualidades (3)
- Arte
- Vestidos de moda
- Clases de primaria
- Matemáticas e inglés
- Ejercicios y juegos
- Matemáticas y física
- Teoría y resolución de problemas
- Historia del pensamiento científico
- Inglés y pintura
- Geografía
- Música

De 40 personas entrevistadas, tenemos que 32 están interesadas, 6 personas no les interesa o no desean impartir, 1 de ellas argumenta que es tiempo de dejar a las nuevas generaciones y 1 está interesada pero no sabe qué podría impartir.

Plataforma conceptual



Fig. 8. Conceptos rectores

AEIOU

	Difusión	Aplicación
A	<ul style="list-style-type: none"> • Invitación a mentores y aprendices. • Información de proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> • Mentorías • Colección de datos • Muestra de trabajo de adultos mayores
E	<ul style="list-style-type: none"> • Digital: Facebook, Instagram y WhatsApp • Espacios físicos: metro e instituciones para adultos mayores 	<ul style="list-style-type: none"> • Plataforma digital: App Binni
I	<ul style="list-style-type: none"> • Usuarios y aplicación • Mentores y aprendices- proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> • Interacción directa entre mentores y aprendices • Programadores, administradores y diseñadores dentro de la interfaz y diseño.
O	<ul style="list-style-type: none"> • Publicaciones digitales (imágenes) • Postales y carteles 	<ul style="list-style-type: none"> • Dispositivos con internet para ingresar a la plataforma: teléfono celular, tablet, computadora.
U	<ul style="list-style-type: none"> • Posibles mentores y aprendices • Auxiliares: <ul style="list-style-type: none"> • Diseñadores • Community manager 	<ul style="list-style-type: none"> • Mentores • Aprendices • Auxiliares: <ul style="list-style-type: none"> • Diseñadores • Programadores y administradores

Fig. 9. Tabla AEIOU Difusión y App.

Kit de bienvenida

A	<ul style="list-style-type: none">• Introducir a los mentores al proyecto• Brindar herramientas para su desempeño como mentor
E	<ul style="list-style-type: none">• Creación, salida, transporte y lugar de destino del kit
I	<ul style="list-style-type: none">• Diseñadores-objeto• Objeto-mentor
O	<ul style="list-style-type: none">• Por definir
U	<ul style="list-style-type: none">• Mentores• Auxiliares:<ul style="list-style-type: none">• Diseñadores

Fig. 10. Tabla AEIOU Kit de bienvenida.

Sistema de diseño

Sistema problema

- No saben como seguir participando en la sociedad.
- Muchos contenidos y actividades los excluyen.
- Interfaces digitales no toman en cuenta sus discapacidades.
- No todos los AM están familiarizados con medios digitales y tecnología.

- Trabajos pesados con pagas bajas
- No todos los AM cuentan con pensiones o apoyos del gobierno.
- Deben seguir trabajando para pagar sus gastos de la vejez.
- Dependen económicamente de sus familiares.

- Sus saberes y experiencias no son valorados lo suficiente.
- Generaciones más jóvenes consideran sus conocimientos como obsoletos.
- No hay espacios para que compartan sus saberes.



- Se sienten solos
- Se sienten poco valorados
- Se sienten dependientes de otros
- Se sienten confundidos

- Con sus familiares ocupados pasan mucho tiempo solos.
- Quieren interactuar con más personas.
- No tienen espacios para convivir.

- “No son capaces de aprender cosas nuevas”
- “No pueden empezar proyectos nuevos”
- “Su conocimiento es obsoleto”
- La gente y ellos mismos se perciben como una carga.

Fig. 11. Segunda ronda de propuestas para el cambio en la paleta de colores.

Mapa de stakeholders

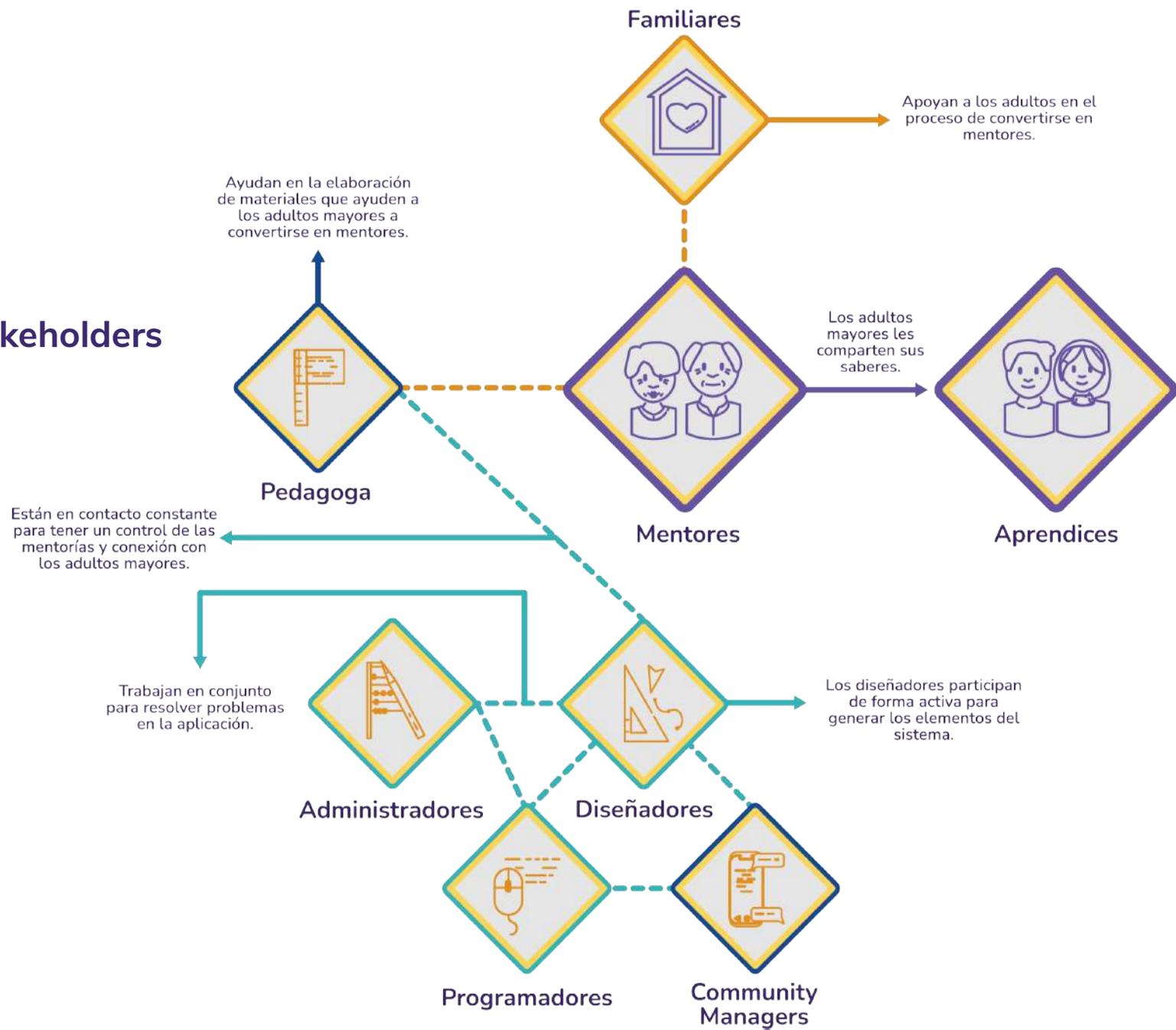


Fig. 12. Mapa de Stakeholders

1. Difusión

Primera parte del sistema que busca dar a conocer el proyecto y dirigir a los usuarios a la aplicación.

- Carteles impresos para adultos mayores.
- Imágenes en redes sociales para adultos mayores.
- Imágenes en redes sociales para aprendices.

Representa dignamente a los adultos mayores tanto en medios digitales como impresos.



Visualiza positivamente a AM en medios de difusión, los motiva y dignifica.



Emplea frases en los materiales digitales e impresos que enaltecen a los AM y su experiencia.



Genera interacción con los administradores del proyecto via WhatsApp.



Muestra imágenes de AM activos y dignos, contrarias a la mayoría de los estereotipos que los rodean.



2. App

Corazón de Binni, donde se gestionan, adquieren e imparten mentorías, y donde convergen los demás elementos del sistema.

- Aplicación donde los mentores organizan sus mentorías y los aprendices pueden inscribirse.
- Tienda en línea.

Usa una interfaz inclusiva que contempla sus necesidades visuales, cognitivas y su poco acercamiento a la tecnología.



Comparte los conocimientos de los AM y los hace sentir realizados y vigentes.



Integra un sistema de pagos en la app, donde los AM puedan recibir ingresos a cambio de sus saberes.



Genera canal de comunicación para las mentorías, entre mentor y aprendiz.



Reconoce la experiencia en un catálogo digital que muestra sus conocimientos y habilidades.



Combate los estereotipos de que los "AM que no usan medios digitales".



3. Kit de bienvenida

Elementos físicos útiles a los AM, para poder integrarse como mentores a Binni, haciéndolos sentir parte del equipo.

- Agenda para organizar mentorías.
- Soporte de celular.
- Reconocimiento.
- Caja-marco para reconocimiento.

Integra objetos adaptados a sus necesidades, donde los AM sentirán que son tomados en cuenta.



Brinda una experiencia nueva, positiva y emocionante para los nuevos mentores.



Evita algunos gastos por parte de los AM.



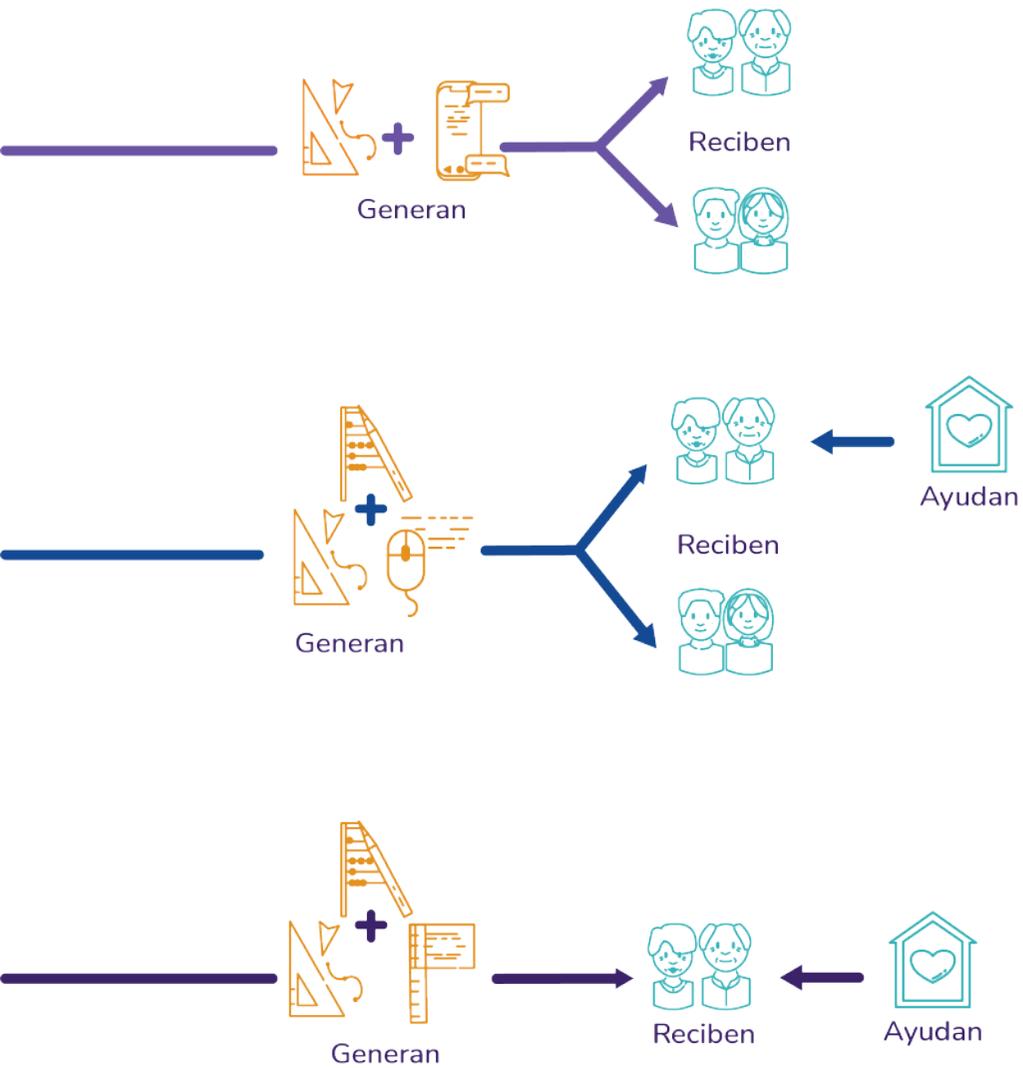
Motiva y marca el inicio de un nuevo proyecto, cambiando la percepción de sí mismos.



Reconoce su participación en el proyecto como mentores.



Sistema Solución



Nomenclatura	
Sistema Problema	
Diseñadores	Adultos Mayores
Pedagoga	Familiares de AM
Programadores	Aprendices
Actores	
Diseñadores	Adultos Mayores
Pedagoga	Familiares de AM
Programadores	Aprendices
Administradores	
Community Managers	

Fig. 13. Sistema Solución

Descripción:

El sistema solución está propuesto a través de cuatro ejes, comenzando por la difusión, donde se pretende informar y motivar a los usuarios para utilizar la aplicación Binni, en donde comenzarán su interacción como mentores o aprendices; en Binni participarán en mentorías que les permitirá desarrollar actividades mediante un contacto intergeneracional digital.

Este proceso estará apoyado por materiales físicos específicos que se otorgarán a ambas partes; dando la bienvenida a los mentores y brindando materiales desarrollados por los adultos mayores para los aprendices.

El sistema solución está diseñado con el fin de atacar los principios del sistema problema, integrando a los stakeholders que por medio del diseño participativo implementa las herramientas necesarias para la independencia económica de los adultos mayores, al mismo tiempo que se enaltece su sabiduría y se respetan sus derechos humanos.



Proyecto Binni



Ciudad amigable con los adultos mayores | DIF Guadalajara

Grupo de Estudio

Para poder desarrollar este proyecto, se tomó la decisión de crear un grupo de estudio que ayudara a comprender mejor las necesidades y preferencias de los adultos mayores, para así poder asegurar que tanto el sistema como los elementos fueran las soluciones más viables.

Para formar este grupo fueron contactadas las personas mayores de 60 que se encontraban en los círculos cercanos de los integrantes del equipo. Además fueron contactadas algunas de las personas mayores que ayudaron a contestar una encuesta realizada durante las primeras etapas del proyecto y que habían proporcionado su información de contacto. Por último se extendió una invitación por medio de Facebook (fig. 1) para encontrar a otros posibles participantes.



The image shows a Facebook invitation graphic. At the top left is the 'binni' logo in a purple rounded rectangle. Below it is the text: 'Hola, somos alumnos de la Universidad Autónoma Metropolitana unidad Cuajimalpa haciendo un proyecto que pretende darles un espacio a los adultos mayores para que compartan sus experiencias y saberes.' Below this is a call to action: 'Para poder hacer realidad este proyecto, necesitamos su ayuda: si tienes más de 60 años y nos quieres ayudar a lograr que Binni sea un proyecto valioso deja un comentario y nos contactamos por inbox contigo.' At the bottom left are logos for 'Licenciatura en Diseño' and 'División de Ciencias de la Comunicación y Diseño'. At the bottom right is the 'Casa abierta al tiempo' logo. On the right side of the graphic is a vertical photograph of an elderly man and woman smiling.

Fig. 14. Invitación al grupo de estudio para Facebook.

De esta manera se formó el grupo de estudio, el cual contó con nueve adultas mayores. Posteriormente se llevó una comunicación con las participantes del grupo a través de un grupo de WhatsApp (fig. 2) a través del cual se les hacían llegar invitaciones a videollamadas, encuestas o videos informativos grabados por los integrantes del equipo.

Los integrantes del equipo desarrollaron un calendario de actividades para seguir con las participantes, de esta manera se designó una semana para cada elemento del sistema. Posteriormente se llevaron a cabo sesiones a través de Google Meet (fig. 3) en donde se les cuestionaba a las participantes sobre sus dificultades y necesidades al momento de hacer uso de la tecnología, el tipo de imagen de sí mismas que les gustaría transmitir y su experiencia compartiendo sus conocimientos.

La cooperación de las adultas mayores en este proyecto fue una pieza clave que permitió diseñar elementos que estuvieran verdaderamente dirigidos a los mentores y con los cuales se sintieran cómodos. Se muestra

su participación de manera más puntual en los procesos de desarrollo de prototipos y en la evaluación de los mismos en los próximos capítulos de este documento.



Fig. 15. Comunicación con las participantes a través de WhatsApp.

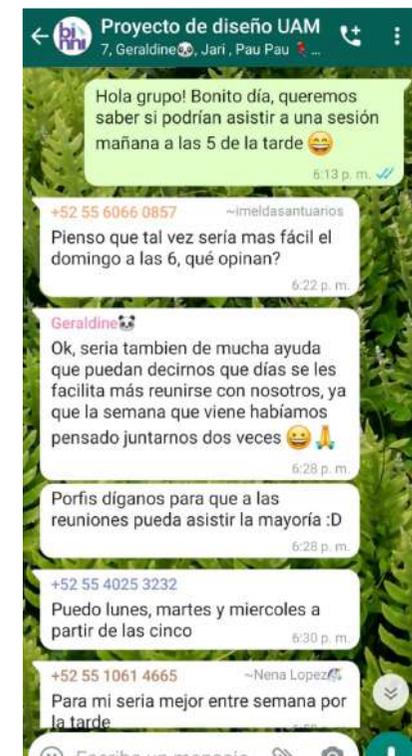


Fig. 16. Reuniones en videollamada con las participantes.

Binni

Identidad Gráfica

Binni es un proyecto que busca la reintegración de los adultos mayores a la sociedad a través de un sistema de mentorías. El proyecto les permitirá compartir sus experiencias y saberes con generaciones más jóvenes y a su vez adquirir un ingreso.

La identidad visual de Binni está tomada del significado del termino en zapoteco “binni nanna” que significa “sabia o sabio”, ya que es una cualidad de nuestros mentores que buscamos resaltar. Los puntos de las i se conectan representando la transmisión de conocimiento mentor-aprendiz.



Retícula

- En la que fue diseñado el logotipo

Horizontal



Fig. 17. Retícula en forma horizontal.

Cuadrado



Fig. 18. Retícula en forma cuadrado.

Geometrización

- La figura que conecta los puntos de las i fue trazada con ayuda de la retícula y tomando en cuenta la tangente de los círculos.

Horizontal

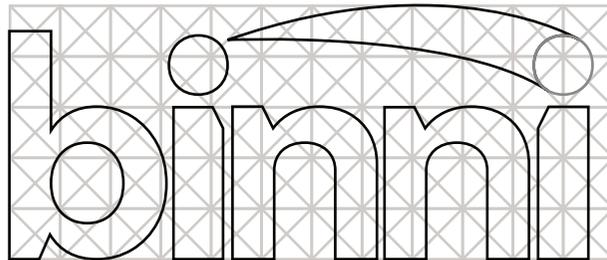


Fig. 19. Geometrización en forma horizontal.

Cuadrado

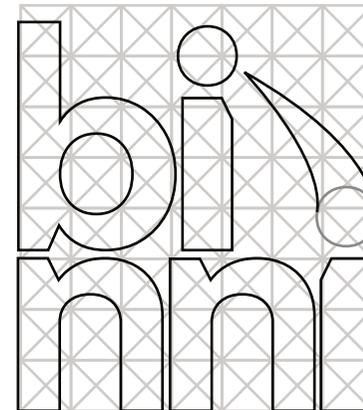


Fig. 20. Geometrización en forma cuadrado.

Logo

- Logotipo en su presentación horizontal y la cuadrada que funciona en formatos verticales u horizontales.

Horizontal



Fig. 21. Logo en forma horizontal.

Cuadrado



Fig. 22. Logo en forma cuadrado.

Tamaños mínimos

Digitales



Fig. 22. Tamaños mínimos digitales.

Impresos

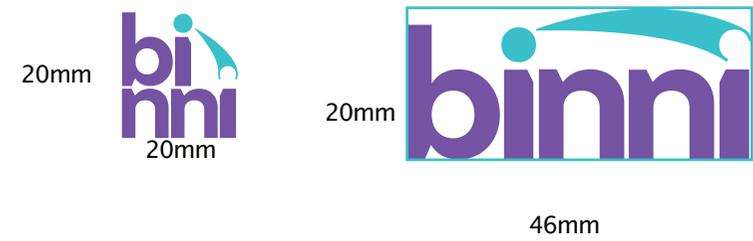


Fig. 23. Tamaños mínimos impresos.

Área de protección

Horizontal



Fig. 24. Área de protección horizontal.

Cuadrado



Fig. 25. Área de protección cuadrado.

Elementos gráficos

Tipografía

- La fuente elegida para el logotipo fue Adlinnaka Bold Demo. Le hicimos algunas modificaciones, las cuales mostraremos a continuación.

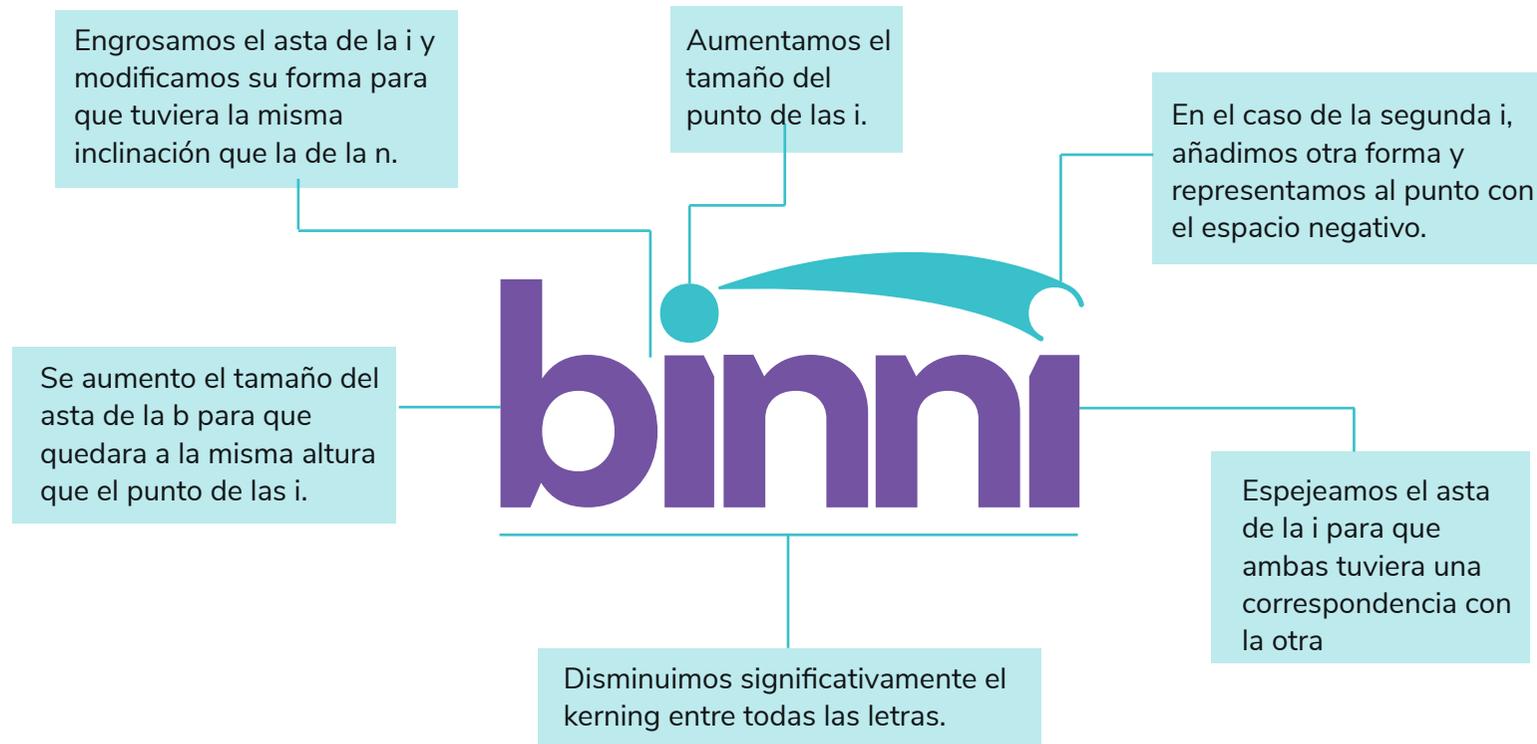


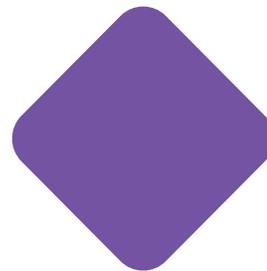
Fig. 26. Tipografía.

Color

Elegimos el color morado ya que generalmente se le asocia con la sabiduría, la creatividad, conceptos que queremos resaltar en nuestra identidad.

Además, el morado es un color equilibrado entre el rojo que otorga la intensidad y energía y el azul la calma y estabilidad.

El color azul está relacionado con por conceptos: confianza, credibilidad, serenidad, inteligencia y confianza, otorgando características importantes a nuestra identidad.



rgb: 105, 84, 163
cmyk: 71, 81, 0, 0
hex: #6954a3



rgb: 115, 204, 212
cmyk: 73, 0, 28, 0
hex: #73ccd4



Fig. 26. Color logo.

Color aplicado



Fig. 27. Color aplicado variaciones.

Positivo, negativo y escala de grises

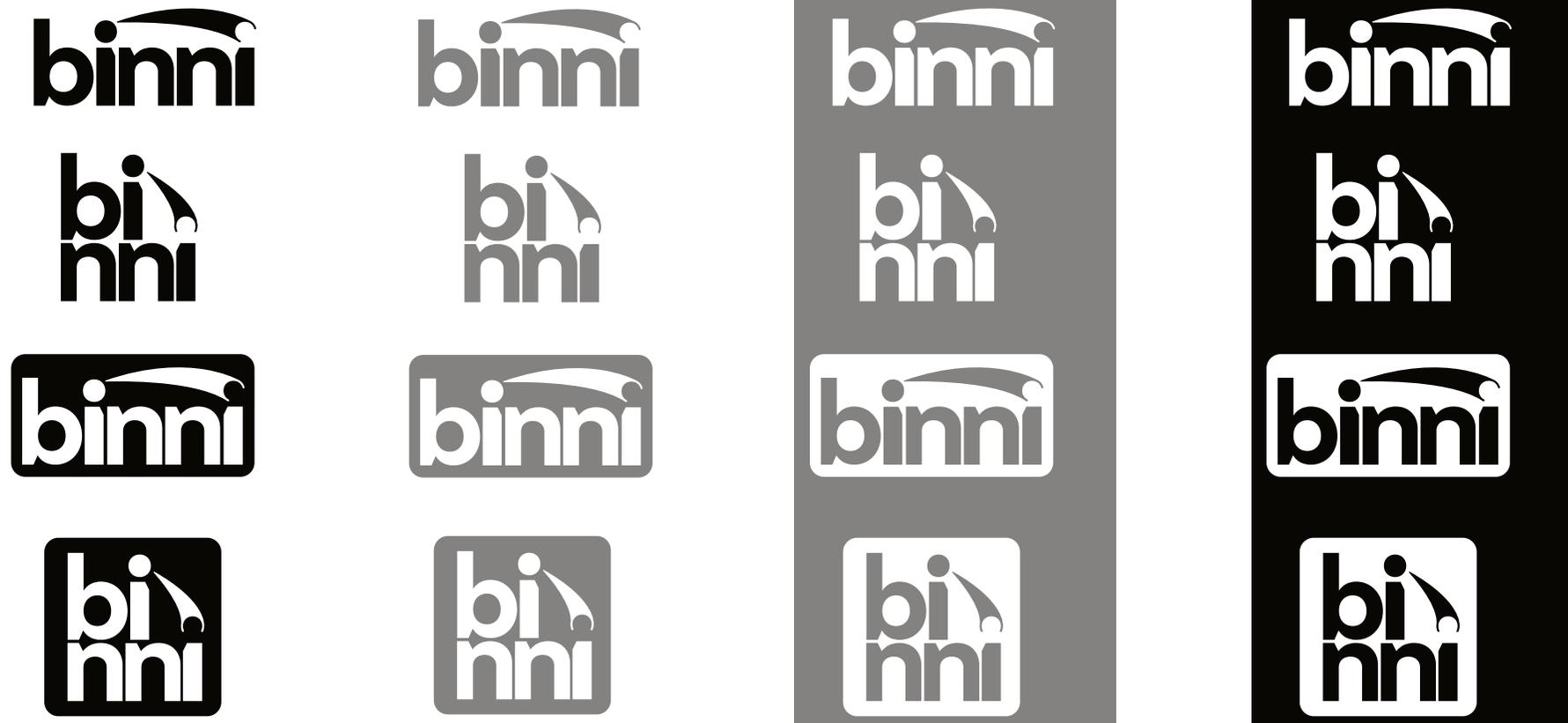


Fig. 28. Aplicación de positivo, negativo y grises.

Usos permitidos

- La identidad en los colores originales puede ser utilizada sobre fondos blancos y en #EFEFEF.



- La identidad en positivos y negativos.



- La identidad en color blanco puede ser utilizada sobre colores oscuros de la identidad y sobre fotografías en tonos oscuros.



- La identidad en color #6954a3 podrá ser usada sobre los colores brillantes de la paleta de color siempre y cuando estén las letras en color blanco.



