

18
NOV

CONSU-

DONALD NORMAN

MISMO

¿SINÓNIMO

YUGO NAKAMURA

DE

STEVE JOBS

FELICIDAD?

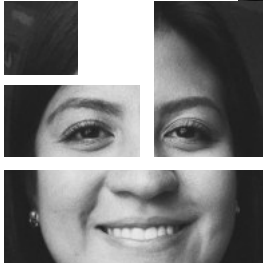
ZYGMUNT BAUMAN

Juan José correa
Ana María Herrera
Laura Sanabria
Isabella Alarcón
Geraldine Camargo
Edwin González
María Paula Mendez

Juan José

01

Ana Herrera



Edwin Gonzalez



03

Geraldine Camargo



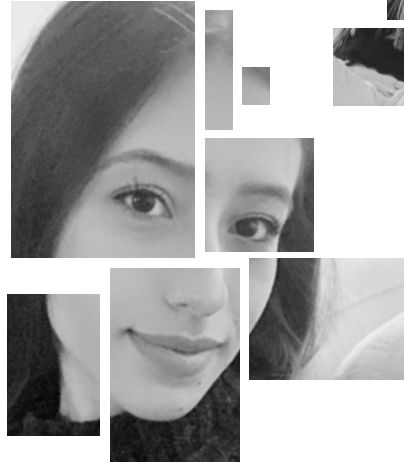
Laura

02

Sanabria



Isabella Alarcón



04

María Paula Mendez



La falsa emoción del consumismo 01

Diseño emocional, ¿Nueva forma de consumismo? 02

Futuro del diseño instrúyalas basado en el diseño de 03 experiencia.

Medios digitales para todos 04

Contenido

Medios digitales para **TODOS**



L

as nuevas generaciones más conocidos como los nativos digitales se mueven en su totalidad en todos los medios digitales, no solo se utilizan para el trabajo y estudio sino también para actividades de ocio o comunicación,

ya las usábamos previamente a la pandemia para realizar nuestro mercado, pedir comida a domicilio y realizar ejercicio, actividades tan sencillas para nosotros pero no para una de las generaciones pasadas, las personas de la tercera edad quienes durante esta pandemia de COVID-19 tuvieron la mayoría de dificultades por no poder desenvolverse con estos nuevos medios digitales, en un futuro se deberá hacer una mejor inclusión con las personas que no son tan versátiles con el manejo de estas nuevas plataformas hay que tener en cuenta que nuestras nuevas generaciones se hacen cada vez más longevas la pregunta es ¿Seguiremos teniendo la misma capacidad de adaptación para seguir manejando estas plataformas? ¿Qué pasará con las generaciones que empiezan a adentrarse a este nuevo mundo digital? A medida que las personas viven mayor tiempo se hace más indispensable que estas personas tengan una mejor experiencia de usuario. La mayoría de los usuarios de la tercera edad tienen ciertas discapacidades que pueden afectar la forma en que se relacionan las plataformas digitales como por ejemplo la disminución de:

Visión: No solo la presbicia responsable de la disminución de la visión de cerca si no también la reducción de la sensibilidad al contraste, la percepción del color cambia y la capacidad de enfoque por estas razones leer páginas webs es un tanto más difícil.

Capacidad física: Reducción de destrezas y motricidad fina por lo cual hace que apuntar hacer clic o arrastrar objetivos pequeños sea más complicado.

Auditiva: Dificultad para escuchar tonos más altos y separar sonidos, se les torna más difícil escuchar podcast y ciertos archivos de audio y más cuando tienen música de fondo.



Capacidad cognitiva: Reducción de la memoria a corto plazo, dificultad para concentrarse y una fácil distracción, hace que pierdan el hilo de las tareas que están realizando dentro de la plataforma.

