



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escola Politècnica Superior de Gandia

Disseny de la interfície duna aplicació per a la localització  
de recursos comunitaris per a la salut en la comarca de La  
Safor

Treball Fi de Grau

Grau en Comunicació Audiovisual

AUTOR/A: Román Valdés, Eva María

Tutor/a: Alonso López, Nàdia

Cotutor/a extern: FERRER BAUDI, BORJA

CURS ACADÈMIC: 2022/2023

**Resum:**

És clar que els dispositius mòbils ja no són només una ferramenta d'oci i entreteniment, ara són una ferramenta de la vida quotidiana d'ajuda per a moltes gestions i activitats. Hi ha disponibles una gran varietat d'aplicacions de tot tipus. A més de les facilitats generals per a la vida quotidiana que s'oferixen, també col·laboren a la integració social de grups de persones i juguen un gran paper a l'àmbit sanitari.

En el present Treball Fi de Grau es pretén dissenyar la part visual i interactiva d'una aplicació per a l'àmbit sanitari en col·laboració amb Fundació Fisabio. L'objectiu de l'aplicació és d'oferir la identificació de recursos de la comunitat que generen salut entre els seus integrants per tal de millorar la coordinació sociosanitària.

Hi ha diferents tipus de recursos que s'oferixen per part de centres, empreses, associacions i organitzacions de la comarca. Per tal de facilitar la recerca es definixen diferents paràmetres, com el tipus de servici o la localització.

**Paraules clau:** Aplicació mòbil; recurs comunitari; disseny d'interfície; ferramenta; sanitat

**Abstract:**

It is evident that mobile devices are no longer just a tool for leisure and entertainment, they are now an everyday tool to help with many tasks and activities. A wide variety of applications of all kinds are available. In addition to the general facilities for everyday life that are offered, they also collaborate to the social integration of groups of people and play a great role in the health field.

In this Final Degree Project we intend to design the visual and interactive part of an application for the health field in collaboration with Fundació \*Fisabio. The objective of the application is to offer the identification of community resources that generate health among its members in order to improve health and social coordination.

There are different types of resources offered by centers, companies, associations and organizations in the region. To facilitate the search, different parameters are defined, such as the type of service or location.

**Keywords:** Mobile application; community resource; interface design; tool; health care

1.	INTRODUCCIÓ .....	3
1.1	Objectius .....	4
1.2	Metodologia .....	4
2.	APLICACIONS MÒBILS .....	5
2.1	Història .....	6
2.2	Desenvolupament d'una app .....	7
2.2.1	Planificació.....	7
2.2.2	Disseny gràfic.....	8
2.2.3	Implementació.....	11
2.2.4	Test .....	11
3.	REFERÈNCIES PER AL CAS PRÀCTIC.....	12
3.1	Web Localiza Salut.....	12
3.2	Aplicació GVA Salut .....	15
3.3	Aplicació La Meva Salut.....	17
3.4	Aplicació <i>Gasolineras España</i> .....	18
3.5	Xarxes socials.....	20
4.	APLICACIÓ “XARXA SAFOR SALUT” .....	21
4.1	Proposta de l'hospital de la Pedrera de Dénia.....	21
4.1.1	Recollida de dades.....	21
4.1.2	Identificació d'usuaris .....	22
4.1.3	Ús de l'aplicació.....	23
4.2	Disseny de la interfície.....	23
4.2.1	Logotips.....	23
4.2.2	Colors .....	24
4.2.3	Inici de sessió .....	25
4.2.4	Finestra Localització .....	26
4.2.5	Finestra Recerca .....	28
4.2.6	Fitxa de recurs .....	28
4.2.7	Finestra Àrea personal.....	29
4.2.8	Finestra +Salut.....	30
5.	TREBALL FUTUR.....	33
6.	CONCLUSIONS.....	33
7.	BIBLIOGRAFIA.....	35

## 1. INTRODUCCIÓ

Són molt comuns els tractaments que potencien el consumisme, la medicalització i la dependència del sistema sanitari i d'altres serveis socials. En canvi, existeixen alternatives que fomenten el treball en comú dels serveis amb les persones i les comunitats des del punt de vista de la prevenció, el que es podria denominar “prescripció social”, però que no tenen visibilitat. Fomentar este tipus de serveis és un dels objectius que persegueix el projecte “Mapificació de recursos para la salud en la Comarca de la Safor” de Safor Salut i la Fundació per al Foment de la Investigació Sanitària i Biomèdica de la Comunitat Valenciana (FISABIO en avant)

La idea per a la proposta de Treball Final de Grau ha estat relacionada des del principi en el desenvolupament d'una aplicació mòbil que poguera ser una ferramenta per a la població. Bé per a la salut, bé la inclusió social, bé la igualtat o bé la llibertat i autonomia de les persones. Estava disposada a començar la ideació d'un projecte des del principi i, fins i tot, a dur a terme totes les fases encapçalant el projecte. Amb estos interessos arriba la proposta de formar part del projecte de Safor Salut i la fundació FISABIO, un projecte amb vistes de futur que compartia, en part la meua motivació. L'oportunitat de treballar envoltada de professionals que duen temps en un projecte ben definit del que es troben a meitat de camí per finalitzar i convertir-lo en una realitat.

