



Consulta la buena práctica



Amaia-App

CONÉCTATE A LA FAMILIA

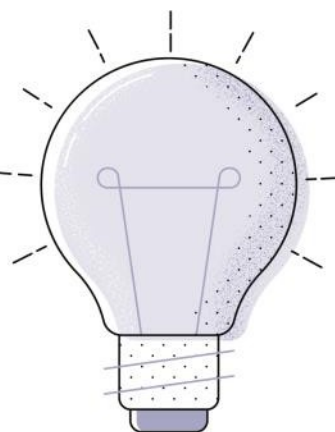


ÍNDICE

1. RESUMEN DE LA BUENA PRÁCTICA	3
2. ÁMBITO DE ACTUACIÓN	3
3. PERSONAS BENEFICIARIAS	4
4. TIPO DE ACTIVIDAD	5
5. ÁMBITO TERRITORIAL	5
6. DESCRIPCIÓN DE LA BUENA PRÁCTICA	6
7. JUSTIFICACIÓN	8
8. OBJETIVOS	10
9. PALABRAS CLAVES	10
10. TEMPORALIZACIÓN	11
11. HITOS	11
12. RECURSOS	11
13. FINANCIACIÓN	12
14. ALINEACIÓN CON OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)	12
15. COHERENCIA CON LOS PRINCIPIOS DEL MODELO DE ATENCIÓN INTEGRAL Y CENTRADA EN LA PERSONA (AICP)	13
16. COHERENCIA CON LOS CRITERIOS COMPLEMENTARIOS	16

1. RESUMEN DE LA BUENA PRÁCTICA

Amaia-App es un sistema que permite que las personas mayores puedan ver a su familia, amistades y su círculo social de confianza y que a su vez, estas personas formen parte de su día a día. Se trata de una herramienta conectada a Internet totalmente inclusiva, a diferencia de otras aplicaciones que son de uso complejo o disponen de poca usabilidad contrastada con personas mayores. Permite conectar a las personas usuarias de nuestra APP con sus familias, aprovechando los recursos multimedia que generan de forma cotidiana. Se trata de un multidispositivo que permite acercar a la persona a sus familiares y amistades de forma transversal.



2. ÁMBITO DE ACTUACIÓN

Detallar el ámbito de actuación marcando con una X la opción u opciones que correspondan de la siguiente tabla:

Personalización, integralidad y coordinación: <i>experiencias aplicadas de atención o de intervención que favorezcan la autonomía personal, la independencia funcional, el bienestar y la participación de las personas que tienen necesidad de apoyos.</i>	x
Productos de apoyo y TIC: <i>diseño y/o implementación de tecnologías, productos de apoyo y TIC para favorecer la autonomía, la independencia, el bienestar y la seguridad, tanto de las personas que tiene necesidad de apoyos como de las personas que les atienden o cuidan.</i>	x
Entorno físico y comunitario: <i>experiencias que desarrollen el diseño arquitectónico, mejoras relacionadas con el entorno residencial de la persona, actuaciones ambientales dirigidas a favorecer la accesibilidad, etc.</i>	
Desarrollo organizativo y profesional: <i>Innovaciones organizativas, metodológicas o normativas que medien o favorezcan la aplicación del modelo, a través de cambios normativos, instrumentos de evaluación, adaptaciones en los sistemas de organización y gestión de los centros y recursos, coordinación sociosanitaria, metodologías e instrumentos de atención personalizada, adaptación de perfiles profesionales y formas de actuación.</i>	x
Acciones de comunicación: <i>aquellas experiencias relacionadas con medios de comunicación dirigidas a romper los estereotipos e imágenes erróneas sobre la vejez, discapacidad, enfermedad, etc., que propongan una visión que ponga en valor a las personas.</i>	x
Generación de conocimiento: <i>iniciativas dirigidas a la investigación, evaluación, publicaciones, entornos académicos que favorezcan la generación de conocimiento y visibilicen los avances en nuevos modelos de atención y/o cuidados.</i>	

COVID-19: se refiere a aquellas iniciativas que hayan nacido o se hayan tenido que ajustar específicamente en el marco de la pandemia del virus de la COVID-19.	x
--	---

