

## Desarrollo e implementación (2018-2019) de aplicativo video-juego móvil 1000 y una historias para la mejora significativa de la experiencia de usuario *adulto mayor*



Disponible en



El uso de la tecnología se encuentra al alcance de la población mundial; buscamos resignificar la sabiduría de nuestros adultos mayores, detonando comunicaciones significativas con un alto valor emocional, y ayudando a mitigar la percepción de soledad, y tristeza, aportando positivamente en su calidad de vida.

Podría a futuro incorporarse como herramienta terapéutica. Adicionalmente acerca al adulto mayor a disfrutar de tecnología de punta, \*realidad aumentada. \*Desarrollo previsto en V.1 2022.



**Inicio**



**Escenarios**



**Personajes**

### Mejoras y lecciones aprendidas

- Fue necesario mejorar en funcionalidades como el audio, fondos musicales, movimiento en las imágenes y gráficos así como aumentar su tamaño.
- Evidenciamos que las mujeres tienen mayor grado de aceptación del juego que los hombres, por tal motivo se vio la necesidad de validar puntos adicionales en los hombres con el fin de encontrar una actividad alrededor del juego que sea de un agrado importante.
- Mejorar el servicio durante la operación de Enfermeras un Compromiso ya que la implementación del juego denota una mejora en la relación adulto mayor / enfermera.

### Equipo de innovación

Norma Ardila H.  
Olga Lucia Bernal R.  
Diana Avila.  
Viviana Clavijo.  
Paola Ruge.  
Angie Mancipe.  
Claudia Carrillo.  
Grupo Auxiliares de Enfermería (EUC).  
Desarrollador: Andres Felipe Celis Gomez



**Enfermeras un compromiso**  
[www.enfermeras.co](http://www.enfermeras.co)