El projecte proposa elaborar una mapificació de recursos sociosanitaris per fer visibles els recursos que faciliten la prevenció i la promoció de la salut, una ferramenta que continga una xarxa en la que participen els diferents col·lectius en els que es poden donar solucions locals i individuals, estretint les sinergies entre professionals i ciutadania. Un instrument de suport per als professionals i per a l'acció social.

Han sigut estudiats els beneficis que pot dur un mapeig per diversos autors que deixen afirmacions com següents:

El mapeo de activos para la salud consiste en la identificación de las riquezas de la comunidad que generan salud entre sus integrantes a través de un proceso participativo, de naturaleza intersectorial, en contextos locales y con una visión salutogénica. (Hernán et al, 2010)

Con el mapeo y la identificación de activos de la comunidad buscamos obtener la expresión colectiva de la salud individual y grupal en una comunidad, en la que nos interesa comprender la interacción entre las características individuales y familiares, los factores del medio social, cultural y ambiental, así como el papel de los servicios de salud y las políticas. (López et al., 2016)

Resumidament, és un gran punt de trobada per al treball intersectorial i la coordinació sociosanitària en el que el personal d'altres serveis i organitzacions, així com la ciutadania comparteixen els recursos amb l'objectiu de millorar el benestar de la persona atesa. D'esta manera, es busca fomentar la visió col·lectiva i interprofessional.

El present Treball Final de Grau consisteix en el disseny de la interfície de l'aplicació Xarxa Safor Salut. Este procés forma part de la quarta fase, de les huit proposades per l'equip de treball del projecte.

## 1.1 Objectius

L'objectiu d'este projecte de Treball Final de Grau és el disseny de la interfície d'una aplicació per a la localització de recursos sanitaris amb FISABIO.

Per tal d'aconseguir-ho es plantegen els següents objectius específics:

- Acomplir amb les indicacions donades de de l'Hospital de la Pedrera de Dènia i la Fundació FISABIO per al disseny de la interfície de l'aplicació.
- Definir l'estètica a seguir.
- Definir els usuaris i les possibles accions.
- Valorar les necessitats i dificultats dels usuaris.
- Fomentar els serveis que permeten la prescripció mèdica i social.

## 1.2 Metodologia

La metodologia de la que es parteix en la realització d'este Treball Final de Grau és una metodologia experimental en la que el producte és el disseny de la interfície d'una aplicació. Per al disseny d'interfícies hi ha diverses maneres de treballar. El disseny centrat en l'usuari és la predominant, encara que es combina també amb la de disseny d'interacció. En el disseny centrat en l'usuari, les necessitats i generalitats de l'usuari són el factor més important la ideació de l'aplicació proposada a més de la definició d'accions i utilitats a realitzar.

La realització del projecte està acompanyada i tutelada de principi a fi pel treballador social de l'Hospital de la Pedrera de Dènia Borja Ferrer, que treballa per a la Fundació FISABIO. El treball de tot un any de Borja ha estat dedicat al plantejament fonamental de l'aplicació i a la recollida de dades de diferents centres disposats a adherir-se al projecte.

En les primeres reunions amb Borja es plantegen les idees i necessitats que requereix el projecte i, com que ja existeixen projectes similars i d'altres que no ho són però es troben al mateix àmbit, s'analitzen per tindre'ls de referència. Després, amb els requeriments, junt amb les referències, es defineixen els possibles usuaris de l'aplicació per analitzar les necessitats i les possibles dificultats que poden trobar al seu ús per proposar la navegació, les accions a realitzar, la distribució d'elements i codi de colors i símbols a utilitzar.

A continuació, es planteja un disseny visual de les pantalles proposades en ordre per poder representar com seria la seqüència del seu ús i fer una idea dels diferents esbossos plantejats verbalment i a mà. Per a esta part, encara que existeixen diferents ferramentes de disseny d'interfície, s'utilitza Canva per la facilitat d'incloure elements externs, la facilitat de donar accés a altres persones i la llibertat que ofereix la seua versió gratuïta, a diferència d'altres com Figma que ofereixen una versió gratuïta molt limitada quant a elements disponibles.