Fig. 29. Usos permitidos, forma y color.

Usos no permitidos

- Proporciones erróneas



- Cambio en los colores



- Girar la marca.



- Colocar elementos ajenos a la identidad.



- Uso de la identidad sobre fondos oscuros que la vuelvan ilegible.



- Usar la identidad sobre fotografías oscuras donde no se distinga.



Fig. 30. Usos no permitidos forma y color.

Ilustraciones

Desarrollo

Como parte de la identidad gráfica se desarrollaron una serie de ilustraciones que nos permitieran vincularnos más con los mentores. Para la conceptualización, se discutió con el grupo de estudio la posibilidad de implementar un juego de lotería con las ilustraciones. La elección de la lotería es simple: al ser un juego popular con el que ellas podían identificarse fácilmente e interactuar con él les ayudaría a formar un lazo más con el proyecto; todos reaccionaron favorablemente a la idea.

Después de la buena respuesta por parte del grupo de estudio, el equipo decidió avanzar con una lotería que incluyera los derechos de los adultos mayores y así, darle más relevancia en relación al proyecto.

Posteriormente se realizó una encuesta en el grupo en la que se les preguntó acerca de los estilos gráficos para considerar aquellos que les

parecieran interesantes o llamativos; esto debido a que era importante escuchar sus opiniones y asegurarnos de que se sintieran representadas por las ilustraciones. La mayoría se inclinó por un estilo redondeado y simple que referenciamos del ilustrador Gastón Pacheco.

Para crear la lista de los derechos humanos que se ilustrarían, se tomó en cuenta el documento de la CNDH¹⁷ que enlista y describe estos derechos, a partir de ahí se eligieron 25 conceptos que integran tanto los derechos de los adultos mayores, así como varios de los conceptos rectores que le dan vida al proyecto. Para mantener la idea de lotería, se hizo una elección de derechos y para las definiciones se escribieron rimas descriptivas similares a las que se usan para jugar. Del mismo modo, ese juego de palabras ayudaría a representar gráficamente los conceptos que podrían resultar más abstractos.

¹⁷ CNDH, "Los derechos humanos de las personas mayores" en Comisión Nacional de los Derechos Humanos (sitio web), consultado el 31 de marzo de 2021, <https://www.cndh.org.mx/documento/los-derechos-humanos-de-las-personas-mayores>

Bocetos

Para la etapa, se realizaron bocetos que ayudaron a desarrollar personajes que identificaran a los mentores y a los aprendices, así como las ilustraciones para los derechos que generalmente eran conceptos más abstractos.



Fig. 31. Boceto de ilustraciones.

Primera versión



Se eligió un fondo simple que no compitiera con la ilustración y se añadió un marco que permitiera enumerar las cartas, también se agregó una pleca de color sólido con el nombre del proyecto para que la lotería pueda ser identificada como las cartas de derechos humanos de Binni. En la parte central inferior se añadió un listón que pudiera enmarcar cada uno de los conceptos y resaltarlos del resto de los elementos. Se utilizó la misma paleta de colores de nuestra identidad gráfica, pero con variantes, especialmente para añadir profundidad a los personajes y tener una gama amplia para los tonos de piel.

Fig. 32. Vista frontal y posterior de la primera versión de la lotería.

Evaluaciones

Durante la primera ronda de evaluaciones con el grupo de estudio se hizo una selección de ilustraciones, tomando conceptos fácilmente reconocibles y otros que al ser más abstractos había tomado más tiempo representar. A través de una encuesta se les cuestionó si el estilo final les parecía llamativo, si el contraste en las ilustraciones era el correcto, si los conceptos eran fáciles de entender en los dibujos y si se sentían correctamente representadas por las ilustraciones que mostraban adultos mayores. Estas fueron sus respuestas:

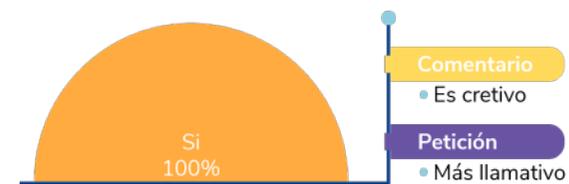


fig. 33. Gráfica para evaluar estilo gráfico de la lotería.

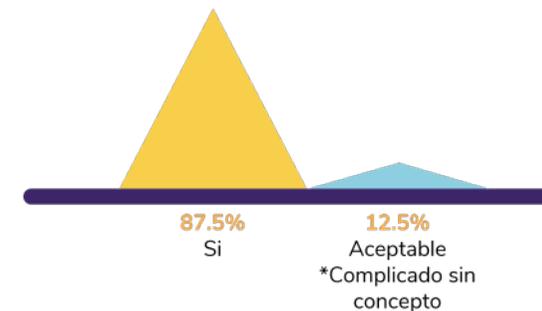


fig. 34. Gráfica para evaluar ilustración de conceptos de la lotería.



fig. 35. Gráfica para evaluar la presencia de estereotipos en la lotería.

Aunque hubo buena respuesta en cuanto al estilo de las ilustraciones, se hicieron observaciones en cuanto a la elección de la paleta de colores, puesto que a algunas de las participantes les parecía que los colores eran muy apagados o demasiado monótonos.

Adicionalmente se realizó una encuesta sobre la difusión del proyecto a un grupo de personas que podrían ser los posibles aprendices en la cual se obtuvo una respuesta muy positiva para las ilustraciones, en especial en el grupo de aprendices más jóvenes (Los resultados de esta encuesta se encuentran más adelante en el capítulo de difusión).

En un inicio, la lotería, y por lo tanto las ilustraciones, estaban pensadas para formar parte del Kit de bienvenida que se les haría llegar

a los mentores pero después de una plática con los asesores y hacer una revisión de los objetivos del proyecto, se hizo evidente que un elemento lúdico no pertenecía a Binni. Como resultado, las ilustraciones pasaron a formar parte de la identidad gráfica, integrándose a los demás elementos del sistema.

Insights de las evaluaciones de la lotería:

- Colores apagados y monótonos.
- Problemas de contraste.
- Algunas ilustraciones pueden ser confusas.
- Cambio de las ilustraciones de elemento lúdico a parte de la identidad gráfica.

Cambios

Para las modificaciones en las ilustraciones lo principal era resolver el problema en la paleta de colores y en el bajo contraste entre fondo y forma. Se generaron distintas paletas de color alternas y se añadieron contornos para separar mejor la imagen del fondo. Esto permitió ver otras posibilidades dentro de la misma paleta de color, sin embargo, aún hacía falta mejorar el contraste.



fig. 36. Primera ronda de propuestas para el cambio en la paleta de colores.

Con una idea más clara de cómo se mejoraría el problema de contraste, se decidió primero realizar cambios en algunas ilustraciones: ya sea porque contaban con elementos confusos para su comprensión, tenían estereotipos negativos o daban mensajes equivocados.



Fig. 37. Cambios de la carta de "El Mentor" a "Los Mentores" para hacer inclusivo en el proyecto.



Fig. 38. Re-diseño de personajes. Se cambió representación de la sabiduría, a una imagen más abstracta y depurar los elementos que generaban confusión.



Fig. 39. Cambios para simbolizar el concepto, hacerlo más comprensible y marcar un estilo similar a las demás cartas.

Con el rediseño de estas y otras cartas se hizo una segunda ronda de propuestas de color; a partir de eso se hizo un análisis para decidir qué propuesta era más pertinente por contraste y armonía.



Fig. 40. Segunda ronda de propuestas para el cambio en la paleta de colores.

Versión Final

Tomando en cuenta estos aspectos anteriormente descritos, se generó la versión final de las 25 ilustraciones utilizando la paleta de color original y añadiendo variantes en tonos más brillantes, contrastando el fondo de manera que todos los elementos resaltaran y cambiando el marco original, de manera que las ilustraciones tuvieran mejor balance.



fig. 41. Paleta de colores principal y sus variantes.

Difusión

El principal objetivo de la difusión es llamar la atención de posibles usuarios, sean mentores o aprendices, a través de distintos materiales como imágenes para redes sociales y carteles impresos que informen y generen un interés en formar parte de Binni. Otro objetivo importante es dignificar a los adultos mayores y, a través de la comunicación, reconocer sus saberes e impulsar sus experiencias comunicación con elementos que se alejaron de los estereotipos negativos de la vejez. Para lograr los objetivos descritos, se planteó un sistema de difusión dividido en distintas partes y que se enfoca en los distintos públicos que perfilamos para el proyecto.





Público objetivo

Con el fin de realizar acciones de comunicación más específicas y alcanzar a nuestros posibles usuarios, se dividieron en tres categorías.

Adultos mayores: Personas de 60 años en adelante que no hayan completado sus estudios formales, hayan ejercido un oficio toda su vida y no cuenten con una pensión o dependan completamente de sus familiares. También entran en este grupo, adultos mayores que estén interesados en compartir sus saberes y convivir con personas menores que ellos.

Aprendices jóvenes: Este grupo engloba a personas que se encuentren en el rango de edad de 20 a 40 años. Idealmente deben ser económicamente independientes para cubrir el costo de las mentorías; ser inexpertos en algún oficio o estar interesados en aprender de los adultos mayores llenos de experiencia a perfeccionar dicho oficio o a incursionar en nuevas actividades.

Aprendices mayores: Aquí se sitúan las personas de 40 a 55 años, aproximadamente. Idealmente deberán ser independientes económicamente para cubrir el costo de las mentorías. Pueden tener experiencia en algún oficio y sólo preguntar dudas específicas.

Ecosistemas de difusión

Para impulsar los objetivos de difusión del proyecto, se analizaron los tipos de plataformas y acciones que podrían ser útiles, así como cuál sería su objetivo y función correspondiente.

Digital: Los medios digitales serán una de nuestras principales formas de difusión del proyecto, en especial debido a la pandemia. Después de hacer una investigación y hablar con algunos adultos mayores se decidió hacer uso de las siguientes plataformas:

- Facebook: Es la principal red social utilizada por los adultos mayores, ya que cuenta con la mayor cantidad de usuarios entre los 55 y los 64 años¹⁸. No obstante, también es muy utilizada por los jóvenes, así que se convertirá en un punto medio de interacción para todos los actores.
- Instagram: Contrario a Facebook, Instagram es una de las principales redes sociales utilizadas por los aprendices jóvenes; según Stephanie Chevalier¹⁹ es la red social más usada por el grupo de entre 18 y 34 años por lo que esta plataforma es ideal para llamar la atención de este sector.



Stefano Vigorelli en Unsplash

- WhatsApp: Según datos de la Fundación UNAM²⁰ el 93% de los usuarios de Internet en México utilizan esta plataforma. Además, en una encuesta que realizamos a un grupo de adultos mayores mostró que el 42.5% de los adultos mayores utilizaban sus teléfonos celulares para comunicarse con sus familiares por WhatsApp.
- Impresos: Los medios impresos serán una parte igual de importante para la difusión que tendrá como enfoque a los adultos mayores ya que ellos pasan mucho menor tiempo en redes sociales y sienten mucha más cercanía a las formas de comunicación tradicionales.

18. Lorena Satin, "¿Cuál es la edad de los usuarios de las redes sociales?" en Marketing Online, 29 de junio de 2016, consultado en enero de 2021

19. Statista Research Department, "Distribution of Instagram users in Mexico as of January 2021, by age group" en Statista, enero de 2021, consultado en enero de 2021

20. Fundación UNAM, "Mexicanos usan hasta 4 horas de WhatsApp" en Fundación UNAM, octubre de 2020, consultado en enero de 2021

Fases

FASE UNO: Conócenos

La primera fase consiste en dar a conocer el proyecto frente al público objetivo. Lo principal será crear curiosidad sobre el proyecto y sobre todo, impulsar el conocimiento y la experiencia que tienen los adultos mayores para compartir.

¿Qué se hará en cada plataforma?

- Instagram: En esta plataforma se crearán teasers de la app, los mensajes estarán más dirigidos a impactar al grupo de aprendices jóvenes.
- Facebook: En esta plataforma haremos teasers que inviten a estar pendiente sobre una nueva forma de aprender o compartir conocimientos. Dado que Facebook es el punto medio de comunicación entre los grupos objetivos, los mensajes estarán estructurados para atraer la curiosidad de usuarios adultos mayores y también aprendices.

FASE DOS: Únete

La segunda fase estará orientada a llamar la atención de los adultos mayores y motivarlos a registrarse en la aplicación para que puedan convertirse en mentores. Para lograr esto se pretende resaltar sus experiencias y habilidades y compartirlas con la gente.

¿Qué se hará en cada plataforma?

- Facebook: A través de esta plataforma, invitaremos a los adultos mayores a participar en el proyecto. La idea es dar a conocer más sobre la iniciativa y compartir un contacto de WhatsApp para que se pongan en contacto directo con el equipo Binni.
- WhatsApp: Una vez que tengan el contacto, podrán preguntar sus dudas sobre el proyecto a través de este medio.
- Impresos: Se usarán carteles para informar a los adultos mayores del proyecto y conectarlos a las redes sociales de Binni para que puedan conocer más y unirse al proyecto.



FASE TRES: *Inscríbete*

La tercera consistirá en reclutar aprendices, por lo tanto, se crearán materiales que los inspiren a formar parte de Binni, a conocer más sobre el objetivo del proyecto y a descargar la aplicación. Al mismo tiempo, a través de la comunicación buscamos resaltar los conocimientos y saberes que pueden obtener de un adulto mayor.

¿Qué se hará en cada plataforma?

- Instagram: Materiales para invitar a aprendices a sumarse a una iniciativa que no sólo les permitirá aprender algo nuevo sino de la mano de los mejores.
- Facebook: A través de invitaciones e historias informativas se buscará impactar a posibles aprendices para que se sumen a Binni.
- WhatsApp: Los aprendices que se sientan más cómodos en esta plataforma o tengan dudas por resolver podrán comunicarse con el equipo por este medio.

FASE CUATRO: *Always on*

La última fase es la más compleja ya que une un poco de las fases anteriores y busca darle continuidad al proyecto. Para mantener el comportamiento general que habrá en redes sociales después de darnos a conocer, se pretende que el proyecto continúe vigente en la mente de los usuarios y de los posibles usuarios. Por ello crearemos una estrategia de publicaciones constantes que promuevan el proyecto y esté siempre la posibilidad de contactar con el equipo en caso de tener dudas. Al mismo tiempo, seguir interactuando con el público objetivo. A esta fase se le sumará de manera periódica la fase 2 y 3, ya que siempre se estará reclutando, tanto nuevos mentores como nuevos aprendices.

¿Qué se hará en cada plataforma?

- Facebook: Posteo de imágenes o historias interactivas que muestren el proyecto, trayectoria y que también sigan informando sobre Binni. Lo importante es alimentar la relación con nuestro público.
- Instagram: Subir imágenes y formatos interactivos y atractivos que muestren el proyecto, su trayectoria y que también sigan informando sobre Binni. Lo importante es alimentar la relación con el público.
- WhatsApp: Continuará siendo el canal de comunicación directo con adultos mayores, para resolver todas sus dudas y estar en contacto con ellos si lo necesitan.

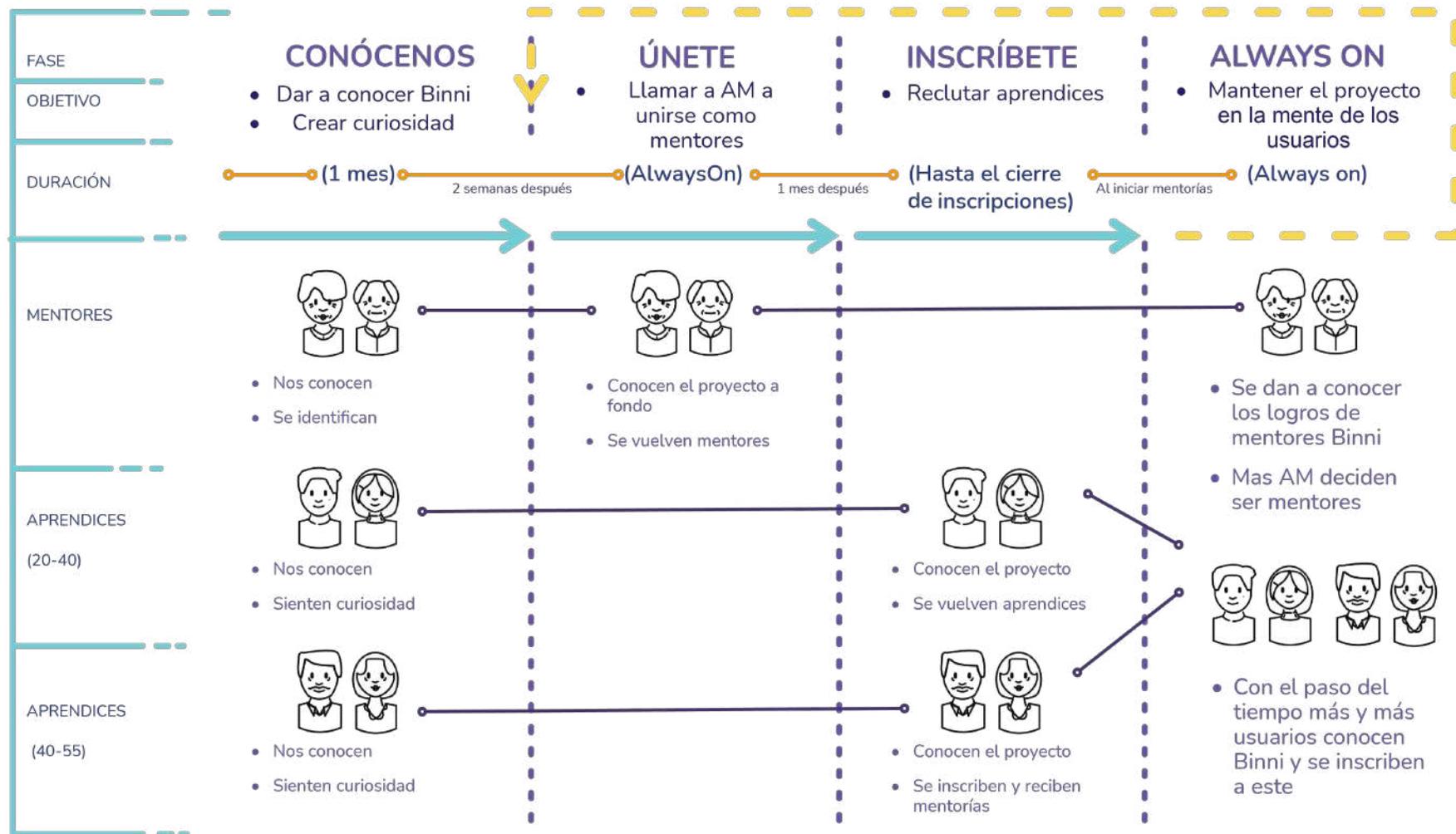


Fig. 42. Diagrama de las fases de la estrategia de difusión

Después de desarrollar la estrategia de contenidos por fase y plataforma, se redactó una lista de materiales que permitió establecer un mejor trayecto de difusión. Con ayuda de un profesional en publicidad, redactamos los copy in y copy out para cada una de las imágenes planteadas en la estrategia. (p. anexos)

Estrategia de difusión para adultos mayores

Como se mencionó, el objetivo de la difusión para los adultos mayores es reclutar mentores a través de invitaciones, tanto en medios digitales como impresos, por ese motivo, en el caso de los adultos mayores se decidió generar los siguientes materiales:

- Carteles impresos
- Invitaciones para medios digitales (FB)
- Imágenes que describen los pasos para la descarga de la app (FB)
- Imágenes con el contacto de WhatsApp para ayuda (FB)

Bocetos y modelos

Durante la primera ronda de bocetos para la difusión orientada a adultos mayores hubo un enfoque en encontrar el estilo y la distribución adecuada entre imágenes y texto, así fue como se decidió llevar por un estilo colorido, geométrico y llamativo. (fig. 43)

Sin embargo, este estilo era demasiado infantil y daba el mensaje equivocado, pues no se relacionaba con un proyecto serio orientado a los adultos mayores. Además de esto, era necesario corregir problemas de contraste y establecer usos correctos de la identidad para que no se repitieran estos problemas. debido a esto, se realizó una propuesta distinta que fuera mucho más dirigida al público objetivo.



Fig. 43. Primera ronda de bocetos para la difusión de adultos mayores.

Primera versión

A partir de estos bocetos se comenzó a trabajar en la primera versión para la difusión. Para esta propuesta se usaron únicamente los colores que integran la identidad, ya que esto hacía a la imagen más uniforme. También añadimos algunos detalles similares a la curva que une al mentor y al aprendiz la identidad gráfica del logo.

Para la propuesta de cartel, se incluía un mensaje además de los datos de contacto, para que los adultos mayores pudieran mantener contacto con el equipo en redes sociales. Decidimos también añadir tiras desprendibles en la parte de abajo así los interesados podrían guardar el contacto fácilmente.(fig. 45)



¡Escríbenos por WhatsApp!



55-XXXX-XXXX



Fig. 44. Primera versión de la difusión de adultos mayores. Posts en redes sociales.

Fig. 45. Primera versión de la difusión de adultos mayores. Carteles.

Fig. 46. Primera versión de la difusión de adultos mayores. Posts en redes sociales.

Imágenes: realización propia. Fotografías: 1. google images. 2 y 3 de Pexels.

Segunda Versión

Para esta idea, el objetivo era marcar una clara diferencia entre la difusión orientada a adultos mayores y la difusión para aprendices. Se eligió un fondo gris claro y texto oscuro para que hubiera un contraste marcado y fuera fácil de leer para los adultos mayores. En esta ocasión solo se trabajaron los posts de Facebook y carteles impresos (fig. 47) ya que las historias serían trabajadas de diferente manera. Utilizamos imágenes a color y eliminamos el filtro morado que volvía el trabajo tan monótono. Para el cartel se mantuvieron las tiras desprendibles, ya que aún parecían necesarias. (fig. 48)



Fig. 47. Segunda versión de la difusión de adultos mayores.
Posts en redes sociales.

1. Descarga la app.
 2. Regístrate como mentor.
 3. Recibe tu kit de bienvenida.
 4. ¡Empieza a dar tus mentorías y recibe un ingreso!

binni

Fig. 47. Segunda versión de la difusión de adultos mayores. Posts en redes sociales.

Imágenes: realización propia. Fotografías: 1. google images. 2 y 3 de Pexels.

Si eres adulto mayor
 y te interesa compartir tus
 conocimientos en cualquier área:

Vuélvete mentor.

Binni
 55-XXXX-XXXX

binni

Fig. 48. Segunda versión de la difusión de adultos mayores. Carteles.

Evaluaciones

Para esta versión se llevó una ronda de evaluaciones dentro del grupo de estudio en el cual se obtuvieron los siguientes resultados:



Fig. 49. Gráfica para evaluar la selección de fotografías en posts para adultos mayores.



Fig. 50. Gráfica para evaluar la presencia de los conceptos rectores en los posts para adultos mayores.

Gracias a este cuestionario se hizo evidente que la mayoría de las participantes no se sentían identificadas con las fotografías seleccionadas, pues en ocasiones las imágenes mostraban a personas mayores menos activas y sentían que esa no era la imagen que les gustaría que se tuviera de ellas mismas. Además, mencionaron que les gustaría ver imágenes que mostraran la convivencia con los aprendices, pues iba más acorde con el proyecto. No se mostraron problemáticas en cuanto a la lectura de las imágenes o a la comprensión de los textos.



Fig. 51. Gráfica para evaluar la presencia del mensaje en los posts para adultos mayores.



Fig. 52. Gráfica para evaluar la comprensión de los textos en los posts para adultos mayores.

Durante una evaluación con los asesores, se hizo la observación de que el estilo que manejado en la difusión con adultos mayores no era congruente con el que se había desarrollado para aprendices, y que marcar una distinción entre ellos no era una buena idea ya que el objetivo era tener una imagen consistente e identificable para no crear confusión en nuestros usuarios/público. A su vez, el eje rector de la identidad del proyecto son las ilustraciones y era importante que todas las partes contengan elementos que puedan unificarlas.

En la ronda de cambios se trabajaron estas imágenes a la par de la difusión para aprendices, de manera que se pudiera asegurar que el lenguaje gráfico sería el mismo.

Insights de las evaluaciones de la difusión para adultos mayores:

- Las ilustraciones son el eje rector.
- Imágenes que representen mejor a los adultos mayores.
- Adecuar el estilo de las imágenes al de la difusión de aprendices.
- Imágenes que muestren la convivencia entre adultos mayores y aprendices.

Versión final

Para la versión final de la difusión para adultos mayores, se desarrollaron imágenes que fueran consistentes con las hechas para los aprendices, de esta manera se aseguró la formación de una imagen como marca que pudiera ser reconocible para el público. Se usaron imágenes variadas que muestran a los adultos mayores interactuando con los aprendices así como con la tecnología.(fig. 53)



1. Descarga la app.
2. Regístrate como mentor.
3. Recibe tu kit de bienvenida.
4. ¡Empieza a dar tus mentorías y recibe un ingreso!



Fig. 53. Versión final de la difusión de adultos mayores. Posts para redes sociales.



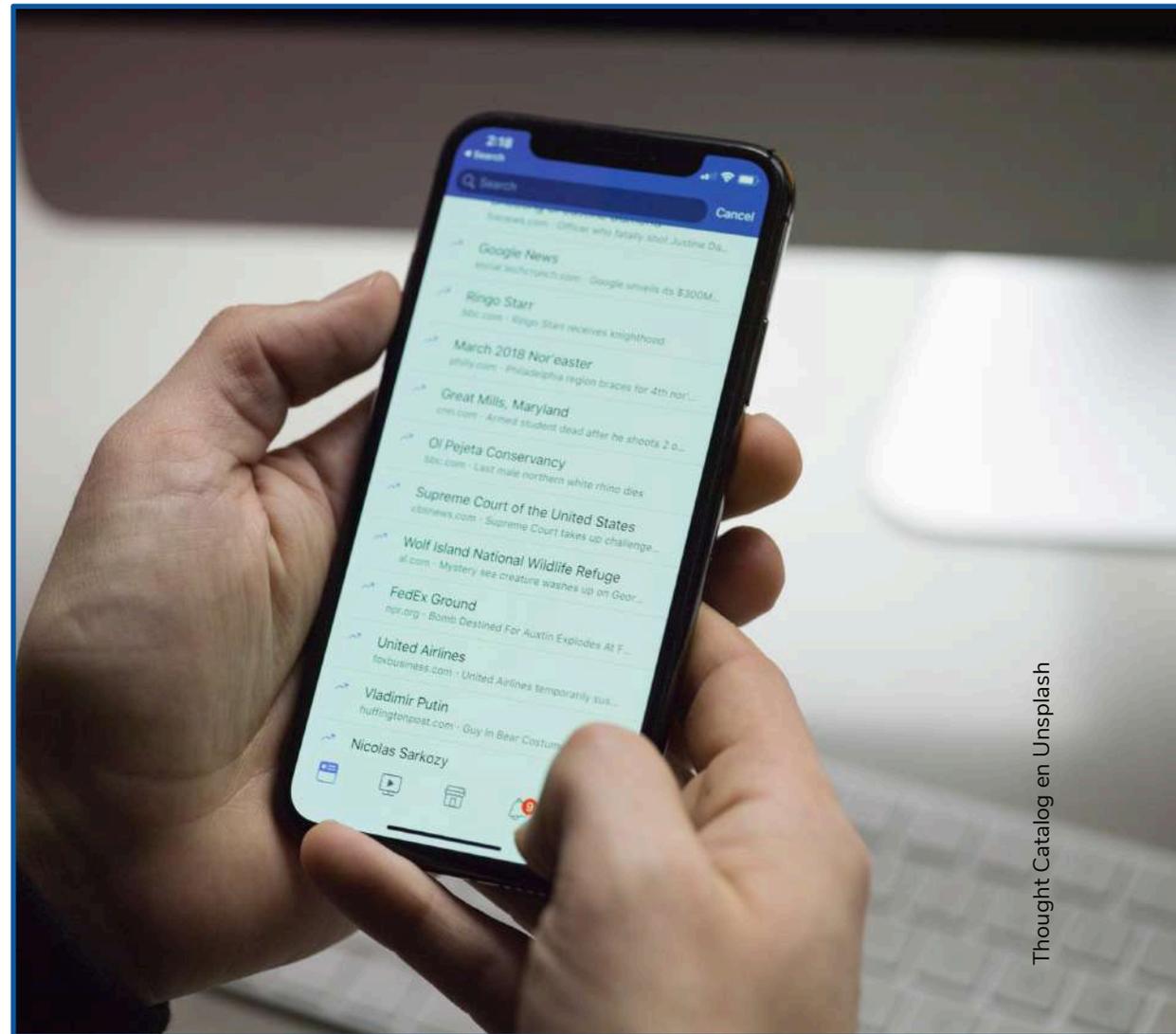
En el caso de los carteles, se eliminaron las tiras desprendibles, pues le daban una imagen poco profesional. Se mantuvo el estilo sencillo en el que predominan los bloques de color y se integraron las imágenes que muestran a los adultos mayores realizando las actividades que les apasionan y que buscan compartir con los aprendices.(fig. 54)

Fig. 54. Versión final de la difusión de adultos mayores. Carteles.