3. PERSONAS BENEFICIARIAS

Detallar las características de las personas beneficiarias marcando con una X la opción u opciones que correspondan:

Personas mayores	X
Personas con discapacidad	
Personas en situación de dependencia	X
Familias	X
Profesionales	X
Sociedad en general	X
Otro/s	

Describa las características principales de las personas beneficiarias de la experiencia:

Nuestras personas beneficiarias pertenecen a la Silver Economy. Dentro de este sector hay tres tipos diferenciados: activas, dependientes y con discapacidad. La segmentación se lleva a cabo según condición física/cognitiva.

Pretendemos impactar en la calidad de vida de las personas mayores de 65 años, que tengan una capacidad física/cognitiva que le permita interactuar con nuestra app (activas y dependientes) y que a la vez sus familias tengan la necesidad de conectar con ellos más frecuentemente, estaremos hablando de una población inicial de:

9.057.193 es el total de personas mayores, cerrando la cuota de mercado a personas de sectores urbanos (ya que el sector rural tiene menos disponibilidad a herramientas tecnológicas e internet) son 6.357.916 personas y que de ese total sólo consideraremos a las que tienen autonomía física y cognitiva (se calcula que representan entre el 64 y el 75% de los mayores de 65 años. Fuente: Situaciones de dependencia en personas mayores en las residencias de ancianos en España, Scielo). Tenemos un mercado alcanzable de 4.768.437 personas.

Donde solo tomaremos el 90% de la población que tiene familia, (Según datos del CIS, casi un 10% de las personas mayores de 75 años en España no han tenido decendencia, y este porcentaje irá en aumento, ya que los datos de la población actual apuntan a que el 25% de las mujeres nacidas en la década de los 70 cumplirán los 50 años sin haber tenido hijos/as).

Nuestro mercado inicial alcanzable de 4.291.593 personas mayores las que corresponden a adultos entre 50 y 85 años y mujeres, las que son mayoritarias en la vejez, superando en un 32% a los hombres (5.145.437 y 3.911.756 respectivamente), y esta principalidad es aún más acentuada cuanto más avanzada la edad.

Luego, hay que considerar a sus familias, que podrían comunicarse con sus familiares y amistades, sin intermediarios. Donde el 38% de esta población mayor vive con su familia, con una tasa de dependencia del 29%.

Profesionales: como mercado inicial estamos creciendo a través de centros de atención al mayor, principalmente Centros Residenciales y Centros de día. Donde son las personas profesionales quienes ponen a disposición las tablets con el contenido para sus mayores. Lo

que les permite por un lado conocer a las personas que asisten al centro (historia de vida, educación, trabajo, familia) y por otro, hacer dinámicas de reminiscencia, memoria y sociabilización entre los mismos miembros.

4. TIPO DE ACTIVIDAD

Detallar el tipo de actividad de su entidad marcando con una X la opción u opciones que correspondan:

Centro residencial	
Comunidades, viviendas, domicilios	
Centros ocupacionales	
Centros de día	
TAD, SAD	
Escuelas, universidades y otros centros educativos	
Lugares y centros de trabajo	
Políticas públicas	
Transporte	
Ocio	
Cultura	
Deporte	
Otro/s	X
<p>Describe el tipo de actividad de la entidad que lleva a cabo la buena práctica:</p> <p>Somos una startup enfocada en la generación de una herramienta sencilla e intuitiva que conecte a personas mayores con sus familias y amistades.</p> <p>Trabajamos con:</p> <p>Residencias y Centros de día: Existen alrededor de 5.600 residencias y 3.674 centros de día, nosotros buscamos trabajar junto a las que por un lado cuenten con profesionales que garanticen el cuidado y la mayor protección de los mayores, pero también apuesten por el cuidado físico y psicológico de mano de alternativas disruptivas e innovadoras.</p>	

5. ÁMBITO TERRITORIAL

Detallar el ámbito territorial de su entidad marcando con una X la opción que corresponda, especificando la zona de actuación:

Local (Especificar municipio): Valencia	X
Provincial (Especificar provincia): Valencia	X
Autonómico y regional (Especificar comunidad autónoma y/o región): Comunidad Valenciana	X

y Aragón	
Estatal	
Unión Europea	
Internacional	
Indique el lugar/es en los que se desarrolla la buena práctica:	
Comunidad Valenciana	

6. DESCRIPCIÓN DE LA BUENA PRÁCTICA

Describa a continuación, de forma detallada, en qué consiste la buena práctica, metodología empleada, fases de implementación, etc. (máximo 2.000 palabras):

A través de Amaia-App las personas mayores podrán vernos crecer y ser parte de nuestro día a día. Se trata de una herramienta conectada a Internet totalmente inclusiva, a diferencia de otras aplicaciones que son de uso complejo o disponen de poca usabilidad contrastada con personas mayores. Permite conectar a las personas usuarias de nuestra APP con sus familias, aprovechando los recursos multimedia que generan de forma cotidiana. Se trata de un multidispositivo que permite acercar a la persona a sus familiares y amistades de forma transversal.

Nuestro producto consta de dos aplicaciones y un cuadro de mando. Por un lado:

Aplicación familias:

Aquí todos los seres queridos podrán estar suscritos a una misma persona mayor, y a través de la plataforma podrán compartir diferente contenido multimedia: Audiovisual y escrito. Además, podrán ver si su familiar vio los vídeos, si le gustó, su estado de ánimo, reacciones y respuestas frente a los mensajes compartidos.

Aplicación mayores:

La plataforma reúne todo el contenido de la familia, lo categoriza y organiza de forma de que la persona mayor lo recibe de forma ordenada en formato de vídeo. El objetivo es que la persona usuaria pueda visualizar todos los mensajes compartidos de forma sencilla pero a la vez emocionante y como si fuera en tiempo real.

Retroalimentación positiva: al iniciar la experiencia a la persona mayor se le consulta su estado de ánimo y al finalizar la experiencia también.

Por último, a medida que la persona visualiza los mensajes compartidos, la plataforma graba sus reacciones, de forma que la persona que se conecta con la mayor, pueda visualizar como se encuentra y las emociones que le genera el contacto/imagen social.

Cuadro de mando:

Los centros residenciales y de día podrán acceder a toda la información que se va generando, número de visualizaciones, tiempo de permanencia en la plataforma, emociones iniciales y finales, compromiso de las familias, y una serie de indicadores

que le van a permitir comunicar como la herramienta impacta la vida de las personas usuarias, pero también como la persona mayor rompe con la brecha digital en nuestra plataforma.



Amaia-App fue constituida en mayo del 2022. Con el propósito de reunir a la familia, construir y reconstruir su historia a pesar de las limitantes ya expuestas. Nos encontramos en etapa de desarrollo de producto y para el diseño de esta hoja de ruta es que hemos hecho un piloto con el Centro de Día Boscá y pruebas en el Centro Mixto de Ayora. Donde hemos verificado nuestra aplicación a través de un MVP rudimentario y los resultados han sido positivos hasta el momento:

- 3 familias participando: + 15 personas enviando contenido diariamente
- 3 mayores participantes
- 4 semanas de trabajo en conjunto

Gracias a este trabajo es que definimos las funcionalidades de nuestra aplicación, tanto para los mayores, familias y centros.

Aquí podrán encontrar nuestro deck con lo que fue esta experiencia: [Link](#)

7. JUSTIFICACIÓN

Especifique el motivo o causa que motivó la puesta en marcha de la iniciativa:

El 50% del riesgo de padecer demencia y otras enfermedades graves en la vejez, está asociado a afectaciones del estado emocional como la soledad. (Fuente: Academias Nacionales de Ciencias, Ingeniería y Medicina (NASEM))

Esto producto de factores biológicos (sordera, deterioro cognitivo, dependencia de movilidad), sociales (fallecimiento de amigos y familiares) y culturales. Ha cambiado la forma en que nos relacionamos y comunicamos. La vida acelerada y las largas distancias han provocado que la principal forma de sociabilizar sea a través de redes sociales. Lo que ha incrementado la desconexión con nuestros mayores.