Donat que les reunions amb Borja continuen fins l'obtenció del producte final, cada setmana en una es presenten les pantalles i avanços plantejats fins el moment. Esta metodologia de treball permet la identificació de problemes que poden ser comuns en totes les pantalles abans de la seua finalització, així les següents poden crear-se

directament amb les correccions generals. Per suposat, sorgeixen nous problemes o modificacions per a cada pantalla igualment, però les coses generals que s'hagen pogut detectar abans ja es fan de manera adequada. És cert que d'alguna manera esta metodologia pot endarrerir el treball si es vol perfeccionar cada pantalla al moment, però una bona direcció de les reunions evita i gestiona que açò no passe.

## 2. APLICACIONES MÒBILS

El concepte aplicació mòbil, que afirma Calvo (2022) pot reduir-se a aplicació o fins i tot a app (abreviació originària de l'anglès, *application*), fa referència als programes informàtics creats per a ser instal·lats i executats en un dispositiu mòbil, com és el cas d'una tableta o un telèfon intel·ligent. És la definició més comú entre diccionaris i articles de la matèria. Però no s'ha de confondre en les aplicacions web, que són programes disponibles per a la seua execució amb connexió a un servidor mitjançant internet però a través d'un explorador.

En un estudi fet amb dades de StatCount s'extrau que «Según cifras de marzo de 2023, Android mantiene en la actualidad su posición como sistema operativo móvil líder a nivel mundial, con una cuota de mercado del 71%, mientras que iOS representa el 28%» (Mena, 2023:2). Android i iOS són líders en el mercat i la programació d'aplicacions gira al voltant dels seus sistemes operatius. És així que segons escriu Karch (2021) es poden classificar les aplicacions segons el desenvolupament de les seues plataformes:

- Natives. Tenen un desenvolupament per a cada plataforma. El procés de programació i disseny està focalitzat per a cada sistema operatiu.
- Híbrides o multi plataforma. El mateix desenvolupament és vàlid per a qualsevol sistema operatiu.
- Aplicacions web. Es desenvolupen per a que el seu accés siga en línia, des d'un navegador web, i no depenga del sistema operatiu emprat.

Esta darrera classificació marca diferència entre dispositius. El disseny híbrid és el més pràctic, però depenent dels recursos del desenvolupador, de vegades prefereixen dissenys nadius que fan als usuaris iOS un tant especials, sobretot quant al disseny visual es refereix. Com que accedir a l'App Store d'Apple és més difícil per costos econòmics i formatius, hi ha moltes aplicacions que només estan disponibles a Google Play (abans Play Store) dels Android, que és molt senzill d'aprendre i també de publicar, no cal cap institució intermediària. Encara que també hi ha d'altres que només estan disponibles a l'App Store d'Apple per atorgar privilegi a la seua marca i els seus usuaris.

Les ferramentes que fan senzill el desenvolupament d'aplicacions, especialment en Android, han donat l'oportunitat a moltes persones que, sense ser expertes en la matèria, s'han atrevit a dur avant una aplicació per a la seua pròpia empresa, amb resultats més o menys professionals. Açò du a tindre una gran varietat d'aplicacions que l'equip editorial Etecé (2022) proposa en una classificació segons el contingut en la que es troben:

- Apps de gestió del dispositiu. Permeten control dels recursos del propi dispositiu com la RAM o virus.
- Apps de comunicacions. Permeten comunicar-se amb altres usuaris enviant i rebent informació.
- Apps d'oci. Ofereixen entreteniment. Es troben en este tipus els videojocs, la música i els llibres digitals.
- Apps de productivitat. Les utilitzades per a treballar.
- Apps educatives. Permeten aprendre o repassar. Les més destacades són les d'idiomes, encara que també hi ha que són per a la recerca de beques i oportunitats del món estudiantil.
- Apps de disseny. Donen ferramentes de disseny gràfic i web per a la creació i edició d'imatge.
- Apps de compres. Ofereixen un espai que fa de mercat tant de serveis com de productes.
- Apps financeres. Permeten realitzar operacions bancàries de tot tipus.
- Apps de salut i entrenament. Ajuden a l'usuari a complir objectius relacionats amb la seua salut.
- Apps socials. Espai per a la creació de comunitats i relacions entre persones.
- Apps culinàries i gastronòmiques. Recullen i recomanen informació sobre alimentació, bé restaurants o bé receptes.
- Apps de serveis. Aquelles que l'usuari utilitza per accedir a un servei real, com el metge, per exemple.

Google Play i App Store utilitzen unes categories similars per classificar les seues aplicacions i les deixa veure des de fora, abans d'entrar a la fitxa de l'aplicació, junt amb la valoració general dels usuaris. A més de la classificació segons el contingut, Calvo (2022) reconeix que les tendes d'aplicacions fan tres classificacions més: segons els efectes psicològics que poden produir, segons l'edat mínima recomanada i segons el preu.