Estrategia de difusión para aprendices

La difusión para aprendices es muy importante porque su objetivo es llamar la atención de personas que estén interesadas en aprender a lado de un adulto mayor. En el caso de los aprendices se decidió tener presencia principalmente en las redes sociales, ya que la intención es llamar la atención de personas jóvenes para fomentar el intercambio generacional entre ambos grupos. Con esto se generó una lista de materiales:

- Invitaciones para medios digitales (IG y FB)
- Imágenes que describen los pasos para la descarga de la app (IG)
- Imágenes con el contacto de WhatsApp para ayuda (FB)



Bocetos

La primera ronda de bocetos para aprendices fue generada al mismo tiempo que la de adultos mayores, de la misma forma, se buscaba encontrar el estilo, la distribución y paleta de colores adecuada.(fig.55)

Con estos bocetos hubo el mismo problema en cuanto a la imagen infantil y los problemas de contraste. Sin embargo, no se generó una difusión para aprendices en el estilo de la primera versión para adultos mayores en morados y azules, al contrario, a pesar de que los bocetos iniciales fueron desarrollados en conjunto, a partir de aquí el proceso para desarrollar la difusión de aprendices se llevó de manera independiente.



Fig. 55. Primera ronda de bocetos para la difusión de aprendices.

Primera versión

Como se mencionó anteriormente, la primera idea que se tuvo fue separar los estilos gráficos para la difusión según el público objetivo. Durante esta etapa se comenzó a trabajar la difusión para aprendices por separado y una de las primeras decisiones fue crear una cuenta en Instagram. El objetivo era contar con un espacio que muestre el mensaje general de Binni, pero que permita subir contenidos e información por separado para que sea fácil de consultar; manteniendo siempre una identidad gráfica que fuera llamativa para los aprendices, en especial el público joven.

Para desarrollar el feed de Instagram, se hicieron algunos bocetos, principalmente para equilibrar la paleta de color y lograr que se viera llamativo en conjunto. Se desarrollaron tres posts de bienvenida que funcionen a manera de teaser del proyecto, tres posts de invitaciones para reclutar aprendices y tres posts con información del proyecto y de cómo integrarse. Para todas las publicaciones incluimos la paleta de colores del proyecto, fotografías y algunas ilustraciones.(fig. 56)

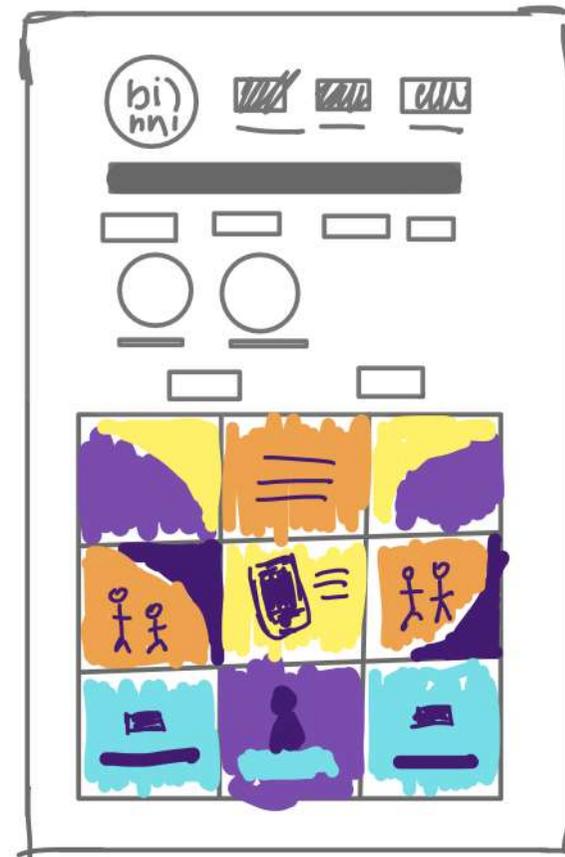


Fig. 56. Bocetos para el feed de Instagram difusión de aprendices.

La primera versión de las publicaciones para Instagram contaba con un estilo muy simple. Se seleccionó una serie de imágenes que mostraban la interacción entre adultos mayores y aprendices para enfatizar el mensaje y el objetivo del proyecto. Las demás imágenes contaban con bloques de color, tomando en cuenta la paleta de colores característica de Binni y siempre mostrando la identidad gráfica.(fig. 57)



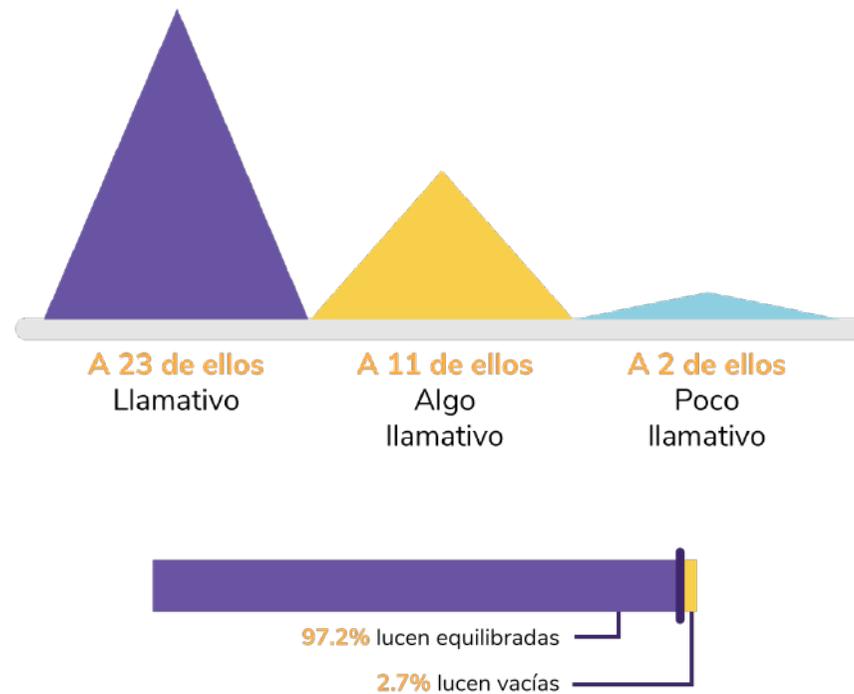
Fig. 57. Primera versión de los posts para difusión de aprendices.



Fig. 58. Primera versión del feed de Instagram

Evaluaciones

La cuenta de Instagram fue fundamental para llevar a cabo las evaluaciones, debido a que ayudó a presentar la difusión al público objetivo de la manera en que están acostumbrados a recibirla. Hicimos un cuestionario que mostraba el perfil de Binni en dicha plataforma para que pudieran interactuar con la cuenta y analizar nuestras publicaciones a detalle. Posteriormente podían evaluar los distintos aspectos de la difusión en el cuestionario.(Fig. 58)



Arriba fig. 59. Gráfica para evaluar la primera impresión que tenían los usuarios de nuestra cuenta de instagram.

Abajo fig. 60. Gráfica para evaluar el equilibrio de los posts en nuestra cuenta de instagram.



Fig. 61. Gráfica para evaluar las imágenes seleccionadas para los posts en nuestra cuenta de Instagram.

En el cuestionario también se dejó un apartado abierto para escuchar las opiniones generales que tenían los encuestados sobre la difusión. Gracias a esta sección las personas encuestadas pudieron expresar el gran interés que tenían por ver más de las ilustraciones en los posts y que en general había una respuesta positiva hacia el proyecto. También mencionaron que les gustaría que el perfil fuera un poco más llamativo y que se mostrara más variedad en las imágenes. Para cerrar las evaluaciones, hubo retroalimentación de los asesores. Durante esta sesión tuvimos observaciones en torno al estilo gráfico del perfil, pues había elementos diferentes y no lucía del todo integrado. También existían algunos problemas de contraste en los cuales el texto no era lo suficientemente visible debido al fondo de las imágenes.

Insights de las evaluaciones de la difusión para aprendices:

- Integrar más ilustraciones.
- Hacer las imágenes más llamativas.
- Integrar el estilo de las imágenes añadiendo más elementos gráficos de la lotería.
- Solucionar problemas de contraste.

Versión final

Finalmente, se realizaron los cambios correspondientes a las imágenes del perfil de Instagram. En el paso de los teasers, pareció un buen espacio para integrar un poco más de las ilustraciones y los elementos representativos, tales como el fondo dentro de un banner en Instagram. (fig. 62)

Para las invitaciones, se hizo una selección más variada de las imágenes donde se observa la convivencia de adultos mayores y aprendices. Añadimos unos marcos de colores que asemejan el estilo de las tarjetas de lotería de las ilustraciones, en estos se agregaron unos cuadros de texto en los tres colores más oscuros de la paleta de colores para evitar robar la atención de las imágenes y lograr que el texto blanco resaltara sin problema, resolviendo así los problemas de contraste que se tenían. (fig. 63)



Fig. 62. Imágenes teaser para la cuenta de Instagram.

El resto de los post eran de tipo informativo, a pesar de que son bastante variados pudimos integrarlos con las ilustraciones o con los marcos cuadrados que se volvieron un aspecto representativo de la identidad de Binni. (fig. 63)



Arriba fig. 63. Posts de invitación al proyecto para la cuenta de Instagram.

Abajo fig. 64. Posts informativos para la cuenta de Instagram

Como resultado se obtuvo una difusión mucho más uniforme y llamativa que sí cumple el propósito de comunicar el objetivo del proyecto y llamar la atención del público. (fig. 65)

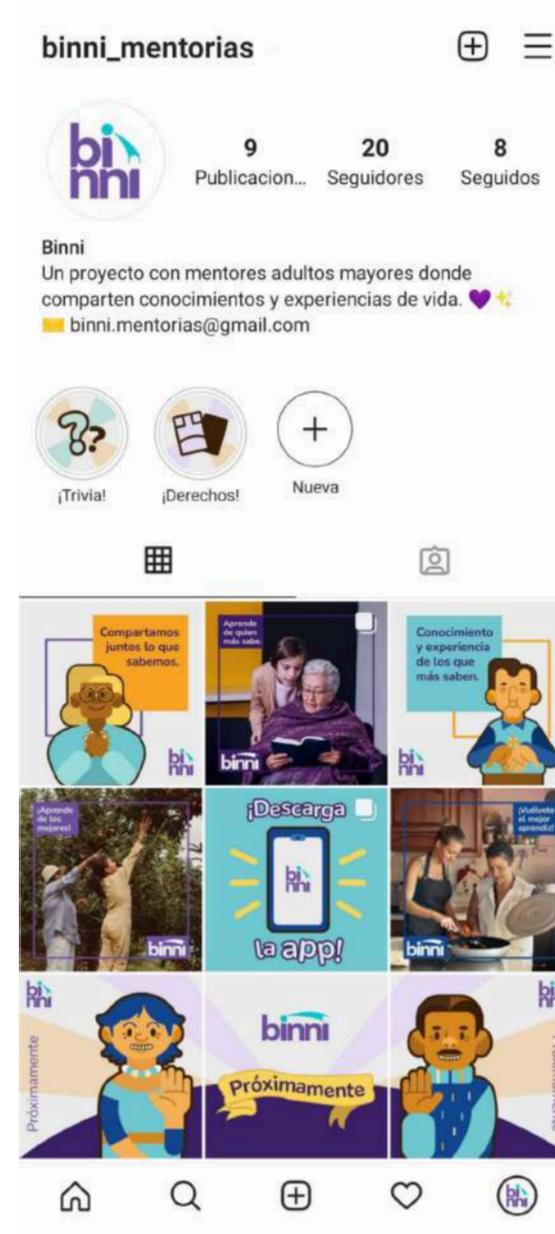


Fig. 65. Versión final del feed de Instagram.

Historias para redes sociales

Una parte importante de la difusión en medios digitales son las historias, pues esta sección forma parte de la mayoría de las redes sociales actualmente y es una gran oportunidad para interactuar con los seguidores.

La idea de las historias surgió a partir de generar una forma interesante de exponer información del proyecto y difundir la importancia de los derechos humanos de los adultos mayores. Por esto es que se generaron dos apartados principales para las historias:

- Lotería de derechos humanos de los adultos mayores
- Trivia

Primera versión

Para la primera versión de las historias de los derechos humanos hubo un enfoque en mantener el concepto de la lotería y mostrarlo a través de las imágenes. La sección se encuentra dividida en tres partes: la primera es la introducción a la sección, la segunda es la presentación del derecho humano y la tercera es la descripción del derecho.

En cuanto a la ejecución gráfica, para la introducción se eligió un estilo muy simple, utilizamos el mismo fondo que en las cartas ilustradas y se añadieron únicamente dos frases y la identidad gráfica de Binni con el uso correspondiente. Se escogió la frase “¡Sale y va corriendo!” pues es comúnmente usada durante el juego de lotería por la persona que va gritando los nombres de las cartas. (fig. 66)

En las historias de presentación de los derechos, decidimos implementar aquí las rimas que se desarrollaron durante la conceptualización de la lotería ilustrada, debido a que ésta había pasado a formar parte de la difusión y solo sería mostrada digitalmente y no se vería la parte trasera de las cartas. Esta se encuentra acompañada por la ilustración y la identidad gráfica. (fig. 67)

La última historia describe de manera resumida cada uno de los derechos, la identidad de Binni y finalmente dejamos espacio en la parte superior para algunos elementos gráficos que hicieran las historias más coloridas y donde donde se pudiera añadir las fuentes consultadas.(fig. 68)

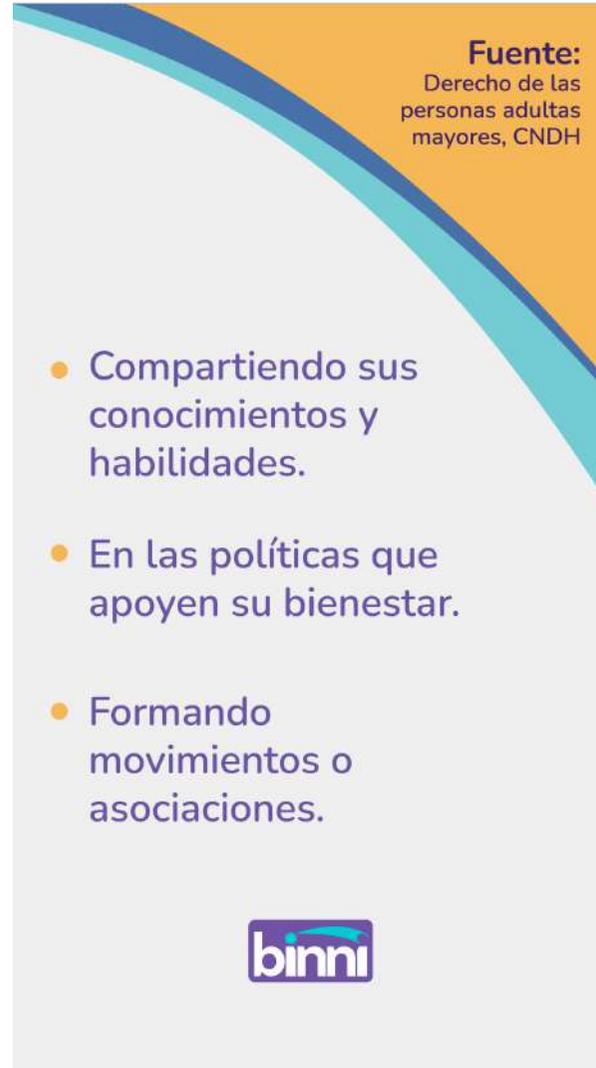


Fig. 66. Primera versión de las historias de lotería de derechos para redes sociales. Introducción.
Fig. 67. Primera versión de las historias de lotería de derechos para redes sociales. Presentación de los derechos.
Fig. 68. Primera versión de las historias de lotería de derechos para redes sociales. Descripción de los derechos.

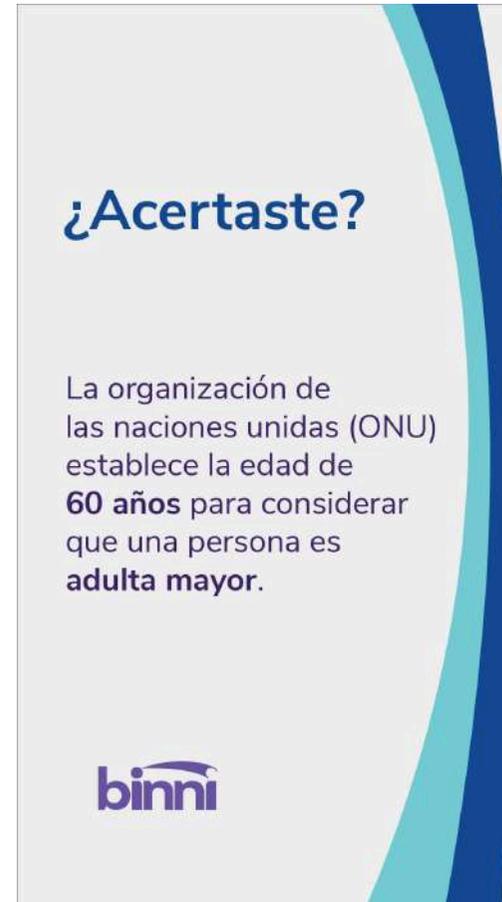


Fig. 69. Primera versión de las historias de trivia para redes sociales.

Introducción.

Fig. 70. Primera versión de las historias de trivia para redes sociales.

Pregunta de trivia.

Fig. 71. Primera versión de las historias de trivia para redes sociales.

Respuesta.

En el desarrollo de la sección de trivia, la idea principal era tener un apartado en nuestra difusión digital que diera la oportunidad de interactuar más con los seguidores de la cuenta y que les permitiera interesarse más por los adultos mayores. Esta sección también se encuentra dividida en tres partes: la introducción, la pregunta de trivia y la respuesta.

La introducción (fig. 69) lleva la misma portada que la lotería de derechos pero en tonos de amarillo y el texto en morado, la idea era que

tuvieran un estilo similar e integrado. Para la historia para la pregunta (fig. 70) fue un poco más complicado encontrar el equilibrio, la imagen solo cuenta con el texto de la pregunta y con la identidad, mientras que la sección de respuesta se agregó con las funciones de instagram, al igual que un sticker. En el último apartado sólo contiene la respuesta a la pregunta junto con la identidad y los elementos gráficos en color azul, parecidos a los que se usaron en la sección de los derechos humanos. (fig. 71)

Finalmente se utilizaron las siguientes ilustraciones para las miniaturas de las historias destacadas, en el caso de la lotería de derechos se usó la cara de una adulta mayor, para la trivía la cara de un aprendiz. (fig. 72)



Fig. 72. Primera versión de las miniaturas de historias destacadas.

Evaluaciones

Las evaluaciones de las historias se llevaron al mismo tiempo que las evaluaciones de la difusión para aprendices, las historias se subieron al perfil de Instagram para que los encuestados pudieran interactuar tanto con la lotería como con las trivias. Se muestran en las figuras 46, 47 y 48 algunos de los resultados obtenidos.

Las historias les parecen...

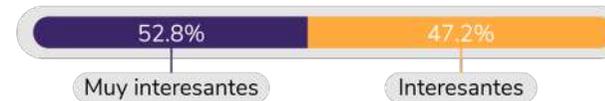


Fig. 73. Gráfica para evaluar el interés del público en las historias para redes sociales.

La información en las historias luce



Fig. 74. Gráfica para evaluar el equilibrio de los elementos en las historias para redes sociales.

Prefieren las historias de tipo..

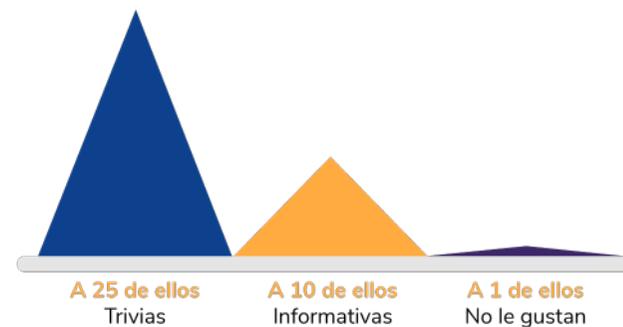


Fig. 75. Gráfica para averiguar la preferencia del público en los tipos de historias para redes sociales.

Estas evaluaciones mostraron que había bastante interés por la sección, pues permitía a los usuarios interactuar directamente con la cuenta; las ilustraciones llamaron la atención de los aprendices hacia la temática de los derechos de los adultos mayores. Estas observaciones fueron recalçadas por los encuestados en el apartado de opiniones que anexamos al final de la encuesta.

Durante la evaluación con los asesores se obtuvieron observaciones similares a las de la difusión de aprendices, pues las historias contaban con elementos diferentes que como

resultado daban una apariencia inconsistente en el estilo gráfico. Además aún no se habían realizado los cambios en las ilustraciones, así que también tenían esos mismos problemas de contraste.

Insights de las evaluaciones de las historias para redes sociales:

- Cambios en la paleta de color.
- Tomar elementos de la lotería para dar apariencia más consistente.
- Integrar más las ilustraciones.
- Iconos de historias simplificados.

Versión Final

La versión final de la sección de derechos humanos tuvo un par de correcciones, principalmente en cuanto a la paleta de color, ya que era importante que trabajara bien con la nueva propuesta de color de las ilustraciones.

Se mantuvo el fondo de las cartas en la historia de introducción y en el caso de la historia de presentación de derechos, solo se cambiaron los colores. La última parte de la historia fue la que tuvo más cambios, se colocó el mismo fondo de las ilustraciones y se cambió el elemento gráfico de la parte superior para que fuera igual a la curva que aparece en la parte de abajo de las ilustraciones. Todo el estilo de la sección se caracteriza principalmente por el uso de tonos morados y la identidad gráfica de Binni en la parte inferior. (fig. 76)



Fig. 76. Versión final de las historias de lotería de derechos humanos.

Para los cambios en la sección de la trivía se decidió darle un estilo en colores azules; para la portada se mantuvo el mismo fondo y en las historias de pregunta y respuesta se integró el elemento del marco, similar al que se muestra en las ilustraciones y en la historia de respuesta se integró una de las ilustraciones.

Para esta sección se eligió la forma cuadrada de nuestra identidad, pues de esta manera se equilibran mejor los elementos y de alguna manera, también daba un estilo a las cartas de las ilustraciones, sólo se mantuvo la identidad horizontal en la introducción para que fuera igual a la de la otra sección. (fig. 77)

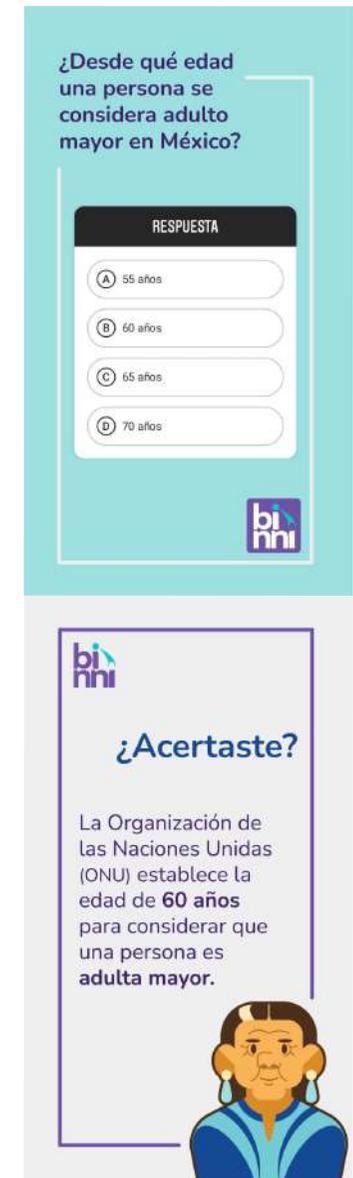


Fig. 77. Versión final de las historias de trivia.

Pese a que no hubieron comentarios negativos en las miniaturas de las historias destacadas, se decidió hacer un cambio puesto que las primeras versiones tenían demasiados detalles que no podían identificarse en el tamaño que aparecían en la aplicación. Por esta razón se generaron pictogramas que simplificaran el concepto de las secciones, en el caso de la lotería de derechos hicimos una abstracción de las cartas y para la trivia un signo de interrogación. (fig. 78)



Fig. 78. Versión final de las miniaturas para las historias destacadas.

Aplicación

Introducción

La idea de utilizar una aplicación para la gestión, compra y venta de mentorías surgió en el momento donde se problematiza que las mentorías fueran llevadas a cabo vía online como medida de precaución ante la pandemia actual de COVID-19 y evitar los peligros que representa para los adultos mayores y público en general.

Se definió que para atender de manera adecuada las necesidades específicas de los adultos mayores -nuestros actores principales-, se crearían dos aplicaciones: la primera para mentores y la segunda para aprendices; de esta manera se da más libertad de incluir soluciones de diseño a los problemas específicos de cada grupo.

Binni mentores

La dupla de aplicaciones fue ideada como el centro del sistema solución, porque conectará los distintos elementos y desempeñará la mayor cantidad de funciones esenciales para la impartición, compra y venta de mentorías.

El objetivo principal de la aplicación será facilitar la gestión de mentorías a adultos mayores. De esta manera, se establecerá un medio de comunicación entre mentores y aprendices donde podrán promocionar y vender sus mentorías; dar a conocer fragmentos de su historia de vida; convivir con otras generaciones, etc.

Diseñando para el adulto mayor

Una vez conociendo lo anterior, comienza el proceso de desarrollo de la aplicación para adultos mayores. Este desarrollo se encuentra ligado a nuestro grupo de participantes, porque brindaron información sustanciosa sobre los múltiples desafíos que conllevan la edad y el manejo de la tecnología.

Los aspectos particulares que se tomaron en cuenta al comenzar el desarrollo de la aplicación de los mentores van ligados a sus capacidades físicas y sus conocimientos, para esto, fue importante conocer acerca de los desafíos que la edad presenta al adulto mayor.

Factores físicos.

Un factor principal a considerar fue la visibilidad en la lectura de textos y otros elementos presentes en la aplicación. Como es sabido, conforme avanza la edad, es común que se presenten problemas como las cataratas, distintos tipos de glaucoma y la retinopatía diabética², las cuales afectan la capacidad del adulto mayor para leer textos en el celular y en general, distinguir objetos, formas y colores.

Para facilitar la lectura de textos en nuestra aplicación se utilizó un puntaje mayor al regular, jerarquías de texto buscando siempre la existencia de un buen contraste entre el texto y el fondo.

Aunado a esto, la paleta de colores que se escogió para el proyecto tenía la intención de ser visible para personas con distintos tipos de daltonismo, algo común en personas de edad avanzada.

Factores generacionales

Debido a la brecha de edad que existe entre los adultos mayores y los usuarios para quienes se suelen diseñar las aplicaciones, es común que los primeros no utilicen la mayor parte de las TIC 's, que las usen de manera superficial y que la gama de aplicaciones o aparatos que utilizan se reduzca a los más elementales. (3)

Es por eso que a la hora de introducir una nueva aplicación a la vida de los adultos mayores esta se diseñó con el objetivo de que fuera clara en su terminología,

intuitiva en su navegación y, sobre todo, explícita, separándose de los conocimientos que las nuevas generaciones toman por universales al ser usuarios experimentados.

²⁰JIMENEZ NAVASCUES, Lourdes y HIJAR ORDOVAS, Carlos A.. Los ancianos y las alteraciones visuales como factor de riesgo para su independencia. Gerokomos [online]. 2007, vol.18, n.1 [citado 2021-06-13], pp.16-23. Disponible en: <http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1134-928X2007000100003&lng=es&nrm=iso>. ISSN 1134-928

^{21.22}.Casamayou, A. y Morales M. (2017). Personas mayores y tecnologías digitales: desafíos de un binomio. Psicología, Conocimiento y Sociedad, 7(2), 199-226. Disponible en: <http://revista.psico.edu.uy>

Perfiles de Usuario

El primer acercamiento al desarrollo de la aplicación fueron los perfiles de usuario, los cuales se usaron como guía para la fase inicial de desarrollo del proyecto. Habiendo definido el rango sociodemográfico y la edad de nuestros usuarios, realizamos dos perfiles (Fig.79).

Estos perfiles de usuario, también conocidos como proto-personas, surgen de un ejercicio de brainstorm realizado por el equipo para definir usuarios cuyos valores se alinean con los del usuario promedio del proyecto.

Con el fin de partir con una idea aproximada de las condiciones del usuario, su personalidad, su rutina general, la cercanía que tenga con objetos similares a los del proyecto y los desafíos que pueda experimentar, fomentando la empatía en el desarrollo del producto y acercando al equipo de diseño más a un producto enfocado en el usuario.

Uno de los valores importantes para el uso de perfiles de usuario fue el conocimiento tecnológico aproximado para mantener una visión hacia lo simple en las aplicaciones que se investigaron más adelante.