Frente a esta problemática es que nos hemos planteado lo siguiente: estamos constantemente inmortalizando momentos a través de nuestras cámaras. Instagram sabe más de nuestra vida que nuestra familia. ¿Por qué no se lo ponemos fácil a las personas de manera digitalmete accesible?

Servicios o programas de atención e intervención:

A través de Amaia-App garantizamos el acceso universal para personas mayores a recursos multimedia compartidos por sus familiares, como una forma de conectarlos emocionalmente y que esto traiga como consecuencia una mejorar en su calidad de vida.

Con el uso de esta herramienta personas mayores y la familia en general podrá conectar con sus seres queridos, verlos crecer y ser parte de su día a día.

Productos de apoyo y TIC:

El uso de nuestra aplicación le permite autonomía e independencia al mayor de cara a la interacción con la tecnología. Ya que su diseño ha sido generado con y para ellos.

El hardware puede ser tablet o móvil y con solo dos toques a la pantalla el mayor puede ingresar a la aplicación y ver en formato de video todos los mensajes de amor compartidos por su familia.

Desarrollos organizativos, metodológicos y profesional:

Dentro de nuestra propuesta de valor, hemos innovado en los siguientes campos:

- *Comunicación bidireccional activa: saber de su familia de forma diaria, sin la necesidad de que las personas estén siempre conectadas en el mismo momento, pero con la sensación de estar en tiempo real.*
- *Comunicación atemporal: ermite que las partes intervengan en tiempo y forma diferente, sin que interfiera en su vida diaria ni la persona mayor sienta desconexión.*
- *Es una herramienta que permite que mejore la responsabilidad afectiva de las familias con sus mayores, sin que ello les suponga ocupación*

obligada diaria, ni lugar, ni mucho tiempo.

- *Plataforma colaborativa: interconecta a todas las personas que forman parte del núcleo familiar y social, sin barreras físicas, por lo tanto, la persona mayor puede ver y ser parte de la vida de familiares que incluso vivan a miles de kilómetros.*
- *Es una herramienta que toma datos de los mayores para ver posibles evoluciones en su estado emocional y estos los reporta tanto a la familia como al centro en el que está el mayor.*

Justificación desde la Covid-19:

Tras el virus covid-19 las relaciones interpersonales han cambiado. La salud psicológica y emocional de muchas personas se está viendo seriamente afectada y los efectos —similares a los de un estrés postraumático— es posible que sean duraderos. Estar junto a las personas queridas, especialmente en situaciones dolorosas, al ingreso en unidades de cuidados intensivos, o en los momentos de final de vida, por poner algunos ejemplos, se ha vuelto difícil o imposible en muchos casos (Fuente: <https://www.elsevier.es/>)

Esta desconexión social sufrida desde el comienzo de la pandemia, sumada a factores biológicos (sordera, deterioro cognitivo, dependencia de movilidad), sociales (fallecimiento de amigos y familiares) y culturales, cambian la forma en que nos relacionamos y comunicamos, lo que ha sido crucial para darnos cuenta de que es necesario actuar y hacer algo al respecto, utilizando los recursos digitales que tenemos a nuestra disposición.

8. OBJETIVOS

Indique el Objetivo General y los Objetivos Específicos de la iniciativa:

Objetivo General:

Conectar emocionalmente a las familias a pesar de las barreras físicas y tecnológicas. Disponemos de una aplicación que lucha contra la brecha digital.