Ya hablamos de los problemas de este grupo de personas pero porque no hablar sobre los beneficios que traen estas plataformas para ellos, aprender una nueva habilidad puede ser un reto intelectual, por lo que no sorprende



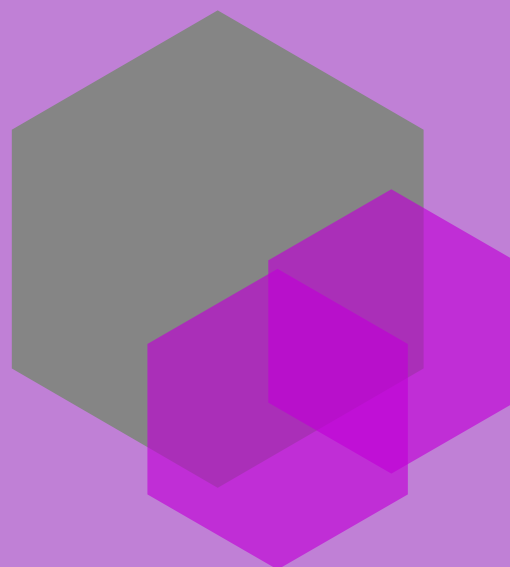
sociales es la disminución de la soledad, enfermedad que ataca ahora más constantemente a estas personas por sufrir abandono este medio les permite mantenerse en contacto con sus hijos y nietos e incluso conocer nuevas personas.

Como la mayoría de nosotros estaría de acuerdo, el uso de las redes sociales es entretenido. las personas mayores pueden ver videos, hablar por videollamada, jugar juegos, comprar y ponerse al día leyendo las últimas noticias Mejorar la calidad de vida para este usuario implica mejorar las discapacidades adquiridas por la edad como por ejemplo en la parte visual:

- Realizar un mejor contraste entre el primer plano y el color de fondo
- El texto se puede aumentar de tamaño para que pueda ser leído directamente por las personas con una discapacidad visual leve.
- Texto con iconos para transmitir una mejor información.
- Posibilidad de ampliar el área de selección del objetivo.

Podemos incluir a esto cuatro maneras de apoyar a un adulto mayor a fortalecer sus competencias digitales:

que un estudio haya descubierto que las redes sociales realmente mejoran la salud de las personas mayores. Entre las personas que manejan las herramientas digitales la capacidad mental y física ha incrementado considerablemente a comparación de otros grupos de personas de la tercera edad que no han hecho más que descender en estas habilidades. Otro factor muy importante para el uso de las redes



DISEÑANDO EMOCIONES

Expresales las razones por las cuales es necesario tener unas competencias digitales mínimas y animalo a que explore el universo de oportunidades que puede encontrar para el.

Por ejemplo, enseñale como podría leer el periodico, escuchar musica, conservar con familiares que residen en otros paises. La identificacion que ellos encuentren en el mundo digital con sus actividades cotidianas harán que el resultado sea mejor.

-Para que los adultos mayores se inicien de manera activa en el mundo digital, es recomendable que las actividades para aprender a utilizar los dispositivos tecnológicos, herramientas o redes sociales sean en su mayoría parcticas. La teoría les puede resultar confusa, además de disminuir su concentración e interés.

- Comienza las lecciones en apropiación de la tecnología digital con cuestiones básicas e introduce información paulatinamente en la medida en que el adulto mayor vaya apropiándose de la información recibida.

-Puedes optar por inscribir al adulto mayor en bibliotecas, clubes de vida, acciones comunales y telecentros donde se les brindan nociones sobre el uso de internet. Allí se abren espacios apropiados orientados a relacionar a los adultos con las herramientas tecnológicas.

Las redes sociales constituyen un medio que contribuye a mantener integrados a los adultos mayores en la sociedad, a través de interacciones con familiares, amigos y grupos de interes.