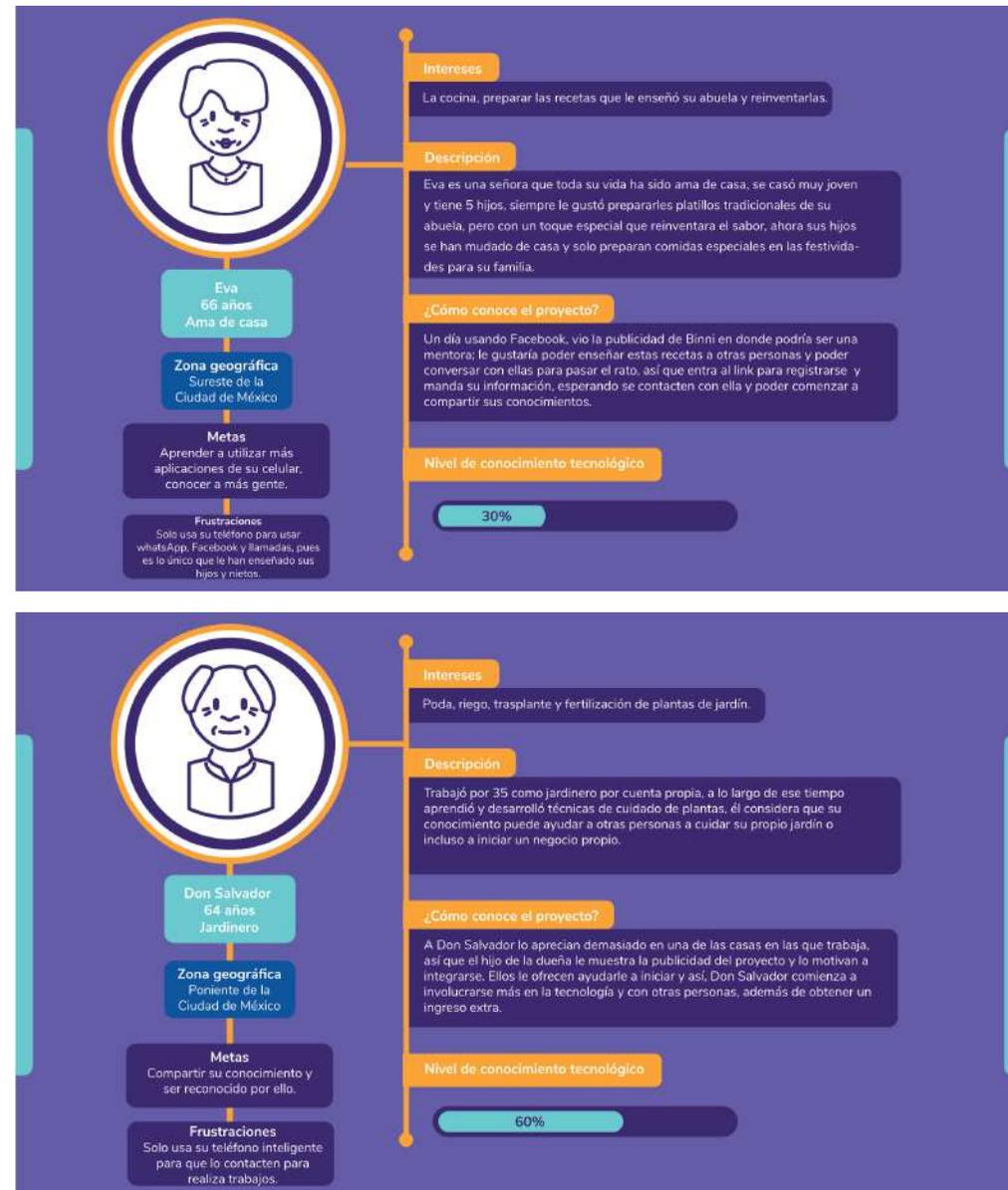


Fig. 79. Perfiles de usuario realizados para ayudar en el proceso de creación de la app.

Estado del arte

Para el estado del arte de la aplicación se investigaron distintas aplicaciones para distintos propósitos.

En primer lugar, se usaron aplicaciones que permiten al usuario aumentar el tamaño de los íconos de su pantalla para facilitar la visualización de elementos(Fig. 80)

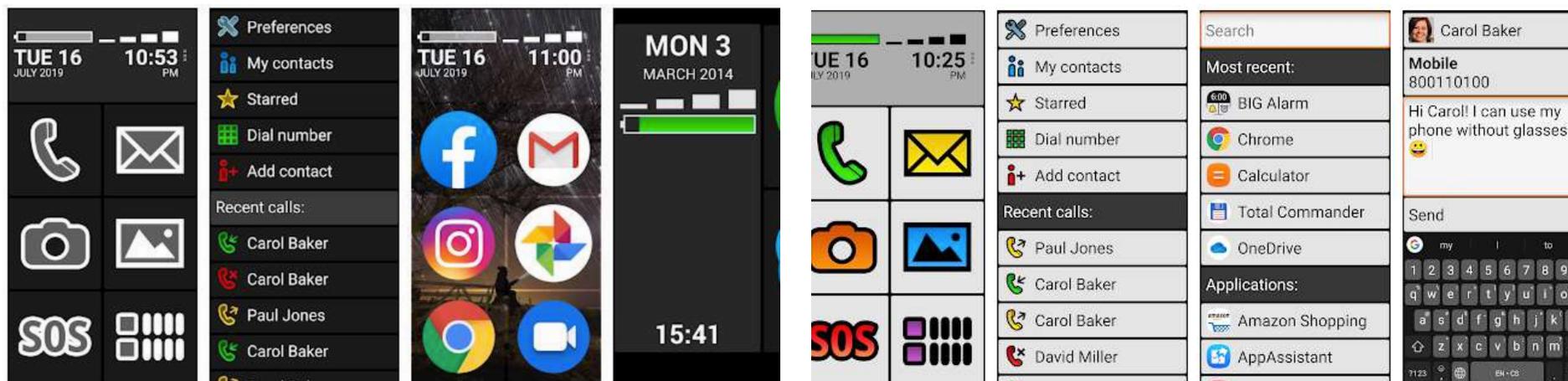


Fig. 80 Aplicaciones de ayuda visual a adultos mayores.

De estas se corroboró que lo anteriormente planteado para maximizar la visibilidad en la app era lo común en adaptadores para personas de la tercera edad. Dichas apps funcionan simplificando los menús de los teléfonos dejando al alcance sólo las aplicaciones más importantes, haciendo más grandes los íconos y tamaños de letra.

Los mapas de navegación de estas apps son muy sencillos. Se componen de un menú principal del cual se desprenden otras pantallas que contienen los elementos precisos para reducir el número de clics y hacer la navegación lo más sencilla posible.

Se analizaron también sitios web como Mentor Mx y Red Global de Mentores,

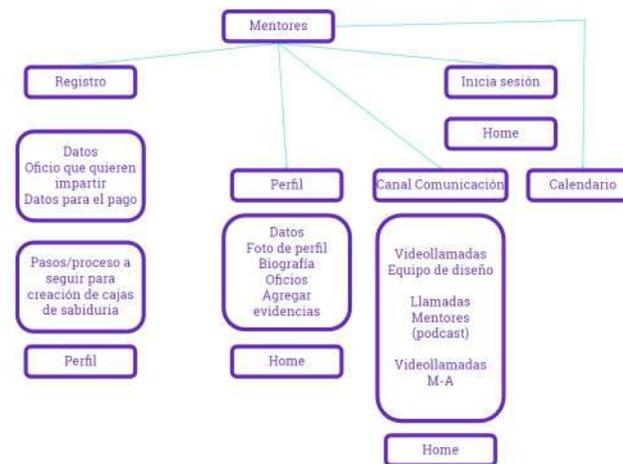
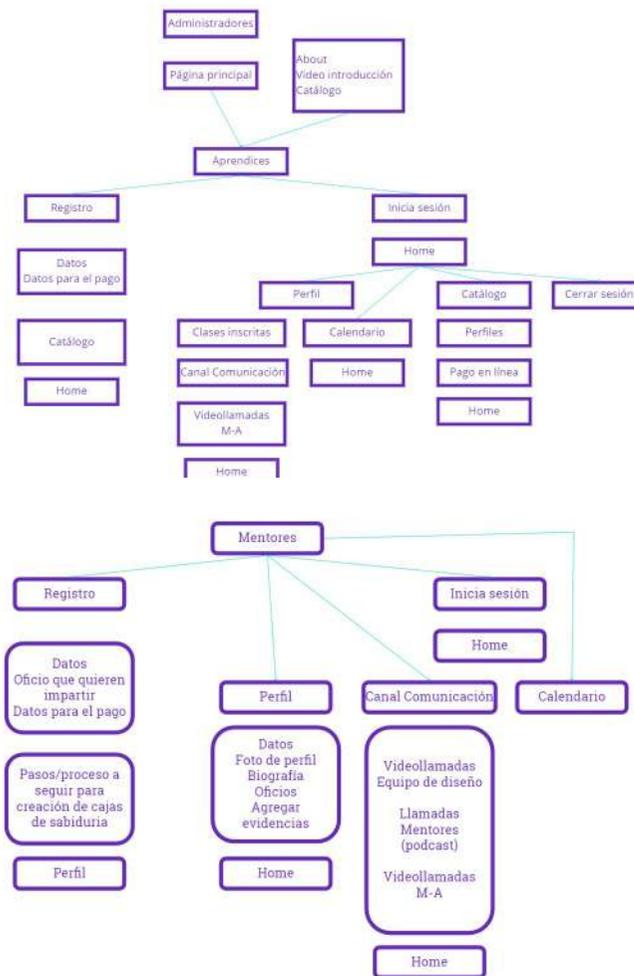
plataformas especializadas en impartir mentorías para hacernos de una mejor idea de cómo gestionar el sistema en cuestión de la logística a la hora de crear mentorías, sin embargo, no se obtuvieron resultados muy destacables, puesto que estas plataformas operan con personas con un alto grado de profesionalización y conocimientos tecnológicos, las cuales distan mucho de nuestros actores.

En conclusión, el estado del arte ayudó a comprobar ciertas hipótesis de diseño planteadas al inicio de la investigación, ayudando a dar una idea de los elementos que se podrían emplear al desarrollar nuestra aplicación.

Mapa de navegación

Para dar una estructura inicial a la aplicación se crearon mapas de navegación que demostraran la ruta de acceso a los distintos puntos de la aplicación, así como las conexiones entre cada sección. A continuación se encuentran los primeros mapas de navegación (Fig. 81).

Después de varias iteraciones se llegó al que sería nuestro mapa de navegación final, el cual desarrollamos hasta las evaluaciones con adultos mayores. Estos contemplaban de manera más extensa las necesidades de los mentores y aprendices para el desempeño en la aplicación (Fig. 82).



mire.

Fig. 80 Aplicaciones de ayuda visual a adultos mayores.

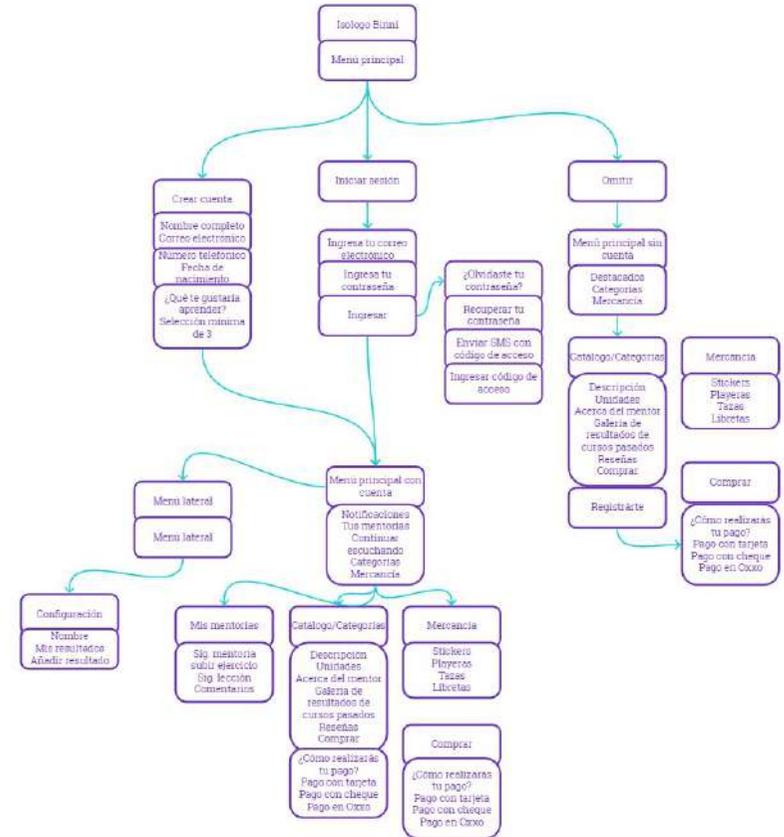
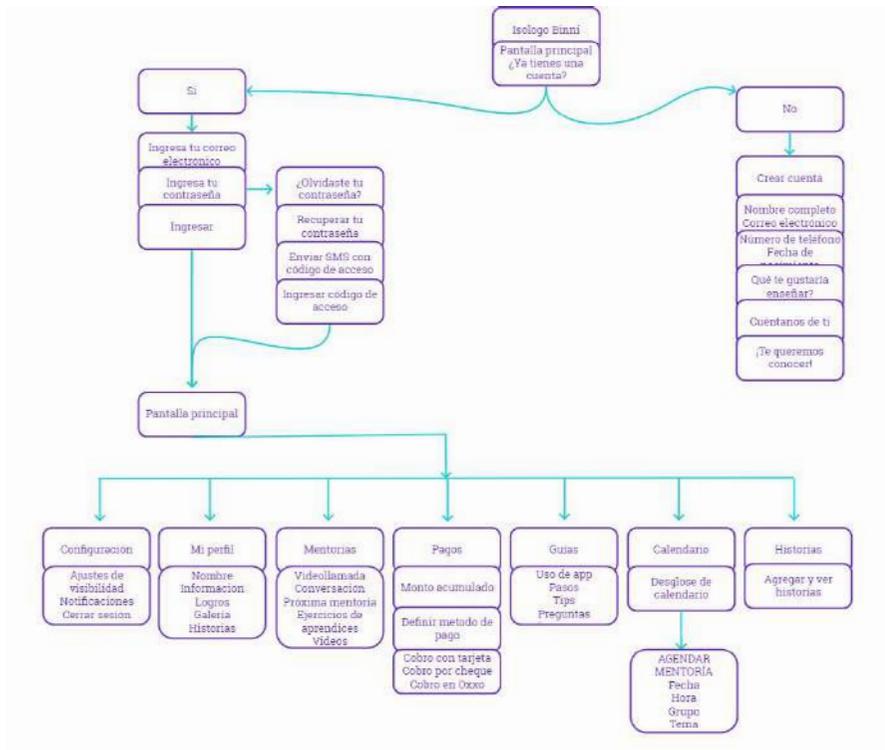


Fig. 81. Mapas de navegación con los que desarrollamos las aplicaciones

User flow

Para definir de manera intuitiva el contenido del menú principal fueron creados distintos user flow para varias de las situaciones a las que el usuario se enfrentará. Esta técnica permitió visualizar de manera más clara los pasos a seguir de manera más intuitiva y que resultara natural a la lógica del adulto mayor. Para diseñar los user flow se toman en cuenta tres aspectos4:

¿Quién es el usuario del proyecto?

¿Cuál es su meta?

¿Qué pasos debe seguir el usuario para cumplir su meta?

Considerando estos aspectos se crearon mapas de navegación que correspondieren a los distintos tipos de usuario que tenemos, tomando en cuenta las necesidades particulares de cada uno.

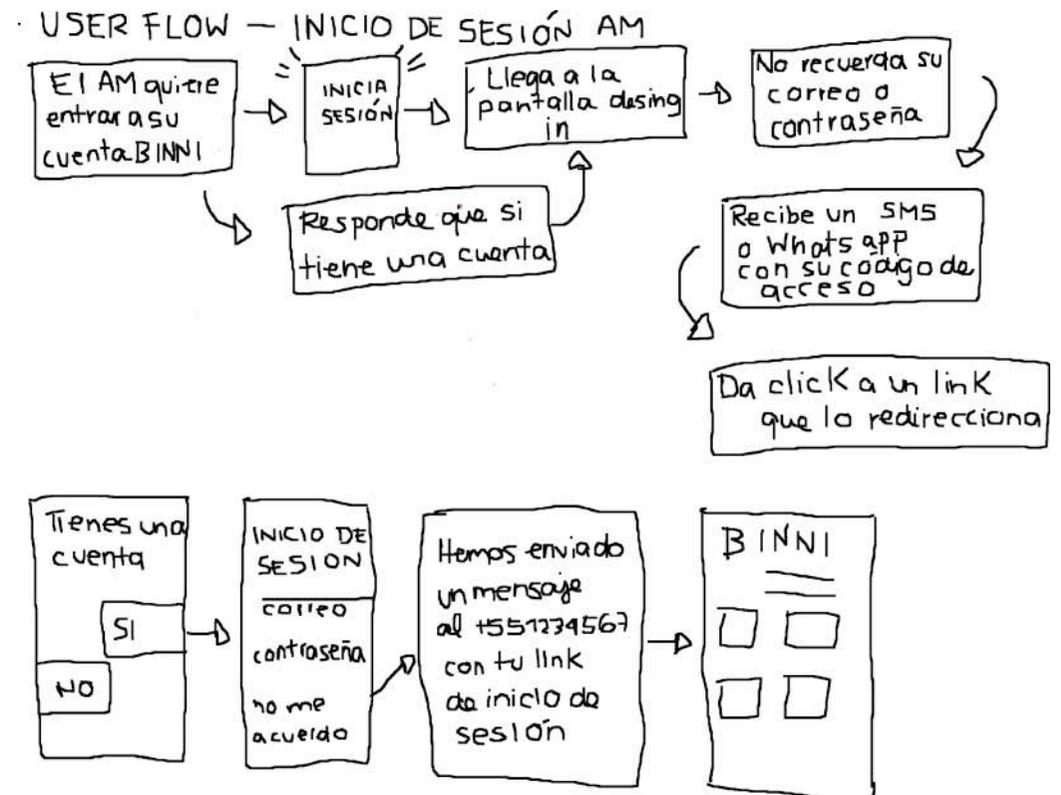


Fig. 82 User flows realizados para el desarrollo de la aplicación

Elementos principales

Por medio del mapeo de la aplicación y los diversos user flow planteados, se establecieron distintas secciones principales de la misma.

Iconos

A pesar de no ser un elemento estructural de la aplicación, los íconos desempeñan un papel importante en el desarrollo y representaron un aspecto tanto problemático como interesante de diseñar.

Para diseñar los íconos, se inició por tener una junta con nuestro grupo de participantes para evaluar el nivel de reconocimiento y entendimiento que tenían de los íconos (Fig.5), ¿que tanto los relacionaban a las plataformas de las que se originan?, ¿Entendían correctamente cuál es su función?

Se evaluaron los íconos de aplicaciones tan cotidianas como WhatsApp y Facebook. Estas son las de uso más común entre nuestro grupo de participantes, de acuerdo a una encuesta que les realizamos previamente.

Como insights de dicha evaluación, se aprendió que por lo general nuestras participantes no conocían la función del botón por su forma, al contrario, ellas conocían la forma de los íconos a raíz del uso del botón mismo. También resultó notorio que muchos de estos íconos correspondían a una visión moderna de los objetos, pertinente para personas cuyo conocimiento de los íconos avanzó a la par de los mismos en años previos, quienes se mantuvieron al corriente con la tecnología, cosa que no sucedió con la mayoría de nuestros actores.

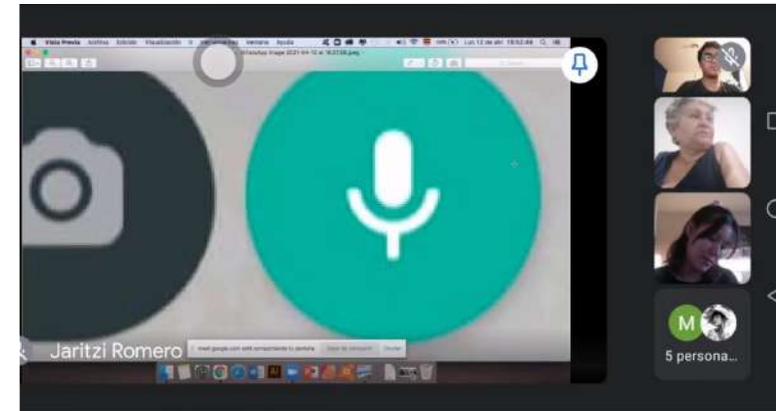


Fig. 83. Captura de pantalla de la reunión con participantes donde se evaluaron distintos íconos.

Primeros bocetos

Las primeras ideaciones de los íconos fueron pensadas con el fin de ser lo más simples y claros posible, integrando elementos de la identidad gráfica Binni y adaptándose a lo aprendido en la sesión de identificación de íconos que llevamos a cabo. Los primeros bocetos fueron realizados en papel milimétrico, se realizaron de acuerdo a las secciones que se pensó tendría la app (Fig. 84).



Fig. 84. Boceto inicial de los íconos de la app.

Posteriormente, se realizaron vectorizaciones de los íconos en una retícula de 24x24 píxeles. Estos fueron los primeros resultados en dicha retícula intentando mantener un criterio hacia la cantidad de objetos representados en el ícono, los cuales no debían ser más de dos, incluyendo el ícono de persona (Fig. 85)

Estos íconos fueron sujetos a una segunda revisión dentro del prototipo funcional con el fin de comprobar su eficiencia y el grado de reconocimiento que generan.

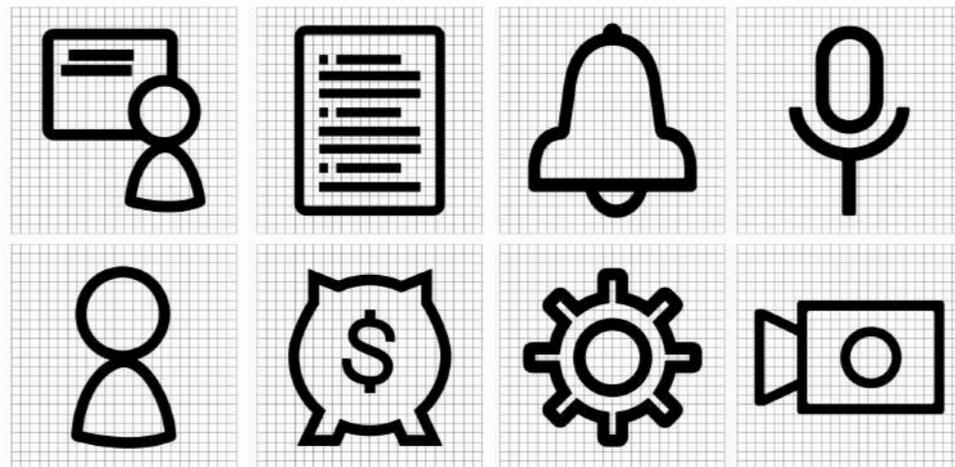


Fig. 85. Primeras propuestas de iconos vectorizados

Menú principal

Una de las secciones más importantes de la aplicación, pues esta contiene todas las demás secciones, habiendo decidido cuáles, y cuántas serían, nos decidimos por un menú de seis secciones principales. Posteriormente, fueron creadas distintas propuestas iniciales de un posible menú, todas con ciertas similitudes, de entre estas propuestas, se escogió la que se creyó sería la más adecuada (fig.86).



Fig. 86. Primera propuesta de wireframe para el menú principal.

Con base a esta propuesta se hicieron diversas propuestas de estilo, de entre las que escogimos la que nos pareciera más pertinente, aportando también elementos innovadores que hicieran la app llamativa y amigable para los adultos mayores (Fig. 87)



Fig. 87. Primeras propuestas de color y estilo para el menú principal.

De entre estas dos primeras propuestas fue elegida la segunda, pues al momento pareció la más adecuada, sin embargo, mientras se trabajaba, hubo retroalimentación de nuestros asesores, quienes mencionaron que esta podría dificultar la navegación de los adultos mayores o hasta cierto punto confundirlos. Además, esta propuesta tenía problemas en el reparto de los espacios y la configuración de los botones, por lo que optamos por volver al acomodo de la primera propuesta.

A raíz de esto se crearon otras pantallas que se adaptaran a este menú más sencillo, pero efectivo (Fig. 88)

A estas propuestas se les aplicó iconografía, para percibir mejor los contrastes que harían con el acomodo de los botones, así como la prioridad en la organización de los elementos.

Para el primer prototipo funcional se utilizó la segunda pantalla propuesta, la que sería evaluada más adelante.



Fig. 88. Propuestas de menú principal con aplicación de íconos y nombres.

Perfil

Con el fin de que los usuarios pudieran tener una experiencia completa dentro de la aplicación binni, se les crearía un perfil.

Éste, contendrá un poco de la información básica del adulto mayor a modo de breve relato autobiográfico, una sección donde ellos mismos pudieran visualizar las experiencias e historias que comparten en la plataforma y una galería de imágenes, donde subirán fotos de sus obras a modo de validar su experiencia en el oficio.

Para empezar este diseño se creó un wireframe, buscando que éste siguiera los principios de diseño que habíamos establecido previamente (Fig. 89).

Posteriormente, se hicieron propuestas de estilo visual para la pantalla de perfil, pensando en qué estilo lograría mejor distinción manteniendo un factor estético perteneciente al estilo de la marca (Fig. 90).



Fig. 89. Primera propuesta en wireframe de perfil de usuario



Fig. 90. Propuestas de estilo visual para la aplicación

De entre estas dos, se decidió usar la segunda, la cual llevó un proceso de refinamiento del estilo, el tamaño de letra, la forma de los banners y los espacios en blanco, así como el contenido de la misma pantalla (Fig. 91)

Después de realizar estas propuestas, se revisó la que a ojos del equipo tenía más potencial con nuestros asesores, quienes nos dieron la retroalimentación pertinente respecto a tamaños de letra, así como a la geometría de la pantalla (Fig. 92).



Fig. 91 Propuestas de estilo visual refinadas.

Después de realizar estas propuestas, se revisó la que a ojos del equipo tenía más potencial con nuestros asesores, quienes nos dieron la retroalimentación pertinente respecto a tamaños de letra, así como a la geometría de la pantalla (Fig. 92).

Esta propuesta incorpora los elementos anteriormente mencionados, teniendo una sección bastante amplia para cada sección, extendiendo la pantalla en el sentido vertical. Dicha ampliación requiere un deslizamiento vertical para navegar la pestaña, con la ventaja de ser un formato utilizado en la mayoría de las aplicaciones, reduciendo también el número de pantallas que tendríamos por las que los usuarios tendrán que navegar.



Fig. 92. Propuesta final de perfil de usuario.

Mentorías

El diseño de la pantalla de mentorías se realizó pensando en incorporar todo lo que nuestros mentores necesitan para gestionar sus cursos de modo eficiente.

Esta pantalla incluye el acceso a videollamadas, recordatorios de su próxima sesión de mentorías, calendario, una sección de conversación donde podrán comunicarse con sus aprendices, un resumen del contenido de cada una de sus clases pregrabadas y por último una sección donde podrán ver las reseñas de su curso (Fig. 93).



Fig. 93. Primeras propuestas de estilo y contenido de la pantalla de mentorías.

Esta pantalla representó un desafío considerable a causa de la gran cantidad de elementos necesarios para el manejo de las mentorías, los cuales podrían terminar por confundir al usuario.

Esta complejidad ocasionó la creación de varias propuestas e iteraciones para esta sección, mismas que fueron revisadas con los asesores hasta lograr la pantalla que sería usada para las evaluaciones con los participantes (Fig. 94)

Esta propuesta pareció ser la adecuada en su momento, pues mantenía buena legibilidad, tamaño de letra y contraste, las secciones separadas por recuadros blancos ayudan a priorizar las secciones más importantes. Se consideró que el acomodo de los botones haría que esta pantalla fuera fácil de recordar por su organización poco convencional.



Fig. 94. Propuesta a evaluar de la pantalla de mentorías.

A esta se le incorporó una sección, la de ejercicios entregados (Fig. 95), idea que surgió durante una de nuestras sesiones con asesores, en esta sección los mentores revisarán los aportes de los aprendices al curso, pudiendo darles retroalimentación y verificando el progreso del grupo a lo largo del curso.

La sección de ejercicios de aprendices comprende, hasta la fecha, una de las más complicadas en cuanto a navegación, pues requiere que los mentores naveguen a través de pantallas cada vez más lejanas al menú principal. Fue mientras se desarrollaba esta sección que se hizo evidente la importancia de un botón que ayude a los mentores a volver al menú de inicio después de haber navegado por tantas pantallas.

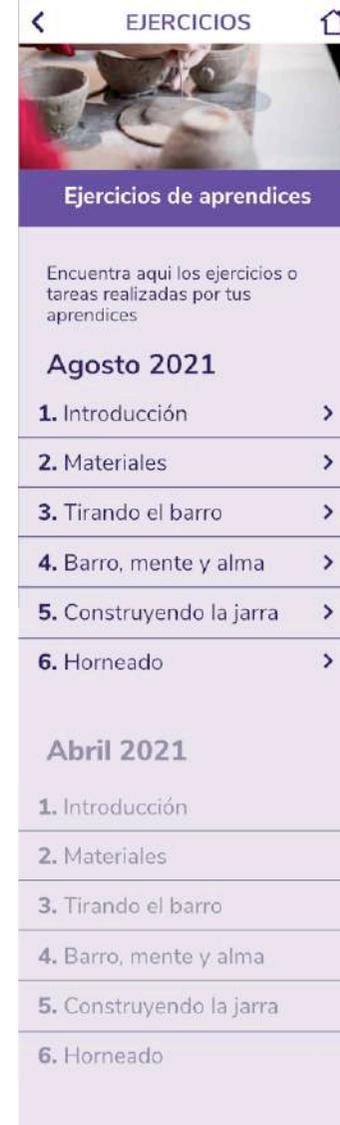


Fig. 95. Pantallas de ejercicios de aprendices.

Calendario

El diseño del calendario fue algo más breve, pero no menos importante, éste responde a la necesidad que existe de mantener a nuestros mentores pendientes de sus mentorías, administrando también sus tiempos de la mejor manera posible (Fig. 96).

Los desafíos de diseñar el calendario se vieron relacionados con la buena visibilidad de los números y con que los mentores supieran dónde dar clic para ejecutar las funciones del mismo.

Para mantener a los mentores al pendiente de sus mentorías, se ideó en un sistema de colores, el color azul indicaría la siguiente mentoría, además, encima del calendario se

creó una sección donde estuviera escrita la fecha y hora de su siguiente sesión.

Esta versión del calendario aún contaba con un botón de escaneo de la libreta, por medio del cual se planeaba que los mentores pudieran digitalizar su calendario físico integrado en la libreta del kit de bienvenida, evitándoles el tener que hacerlo en la plataforma.

Esta propuesta sería descartada más adelante.

Para ayudar a la gestión de sus mentorías, los mentores tienen en el calendario la opción de, al dar clic en cualquier fecha del calendario, acceder a una pestaña donde podrá seleccionar las fechas para sus nuevas mentorías.



Fig. 96. Propuesta a evaluar de calendario y pantalla de creación de mentorías.