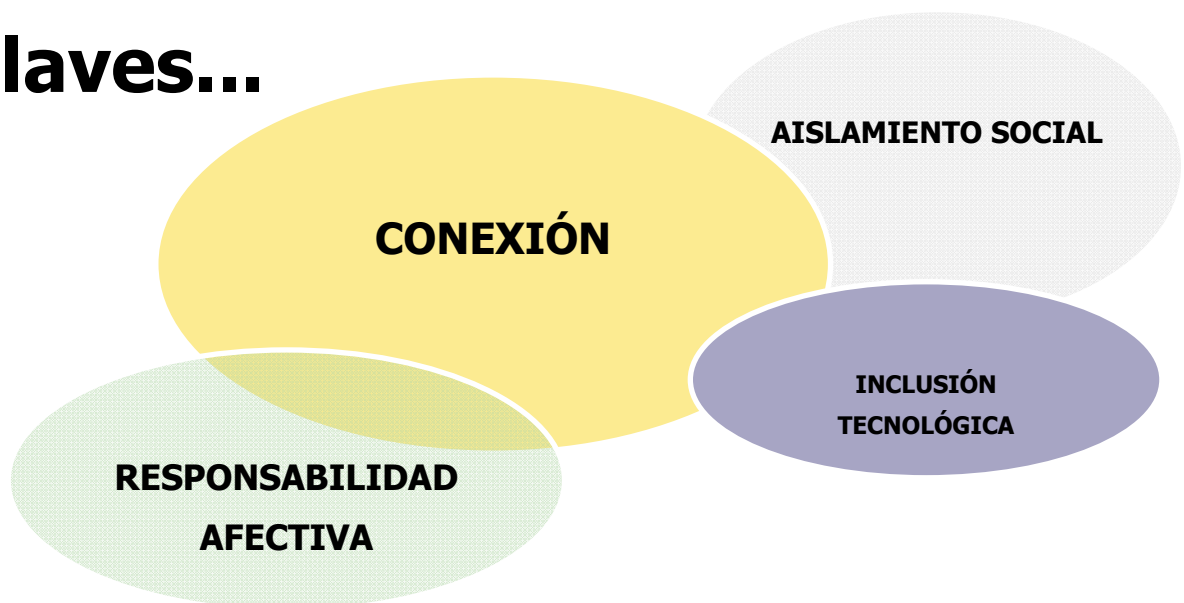
Objetivos Específicos:

Ser el principal generador de momentos entre personas mayores y sus familias, creando un lazo afectivo inquebrantable..

9. PALABRAS CLAVES

Describa cuatro "palabras claves" relacionadas con su buena práctica y porqué tienen importancia, por ejemplo: palabra clave "Personalización", porque llevamos a cabo una atención personalizada, centrada en las características e idiosincrasia de cada una de las personas, teniendo en cuenta su opinión, intereses, valores, costumbres...

Claves...



10. TEMPORALIZACIÓN

Indique la fecha de inicio de la buena práctica (mes y año):

Año de inicio: 2022
Mes de inicio: mayo

11. HITOS

Describir hitos importantes, como, por ejemplo, premios, reconocimientos recibidos por la iniciativa que se presenta. Si no los hubiera, indicar no procede.

Levantamiento de capital FFF: 53.000 euros
Convenio de colaboración con grupo Biblu: Nos permiten usar sus instalaciones
Convenio de colaboración con Balneario de Ariño: Futuros planes de pilotaje

12. RECURSOS

Describir los recursos necesarios para llevar a cabo la experiencia, en cuanto a personal necesario y recursos materiales:

- Personal necesario para llevar a cabo la experiencia:
 - 1 o 2 personas que le hagan formación al personal del centro de atención al mayor o al mismo mayor en su defecto.
Luego al ser un servicio virtual no necesita de más personal.

- Recursos materiales necesarios para llevar a cabo la experiencia:
 - Tablet o smartphone
 - Internet
 - Aplicación descargada

13. FINANCIACIÓN

Detallar el tipo de financiación con el que cuenta la buena práctica, marcando con una X la opción u opciones que correspondan:

Recursos propios	X
Cuota de personas usuarias	X
Ingresos derivados de la prestación de servicios/productos	
Subvenciones	
Otros	
Especificar otras fuentes de financiación diferentes:	

14. ALINEACIÓN CON OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Elegir el objetivo/s de desarrollo sostenible a los que contribuya la buena práctica, marcando con una X la opción u opciones que correspondan:

Acabar con la pobreza	
Hambre cero	
Salud y bienestar	X
Educación de calidad	
Igualdad de género	
Agua limpia y saneamiento	
Energía asequible y no contaminante	
Trabajo decente y crecimiento económico	
Industria, innovación e infraestructura	X
Reducción de las desigualdades	X
Ciudades y comunidades sostenibles	
Producción y consumo responsables	
Acción por el clima	
Vida submarina	
Vida de ecosistemas terrestres	
Paz, justicia e instituciones solidarias	
Alianzas para lograr los objetivos	
No procede / No aplica	