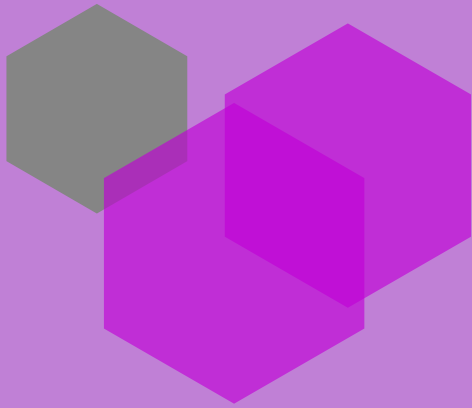
.Es importante brindar las herramientas y los recursos necesarios para que este medio esté al alcance de toda la población de adultos mayores y evitar que se genere una brecha por falta de conocimiento, de recursos, de experiencia y de confianza. En un futuro se propondrán:

-Optimizar el diseño de interfaz de las redes sociales, teniendo en cuenta que estas serán accedidas y usadas por adultos mayores.

-Analizar la viabilidad de los dispositivos móviles como recurso para acceder a las redes sociales. ya que en la actualidad su uso está ampliamente difundido y disminuiría los componentes necesarios para lograr el acceso y uso a la red social.

Continuar con la observación y acompañamiento en el uso de las redes sociales por parte de los adultos mayores.





Y

Yugo Nakamura

El diseñador japonés Yugo Nakamura, nacido en Nara en 1970, estudió ingeniería, arquitectura y diseño paisajístico en la Universidad de Tokyo, pero luego se especializó en el campo

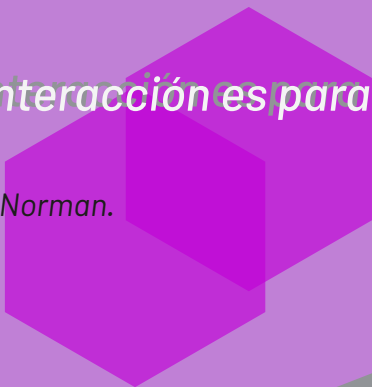
de la gráfica, aunque sin abandonar sus raíces como ingeniero (se destaca en el área de construcción de puentes). Actualmente es director creativo de algunas agencias gráficas y trabaja por su cuenta en la interacción de ambientes digitales conectados.

Hacia la década de 1990, aun estudiando, comenzó a interesarse por los productos interactivos y la internet, por lo que empezó a crear interfaces sencillas con efectos basados en la memoria, el tiempo y la aleatoriedad, pensando en las generaciones anteriores brindándoles interfaces más sencillas para el uso adecuado y prolongado de las personas.



“La interacción es para todos”

Donald Norman.

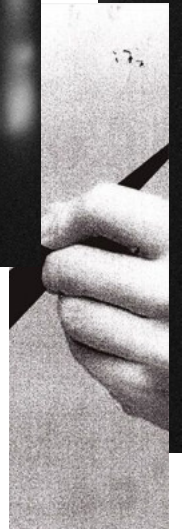
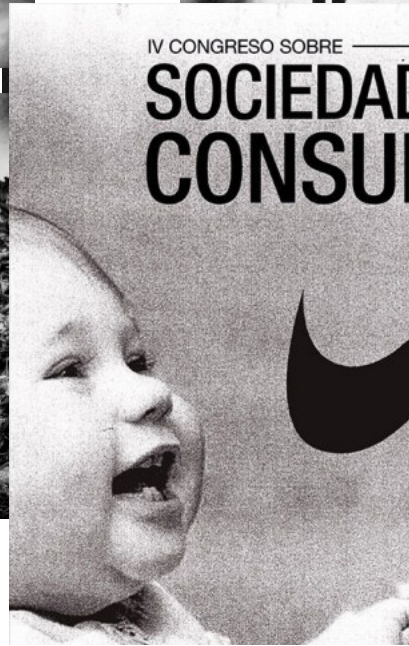
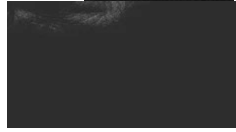


DISEÑANDO EMOCIONES

I
R
A

MIEDO

F
E
L
I
C
I
D
A
D



FRUSTRACION

EMOCIONES