Guías

En la sección de guías el mentor podrá resolver sus dudas de manera rápida con videos pregrabados, textos breves, o incluso infografías, como tal, se diseñó como una biblioteca virtual sencilla, con todo el catálogo incluido en una pantalla en la cual se pueda navegar de arriba abajo (Fig. 97).

La primera propuesta de guías tenía un catálogo intercalado, con imágenes de lado izquierdo y derecho, sin embargo, al revisar esta propuesta con los asesores señalaron que este acomodo dificultará la lectura de los títulos de cada sección, pues no se sabría a qué título pertenece cada imagen. A raíz de estos señalamientos nos decidimos por un menú más tradicional, donde las imágenes tuvieran clara relación con los videos gracias al orden de lectura de izquierda hacia derecha (Fig. 98)



Fig. 97. Primera propuesta de pantalla de guías.



Fig. 98. Propuesta a evaluar de pantalla de guías.

Pagos

La sección de pagos en la aplicación resulta vital para el buen funcionamiento del sistema. Esta funge como un medio para lograr que los adultos mayores obtengan la justa paga por lo realizado en sus mentorías y la venta de sus cursos.

Para diseñar esta sección se simplificó el proceso de añadidura de método de pago estándar, para más adelante complementarlo con opciones que permitan se les pague a los adultos mayores incluso si no cuentan con una tarjeta de débito o crédito.

A continuación (Fig. 99), vemos dos pantallas en las cuales se aprecia el sistema de añadidura de método de pago, el cuál notifica al adulto mayor acerca de la necesidad de un método de pago, para después darle diversas opciones. Las primeras pantallas (Fig. 100).



Fig. 99. Pantallas de pagos a evaluar



Fig. 100. Pantallas donde los mentores añadirán sus datos de pago por tarjeta.

presentan un formato que es estándar en la industria, ventanillas simples que recopilan datos para generar una cuenta de método de pago para nuestros mentores. A estos conceptos estandarizados se les dio el tratamiento pertinente para lograr que fueran adecuados en su uso por adultos mayores, garantizando que la letra fuera de buen tamaño.

Para resolver el problema de los pagos a adultos mayores que no dispongan de tarjetas de débito o crédito surgió la idea de utilizar los servicios de las sucursales de OXXO, las cuales están distribuidas de manera uniforme a lo largo de la ciudad siendo escasas las localidades que no cuentan con uno. El pago se realizará por medio de un depósito a nombre del adulto mayor, el cual él podría retirar de la sucursal llevando su credencial de elector (Fig. 101).

En la aplicación, se facilita el proceso de retiro del efectivo ayudando al adulto mayor a ubicar su sucursal de OXXO más cercana, dándoles instrucciones para utilizar el sistema para finalizar recabando sus datos.



Fig. 101. Pantallas donde los mentores podrán tramitar su pago a sucursales de OXXO.

Historias

Otra sección vital para lograr la resolución del sistema problema es la de historias, en esta sección, se recopilan los valores, historias de vida, moralejas y las ocurrencias de los mentores. Es un lugar donde los mentores pueden verter un poco de esas experiencias que los formaron y que resultan tan valiosos para los aprendices y la sociedad en general.

El diseño de la sección de historias es sencillo en estructura (Fig. 102), cuenta con una explicación breve del contenido de la sección, que aparecerá únicamente las primeras veces que los adultos mayores ingresen a la sección y dejará de aparecer en cuanto el adulto mayor añada exitosamente su primera historia.

Luego, existen dos botones con los que el mentor captura sus historias, ya sea en texto,

por medio del teclado estándar del celular, o en audio a través del micrófono del celular. Se pensó en dar estas opciones para registrar historias con el fin de que sea versátil para personas que no puedan usar el teclado, ya sea por padecer alguna enfermedad que afecte la motricidad como el párkinson, o padecimientos que afecten la visión del teclado mismo. Se implementó también el uso del teclado para personas que no puedan hacer uso de las notas de voz, garantizando versatilidad e inclusión para que nada impida que el mentor transmita su conocimiento.

Por último esta pantalla cuenta con una sección donde los mentores pueden escuchar o leer sus anécdotas para revisarlas, saber quiénes las vieron o simplemente para recordarlas.



Fig. 102. Pantalla de historias con distintas secciones desplegadas

Creación de usuario e ingreso a cuenta

Al inicio del desarrollo de la aplicación resultó evidente lo imprescindible que sería que cada mentor tuviera su propia cuenta para poder dar inicio al proceso de creación de mentorías que la plataforma requiere para funcionar. Fue por eso que se diseñó también este sistema con las cualidades de inclusión a adultos mayores que implementamos en el resto de la aplicación.

Para la creación de usuario, se emplearon distintas pantallas (Fig. 103), mediante las cuales se recopila la información esencial del adulto mayor, así como lo que le gustaría enseñar, luego, se le pide que nos cuente acerca de sí mismo, ya sea por medio de un audio o texto. Por último, se les informa que recibirán una llamada en breve para iniciar el proceso de creación de su mentoría. En dicha llamada se hablará acerca de lo que el adulto mayor quiere enseñar y se aclarará cualquier duda, también se establecerán los horarios y fechas para la creación del material pregrabado y la grabación de material multimedia.



Fig. 103. Pantallas de creación de usuario.

La sección de login o ingreso a cuenta se diseñó con la meta de que fuera sencilla y comprensible ante los adultos mayores que perdieran su usuario o contraseña, por lo cual, aunado a las pantallas y campos de llenado estándar, implementamos un sistema de verificación por mensaje SMS o WhatsApp (Fig. 104)



Fig. 104. Pantallas de inicio de sesión

Evaluaciones

Concluida la fase de desarrollo del primer modelo de aplicación, se creó un prototipo funcional que respondiera a los clics de las participantes y con el cual se pudiera evaluar la aplicación.

Teniendo el modelo funcional listo se diseñaron las pruebas, las cuales decidimos estarían divididas en dos partes, la evaluación por las leyes de la heurística de Nielsen ⁴, que se harían de manera interna en equipo y las entrevistas guiadas, que se harían con nuestros participantes.

Evaluación de la aplicación para mentores desde el equipo de diseño
Estas evaluaciones se realizaron como un tamiz antes de pasar a las evaluaciones con participantes, pues ayudarían a corregir errores mínimos dentro del diseño visual de la interfaz.

Para esto, usamos las diez leyes de la heurística de Jacob Nielsen(Fig.105), que son:

1. Visibilidad del estado del sistema
2. Coincidencia entre el sistema y el mundo real
3. Dale al usuario el control y la libertad
4. Consistencia y estándares
5. Prevención de errores
6. Reconocer en lugar de recordar
7. Flexibilidad y eficiencia de uso
8. Estética y diseño minimalista
9. Ayuda al usuario a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores
10. Ayuda y documentación

4. Nielsen, J., and Molich, R. (1990). Heuristic evaluation of user interfaces, Proc. ACM CHI'90 Conf. (Seattle, WA, 1-5 April), 249-256.



Fig. 105. Evaluación a aplicación con método de las 10 leyes.

Evaluación de la aplicación para mentores con AM participantes

Debido a la naturaleza remota de las evaluaciones, que se harían por videollamada, se limitó la cantidad de elementos a evaluar. Esto principalmente por la poca disponibilidad de tiempo que se podía exigir de nuestros participantes, tiempo que a menudo incluiría desafíos técnicos para realizar la misma videollamada.

Para delimitar los aspectos que se evaluarían de la app, se usó una tabla donde se priorizaron los elementos, la aplicación fue dividida estructuralmente en 4 partes, de las cuales se seleccionaron las que enriquecerían más al proyecto. (Fig. 106)

Matriz de prioridad	Riesgo	Impacto en el proyecto	Impacto en el usuario
Inicio de sesión	3	1	2
Registro	3	1	1
Menú principal	1	1	1
Pagos y configuración	2	1	3

Fig. 106. Tabla de prioridades de la app.

Metodología de evaluación

Para las entrevistas un miembro del equipo entraría como moderador, al menos uno como observador y una AM como participante

A las AM se les asignarían tareas involucrando la navegación en la app, mientras compartían pantalla, el moderador motivaría al AM a pensar en voz alta, lo cual a su vez proporciona retroalimentación cualitativa directa por parte de los AM. Ellas mencionarían los problemas que encuentran al navegar, lo que entienden y lo que no entienden de la app, así como cualquier pregunta que les viniera a la mente.

Mientras tanto, el observador mide los tiempos que le toma a la AM llegar de una pantalla a otra y mide la cantidad de errores que suceden al navegar por la app, obteniendo información cuantitativa.

Aspectos a evaluar

Estructura de navegación- Capacidad de los AM de llegar a cierto punto dentro de la aplicación

Interfaz entendible- Capacidad de la aplicación para demostrar su función de manera intuitiva

Legibilidad- Rangos de visión y lectura de letras adecuado para adultos mayores

Contraste- Diferenciación de elementos por medio de colores dentro de la aplicación

Iconografía- Distinción de los elementos iconográficos y reconocimiento de función

Iteración y segunda evaluación

Con base en la retroalimentación que se obtendrán de los AM se realizarán los cambios pertinentes a la interfaz, para después volver a evaluar la aplicación una semana después de la primera evaluación.

Elaboración de tareas para evaluación(numerito)

Para lograr delimitar las tareas a evaluar correctamente, se llevó a cabo la siguiente metodología.

Determinando las tareas de usuario más importantes:

- ¿Qué necesitan hacer los usuarios?

Configuración de perfil:

Añadir fotos, editar datos personales, revisar reviews de mentor

Subir historias:

Añadir historia, ponerle un título, revisar antes de publicar, mandar a revisión, escribir resumen.

Revisar guías:

Acceder a la página de guías, revisar guías individualmente y acceder a la pantalla de gestión de video llamada.

Gestionar mentorías:

Acceder a la pantalla de mentorías, revisar unidades, revisar próxima mentoría, revisar ejercicios en la galería, revisar comentarios del ejercicio

Calendario:

Revisar calendario, ver próximas mentorías, añadir fecha importante

Uso del menú principal:

Distinguir íconos y botones, poder dar clic en todos ellos, navegar entre pantallas y de vuelta al menú principal

¿Qué aspectos del sistema son los más preocupantes?

Uso del menú principal

Mentorías

Crear video llamada

Por cada problema principal, condensar la información en una declaración del problema.

Uso del menú principal

Los problemas constituirán la falta de entendimiento de las funciones principales del menú, que no reconozcan los íconos o que no haya buen contraste, también que puedan navegar de vuelta al menú

Revisar mentorías

Que puedan revisar los ejercicios enviados por sus alumnos, gestionar bien sus video llamadas y ver el contenido del curso

Revisar guías

Acceder fácilmente al menú de guías, revisar las guías

Crear video llamada

Acceder al menú de inicio de videollamada e identificar el botón de inicio de videollamada

Calendario

Visibilidad de números, creación de recordatorios en el calendario

Por cada declaración de problema, establece un objetivo a investigar.

General:

Descubrir dónde necesitan instrucciones en el sistema

Descubrir oportunidades para mejorar el producto y minimizar las instrucciones

Uso del menú principal

Investigar si entienden el acomodo del menú, si distinguen bien los pictogramas, si el contraste de los colores es bueno

Revisar mentorías

Investigar si es claro el acomodo de botones, si el usuario identifica la sección de ejercicios de clase, así como su función.

Revisar guías

Investigar si el acceso al menú de guías es claro y si distinguen bien el tema de las guías

Crear video llamada

Investigar si pueden llegar hasta el menú de video llamada, si les parece útil y si pueden volver al menú principal

Calendario

Investigar si el calendario tiene buena visibilidad y si les es intuitivo generar una nueva fecha importante.

Por cada objetivo a investigar, enlista tareas de participantes y comportamientos.

Tareas:

Ingresa al perfil y lee el nombre de la tercera historia, luego regresa al menú principal

Revisa las imágenes de jarras que los aprendices subieron en agosto a sus mentorías, luego regresa al menú principal

Entra a tu calendario y haz lo que harías para generar una nueva fecha importante, luego regresa al menú principal

Encuentra la guía llamada “pasos para ser el mejor mentor”, regresa al menú principal

Lee tus notificaciones, luego vuelve al menú principal

Resultados de evaluaciones

Las evaluaciones se llevaron a cabo a modo de entrevistas individuales a lo largo de dos días, en ellas se descubrieron múltiples cosas acerca de las participantes y su relación con la tecnología.

A modo de control, se decidió usar tablas (Fig. 2?) para mantener el conteo de tiempos y errores, facilitando la obtención de información cuantitativa.

La información cualitativa fue recabada por medio de observaciones del observador.

(Anexo 2)

	Tiempo en completar	Número de errores	Número de preguntas	Nivel de facilidad percibida
PERFIL	10 seg	1	1	5
JARRAS	40 seg	4	0	4
CALENDARIO	20 seg	0	0	5
GUÍA	10 seg	0	0	5
NOTIFICACIONES	47 seg	1	1	4

Observaciones cualitativas:

- Confusión en el proceso de abrir los links y cambiar de app en app.

- Desesperación al momento de llevar a cabo estas acciones, pide paciencia.
 - Desesperación cuando la plataforma no respondía rápidamente.

- Se frustra cuando se tarda en abrir.
 - Fuera de eso se le nota calmada y más acostumbrada al uso de tecnología. No tiene miedo de cometer errores.

Cuadros de empatía

Concluidas las evaluaciones, nos dispusimos a procesar la información. La información cuantitativa nos ayudó a encontrar la parte del sistema con más conflictos y a resolverlos de manera eficiente. La información cualitativa la utilizamos en cuadros de empatía (Fig. 107), que nos ayudaron a tener un nivel de comprensión más cercano a cómo era en realidad la perspectiva de nuestras participantes.

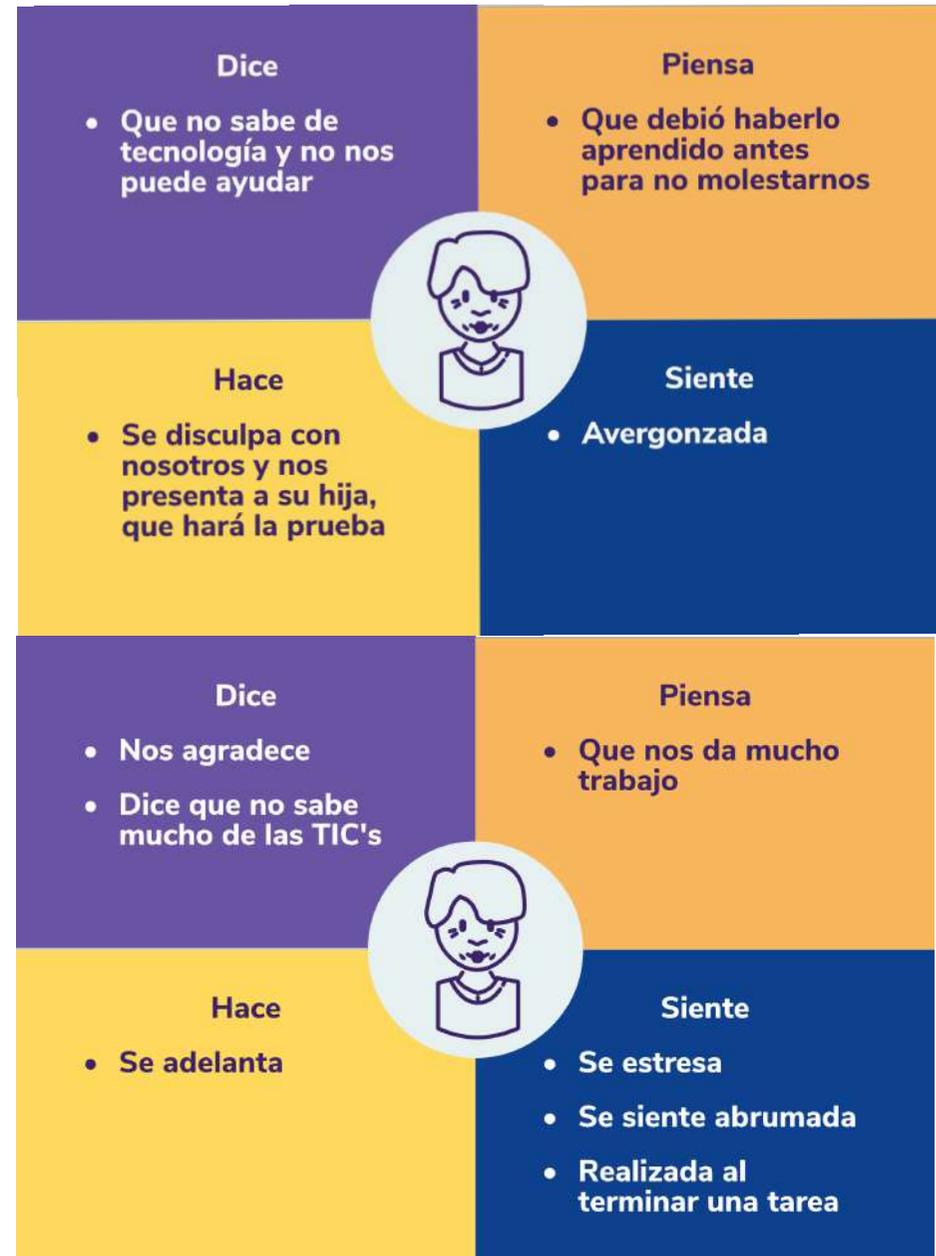


Fig. 107. Cuadros de empatía realizados con base en lo visto en las evaluaciones.

Cambios

A raíz de lo aprendido en las evaluaciones, dio inicio a la primera etapa de cambios en la aplicación. A continuación, se verán los cambios hechos a cada sección de la aplicación.

Íconos y botones

Botón de menú principal.

Uno de los problemas más notorios en las evaluaciones fue el uso del botón de menú, a lo largo de las entrevistas se volvió cada vez más claro que las participantes no lo estaban usando para volver al menú principal después de cada tarea.

Hablando con las participantes se hizo evidente que era debido a que no relacionaban el ícono de casa con el menú principal, por lo que ignoraban el botón y preferían volver al inicio con el botón de regreso (Fig. 108).

Teniendo esos insights, se decidió hacer varias propuestas respecto al botón de inicio, en las primeras propuestas se pensó en una solución que asemejara al menú principal haciendo uso de los mismos colores de los seis botones principales, llamando así la atención de los mentores y teniendo un elemento de la identidad de la aplicación en cada pantalla (Fig. 109).



Arriba Fig. 108. Propuestas evaluadas, en las esquinas superior derecha se encuentran los íconos del menú principal.



Abajo Fig. 109. Propuestas de íconos para el botón de menú principal.

Tras una reunión con los asesores y evaluar las propuestas, se decidió que esta propuesta podría resultar más confusa para los AM, debido a que les podría costar distinguir el botón en compañía de las imágenes de fondo. Después, surgió la idea de reemplazar un ícono con la palabra menú (Fig.110), cambiando el lenguaje pictográfico por uno menos complejo de descifrar, el lenguaje escrito.

Con esta propuesta final fue que en las segundas evaluaciones se notó un cambio positivo, las participantes usaron de manera consistente el botón de menú para simplificar la navegación a lo largo de la aplicación.



Fig. 110. Propuestas finales de botones de menú principal.

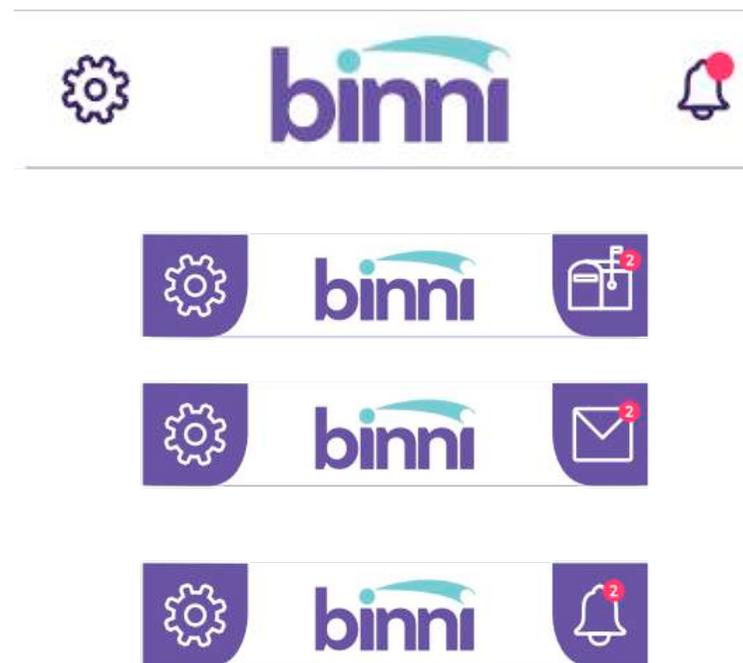
Botón de notificaciones

Otro aspecto que pasó desapercibido y generó confusión en las evaluaciones fue el botón de notificaciones, la mayor parte de nuestras participantes se sintieron desconcertadas con esta tarea y más de una nos pidió ayuda para localizar el botón (Fig.111.)

Al momento de hablar acerca de esto las nuestras participantes se encontró algo muy similar a lo sucedido con el ícono de menú, no se logró establecer la conexión entre el símbolo de la campana y la idea de una notificación, pensando en esto, se crearon propuestas que representaran mejor esta idea para personas mayores. Adicionalmente, decidimos usar envoltentes moradas en torno al

os íconos para mejorar su distinción como botones (Fig. 112), puesto que en las evaluaciones pasadas muchas participantes se confundieron cuando el moderador les indicó que el botón de notificaciones se encontraba en la pantalla principal.

En estas propuestas, se utilizaron objetos que pudieran aludir a la idea de un mensaje nuevo, que fueron más reconocibles para los mentores. finalmente, el equipo se inclinó por la segunda propuesta, sin embargo, al concluir la segunda evaluación, fue evidente que el ícono de la campana lograba una mejor distinción con la nueva forma de los botones, por lo que se refinó cual refinamos en una propuesta final (Fig. 113).



Arriba Fig. 111. Propuesta evaluada de botón de notificaciones.

Centro Fig. 112. Propuestas para íconos de notificaciones.

Abajo Fig. 113. Propuesta final de botón de notificaciones.

Menú principal.

Además de los ya mencionados, el menú principal no sufrió mayores cambios, al hablar con las participantes comentaron que el tamaño de letras era bueno y podían distinguirlo sin problemas. Sin embargo en una revisión con nuestros mentores nos recomendaron aumentar el contraste entre los colores claros y el texto, pues esto mejoraría la percepción del texto en los botones aún más. También nos mencionaron que la cercanía de los botones naranja y amarillo podrían causar confusión al ser tonos tan similares, por lo que realizamos las siguientes correcciones (Fig. 114).



Fig. 114. Correcciones cromáticas a la pantalla principal.

Perfil

Al realizar las evaluaciones en el menú nos percatamos de un problema en la navegación de la pantalla, ésta, a diferencia del menú principal, tiene un diseño más largo (Fig. 115), que requiere deslizarse hacia abajo para ver los elementos completos.

El problema fue evidente cuando, al pedirles que realizaran la tarea de ver sus historias en el perfil, la mayoría de las participantes no lograba distinguir que aún había información al fondo de la pantalla.

Al analizar el problema, se notó que la parte inferior de la pantalla formaba un falso fondo, que engañaba visualmente a las participantes haciendo parecer que no había nada más allá de las imágenes de la galería.



Fig. 115. Pantalla de perfil de usuario con división de límite de pantalla.

Teniendo esto en cuenta se emplearon dos métodos para lograr que las participantes dedujeran el deslice, el primero, fue ajustar el tamaño de las cajas contenedoras de texto e imágenes para que las imágenes se vieran cortadas, lo cual propicia la idea de que existe más en la parte inferior de la pantalla (Fig. 116). El segundo método fue una flecha que flotara sobre el contenido de la página en la parte inferior, señalando la existencia de información al fondo de la pantalla (Fig. 117).

Al evaluar de nuevo estas últimas propuestas, las participantes pudieron deslizarse sin problemas para leer las historias y no encontraron problemas para orientarse. Por lo que concluimos que los cambios realizados fueron exitosos.



Izquierda Fig. 116. Pantalla de perfil con división de límite de pantalla nuevo. Derecha Fig. 117. Pantalla de perfil con flecha indicadora de continuación de pantalla-

Mentorías

La sección de mentorías recibió numerosos cambios, siendo esta una de las más complejas a desarrollar, así como la más importante. La primera sección de mentorías, que contiene los diversos botones fue la primera en ser alterada. De acuerdo a lo observado en las entrevistas realizadas, estos botones aparecían confusos y sin un propósito claro como conjunto, en consecuencia, se diseñaron las siguientes propuestas (Fig. 118)

Al presentarle estos avances a los asesores ellos cuestionaron nuestro racionamiento, planteando la idea de que el botón de los ejercicios de aprendices perteneciera junto con el resto, a diferencia del de próxima mentoría. Al analizar esta propuesta se decidió aceptar la propuesta, generando un nuevo ícono para ejercicios de aprendices (Fig. 119)



Fig. 118. Propuestas de orden de botones para la pantalla de mentorías.



Fig. 119. Propuesta final de orden de botones de mentorías.

En la sección de ejercicios de aprendices se realizaron cambios que hicieran más evidentes los botones disponibles, debido a que en las evaluaciones este aspecto presentó problemas considerables

Se hicieron cambios en la distribución de los botones, la división de estos y su imagen, a modo de hacerlos ver más similares a un botón convencional, también se incluyó una sección de ejercicios más recientes, donde los mentores puedan ver las nuevas aportaciones de sus mentores sin necesidad de abrir las tareas individualmente.

En la sección de presentación de ejercicios también se hicieron los ajustes presentes en gran parte de la aplicación, el banner superior se reemplazó por dos botones y se implementaron los cambios en botones y contraste de color de cajas de texto (Fig. 120).

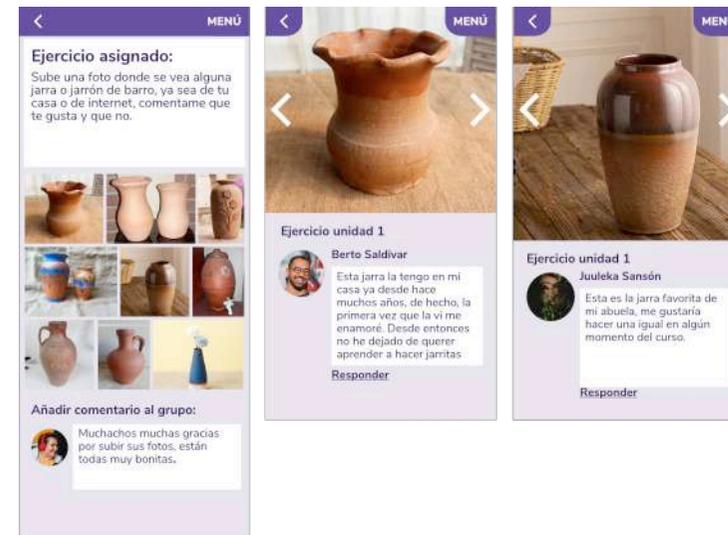


Fig. 120. Propuesta final de pantallas de ejercicios de aprendices.

Historias y Guías

Al verse sujetas a evaluaciones, estas secciones no tuvieron problemas de des- empeño y fueron en general las más veloces en evaluar, por lo que solamente se les dio el tratamiento de cambio de botones superiores y de contraste en cajas. (Fig. 121)



Fig. 121. Propuestas finales de pantallas de guías e historias.

Calendario

Se rediseñó el calendario de acuerdo a lo aprendido y observado en las evaluaciones, notamos que a las participantes se les dificultó agendar una nueva mentoría. Fue por esto que, aunado al anterior sistema que agenda una mentoría al dar clic en el calendario, se añadió un botón para agendar mentoría con un texto que evidencia el funcionamiento del mismo (Fig. 122)

Con estos cambios, concluyen las modificaciones hechas como resultado de las evaluaciones. Una vez finalizado el proceso de las segundas evaluaciones se estableció el final de las evaluaciones, tanto por cuestión de tiempo como por el buen desempeño de la aplicación en estas últimas evaluaciones.



Fig. 122. Propuesta final de calendario y agenda de mentorías.

Binni aprendices

La aplicación de Binni aprendices fue diseñada como la contraparte de Binni mentores. En Binni aprendices, las personas interesadas en el proyecto se acercarán y tendrán la oportunidad de conocer el sistema, explorar y comprar los diversos cursos y recibir mentorías de mano de los expertos de Binni.

Los parámetros principales para el diseño de la aplicación de aprendices fueron menos restrictivos y con menos medidas de inclusión que la aplicación para mentores. Esto se debió a que de acuerdo a la delimitación de nuestros actores, se espera que los aprendices no

tengan los mismos problemas de acercamiento a TIC's que los AM.

Las evaluaciones de esta aplicación no se llevaron a cabo más que a nivel interno dentro del equipo Binni mediante las leyes de la heurística. Esto se debió a la prioridad que se tuvo realizar evaluaciones más detalladas de la aplicación para mentores y al apretado itinerario que se tuvo para la realización del proyecto. Sin embargo, quedan como una propuesta a futuro en caso de continuar el proyecto más allá del curso Proyecto Terminal III.

Creación de cuenta e inicio de sesión

El diseño de esta primera sección de la app contempló una creación de usuario estándar, con la excepción de tener una pantalla donde se le pregunta al futuro aprendiz acerca de sus intereses, esto con el fin de proporcionarle sugerencias más cercanas a sus gustos (Fig. 123).

Se definió también que la aplicación tendría la opción de ingresar al menú y explorar la aplicación sin necesidad de crear un usuario, esta fue una medida creada para permitir que los aprendices conocieran los cursos, la plataforma y a los mentores mismos antes de sentir la necesidad de crear un usuario.