15. COHERENCIA CON LOS PRINCIPIOS DEL MODELO DE ATENCIÓN INTEGRAL Y CENTRADA EN LA PERSONA (AICP)



Principio de Autonomía

Se promueve la capacidad de autogobierno de las personas y su derecho a tomar sus propias decisiones acerca de su plan de vida, así como a que sus preferencias sean atendidas, también cuando presentan situaciones de gran dependencia, pudiendo hacer elecciones entre diferentes alternativas.

Amaia-App ha sido diseñada para garantizar la inclusión digital de las personas mayores, queremos que todas se puedan conectar con sus familias de manera sencilla y accesible, para lo que hemos optimizando el uso de los recursos multimedia que se generan todos los días.

El diseño de la aplicación tiene un UX/UI que pretende que la interacción con el hardware sea lo más sencilla posible, a través de una interfaz simple, intuitiva y autodescriptiva.

Principio de Individualidad

Se reconoce que cada persona es única y diferente del resto, por tanto, las actuaciones responden a criterios de personalización y flexibilidad.

Amaia-App genera un perfil para cada familia, donde se tienen ciertos detalles de la persona mayor, relacionados a su vez con su historia de vida (en aquellos casos en que exista):

- Nombre
- Edad
- Estado civil
- Formación profesional
- Gustos y preferencias
- Seudónimo
- Nombre de la familia
- Foto de la persona

Y de la familia/red social:

- Un perfil por cada miembro que participa de la plataforma (datos generales: nombre, email, teléfono, edad, relación con la persona mayor, etc).
- Descripción de la relación con la persona mayor.

Principio de Individualidad

Con esta información, generamos una experiencia única tanto para la persona mayor como para la familia y amistades o red social. Personalizando el contenido que recibe el mayor en formato de vídeo.

Por otra parte, a través de la App el mayor auto declara su estado de ánimo inicial y final, lo que nos permite ir midiendo emocionalidad y reportarla a la familia.

Principio de Independencia

Se reconoce que todas las personas poseen capacidades que deben ser identificadas, reconocidas y estimuladas con el fin de que, apoyándonos en ellas, se puedan prevenir o minimizar las situaciones de discapacidad o de dependencia.

Estamos 100% de acuerdo con el principio de independencia, creemos que la vejez no significa que las personas pierden la capacidad de aprender, sorprenderse y emocionarse. Apostamos por las personas mayores y creemos que a través de una conexión emocional se pueden minimizar afectaciones de estado psicosocial, depresión u otras enfermedades.

Principio de Integralidad

Se contempla a la persona como un ser multidimensional en el que interactúan aspectos biológicos, psicológicos y sociales entendidos como una globalidad a la hora de actuar con las personas. Para garantizar la actuación óptima en todos estos ámbitos, el conjunto de recursos sociosanitarios y de otros sectores deben planificarse, diseñarse y organizarse, no con el eje puesto en los servicios, sino girando alrededor de las personas para que la atención y los apoyos lleguen de manera integrada a quienes los precisan.

Amaia-App desde su concepción es que ha considerado al mayor como una persona que se emociona, recuerda y aprende. Tenemos altas expectativas en nuestros usuarios y sabemos que a producto de factores biológicos (perdida de la audición o visión), factores sociales (fallecimiento de amigos y familiares) y culturales (la forma en que nos relacionamos) hay una tendencia a desconectar y aislarse. Pero estamos convencidos de que a través de herramientas que estén diseñadas para ellos, vamos a abrir un abanico de posibilidades que les permitirá estar presentes en el día a día a través de la tecnología.

Principio de Participación

Se reconoce que las personas tienen derecho a participar en la elaboración de sus planes de atención y de apoyo a su proyecto de vida. Y también a disfrutar en su comunidad, de interacciones sociales suficientes y gratificantes y acceder al pleno desarrollo de una vida personal y social plena y libremente elegida.

