

Instancia de co-creación 1

Se trata de una instancia explorativa de co-creación en el ámbito de la ideación del proyecto, con la finalidad de descubrir y reafirmar las oportunidades de diseño de una interfaz digital que facilite la participación social de las personas con demencia.

Objetivos:

1. Explorar las oportunidades de diseño de una interfaz digital para facilitar la participación social de las personas con demencia
2. Conocer las estrategias utilizadas por las personas con demencia y sus cuidadores para reducir el impacto de la condición en interacciones sociales y aspectos comunicativos.
3. Contextualizar los recuerdos del usuario final y generar un recorrido relacionado a sus pensamientos, recuerdos y deseos.
4. Conocer cómo los usuarios finales interactúan con una interfaz digital y de qué manera se pueden abordar las posibles dificultades de navegación.

Entrevista cuidador

Presentación

Mantener la participación social en la vejez es muy importante para el bienestar en general. Sin embargo, la participación en interacciones sociales puede transformarse en un desafío para las personas con demencia con el progreso de la condición. Este proyecto nace desde una perspectiva que reconoce la importancia de visualizar a los adultos mayores como personas capaces de tomar el control de su propia vida de manera significativa, además de reconocer que aún existen muchas maneras en las que pueden experimentar la vida y construir relaciones sociales. Es por esto, que estoy trabajando en un proyecto en el cual mediante herramientas digitales se buscan nuevas oportunidades para facilitar la participación social de los adultos mayores con sus cercanos, tomando como punto de partida la propia historia de vida de los adultos mayores, la cual es muy valiosa para generar una comunidad que valore su experiencia. Las preguntas incluidas en esta entrevista tienen relación a conocer a *nombre de la persona de la cual está a cargo*, conversar sobre las estrategias de comunicación que utilizan para reducir el impacto de la condición en las interacciones sociales entre *nombre de la persona de la cual está a cargo* y sus cercanos, y finalmente proyectar de qué manera le gustaría que fuera la comunicación con *nombre de la persona de la cual está a cargo*.

Preguntas personales

Nombre, Edad, Parentesco con el adulto mayor con demencia,

Experiencia personal con la demencia

1. ¿Cómo ha sido su experiencia personal con el diagnóstico de demencia de *nombre de la persona de la cual está a cargo*?
2. ¿Cómo ha sido la evolución de la condición de *nombre de la persona de la cual está a cargo* desde que diagnosticaron la enfermedad hasta ahora?
3. ¿Puede reconocer cambios emocionales en el día a día de *nombre de la persona de la cual está a cargo*? ¿Cómo lidia con ellos?
4. Considera que *nombre de la persona de la cual está a cargo* tiene intenciones de realizar actividades cotidianas de manera independiente? (Si es de esta manera, ¿Cómo da espacio a la necesidad de independencia del adulto mayor?)

Estrategias de comunicación utilizadas con el adulto mayor

1. ¿De qué maneras comparte con *nombre de la persona de la cual está a cargo*?
2. ¿Cómo ha cambiado la forma en que se comunica con *nombre de la persona de la cual está a cargo* desde que comenzó la enfermedad?
3. ¿Qué problemáticas reconoce en la comunicación entre usted y *nombre de la persona de la cual está a cargo*?
4. ¿Qué estrategias utiliza para acercarse a *nombre de la persona de la cual está a cargo*?
5. ¿Le resulta difícil mantener una conversación con *nombre de la persona de la cual está a cargo*?
6. ¿Cómo aborda las complicaciones relacionadas a la memoria de *nombre de la persona de la cual está a cargo*?
7. ¿Utiliza estrategias para “ejercitar” la memoria de *nombre de la persona de la cual está a cargo*?

Proyecciones de la interacción con el adulto mayor

1. ¿Cómo le gustaría que en un futuro fueran las interacciones con *nombre de la persona de la cual está a cargo*?
2. ¿Le gustaría que *nombre de la persona de la cual está a cargo* pudiera ser quien dirige la conversación?
3. ¿Le gustaría que existiera una herramienta digital que facilite el diálogo entre usted y *nombre de la persona de la cual está a cargo*? ¿Cómo la imagina?}

Agradecimiento y cierre de la entrevista

Pauta de la actividad de co-creación 1

1. Contextualización

Se entregará un contexto del proyecto y los objetivos de la actividad a los participantes. Se hará entrega de credenciales que permitan a las personas con demencia sentir una participación activa y tangible dentro del proyecto, reconociendo su rol como colaboradores (considerar que esta experiencia se repetirá en las distintas fases: ideación, diseño/prototipado e iteración)