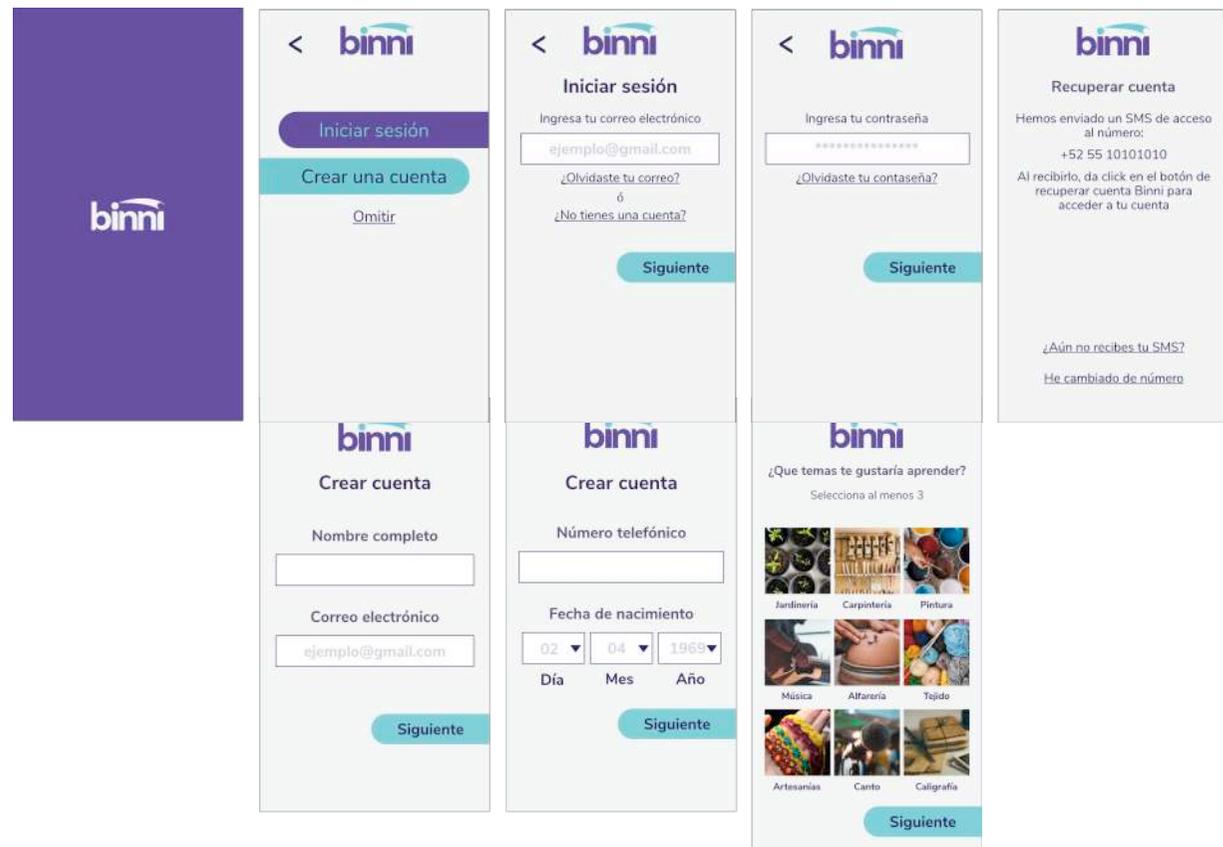


Fig. 123. Pantallas de inicio de sesión y creación de cuenta.

Pantalla principal

Se diseñaron dos propuestas de pantalla principal, una en la que se tuviera un usuario registrado y otra en la que se hubiera accedido sin cuenta (fig. 124). Ambas tienen la estructura general de un catálogo, sin embargo la primera tiene una sección donde se muestran las mentorías ya en curso, así como el progreso que se lleva de cada una.

Esta estructura de catálogo fue diseñada para que a través de ella se puedan identificar tanto a los mentores, mostrando su retrato, como al tema de la mentoría, mostrando una foto del mismo. Creando así un medio efectivo para promocionar e incitar a la compra de mentorías.

Las pantallas correspondientes a cada mentoría fueron diseñadas con información del curso, así como la introducida en los perfiles de los mentores acerca de sí mismos y su experiencia. Esto se ve complementado con reseñas escritas por otros aprendices y videos breves que señalen el contenido del curso.

Con esto, se puede conocer a detalle todo lo relacionado a las mentorías para realizar una compra informada. (Fig. 125)



Fig. 124. Pantalla principal de usuario invitado



Fig. 125. Pantalla de compra de mentorías.

Mentorías

Para la sección de mentorías se diseñó una pantalla similar a su contraparte de mentores, con el fin de que los aprendices puedan acudir a ella para mantenerse al tanto de sus mentorías y el progreso del curso. También se encuentra una sección de comentarios donde los aprendices pueden interactuar de manera grupal con el mentor, así como una sección de materiales extra, donde se pueden encontrar desde textos en pdf. hasta fotos adicionales proporcionadas por los mentores. (Fig. 126)

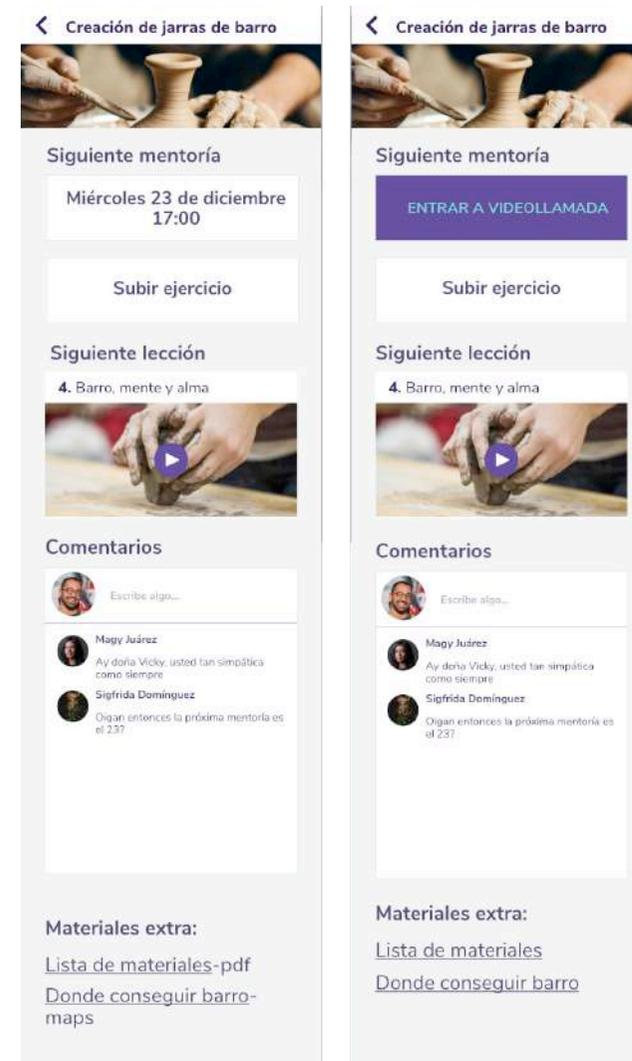


Fig. 126. Pantalla principal de mentorías

Tienda

La tienda es un elemento del sistema solución por medio del cual se pretenden sustentar los gastos que implica la operación del proyecto. En esta se venderán distintas mercancías que los usuarios y no usuarios de la plataforma podían adquirir para demostrar apoyo al proyecto. Dicha mercancía cuenta con diseños inspirados en la identidad gráfica de Binni, así como del sistema de cartas de lotería.

El desarrollo de la mercancía que se vendería en la tienda llevó su propio proceso de diseño, en el que se decidiría desde que objetos vender hasta qué diseño tendrá cada objeto. Este proceso inició con la creación de propuestas base de lo que en ese momento se pensó sería exitoso entre un público que, aunque no decidiera inscribirse, aún quisiera apoyar el proyecto.

Habiendo creado la mercancía, se creó una encuesta para conocer el nivel de aceptación que esta tendría. En estase conoció la edad de nuestros participantes(fig. 127), el interés que sentían hacia cada tipo de mercancía(fig. 158), su motivación para comprar los productos (fig.129) y que tan probable era que apoyaran

al producto por medio de la mercancía (fig. 130)

Con base en los datos recabados en la encuesta se generaron nuevos mock-ups de productos que se acoplaran a la opinión del público.(fig.131)

El diseño de la interfaz de la tienda es sencillo y se asimila a un catálogo de productos, es sencillo y exhibe las categorías de objetos que se encuentran en venta por medio de imágenes que demuestran el contenido de cada sección (Fig.53)

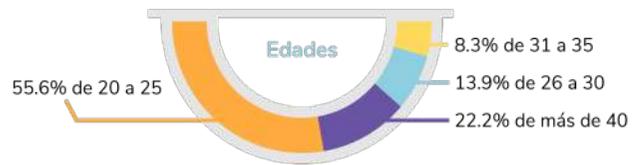


Fig. 127. Gráfica de edad

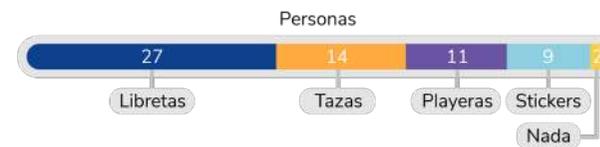


Fig. 128. ¿Cuáles de los productos que se ofrecen te llaman la atención?



Fig. 129. ¿Qué te motivaría a comprar los productos?

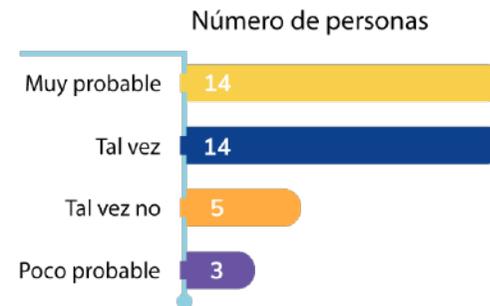


Fig. 130. En caso de no interesarte por las mentorías, ¿Qué tan probable sería que apoyes el proyecto adquiriendo sus productos?

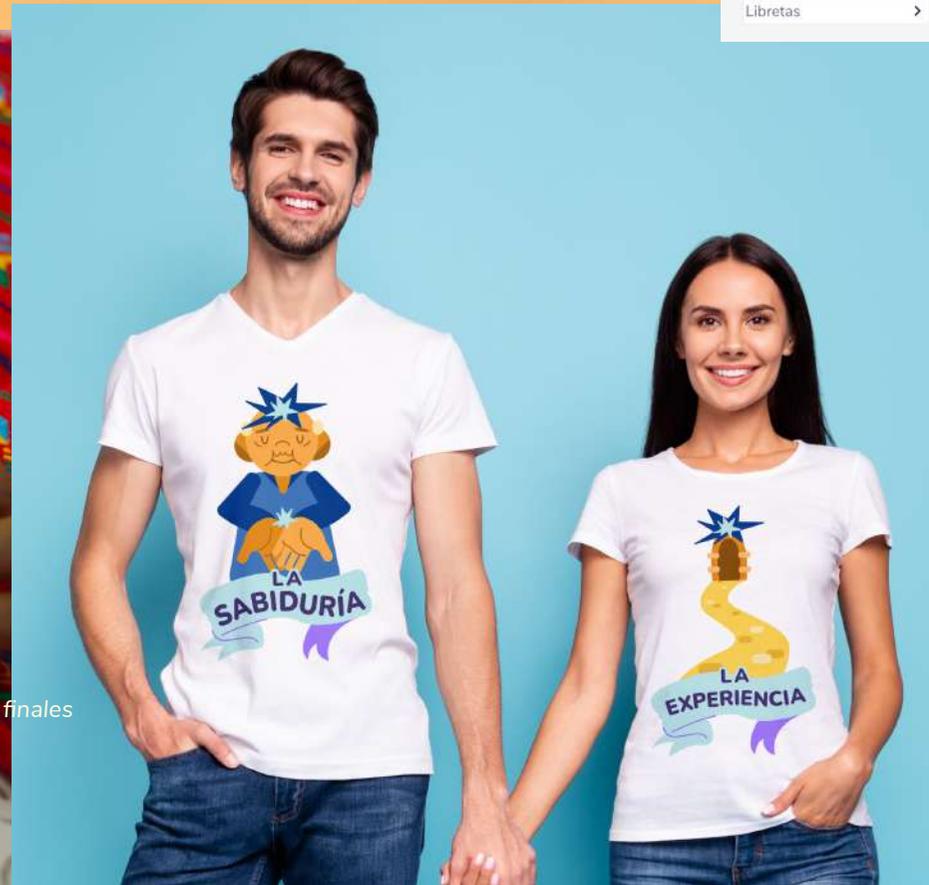


Fig. 131.. Mock-ups de productos finales

Kit de bienvenida

Introducción

Cuando un adulto mayor se integra a Binni, surgirán dudas sobre cómo debe empezar, qué pasos debe seguir o cómo lidiará con las actividades dentro de la aplicación. Este último punto resulta ser el más complicado para ellos puesto que se trata de un canal de comunicación nuevo y que representa un aprendizaje nuevo para todas aquellas personas que no están familiarizadas con los alcances de la era digital.

Es así como surge la necesidad de proporcionar herramientas físicas que ayuden a los adultos mayores mentores a conocer y dar esos primeros pasos dentro del sistema. Brindando así el merecido reconocimiento a los saberes que poseen y que podrán compartir con otras generaciones.

Este Kit consta de herramientas básicas, pero necesarias para que el futuro mentor pueda organizar sus sesiones e impartirlas de la manera más independiente posible. Este elemento ayuda a cumplir diversos propósitos, dentro de los cuales encontramos que el adulto mayor podrá recobrar la autonomía y confianza que piensa ha perdido y que este proyecto busca rescatar para mejorar su situación económica y emocional.

Al integrar objetos adaptados a sus necesidades, lograrán percibirse como miembros activos de la sociedad y tanto sus habilidades y conocimientos serán reconocidos no sólo por ellos mismos, sino por la gente que los rodea.

Caja contenedora

Esta caja será enviada a los mentores una vez que se registren donde se encontrará el material de inicio y bienvenida al proyecto.

Esta caja no sólo funcionará como contenedor de sus herramientas de trabajo, sino que además, está diseñada para que en ella el mentor pueda exhibir el certificado que reconoce su experiencia y al mismo tiempo, el ser un miembro activo del sistema Binni.

El propósito de esta caja es proporcionar las herramientas básicas para que el mentor tenga la oportunidad de comenzar sus actividades por sí mismo, en ella se incluye el certificado que lo avala como mentor del sistema, instructivo de uso, un portacelular para facilitar sus asesorías virtuales, libreta informativa y un lapicero especial para su libreta.

Se realizaron una serie de propuestas en las cuales abordamos la necesidad de crear una caja que además de transportar las herramientas del mentor, tuviera alguna característica que la hiciera útil aún después de cumplir su objetivo principal. De esta manera surgió la primera idea que consistió en diseñar un contenedor que pudiera servir como soporte para celular durante las mentorías, por lo cual se desarrollaron los siguientes bocetos:

Bocetos

El primer boceto trata de una caja de cartón en forma cuadrada (Fig. 132), la cual cuenta con una tapa en corte diagonal que va desde la parte superior de la misma y llega hasta la base. A su vez, la pared de la caja no va hasta la parte superior, sino que mantiene el corte diagonal para facilitar el acceso a las herramientas que transporta y al sistema porta celular que se integró a la caja. Este sistema consta de una placa de cartón que va de lado a lado en la parte superior, sostenida por medio de pestañas que ofrecen el espacio suficiente para colocar un celular y a su vez, tener acceso a los objetos que la caja contiene. Sin embargo, esta idea no permitía ajustar la altura del teléfono, únicamente lo mantiene fijo.

Se manejó una idea similar en la siguiente propuesta (Fig.133), con la diferencia de que la parte en la cual se coloca el celular queda en la parte trasera, adherida a la tapa de la caja y no de la base de la caja en sí. Además, esta da una posición más baja del teléfono lo cual no es adecuado para nuestro propósito.

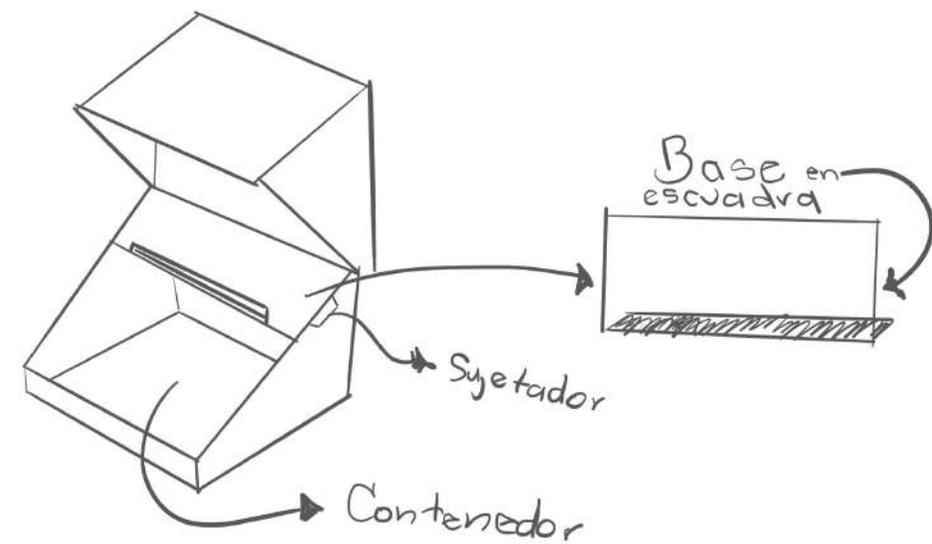


Fig.132. Primero boceto de caja cuadrada.



Fig. 133. Variación de caja cuadrada.

La siguiente propuesta (Fig.134) se trata de una caja que cuenta con un orificio en la parte superior, este con el propósito de sostener un alambre cubierto de hule que sería el sistema por el cual un porta celular sería detenido en la parte superior y que ofrece al usuario la posibilidad de manipular la altura y posición. El material empleado es cartón, tanto en la caja como el porta celular.

Esta propuesta (Fig.135) ofrece un pequeño espacio dentro de ella para colocar el celular al momento en que la mentoría se lleva a cabo, no requiere algún tipo de adaptación o armado, salta a la vista al momento de abrir la caja que de igual manera, contendrá las herramientas necesarias para el mentor. Esta opción no resultó ser novedosa, por lo cual, también se desechó.

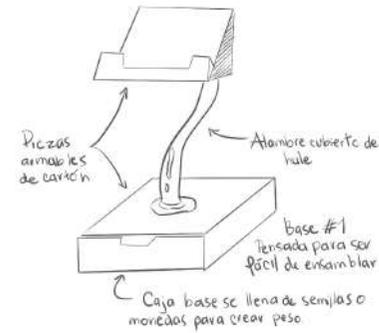


Fig. 134. Caja con extensión para porta celular.

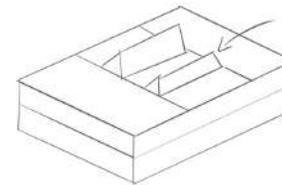


Fig. 135. Caja con base para celular integrada.

La siguiente propuesta (Fig.136) ofrece un espacio destinado a cada uno de los objetos que contiene a través de una charola de poliestireno, la cual obtiene su forma gracias a un proceso de termoformado. Es esta charola se considera el espacio para una libreta, pluma especial, soporte para celular y las 25 tarjetas de lotería que en un inicio se habían considerado para el KIT de bienvenida. Sin embargo, esta opción fue desechada debido a los altos costos que generaría la realización de cada una de ellas, pues ya no solo se trataba de una caja de cartón, sino de un proceso especializado para la charola de poliestireno.

En esta siguiente idea (Fig.137), se consideraron herramientas extra para los mentores. Se integró un organizador a la caja, así como un par de botones con la identidad de Binni, una libreta, la lotería y unas tarjetas con información básica sobre los términos básicos que se manejan en la aplicación. Esta opción fue descartada debido a que los objetos no eran los adecuados para el KIT, además, la caja resultó ser muy básica en cuanto a diseño, así que decidimos explorar más opciones.

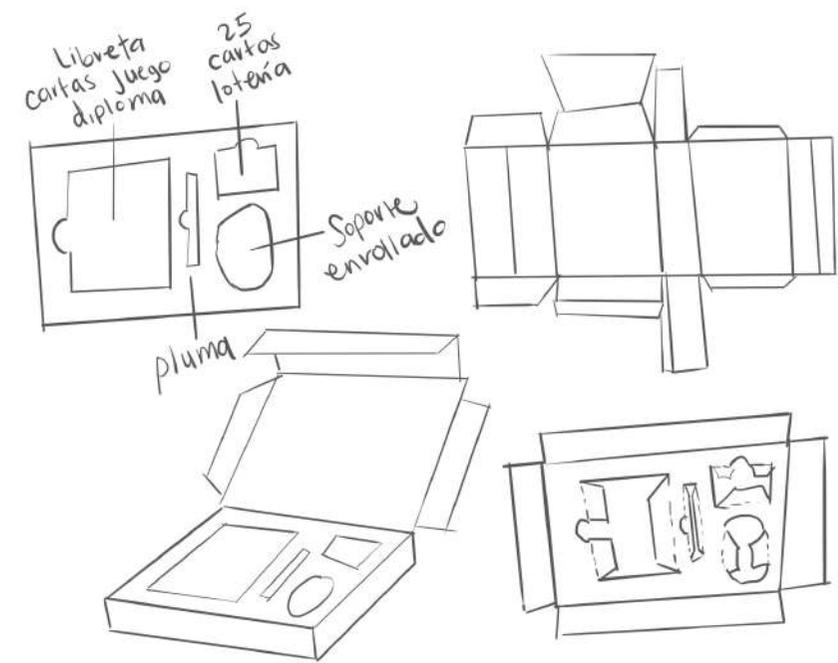


Fig. 136. Boceto de caja con charola de poliestireno.

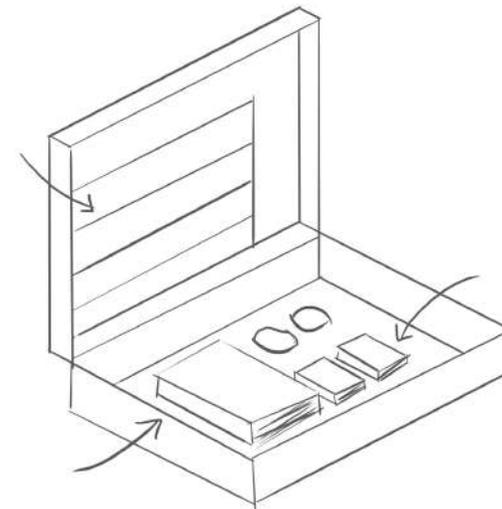


Fig. 137. Caja con organizador integrado.

A lo largo del proceso de bocetaje, se consideraron diversos artículos que la caja podría contener, de esa manera nos fuimos dando cuenta qué opciones serían las definitivas y cuáles debíamos eliminar debido al exceso de dimensiones y sobre todo, a los costos, pues un gran volumen en cuanto a contenido no solo aumentaba costos de producción, sino de envío. Fue así como se decidió eliminar todos aquellos objetos que consideramos que no eran tan necesarios, dejando como principales objetos como la libreta, una pluma, el porta celular, y espacio para el certificado. Con esta información, llegamos a la conclusión de que el certificado sería el que nos diera las dimensiones que debía tener la caja en cuanto a su base y mediante la libreta y el porta celular sabríamos la altura necesaria. Con esta información, co-

menzamos el bocetaje del certificado para adaptar la caja a ese tamaño.

En este proceso de bocetaje, surgió la idea de convertir el contenedor en el marco que permita exhibir el certificado y con esto, surgieron las siguientes propuestas:

En la primera, se manejó un formato vertical (Fig.138.), en la parte frontal se consideró un espacio para colocar el certificado el cual sería cuadrado, de 20 cm. El acceso a las herramientas de la caja sería únicamente por la parte de abajo. El propósito es que el peso de los materiales ayudará a que la caja se mantenga en pie, sin embargo, consideramos que era mejor hacer una prueba en modelo físico para descubrir si sería posible o no, dado que sus dimensiones podrían dificultar la estabilidad y el acceso a los objetos.

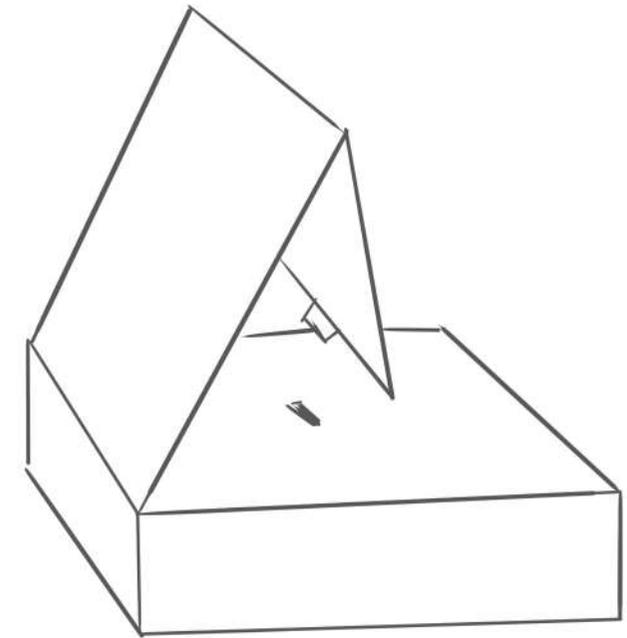


Fig. 138. Boceto de caja vertical.

La segunda propuesta (Fig.139) consiste en una caja con forma exterior común, pero al abrirla, sobresalen dos tapas. La principal se coloca en forma horizontal una vez que la segunda salió, su pestaña atraviesa la segunda tapa y esta última forma un ángulo que a su vez, se asegura con una pestaña en la parte media de la primer tapa. De esta manera, se pueden liberar las herramientas del interior y a su vez, usar la caja como marco para el certificado de mentor. A simple vista, esta opción nos proporciona la estabilidad suficiente para su uso, por lo cual decidimos llevarla también a modelo físico para evaluarla.

Una vez terminada la parte de bocetaje, se realizó la evaluación de dos modelos físicos. Para el primer caso (Fig. 140), el modelo presentó diversos problemas, el principal fue respecto a la estabilidad y, considerando los objetos que ésta debía contener, se decidió que no era una buena opción ya que el propósito de la caja era mantenerse en

pie a manera de que el certificado del mentor pudiera ser exhibido, sin embargo, además del problema de estabilidad, encontramos que debido a la posición en la cual la caja se mantendría, resultaría complicado para el espectador el poder apreciar y leer el contenido del certificado, pues al estar colocado en un ángulo de 90° con respecto al objeto en donde sería colocado (mesa de centro, por ejemplo), la visibilidad se complicaría a tanto que sería necesario levantarlo para poder apreciarlo y con el tiempo, esto generaría daños a la caja. De igual manera, los márgenes alrededor del área del certificado la convirtieron en un modelo frágil que podría presentar problemas durante el envío, pues se trata de zonas huecas que si bien el material elegido pudiera soportar, no sería lo más óptimo puesto que el propósito era crear un objeto adecuado a las necesidades y evitar el desperdicio de material .



Fig. 139 Caja con inclinación para certificado.

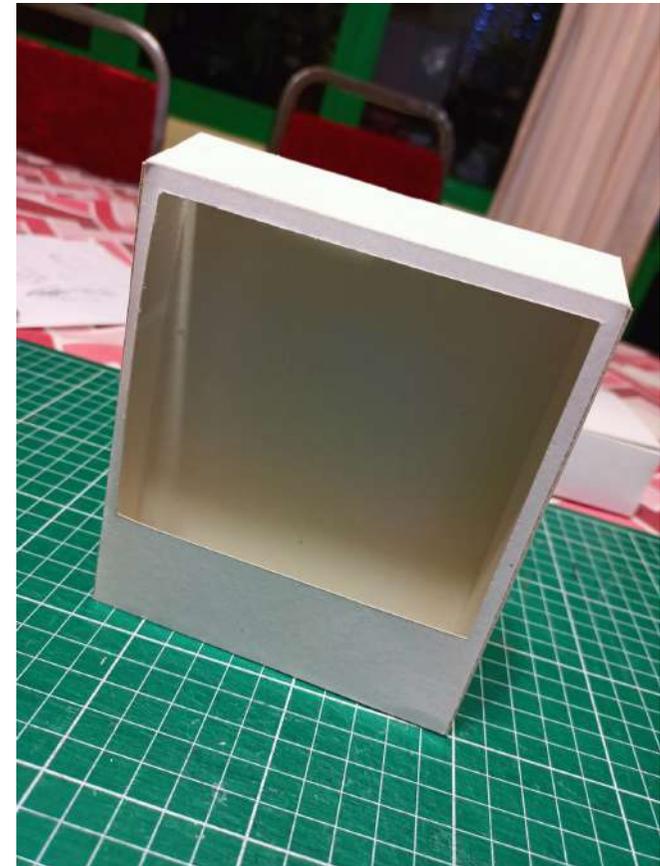


Fig. 140 Modelo de caja vertical en caple.

El segundo modelo de prueba presenta una mayor firmeza en cada una de sus caras y al no tener áreas frágiles (Fig.141,142 y 143), nos dio mayor resistencia tanto para el proceso de envío como para el uso posterior, al exhibir el certificado de mentor. Su característica principal es que cuenta con una cara oculta dentro de la caja que sale de la misma y se posiciona de forma tal que logra una inclinación y logra transformarse en el marco del certificado, así, durante el trayecto de envío se mantiene protegido dentro de la caja junto con los demás objetos y al llegar a su destino, tendrá el segundo uso.