Para el desarrollo de Amaia-App hemos generado grupos de mayores para comprender sus prioridades a la hora de interactuar con tablets y aplicaciones móviles. Son ellos quienes han validado las funcionalidades y han elegido que componentes son los que les agregan valor.

Por otro lado, a través del uso de la APP el mayor podrá interactuar con los integrantes de la familia que componen la plataforma, de forma independiente sin la necesidad de terceros.

Principio de Inclusión social

Se reconoce que las personas deben tener la posibilidad de permanecer y participar en su entorno, disfrutar de interacciones positivas y variadas y tener acceso y posibilidad de acceder y gozar de los bienes sociales y culturales.

Como hemos mencionado, uno de nuestros ejes principales es el acceso universal a los recursos multimedia que estamos generando en el día a día. Que nuestros mayores puedan disfrutar de las virtudes de la tecnología es la forma en la que queremos que conecten con sus seres queridos, estando presentes en el día a día.

Principio de Continuidad de atención

Se reconoce que las personas deben tener acceso a los apoyos que precisan de manera continuada, coordinada y adaptada permanentemente a las circunstancias de su proceso.

Nuestra App no solamente conecta con la persona mayor, sino que complementa los datos de la historia de vida, de los gustos y preferencias y, es una fuente de información constante para mejorar la continuidad de atención en residencias y centros de día.

16. COHERENCIA CON LOS CRITERIOS COMPLEMENTARIOS



Criterio de Innovación

Desde la experiencia se plantean cambios con respecto a los modelos tradicionales de atención o se cuestionan los enfoques clásicos relacionados con la imagen de las personas o con el modo de desarrollar intervenciones o actuaciones.

A través de Amaia-App invitamos a los centros de atención al mayor a apostar por la innovación y disrupción. A tener expectativas en las personas usuarias e invitarlas a utilizar tecnologías. Que puedan revivir sus historias, pero también construir nuevos momentos junto a sus familias.

Criterio de Transferibilidad

La experiencia contiene elementos y características que facilitan su generalización, replicabilidad o adaptación.

Al ser una herramienta digital la escalabilidad que nos da es exponencial, finalmente la inversión inicial es grande en términos de desarrollo, pero el costo por personas usuaria adicional está condicionado al tamaño de los servidores. Al utilizar plataformas de cloud computing podemos crecer sin problemas tanto en el mercado nacional como internacional.

Por otra parte, nuestra aplicación es totalmente transferible a diversas comunidades, desde residencias y centros de día, así como tipo de formas de convivencia y lugares de pertenencia (como también pudieran ser los centros de mayores).

Criterio de Trabajo en Red

Para el desarrollo de la experiencia se han establecido relaciones y acciones conjuntas con distintas entidades y agentes de la comunidad.

Nuestra estrategia de posicionamiento está dada por la articulación con bienes complementarios como:

- Bleta
- Adopta un abuelo
- Senior Coach
- Aiudo
- Kuvu

Y colaborar con instituciones con programas de subvención enfocados en el adulto mayor como la Caixa y Mapfre.

Criterio de Trabajo en Red

Para poder crecer dentro de sectores rurales y con centros públicos, la estrategia sería ir de la mano de ayuntamientos.

Además, buscamos partners dentro del ecosistema de emprendimiento, como SHIP2B, una de las aceleradoras de impacto social más grandes.

Por último, porque no impulsar una red colaborativa en torno al mayor, ser un articulador entre empresas, startups, voluntarios que podamos generar soluciones para nuestros mayores, sobre todo enfocándonos en los que viven solos y que en su mayoría son mujeres.

Criterio de Perspectiva de Género

La iniciativa considera de forma transversal y sistemática las diferentes situaciones, condiciones, aspiraciones y necesidades de mujeres y hombres, incorpora objetivos y actuaciones específicas de género o contempla su impacto por género (personas destinatarias y profesionales).

Según el Instituto Nacional de Estadística (INE), en el año 2019, la esperanza de vida en los hombres se sitúa alrededor de los 80 años, mientras que en las mujeres es de unos 86 años. La vejez, por lo tanto, es femenina. Esto implica que, en general, las mujeres pasarán muchos más años de soledad que sus compañeros.