Mantener la participación social en la vejez es muy importante para el bienestar en general. Sin embargo, la participación en interacciones sociales puede transformarse en un desafío con el paso del tiempo. Creemos que es muy importante visualizar a los adultos mayores como personas capaces de tomar el control de su propia vida de manera significativa, además de reconocer que aún existen muchas maneras en las que pueden experimentar la vida y construir relaciones sociales. Es por esto, que estamos trabajando en un proyecto en el cual mediante herramientas digitales se buscan oportunidades para facilitar la participación social de los adultos mayores con sus cercanos, tomando como punto de partida la propia historia de vida de los adultos mayores, la cual es muy valiosa para generar una comunidad que valore la experiencia de todas las personas.

Para poder realizar este proyecto es necesario conocer a los usuarios de la interfaz, y necesitamos su ayuda para comenzar esta fase de ideación, ya que la idea es que entre todos podamos construir y diseñar esta posible solución para poder comprender y prototipar de manera coherente, considerando las verdaderas problemáticas que rodean el día a día de los adultos mayores. Para ello, realizaremos algunas actividades que tienen la finalidad de construir un contexto que nos permita comenzar a diseñar este proyecto.

Materiales:

- Credencial

2. Interacción social en contexto de demencia

Esta actividad consiste en conocer los principales desafíos a los que se enfrentan las personas con demencia en el ámbito de las interacciones sociales. Para llevarla a cabo se realizarán tarjetas con preguntas que funcionan como iniciadores de conversación entre los participantes, priorizando la iniciativa del adulto mayor con demencia

quién será el encargado de escoger la tarjeta y leer la pregunta. posteriormente esto se llevará a un lienzo en el que se ordenan las respuestas entre dos enunciados, el primero es “situación actual” en el cual se identificarán las respuestas con emociones positivas y negativas; el segundo enunciado es “proyecciones en un futuro” lo que se refiere a cómo le gustaría al participante que fueran sus maneras de interactuar con sus cercanos. El objetivo de esta actividad es reconocer las principales preocupaciones, que elementos de sus interacciones actuales son significativos y que le gustaría cambiar.

Materiales:

- Tarjetas de preguntas
- Lienzo
- Plumones

Preguntas:

- ¿Cuáles son tus temas de conversación favoritos?
- ¿Qué es lo que más te gusta de conversar con tus seres queridos?
- ¿Cuando compartes con muchas personas a la vez se vuelve difícil iniciar una conversación?
- ¿Qué sientes cuándo alguien te presta atención y se interesa en lo que estás contando?
- ¿Cuando cuentas una historia, tienes dificultades para comunicar lo que estás pensando?
- ¿Cómo sería una vida social ideal para ti en este momento? ¿Qué te gustaría hacer?

3. Mapeo de recuerdos, experiencias y deseos

Esta actividad consiste en mapear los recuerdos de la persona con demencia en un lienzo, comenzando desde la pregunta ¿Cuál es tu recuerdo favorito? La idea es generar una conexión entre las historias contadas (conexión temporal, personas involucradas, situaciones, emociones) y descubrir los elementos significativos de cada una de ellas.

Materiales:

- Lienzo
- post it

4. Reconocimiento de habilidades digitales

El objetivo de esta actividad es generar un contexto de las posibles formas de interacción que se les facilitan a las personas con demencia en el contexto de una interfaz digital. A pesar de que la navegación generalmente será asistida debido a las fases de demencia en que se encuentran los usuarios finales, es importante considerar un sentido de independencia y reconocer que tipos de input pueden ser aprendidos de manera eficaz en un contexto de memoria a corto plazo.

Se considerarán pruebas simples y relacionadas a los intereses de cada usuario (lo que se preguntará en la entrevista previa con el cuidador). Estas pruebas consisten en prototipos figma y se implementarán el click, scroll, y posteriormente completar un flujo de manera asistida con revelaciones push.

Materiales:

- Computador
- Teléfono/tablet
- Prototipo de pruebas

Ej:

<https://www.figma.com/proto/It50Hvx0qK3RZhCgRjkRR/titulo?type=design&node-id=209-2&scaling=scale-down-width&page-id=201%3A2&hide-ui=1>

5. Agradecimiento y cierre de la actividad