Esta propuesta nos proporcionó completa estabilidad y mejor visualización respecto al certificado, es por eso que con orientación de nuestros profesores, decidimos trabajar con ella para convertirla en el contenedor de los objetos del KIT.

Insights de las evaluaciones de la caja:

- Dimensiones finales.
- Ángulo de inclinación del certificado.
- Consideración de espacio de diseño y caras visibles.
- Rigidez de los materiales.



Fig. 141. Modelo de caja para certificado en caple.



Fig. 142. Extensión para armado de caja.



Fig. 143. Modelo de caja para certificado armada.

Pieza 2

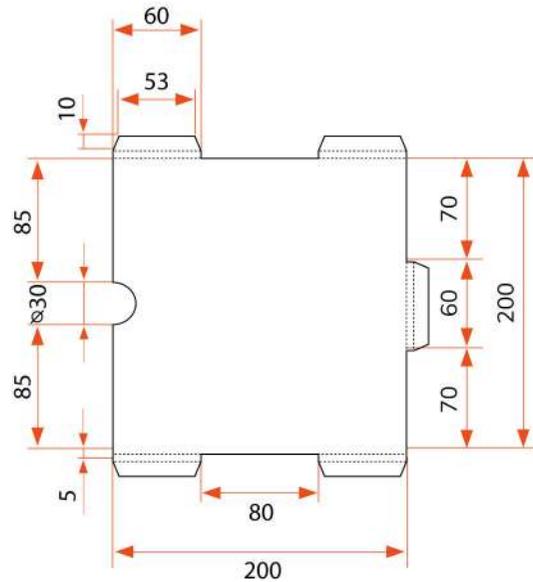


Fig. 145. Plano de pieza de acetato protector del certificado.

Con el propósito de disminuir los costos de producción de dichas cajas, decidimos emplear serigrafía a una sola tinta para su diseño exterior de la caja. El objetivo fue plasmar la identidad del proyecto en ella, asimismo, brindarle a los mentores una vista agradable que enmarque su certificado sin deslucir su importancia, es así como llegamos al siguiente resultado.

Este modelo (Fig.146) de caja cubre todos los requerimientos como lo son el servir como contenedor de las herramientas indispensables



Fig. 146. Diseño de la caja contenedora.

para el mentor, resistencia para el envío y medio exhibidor del certificado, además, es práctica y fácil de usar. Dentro de ella, se incluye un manual de uso que facilita aún más la manipulación por parte del adulto mayor.

A continuación se muestran las imágenes reales de la caja, la forma en que se encuentran los artículos dentro de ella y el instructivo para manipular la caja (Fig. 117 a 120).



Fig. 117. Caja contenedora cerrada.



Fig. 118. Vista posterior de la caja contenedora.



Fig. 119. Primera vista interior de la caja.



Fig. 120. Vista del contenido.



Izquierda Fig. 121. Vista inclinada frontal del certificado.
Derecha Fig. 122 Contenido del KIT de mentores.





Te da la más cordial bienvenida.

En esta caja encontrarás las herramientas básicas necesarias para comenzar a organizarte e impartir tus mentorías.

Recuerda consultar la información de la libreta, en ella encontrarás los primeros pasos a seguir para que seas el mejor mentor.

Tu kit contiene:

- Certificado de mentor
- Base para celular
- Libreta de tips y organización
- Pluma especial para la libreta

¿Cómo uso mi caja? Instrucciones

-
1. Posiciona tu caja con la pestaña hacia ti.
 2. Libera la pestaña para abrir la caja.
 3. Levanta la tapa contraria a la tapa principal.
 4. Inserta la pestaña de la tapa principal al orificio de la tapa secundaria.
 5. Ubica la pestaña de la tapa secundaria y posicónala sobre el orificio.
 6. Introduce la pestaña para asegurar la posición del marco.

Izquierda Fig. 123 Hoja de bienvenida incluida en el KIT de mentores.

Derecha Fig. 124 Instructivo de armado de la caja.

Certificado

Como parte de la bienvenida a los mentores del sistema, se desea otorgar reconocimiento a los saberes que los mentores del sistema han logrado adquirir a lo largo de su vida, de esta manera, no sólo se hace partícipe al adulto como parte de Binni, sino que les permite demostrar que sus conocimientos son reconocidos por un sistema establecido.

En las primeras reuniones del equipo Binni con el grupo de estudio, una de las inquietudes era que no contaban con documentación que pudiera avalar sus conocimientos sobre áreas específicas que podrían no ser valoradas en algún tipo de nivel académico, es por eso que surgió la necesidad de crear este certificado que pudiera respaldar a los futuros mentores y sobre todo, que quienes no hayan tenido acceso a una educación completa, pudieran contar con este documento para reconocer sus habilidades.

Para los primeros bocetos, el formato que se manejó inicialmente fue tamaño carta con el propósito de ir generando las primeras ideas del certificado. La información contenida en las primeras propuestas se compone únicamente del distintivo de certificación, el nombre del mentor, identidad y firmas del equipo y director de Binni. Se realizaron dos propuestas iniciales en las cuales el orden y color fueron los principales componentes a modificar, en este caso se muestran las dos posibles estructuras, en la primera se observa un diseño lineal con la información organizada al centro del espacio de trabajo mientras que



Fig. 125. Primer propuesta de certificado.

en la segunda se emplea una curva en el lado izquierdo y que obliga a colocar la información en la parte derecha, sin embargo, se mantiene una adecuada distribución entre cada uno de los elementos. En cuanto a color, se maneja un degradado radial en la parte central de las formas con los códigos #1d1233 y #1e004c, fondo blanco con textura de mármol, además de tonalidades doradas y plateadas para resaltar algunos elementos. Se emplea el código #134b93 para la palabra certificado en ambos casos (Figs.125 y 126).

Insights de la evaluación del certificado:

- Estilo desigual entre identidad y certificado.
- Colores distintos a la identidad.



Fig. 126. Variación de la primer propuesta.

Posteriormente se generaron cuatro bocetos más en los cuales se siguió manteniendo el formato carta debido a que aún no contábamos con la claridad necesaria respecto a los demás elementos que contendría la caja y por consiguiente, no teníamos una medida exacta del certificado.

Los tres siguientes bocetos(Figs. 127 a 129) ya no manejan degradados debido a que se solicitó mantener un estilo en los elementos del sistema, así que se empleó una tonalidad azul con código #3c2669 y amarillo con código #ffd85b, manteniendo la textura de mármol sobre estos colores, disminuyendo su transparencia en la parte blanca para no restar visibilidad a los datos. En esta segunda ronda de bocetos, se suman los emblemas de identidad de la Universidad Autónoma Metropolitana. En los primeros dos casos se maneja la insignia de mentor en la parte superior derecha en el primer caso y centrada en el segundo, posteriormente se realiza un boceto con los cuatro emblemas en la parte superior. Código #134b93 para la palabra certificado en los tres casos.



Arriba Fig. 127. Segunda propuesta de certificado.

Centro Fig. 128. Variación 1 del certificado.

Abajo Fig. 129. Variación 2 del certificado.



Arriba Fig. 130. Variación 3 del certificado, variación de color y posición de elementos.

Abajo Fig. 131. Cambio de dimensiones en la tercera propuesta.

En la cuarta propuesta (Fig.130), se manejan los códigos de color #77c7d0 y 3c2669 con los emblemas universitarios en la parte superior derecha y la insignia en la parte superior izquierda, empleando ahora el código #68559e para la palabra certificado.

Insights de la segunda evaluación del certificado:

- Posición de los elementos de identidad e insignias.
- Decisión en cuanto a paleta de color.
- Decisión de dimensiones.

Una vez que culminamos las exploraciones de la caja que contendría los elementos del KIT, la ubicación del certificado y el tamaño destinado, ajustamos su diseño a un área de trabajo cuadrada, de 200 mm. La insignia se mantuvo centrada en la parte superior y los emblemas se colocaron en la parte inferior.

Insights de la última evaluación:

- Integración de información específica.
- Unificar el diseño con otros elementos del sistema.
- Posición de elementos de identidad e insignias.

Para la siguiente ronda de bocetos y como observación por parte de los asesores, se modificó el diseño de las propuestas, colocando la pleca en de manera horizontal y con la curvatura invertida respecto a la que se venía manejando en los primeros bocetos, pero se mantuvieron todos los elementos que estos contenían. De igual manera, se nos sugirió agregar el área a la cual el mentor ingresa, de esta forma, el certificado adquiere un mayor valor para el mentor. Además, se realizaron variaciones en cuanto a la posición de los emblemas universitarios y la insignia de mentor. (Figs. 132 a 135)



Arriba Fig. 132. Cuarta propuesta del certificado.
Abajo Fig. 133. Variación uno de la propuesta tres.



Tiene el honor de otorgar el presente

CERTIFICADO

a

Luciana Jiménez Sánchez

por ser un mentor activo del Programa de Mentorías especializadas en el área de cocina.

Javier Martínez
Planeación de mentorías

Fernanda Solano
Directora General



Tiene el honor de otorgar el presente

CERTIFICADO

a

Luciana Jiménez Sánchez

por ser un mentor activo del Programa de Mentorías especializadas en el área de cocina.

Javier Martínez
Planeación de mentorías

Fernanda Solano
Directora General

Arriba Fig. 134. Variación con omisión de insignia de mentor.

Abajo Fig. 135. Variación tres de la propuesta tres.

El certificado final (Fig.136) cuenta con información específica del mentor como su nombre y el área en la cual está ingresando, además, contiene las firmas del equipo Binni que avalan y respaldan los conocimientos de cada adulto que se integra, la insignia se mantuvo en la parte superior izquierda y bajo ella, se encuentran los emblemas universitarios.



Fig. 136. Certificado final para mentores.

Porta celular

En las primeras reuniones que tuvimos con nuestro grupo de estudio, quisimos saber cuáles eran las principales problemáticas al hacer uso de un teléfono celular, enfocándonos principalmente en las dificultades que presentan al momento de hacer videollamadas. La respuesta que más fuerza tuvo fue que les es complicado encontrar una posición adecuada para colocar el teléfono porque en sí, realizar una videollamada ya es difícil y sumarle el hecho de que el celular pueda caer, representa un problema puesto que no sólo podría dañar el dispositivo, sino que el proceso para llegar a la aplicación que estaban usando podría frustrar su relación con la tecnología. También nos comentaron que el mantener una sola posición puede resultar molesto y encontrar una posición y la altura adecuada para el teléfono puede resultar muy cansado, concluyeron con que esto les llega a provocar lesiones en la columna, lo cual en el caso de un mentor de Binni podría dificultar un proceso de enseñanza óptimo. Esta problemática no sólo fue presentada por el grupo

al momento de cuestionarlas, a lo largo de nuestras reuniones pudimos ser espectadores de dicha complicación por lo que decidimos intervenir y crear una oportunidad dentro de los requerimientos para diseñar el kit de bienvenida.

Es así como se hizo una exploración del estado del arte y se observaron cuáles son las soluciones ya existentes a esta problemática. Encontramos una gran diversidad en las cuales destacan los soportes estáticos; los que poseen un sistema de ajuste podrían ser una buena solución, sin embargo, en algunos se observaba que el material si bien tenía un buen acabado, podría no ser el mejor para el usuario a quien se le proporcionará.

En el primer ejemplo(Fig. 137), vemos un dispositivo que se sujeta a una superficie plana y una estructura de alambre que sujeta el porta celular, sin embargo, manipular ese alambre puede resultar complicado ya que se



BESTEK BTIH600BK
Gooseneck Phone Holder,
Lazy Bracket Holder 360°
Swivel for iPhone and
Other Smart Phones for
Bedroom, Office,
Bathroom, Kitchen,
USD 12.99
Amazon.com

Fig. 137 Porta celular flexible con nivelador de altura.

requiere una fuerza considerable para darle la forma adecuada. Otro de los principales problemas de esta opción es que el peso del celular puede ser mayor al que el alambre soporta, por lo cual puede no mantenerse en la posición deseada, cosa que puede entorpecer el proceso del mentor y hasta cierto punto, ser frustrante para él.

Las siguientes tres opciones (Figs. 138 a 140) ofrecen buena estabilidad, sin embargo, no cuentan con un sistema que permita el ajuste de la altura. Las dos primeras manejan un precio bajo, el cual podría beneficiar en gran medida a la economía de Binni, sin embargo, no podrían ser consideradas dado que no logran cubrir las necesidades específicas de nuestro usuario que son el poder moderar la altura.



Universal Cell Phone Holder Desktop Mount Non-slip Mobile Phone Stand for iPhone iPad Tablet
USD 1.37
Wish



Simple Desktop Phone Holder, one-size
USD 1.00
SHEIN



PopMount 2 Flex Black Phone Grip | PopSockets | PopGrip
USD 20.00
PopSockets
★★★★☆ (174)
Envío gratuito

Izquierda Fig. 138. Base rígida para celular.
Centro Fig. 139. Base para celular sencilla.
Derecha Fig. 140. Porta celular fijo con pop socket.

La siguiente opción se trata de un pequeño tripié con patas flexibles, las cuales se pueden ajustar a la altura deseada y son adaptables a distintas bases puesto que se puede adaptar a cualquier desnivel y sus gomas, permiten que se adhiera y brinde mayor estabilidad y confianza. Gracias a sus tres patas, destaca de entre las anteriores opciones analizadas.

Las últimas opciones que encontramos en el mercado podrían resultar adecuadas para resolver la problemática que presenta nuestro grupo de estudio (Figs. 141 a 143). La primera presenta un sistema que permite una elevación vertical del dispositivo, sumado a esto, la capacidad de mantener el dispositivo en un ángulo adecuado para mejorar la experiencia del usuario. La segunda opción ofrece mayor libertad de movimiento, con ajuste de altura y rotación, sin embargo, su tamaño podía dificultar el envío puesto que se trata de un objeto de 35 cm más 8 cm aproximados de su base y de la parte en donde se sujeta el dispositivo móvil.

En ambos casos, el precio se mantiene arriba de los \$300, lo cual eleva demasiado los gastos, por lo cual, se descartaron estas opciones.



Soporte para teléfono celular, soporte de escritorio portátil plegable, soporte para teléfono en ángulo y altura ajustable para escritorio Soporte de

USD 18.00
Wish



Cell Phone Holder, Phone Clip Holder Clamp for Desk, Universal Phone Stand Holder Mount Flexible 360° Rotation, Long Arm Bracket for 3.5-6.5in Phones

USD 14.99
Amazon.com

Arriba Fig. 141. Sencillo porta celular con nivelador de altura

Izquierda Fig. 142. Soporte fijo para celular.

Derecha Fig. 143. Soporte adherible a base con mecanismo nivelador.

Dentro de los primeros bocetos se encuentran los que se realizaron inicialmente, integrados a la caja contenedora. Posterior a esto, se trabajaron propuestas en las que se maneja al porta celular de manera independiente. Las ideas generadas fueron consideradas bajo diversas posibilidades de materiales y se explican a continuación.

La segunda ronda de bocetos consistió en resolver principalmente la parte de la altura. En la primera opción (Fig. 144) observamos un sistema desarmable realizado en MDF que consta de cuatro piezas que son la base, dos postes y el área del teléfono. Esta última tendría una pieza horizontal que serviría como gancho en los postes, los cuales a su vez tendrían hendiduras para sujetar la pieza en donde se coloca el teléfono y así poder dar la altura deseada. Sin embargo, se trata de un objeto que podría brindar poca estabilidad dado que la base no podría ser de grandes dimensiones debido al tamaño considerado para el envío, además, al ser armable, es probable que las piezas se vayan perdiendo y sería imposible usarlo de esa manera (Fig.144).

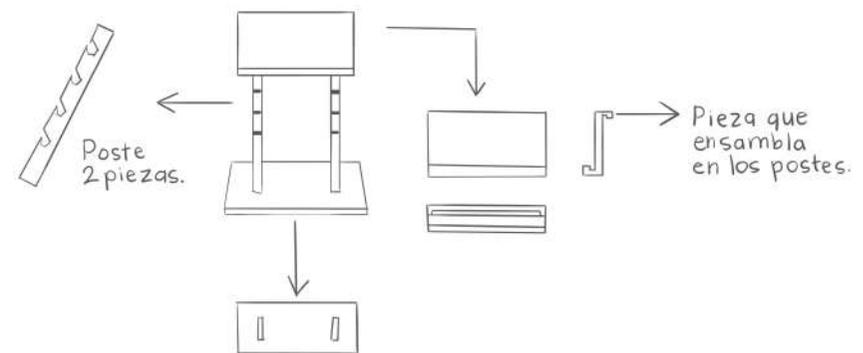


Fig. 144. Primer boceto de porta celular con sistema de anclaje.

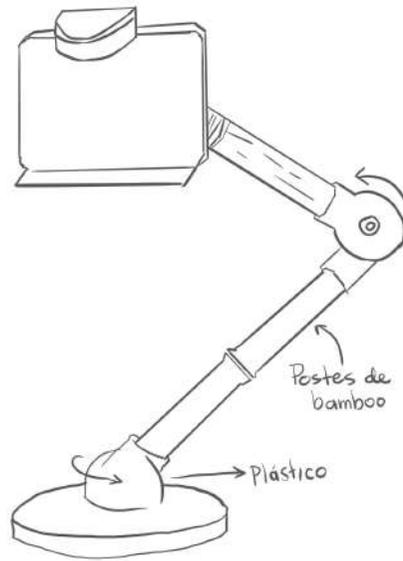


Fig. 145. Porta celular con mecanismo giratorio nivelador.

Esta opción (Fig.145) es una mezcla de materiales como lo son el bambú y plástico. Esta tiene un sistema similar a la última pieza analizada en el estado del arte, ajuste de posición, altura y giro en su base, sin embargo, decidimos explorar más ideas y crear un diseño diferente.

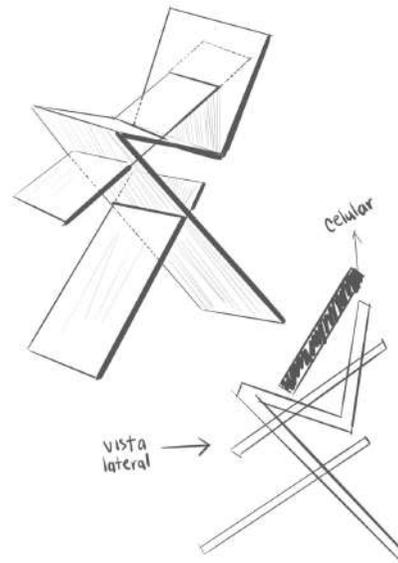


Fig. 146. Propuesta de portacelular con elementos planos armables.

La Fig. 146 consta de cuatro piezas que se ensamblan una sobre otra para formar tanto la base, el cuerpo y la parte en donde se colocaría el celular. Sin embargo, uno de los principales problemas que presenta es que las piezas podrían perderse, lo cual dejaría completamente inservible la propuesta.

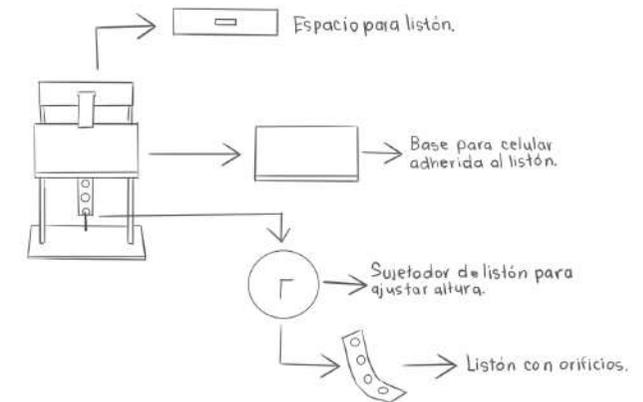


Fig. 147. Propuesta con materiales mixtos.

La Fig. 147 consta de siete piezas, dos de ellas funcionan como postes, una de base, otra de ellas es la que sostiene al celular y las tres restantes son las que hacen que el sistema funcione, pues se trata de un listón que sujeta el contenedor del celular, a su vez, esta pasa a través de una pequeña pieza con un orificio y baja al seguro que se encuentra adherido a la base. Este mecanismo pensado en MDF y listón, permitiría ajustar la altura, sin embargo, deja de ser funcional al contener varias piezas que se pueden extraviar.

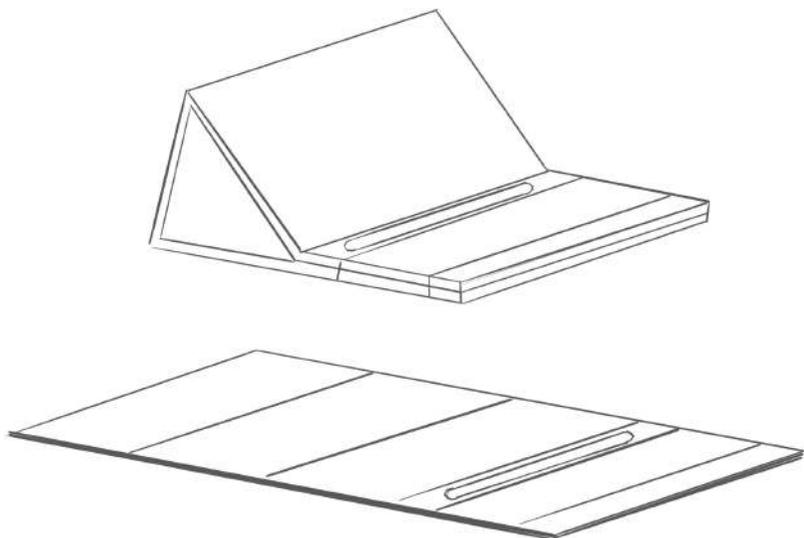


Fig. 148. Boceto de base tipo cartera.

Esta propuesta (Fig. 148.) consta de una sola pieza, lo cual evitaría que el porta celular deje de funcionar al faltar partes de ella, sin embargo, no logra cubrir el propósito que es ajustar la altura del teléfono celular, únicamente lo hace con la inclinación, así que decidimos seguir bocetando.

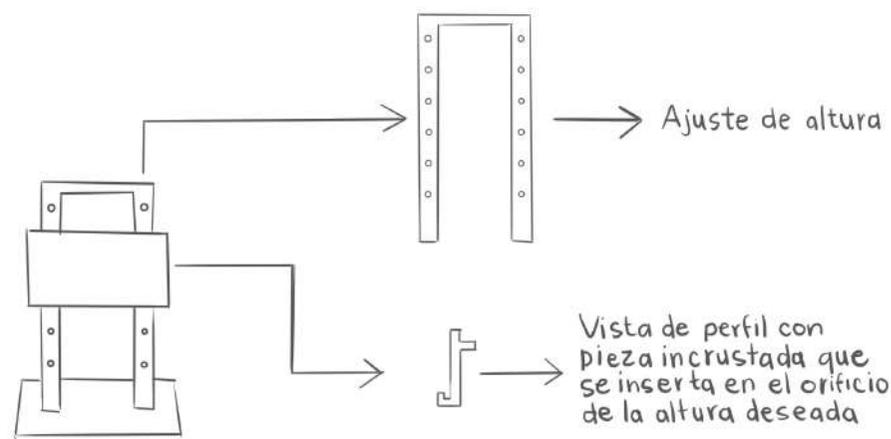


Fig. 149. Propuesta de mayores dimensiones.

La Fig. 149 consta de una “portería” de MDF que se adhiere a una base para mantenerla vertical. La base que sostiene el celular cuenta con un par de postes que se introducen en los orificios de la portería, este sistema es el que dará la altura deseada al dispositivo. Esta parecía ser una buena solución, pero el uso de piezas por separado nos complicaba llegar a un diseño óptimo por lo cual, se omitió.

Una propuesta semejante fue la Fig. 150 pues empleamos un sistema similar para dar la altura necesaria al dispositivo. Este modelo tiene un tamaño inferior a la anterior con el propósito de hacerlo caber en la caja y evitar enviarlo en partes, sin embargo, no fue posible reducirlo lo suficiente puesto que la base debía ser amplia para darle equilibrio y diseñar un sistema que permitiera cerrarlas como una tijera, elevaría los costos de producción al necesitar otro tipo de materiales o requerir de más MDF, por lo cual, se descartó.

Este modelo fue descartado principalmente por el exceso de piezas, además, no ofrecía el ajuste de altura que buscábamos, únicamente de inclinación.

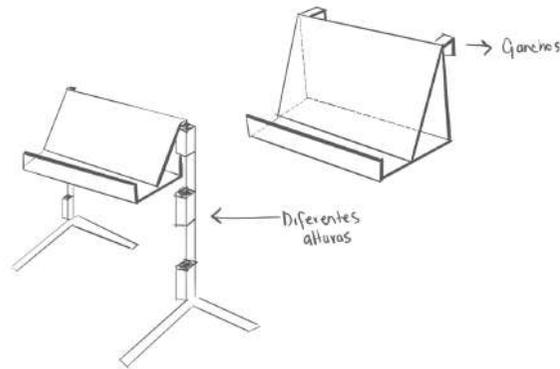


Fig. 150. Propuesta de piezas estáticas.

La mayoría de las propuestas sugieren el uso de MDF de 6 mm para mantener firmeza y lograr integrar un mecanismo que permita manipular la altura y posición del celular. También consideramos que algunas de las propuestas podrían ser hechas en cartón, sin embargo, estas presentaban complicaciones en cuanto a resistencia y durabilidad.

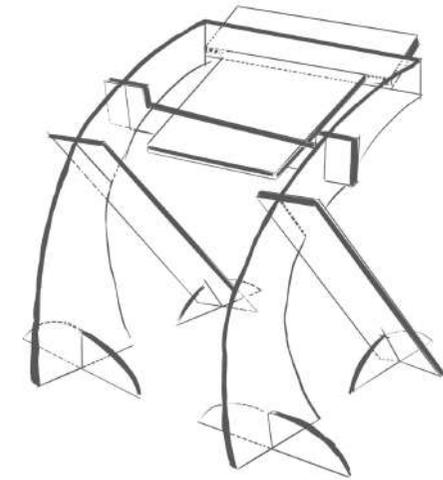


Fig. 151. Propuesta con ajuste curvo.

Insights de bocetos de porta celular:

- Diseños complejos.
- Exceso de materiales.
- Piezas pequeñas que se pueden perder.
- Dificultad de armado.
- Exceso de dimensiones.
- Altos costos de producción.

Decisión

Después de una serie de pláticas y análisis junto a los asesores del proyecto, nos hicieron reflexionar sobre situaciones que no estábamos considerando dentro de nuestras propuestas, la más importante fue que al analizar el estado del arte respecto a esta herramienta, encontramos una gran variedad de opciones en el mercado que ofrecían una buena solución a nuestra problemática a un costo muy bajo, por lo cual vimos la posibilidad de integrar uno de estos diseños ya existentes al Kit con el propósito de reducir gastos en la producción y poder ofrecerle al usuario un producto con el cual posiblemente ya estuviera familiarizado, es así como esta parte quedó solucionada a través de opciones existentes.

Elegimos el tripié (Fig.152) puesto que nos ofrece muy buena estabilidad, además es muy fácil de usar. La parte en donde se coloca el celular es muy sencilla de manipular, cualquier celular se sostiene por muy pequeño o grande que sea, asimismo, las patas son muy suaves pero resistentes para conservar la forma en la que el usuario las coloca. Al final de las patas, cuenta con una pequeña goma que le permite ser aún más estable y se pueden doblar de distintas formas para alcanzar la altura deseada. El porta celular cuenta con una pequeña esfera en la parte baja para girarlo en la posición que se requiera, así, podemos modificar fácilmente este aspecto sin alterar la altura que ya se ha ajustado en las patas.



Fig. 152. Soporte elegido para integrar al proyecto

Libreta

Esta libreta es una guía de inicio fundamental para el adulto mayor, pues en ella se reúne información respecto a la actividad a desarrollar en su nueva etapa como mentor, asimismo, se adjuntan números de emergencia y contacto con instituciones que podrían ser de interés y apoyo. Además, cuenta con instructivos de gran valor para su proceso tanto de adaptación al sistema como para la creación de un plan de trabajo y sobre todo, para tener en sus manos todo el control de sus sesiones e información a compartir a través de un organizador reutilizable

La principal función es proporcionar información al adulto mayor sobre cuáles son los pasos que debe seguir para convertirse en mentor, de esta manera, se facilitará su integración al sistema y al ser un canal físico, evitará frustraciones al no requerir de un medio digital para informarse sobre las actividades que va a realizar y tener una parte destinada a la organización de sus mentorías. Además, esta libreta contiene información que le será útil al momento de dar sus primeros pasos dentro de la aplicación.

Estado del arte

Encontramos una gran variedad de organizadores en el mercado, la mayoría de ellos son desechables puesto que sus páginas están impresas con el calendario del año en curso (Fig.153). En esta exploración, también encontramos opciones amigables con el planeta (Fig.154), pero no eran lo suficientemente adecuadas para adaptar al proyecto. La mayoría de estas libretas cuentan con las herramientas y apartados básicos de organización, en ocasiones incluyen una pluma, pero no ofrecen alguna característica o páginas extra en las que se pudiera agregar información específica sobre el proyecto.



Fig. 153. Libreta organizadora estilo informal.



Fig. 154. Ejemplo de pasta sintética y material ecológico.



Fig. 155. Ejemplo de materiales y objetos fundamentales.

De esta libreta (Fig. 155) nos llamó mucho la atención que contenía una pluma especial que se puede borrar de las hojas, las cuales también son de un material especial. Sin duda, esta libreta nos permitió ampliar nuestra visión para crear un objeto útil y duradero para los mentores de nuestro sistema.