Por otro lado, en los servicios de atención residencial el 71% de son mujeres y en atención diurna sobre el 70%. Esto sin considerar los servicios de participación social y de atención domiciliaria, donde ellas también son más en número (Fuente: imsero.es).

En vista de estos datos, nuestro proyecto está claramente enfocado en impactar una población principalmente de mujeres, las que en base a nuestra experiencia, también son más abiertas a probar nuevas tecnologías.

Criterio de Evaluación y Resultados

La experiencia cuenta con un sistema de evaluación y medición de resultados sobre:

- 1) Efectividad y cumplimiento de objetivos
- 2) Impacto social
- 3) Sostenibilidad y viabilidad técnica y económica

1.- A través de la aplicación la persona mayor reporta como se siente al iniciar el día y tras usar nuestra plataforma, lo que nos permite almacenar datos objetivos sobre sí

Criterio de Evaluación y Resultados

hay una afectación al estado emocional del mayor.

2.- Captura de emociones: Durante el uso de la aplicación nosotros grabamos las reacciones y mensajes que genera el mayor, lo que se le envía a la familia. Así se pueden ver la interacción que hubo y si la mayor le quiere enviar un mensaje a la familia, lo hace de forma sencilla.

3.- Medimos: Tiempo de permanencia en la APP, si el contenido ha sido visto o no, número de reproducciones de cada vídeo, número de contenidos enviados por la familia, evolución del estado de ánimo del mayor.

(Describir cómo se han evaluado los resultados de la experiencia?)

Como estamos en una etapa inicial del proyecto, solo hemos desarrollado un piloto con el Centro de Día Boscá. Donde la experiencia fue maravillosa, trabajamos junto al equipo del centro, Teresa, Carmen y Ester y sus familias.

El piloto consistió en recrear la aplicación y visitar dos veces por semana a gente mayor. Esto durante un mes.

Por un lado, invitábamos a la familia a compartirnos momentos: Fotos, vídeos, audios, textos. Sobre el pasado o presente. Y nosotros tomábamos este contenido y generamos una experiencia para el mayor.

El primer día, las tres mujeres no entendían bien de que iba la actividad, ya que era sorpresa. Pero tan solo al ver "la caja de recuerdos" que le llevábamos de parte de su familia es que estaban muy a gusto.

A medida que fueron pasando las semanas, fue como Teresa, Ester y Carmen ya sabían perfectamente que día y en qué horario iríamos a visitarles, cuando nos veían se ponían super felices y lo mejor de todo es que apenas le pasábamos la tablet ya sabían donde apretar para poder llegar al vídeo.

Es necesario mencionar que Teresa enviudó hace poco, por lo que su estado emocional era delicado. Por otra parte, Ester tiene 87 años y pensábamos que sería más compleja la interacción tecnológica y Carmen tiene problemas cognitivos junto con el habla, lo que en principio pensamos que no iba a comprender la actividad.

Este mix de perfiles fue el que nos permitió evidenciar el alcance de nuestra herramienta, su transversalidad y lo impactante que puede llegar a ser algo tan sencillo como un vídeo de tu familia enviándote amor.

Los resultados estuvieron dirigidos a:

Entender a la persona:

- Medir usabilidad
- Diseño de la herramienta
- Gustos y preferencias

Criterio de Evaluación y Resultados

Entender a la familia:

- Dolor
- Periodicidad
- Tipo de contenido que comparte
- Usabilidad
- Relación con sus mayores

Centro de día:

- Usabilidad
- Potencial de la herramienta
- Reacciones del mayor y la familia

(Describir qué resultados se han obtenido?)

Participación de 15 familiares

Participación de 3 mayores

Participación de 2 profesionales

Ambiente facilitador y otros criterios

En cuanto al entorno, aspectos socio-espaciales, comunitarios, ergonómicos y de otra tipología.

El diseño UX/UI se ha hecho con y para la persona mayor, el propósito es que la persona se sienta a gusto en la plataforma, no tenga temor de no saber que hacer en algún momento y que no requiera de asistencia de terceras personas. Se trata de dar independencia y comodidad.