Al inicio, la función de esta libreta con código QR (Fig.156) nos pareció novedosa para incluirla en nuestro sistema. El uso que se pensó para ello fue que los mentores pudieran escanearla para ingresar directamente a cierto apartado en la aplicación Binni y facilitar un poco su navegación en ella, sin embargo, consideramos que para algunos adultos

mayores resulta muy complicado entender este tipo de soluciones tecnológicas y lejos de ayudarles a entenderla, estaríamos dificultando su proceso de aprendizaje y hasta cierto punto, podríamos causar algún tipo de frustración que limitara su experiencia dentro de la aplicación, por lo cual decidimos mantener la libreta de una forma más tradicional.

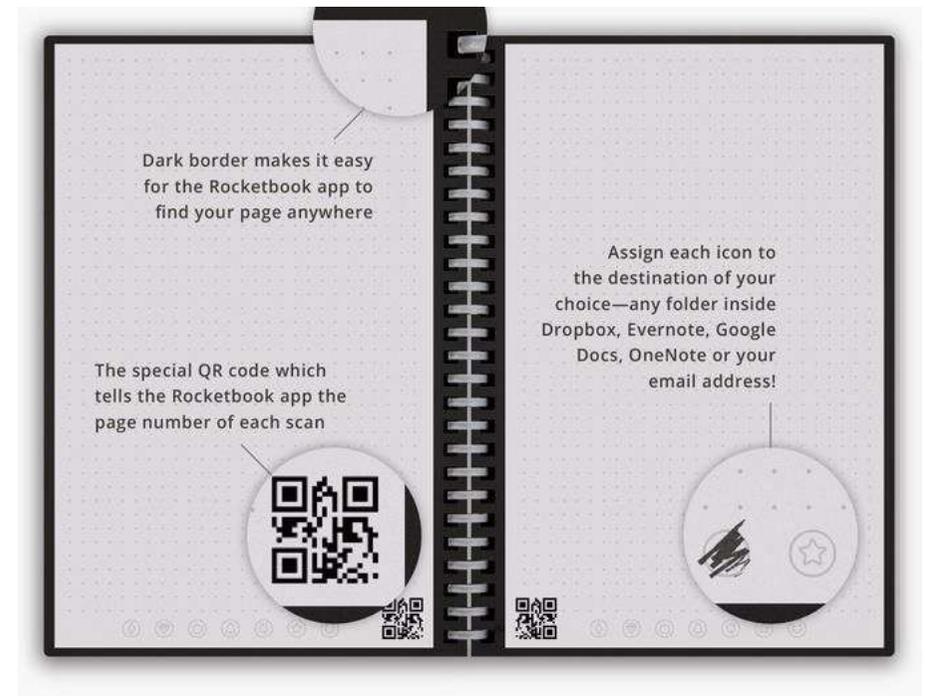
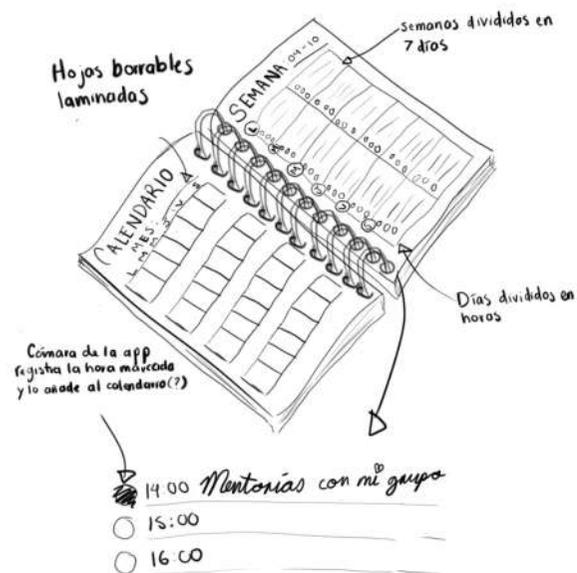
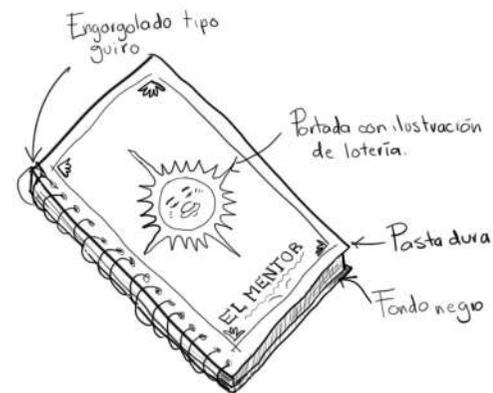


Fig. 156. Libreta con QR para funciones extras ligadas a la tecnología.

Recolección de información

Con ayuda de la pedagoga Brenda Romero, se obtuvo la información necesaria para crear una sencilla guía de cómo enseñar, dado que los adultos mayores no tienen el pleno conocimiento respecto a este tema y era necesario abordarlo como introducción con lenguaje sencillo y claro. Seguido de esto, se establecieron una serie de pasos para que el mentor pueda organizar la estructura de sus mentorías a través de un inicio, desarrollo y cierre cortos, pero explicados de la mejor manera posible. Finalizando esta temática, la pedagoga nos proporcionó una serie de tips para que el adulto mayor pueda convertirse en mentor, estos consisten en sencillos pasos como lo son el interesarse en el aprendiz, crear un lazo de confianza y demás actividades que garanticen el intercambio de conocimientos y al mismo tiempo, ambas partes convivan de manera armoniosa y cercana.

Ya que obtuvimos la información y pudimos organizarla, iniciamos el proceso de bocetaje (Fig. 157 y 158). Nuestra primera idea consistió en mantener una de las cartas de la lotería en la portada de la misma. Este boceto ayuda a entender la idea general de la libreta, los materiales a considerar y las partes que la componen. Esto nos sirvió para tener una idea del tamaño y cómo podríamos ir organizando el contenido.



Arriba Fig.157. Portada de la libreta

Abajo Fig. 158. Boceto de organización en el interior de la libreta.

Unidades de enseñanza

En esta pequeña guía, encontrarás los conceptos y pasos básicos para crear la estructura de tus videoclases, así, controlarás la fluidez con que compartes información y sobre todo, serán muy naturales.

Inicio

- 1. Presentación**
Explica el propósito de la clase, objetivos y ruta a seguir.
- 2. Motiva con el tema**
Cuenta alguna anécdota o situación resuelta al aplicar conocimiento del tema para motivarlos.
- 3. Relación de conocimientos previos y nuevos**
Da una breve explicación de conceptos básicos, servirá de repaso para algunos e introducir a quienes lo desconocen.
- 4. Creación de ambiente de confianza**
Indica a tus aprendices que cualquier pregunta será resuelta en las mentorías. Genera un ambiente de confianza para que se abran a las dudas y puedan involucrarse unos con otros.

Desarrollo

- 5. Explicación del tema I**
Divide el contenido de tu tema en las partes que consideres necesarias y pensando en el tiempo máximo de cada video. Mantén la secuencia en los cortes.
- 6. Explicación del tema II**
La explicación de uno o más temas, dependerá de tu contenido, en caso de ser varios, se repite el paso 5 hasta lograr cubrir los temas que desees compartir.

Cierre

- 7. Conceptos sintetizados**
Breve resumen de los principales conceptos vistos.
- 8. Preguntas frecuentes**
Puedes responder una serie de preguntas que consideres frecuentes respecto a tu tema.
- 9. Motivación para seguir practicando**
Invítalos a seguir practicando lo aprendido para perfeccionar sus habilidades y aplicar tus consejos.
- 10. Invitación a las sesiones de mentoría**
Motívalos a seguir externando sus dudas a través de tus mentorías incluidas en el plan o adquiridas tiempo después.

Tips para mentoría

Consejos a aplicar para crear una buena relación entre tú y el aprendiz.

- **Interésate en tu aprendiz**
Crea un ambiente de confianza, así sabrás cómo compartir información y evitar comentarios contraproducentes en el proceso de enseñanza. Esto garantiza que la información sea doblemente valorada por ambas partes.
- **Enseñar sin regañar**
Tus años de experiencia son bastantes en comparación a la que el aprendiz tiene sobre el tema. Explicar una y otra vez si es necesario, no todos aprendemos de la misma manera o con la misma rapidez.
- **Motívalos**
Felicítalos cuando hayan logrado hacer algo que tú les enseñaste, así valorarán aún más lo que les compartes y tú sentirás una gran satisfacción por tu trabajo.
- **Ayúdalos a expresarse**
En ocasiones encontrarás aprendices tímidos, con miedo a preguntar. Ayúdalos a ser más abiertos, genera un ambiente de confianza e involúcralos de manera activa en la mentoría.
- **No hagas juicios sobre tus aprendices**
Nunca te dejes llevar por estereotipos. Tus aprendices han pagado por recibir tu orientación y lo que menos esperan es ser juzgados.
- **Motívalos a seguir aprendiendo**
Anímalos a no olvidar lo aprendido y reforzarlo fuera de Binni.

Centro Fig. 162 Guía sintética para que los mentores organicen sus mentorías.
Derecha Fig. 163 Lista de tips para generar un mejor ambiente entre mentor y aprendiz.

- El texto es:

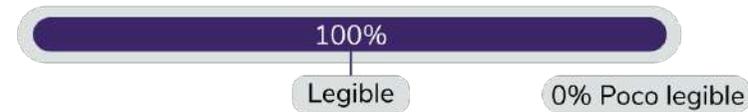


Fig. 164. Gráfica para evaluar la legibilidad del texto.

La evaluación se llevó a cabo con el grupo de estudio a través de un formulario en línea (Fig. 164 a 169). Dentro de las principales observaciones resaltan el hecho de que la información les parece clara y confiable. Un aspecto importante es que la libreta está considerada a tamaño media carta y el tamaño de la tipografía les pareció legible, sin embargo, sugieren se agreguen elementos como fotos, ilustraciones e incluso, una de ellas sugiere mejorar el diseño, aspecto que consideramos con nuestros profesores para mejorar la calidad de la libreta final y darle un aspecto menos serio con el propósito de que los mentores no lo vieran como algo tedioso, sino que les llamara la atención el saber cuál sería el proceso a seguir para aprender a comunicar su información a otras generaciones. A continuación se muestran algunos resultados de la encuesta:

- Los colores usados son



Fig. 165. Gráfica para evaluar la paleta de color empleada.

- El diseño de la página hace que la información se vea:

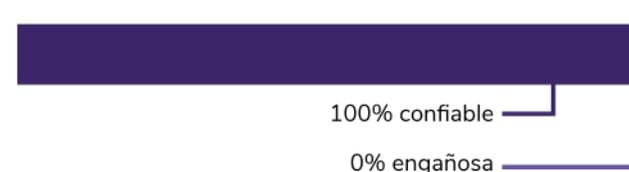


Fig. 166. Gráfica que permitió evaluar si el diseño generaba confianza en la información.

- La redacción en general del contenido de la libreta es:

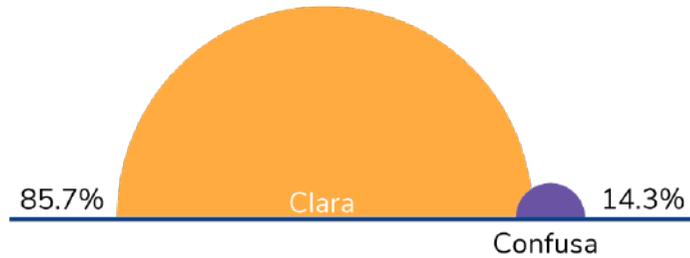


Fig. 167. Gráfica que indica qué tan clara y comprensible se percibe la información.

Esta pregunta (Fig.167) nos permitió saber si el lenguaje empleado en la redacción es clara para los adultos mayores:

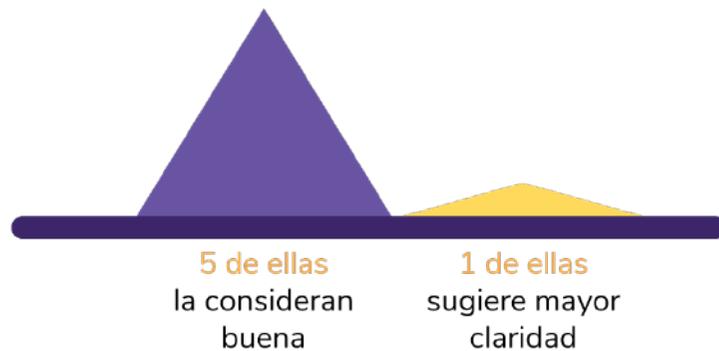


Fig. 168. Gráfica de la claridad de la información.



Fig. 169. Gráfica de posibles elementos a agregar al diseño de la libreta.

Sugerencias de elementos a agregar, cabe destacar que en esta pregunta se permitió más de una respuesta, es por eso que las restas suman más de 8 participantes (Fig.169.).

Insights de las evaluaciones de la libreta:

- Diseño editorial muy simple.
- Uso de gráficos.
- Poco espacio en zonas de escritura.
- Paleta de color monótona.

Cambios

Los cambios se realizaron respecto a las peticiones del grupo de estudio y por sugerencia de los asesores, se manejó un mejor diseño editorial para así generar un objeto informativo útil y profesional para los mentores. Decidimos recurrir al profesor de Cuidado Editorial para que nos apoyara en este cambio. Incluimos ilustraciones y fotografías que acompañan a la información para hacerla más llamativa y amena a la vista de los mentores. También cambiamos la paleta de color empleada en ella puesto que los colores anteriores le daban un toque de palidez, así, en esta modificación se tomó la paleta completa de la identidad de Binni. La información se distribuyó de mejor manera en las páginas para evitar que esta se notara aglomerada. En la parte del organizador, se dio mayor tamaño a cada uno de los espacios para que el mentor pueda escribir y leer su información cómodamente. La información sobre la aplicación se organizó de manera más atractiva para que el mentor la pueda procesar con un mejor orden y no complique su navegación en la aplicación.

Versión final

El resultado es una versión sumamente llamativa a diferencia de la primera. En ella, se conserva toda la información necesaria y se agrega mejor visualización a la guía que servirá al mentor para desplazarse dentro de la aplicación, pues esta es una de las partes más importantes de la libreta ya que es el espacio en donde el adulto mayor pasará más tiempo en su actividad como mentor.

A continuación se muestra la libreta final.



Fig. 170. Portada de la libreta final.

Binni

Herramientas de diseño para la activación económica de los adultos mayores.



Fig. 171. Contraportada.

¿Cómo enseñar?

El conocimiento sobre tu tema es necesario para tener las bases de lo que vas a transmitir a tus aprendices, pero también lo es el entusiasmo, el ánimo, la pasión y energía con la cual te presentas ante ellos al momento de compartir tu información. Demuestra tu interés y disposición por apoyar a las personas que te eligieron como mentor.

¡Tu actitud es lo más importante!

En este proceso, guiarás a tus aprendices a comprender tu tema, por lo cual debes:

- Crear métodos de trabajo durante las mentorías .
- Aplicar lo aprendido a través de la práctica.
- Promover la capacidad de superación del aprendiz.

Opcional:
Proporcionarles materiales para reafirmar el conocimiento.

Tu intención es causar un cambio en el aprendiz.

Considera:

- Es importante crear curiosidad en el aprendiz para que reciba mejor la información que le das.
- Establece hasta dónde llega tu campo de conocimiento y pon límites cuando no domines la información, así, evitarás dar datos erróneos al aprendiz.



Fig. 172. Tips para involucrarse con el aprendiz.

Unidades de enseñanza

En esta pequeña guía, encontrarás los conceptos y pasos básicos para crear la estructura de tus videoclases, así podrás controlar la fluidez con que compartes información y sobre todo, serán muy naturales.

Inicio

- 1. Presentación**
Explica el propósito de la clase, objetivos y ruta a seguir.
- 2. Motiva con el tema**
Cuenta alguna anécdota o situación resuelta al aplicar conocimiento del tema para motivarlos.
- 3. Relación de conocimientos previos y nuevos**
Da una breve explicación de conceptos básicos, servirá de repaso para algunos e introducir a quienes lo desconocen.
- 4. Creación de ambiente de confianza**
Indica a tus aprendices que cualquier pregunta será resuelta en las mentorías. Genera un ambiente de confianza para que se abran a las dudas y puedan involucrarse unos con otros.

Desarrollo

- 5. Explicación del tema I**
Divide el contenido de tu tema en las partes que consideres necesarias y pensando en el tiempo máximo de cada video. Mantén la secuencia en los cortes.
- 6. Explicación del tema II**
La explicación de uno o más temas, dependerá de tu contenido, en caso de ser varios, se repite el paso 5 hasta lograr cubrir los temas que desees compartir.



Fig. 173. Etapas en las que se divide una buena mentoría.

Cierre

7. Conceptos sintetizados

Breve resumen de los principales conceptos vistos.

8. Preguntas frecuentes

Puedes responder una serie de preguntas que consideres frecuentes respecto a tu tema.

9. Motivación para seguir practicando

Invítalos a seguir practicando lo aprendido para perfeccionar sus habilidades y aplicar tus consejos.

10. Invitación a las sesiones de mentoría

Motívalos a seguir externando sus dudas a través de tus mentorías incluidas en el plan o adquiridas tiempo después.

“En la juventud aprendemos,
en la vejez, entendemos”

—Marie von Ebner Eschenbach

Consejos para una mentoría

Consejos a aplicar para crear una buena relación entre tú y el aprendiz.

- **Interésate en tu aprendiz**
Crea un ambiente de confianza, así podrás compartir información de forma correcta en el proceso de enseñanza. Esto garantiza que la información sea doblemente valorada por ambas partes.
- **Enseñar sin regañar**
Tus años de experiencia son muchos en comparación a la que el aprendiz tiene. Explicar una y otra vez si es necesario, no todos aprendemos de la misma manera o con la misma rapidez.
- **Motívalos**
Felicitálos cuando hayan logrado hacer algo que tú les enseñaste, así valorarán aún más lo que les compartes y tú sentirás una gran satisfacción por tu trabajo.
- **Ayúdalos a expresarse**
En ocasiones encontrarás aprendices tímidos, con miedo a preguntar. Ayúdalos a ser más abiertos, genera un ambiente de confianza e involúcralos de manera activa en la mentoría.
- **No hagas juicios sobre tus aprendices**
Nunca te dejes llevar por estereotipos. Tus aprendices han pagado por recibir tu orientación y lo que menos esperan es ser juzgados.
- **Motívalos a seguir aprendiendo**
Anímalos a no olvidar lo aprendido y reforzarlo fuera de Binni.

 binni

Fig. 174. Parte final de las unidades de enseñanza.

Fig. 175. Consejos para ser un buen mentor.

Calendario

Mes _____ Año _____

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sabado	Dom

Usa este espacio para apuntar el mes y fecha de cada mes y cuando este acabe, ¡bórralos y vuelve a empezar!

IMPORTANTE: Recuerda solo usar la pluma borrrable incluida en tu kit.

Fig. 176. Calendario semanal del mentor.

Mis mentorías

Organiza aquí tus mentorías semana tras semana

Mes _____

IMPORTANTE: Recuerda solo usar la pluma borrrable incluida en tu kit.

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sabado

Grupo: _____

Tema de la semana: _____

Mi frase semanal: _____

Notas: _____

Fig. 177. Control semanal de mentorías.

Mis aprendices

Usa estas hojas para conocer más de tus aprendices.

Escribe sus nombres, así como algo que te facilite recordarlos.

IMPORTANTE: Recuerda solo usar la pluma borrable incluida en tu kit.

Fig. 178. Espacio para contactos del mentor.

Manual de uso para la aplicación

La aplicación será tu mejor aliada para crear y manejar tus mentorías, fue creada pensando en ti y tus necesidades. Aquí aprenderás a usarla.



Menú principal

Es la parte central de la app, tu herramienta básica para impartir tus mentorías. Contiene lo siguiente:



PERFIL

En esta sección se encuentra tu información, tu nombre, un poco de tu vida, tus logros y tus historias para compartir.



MENTORÍAS

En esta sección podrás encontrar lo necesario para administrar tus mentorías como los ejercicios de tus aprendices, las videollamadas, los videos de tus clases y las reseñas de tu curso.



PAGOS

Aquí podrás administrar los pagos que recibes por tu trabajo en las mentorías, contamos con tres opciones de pago, a tarjeta, por cheque y deposito en sucursales OXXO.



GUÍAS

En guías encontrarás un poco más de información que te ayudará con cosas como tus mentorías, conectar con los aprendices y los aspectos técnicos de la aplicación.



CALENDARIO

En esta sección podrás consultar y crear las fechas de tus mentorías.



HISTORIAS

Aquí encontrarás las historias que compartiste con tus aprendices, también podrás grabar o escribir nuevas anécdotas en esta sección.

En el menú principal también encontrarás:



Ajustes



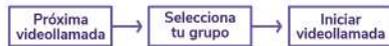
Notificaciones

Fig. 179. Guía de la aplicación.

Caminos a seguir

Son las "rutas" que necesitarás tomar dentro de la aplicación para llegar a un punto en específico. Todas las rutas parten del menú principal y requieren que des click en la sección que se indica.

Para iniciar tu videollamada



Para agendar una nueva videollamada



Para revisar los ejercicios de un aprendiz



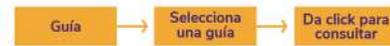
Para volver a ver los videos de lecciones de tu curso



Para editar información de tu perfil



Para consultar una guía



Para configurar tu metodo de pago



Para revisar tus historias



Para grabar o escribir una nueva historia



Para revisar tus notificaciones

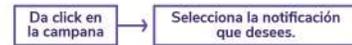


Fig. 180. Posibles rutas para el mentor dentro de la APP.

Directorio

Cruz Roja - 065

Emergencias - 911

Bomberos - 068

Policía - 060

Policía Federal - 066

Denuncia anónima - 089

Instituto para la Atención de los Adultos Mayores - 060

Locatel - 5658 1111

Fugas de agua - 5654 3210

Fugas de gas - 5353 2763

Protección Civil CDMX - 5683 2222

DIF - 5559 1919

Centro de Atención Integral INAPAM - 5669 1776

Secretaría de Inclusión y Bienestar Social - 5141 7974

Dirección General de Regulación Territorial - 5709 5648

Comisión de Derechos Humanos de la CDMX - 5229 5600

Instituto de las Mujeres de la CDMX - 5512 2836

Unidades Atención a la Violencia Familiar - 5518 8001

Tesorería de la Secretaría de Finanzas - 5588 3388

Línea Plateada - 5533 5533

Sistema Alerta Social (SAS) - 5508 3583

Fig. 181. Directorio de emergencias y servicios.



Cabe destacar que la libreta cuenta con hojas especiales que deben ser usadas únicamente con una pluma que va integrada en el kit, esta información se señala en cada una de las páginas en las cuales el adulto mayor debe hacer uso de la pluma para evitar daños irreversibles en las hojas. El propósito de esto es que la libreta no sea desechable, sino que pueda ser usada una y otra vez, de esa manera se evaden gastos extras para el mentor y es una propuesta que evita la generación de basura.

Fig. 181 Pluma borrable que se incluye en el KIT.

Gestión del proyecto Binni

Según el modelo Canvas, diseñado por el doctor Alexander Osterwalder, que ayuda a encontrar y fomentar nuevas formas de crear, entregar y captar el valor para el cliente mediante el aprendizaje validado.

Propuesta de valor

Valor de uso (funcional): Las mentorías ofrecerán un intercambio intergeneracional, en el cuál los Adultos Mayores podrán integrarse activamente a la sociedad y a las tecnologías, además de que se romperán los estereotipos acerca de sus conocimientos y experiencia, otorgándoles el reconocimiento que merecen.

Valor de cambio (mercado): Las mentorías tendrán un precio accesible, justo y rentable que sea proporcional al material brindado por medios digitales y físicos.

Valor de signo (cultural): Al obtener las mentorías no sólo estarás adquiriendo un servicio, estás validando y resaltando la importancia de los Adultos Mayores y sus derechos, además de la permanencia de sus saberes en futuras generacione

Segmento de clientes

Mentores: Adultos mayores de 60 años, interesados en compartir sus conocimientos de oficios, como experiencia de vida a generaciones más jóvenes.

Aprendices: Personas de 20 a 55 años que quieran aprender un oficio, resolver dudas y convivir con los adultos mayores.

Canales

Digital: Aplicación Binni

Presencial: Espacio determinado por la institución vinculada al proyecto

Relación

Aplicación Binni

Redes sociales Binni

Fuentes de ingresos

Ganancias por suscripción a mentorías:

-100 pesos + (Número de semanas que dura el curso x 75 pesos)

- 150 pesos por cada mentoría extra
- Ganancias por venta de playeras al público en general:
- Playera: 160 pesos
 - Termo: 250 pesos
 - Libreta: 60 pesos

Recursos clave

Contenido digital:

- En App (Sobre mentores, sobre mentorías, sobre experiencia de vida)
- Difusión (En redes sociales)

Contenido físico:

- kits de bienvenida (Diploma de mentor, soporte celular, agenda de apoyo)para mentores
- inventario sobre pedido de mercancía (a partir de un modelo de producción pre- order,

que se realiza al llegar un número de órdenes con el fin de evitar desperdicios, sobre producción y eliminar espacio de almacenamiento y baja los costes)

-Elementos físicos para mentorías presenciales:

Tecnológicos (materiales, procesos y costos)
Funcionales (ergonomía y mecanismos)(Anexo 3)

Contemplar transporte a futuro**

Actividades clave

Digital: Navegación en la aplicación, software
Producción: Mercancía y elementos del kit

Socios clave

Propios del sistema: Programadores de app, diseñadores/administradores de proyecto, pedagoga.
Externos: INAPAM para sistema semi-presencial, proveedores de playeras, proveedor de personalizados (Paulina Díaz), servicio de envíos (Shopify, donde se calculan costos de envío, se maneja todo desde la misma app, agiliza las tareas, seguimiento de paquetes y ahorro de costos)

Estructura de costos

Cobro por transferencia: Realizado en la misma aplicación.
Cobro por Oxxo: Llevar tu credencial para votar, un número de teléfono (fijo o celular) y el nombre completo de la persona que va a recibir el dinero. El cajero entregará un ticket con el número de referencia. La persona que va a recibir el dinero tiene que presentar su identificación oficial vigente (IFE, pasaporte, credencial consular, cédula profesional o cartilla militar), el número de transferencia y el número telefónico proporcionado por la persona que envía el dinero. Se cobra el 5% de comisión por parte de la empresa Oxxo y se tienen 90 días hábiles para recoger el dinero.

Regulaciones

Vinculación directa con Oficina de Vinculación y la Oficina de Transferencia del conocimiento de la UAM Cuajimalpa.

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusión

A lo largo del desarrollo del proyecto Binni comprobamos muchas hipótesis de diseño planteadas al inicio del curso de Proyecto Terminal. Durante la ejecución de evaluaciones a nuestras participantes se descubrieron múltiples aspectos de lo que es el diseño para personas de la tercera edad, así como el diseño inclusivo. Se tiene la confianza de que mucho de ese conocimiento fue incorporado de manera exitosa al proyecto.

El desarrollo de este proyecto probó posible la creación de un sistema de mentorías impartidas por adultos mayores, que fuera viable para ellos en el sentido económico y promoviera sus conocimientos, ayudando a integrarlos de vuelta al núcleo de la sociedad.

Mientras se realizaron las entrevistas para saber los intereses del público general surgió un conocimiento no previsto en dichas hipótesis, el deseo de las nuevas generaciones por adquirir conocimiento a partir de la experiencia de vida de los adultos mayores, en dichas encuestas incluso hubo quien mencionó ese conocimiento como útil para criar a sus propios hijos.

Se concluye entonces que el proyecto Binni posee un gran potencial como una iniciativa capaz de recobrar muchos de los conocimientos de las generaciones mayores, capaz de reactivar y estimular la economía de dichas generaciones propiciando un cambio positivo en la sociedad actual.

Recomendaciones

Respecto al funcionamiento del sistema de mentorías, se extiende la recomendación de que, una vez sea posible retornar a actividades cotidianas de manera presencial, se desarrolle y ponga en funcionamiento un sistema de mentorías presenciales, que es sin duda un método eficiente para la enseñanza de oficios similares a los que plantea Binni, como lo pueden ser la jardinería, la metalurgia o en general todo lo que se beneficie del uso de un taller o instalación física. También se recomienda la expansión del proyecto en el aspecto territorial, llegando a más estados de la nación y expandiendo el bienestar que creemos el proyecto puede aportar. Incluso se piensa en una expansión de índole social, donde los adultos mayores tengan la oportunidad de expandir el alcance de sus mentorías y estas lleguen a oídos de cada vez más aprendices.

A modo de recomendaciones se visiona, en la difusión, un aumento en la distribución de los medios ya planteados, haciendo uso del capital que el proyecto podría llegar a poseer, manteniendo un enfoque iterativo alrededor de los diseños, pensando en futuras oportunidades para dar a conocer al público las experiencias tanto de mentores como de aprendices.

En la aplicación, se recomienda en primera instancia evaluar la interfaz de aprendices, buscando una mejora en el grado de atractivo visual para la aplicación. En la sección de tienda se recomienda continuar con la expansión e indagación hacia productos que además de ser atractivos, dejen una huella de carbono reducida, poniendo empeño en crear productos que verdaderamente sean benéficos para quienes los compran, sin dejar de apoyar al proyecto. En la aplicación de mentores se recomienda continuar su desarrollo con los medios de evaluación que ofrece una plataforma totalmente funcional y tecnologías avanzadas como sensores que perciben los lugares donde el usuario fija la mirada.

Para el kit de funcionamiento se lega la recomendación de mejorar la calidad de la porta celular una vez el sistema Binni sea sostenible y pueda manejar ese tipo de inversiones. Respecto a la libreta, se recomienda llevar a cabo evaluaciones presenciales y de uso cotidiano a esta una vez sea posible realizar evaluaciones presenciales.

Anexos:

<https://drive.google.com/file/d/1YZ4k9v6Pq9g7NmGRlbZ7ovXYgULLhsEf/view?usp=sharing>