De l'últim punt, el preu, hi ha que són de pagament i hi ha que no, s'arriba a pensar doncs: On es troba, llavors, el benefici de les que són gratuïtes? Els ingressos poden generar-se de manera indirecta a partir de l'oferiment d'un servei limitat gratuït i un complet amb el pagament d'una subscripció. Segons Wong (2012) citat per Garita-Araya (2013:6) «La moda de las aplicaciones y el aprovechamiento de sus tiendas como un recurso de marketing pueden ser dos buenas razones para decidirse por una app». També pot sorgir arrel de compres dins l'aplicació, com és el cas de les aplicacions de tendes, i també es pot obtindre benefici de la publicitat i patrocinis. Igualment, també hi ha que no persegueixen un benefici econòmic, sinó social com és el cas de les aplicacions de serveis i sanitat o un obtindre un benefici indirecte, un augment de prestigi que posicionen millor l'empresa.

## 2.1 Història

Des dels primers intents de desenvolupar una aplicació en la dècada dels 70 fins al present, les aplicacions han evolucionat i han revolucionat la societat de la mà de la tecnologia, especialment, amb els telèfons intel·ligents. És clar que este procés no ha acabat i va a seguir en constant canvi.

L'arribada dels telèfons mòbils en 1983 permetent només trucades, coincideix amb un primer plantejament que va fer Steve Jobs, el mateix any, en una conferència del que hui coneixem com l'AppStore. Més de deu anys després, en 1997 Nokia llança un telèfon amb el que es pot considerar la primera app, Snake. Afegeix Escribano (2018) que fins el moment, hi havia hagut aproximacions del que més avant es coneix com aplicacions. Era el cas de les PDA, que no cridaven però disposaven de ferramentes com calculadora, bloc de notes o agenda, entre altres funcionalitats simples.

Però el major desencadenant es troba en 2007, ja existint l'iPod i la iTunes Store<sup>1</sup>, quan Steve Jobs presenta l'iPhone. Afirmar (Escribano, 2018:17) que «Este teléfono cambió el mundo de las aplicaciones móviles» ja que un any més tard aplega l'App Store amb 500 apps gratuïtes i de pagament i Market Android com a competidor tret per Google, suposant un abans i un després i convertint-se en paraula de l'any 2010.

"*App* ha estado presente desde hace mucho tiempo, pero con millones de dólares de mercadotecnia detrás de la campaña 'Hay una *app* para eso', más la llegada de tiendas de aplicaciones para una amplia gama de sistemas operativos para teléfonos y computadoras, *app* realmente explotó en los últimos 12 meses", aseguró Ben Zimmer, presidente del Comité de Nuevas Palabras de la asociación. (BBC, 2011:4)

Des del moment fins ara, altres marques posen en disposició aplicacions de tots tipus i la utilitat bàsica del telèfon mòbil, cridar, passa a un segon pla. Prenen el protagonisme l'entreteniment i les xarxes socials tot i que, amb la introducció dels telèfons intel·ligents a la vida diària, hi ha lloc per a tots els àmbits i ja la tendència queda en mans de la resta de preocupacions i motivacions socials. Han sigut algunes l'alimentació i el benestar. Encara que si donem un cop d'ull a l'App Store o al Google Play es troben a dalt de la llista de les més descarregades, aplicacions d'entreteniment entre les que es troben Netflix i altres plataformes de contingut multimèdia.

## 2.2 Desenvolupament d'una app

Encara que Carrasquel (2021) divideix el procés de desenvolupament d'una app en deu fases, SLU (s.f) plantetja quatre que engloben les altres deu: planificació, disseny, implementació i test. S'expliquen les quatre amb major deteniment en la fase de disseny per estar centrat este treball en dit procés. Les fases poden estar capitanejades per professionals de diferents sectors. La primera per professionals del sector al que es dirigeix el producte, la segona per professionals del disseny, la tercera de la programació i en la última participen tots o persones relacionades amb l'àmbit destinatari per simular el cas real. Açò pot dur a dificultats en l'avanç del projecte ja que és comú que en el plantejament es proposen idees que no són viables en alguna de les fases executores, disseny i implementació.

### 2.2.1 Planificació

Als inicis del projecte es planteja una problemàtica a la que es tracta de donar solució. La idea resolutiva defineix un pressupost amb el que treballar, què farà l'app, els usuaris, les

---

<sup>1</sup> Antiga App Store d'Apple.



necessitats dels usuaris i els desenvolupadors de l'aplicació. També s'analitzen els requeriments de l'aplicació de més general a més concret. Per a la decisió d'estes bases i els següents processos s'estableixen unes dates límit en les que es proposa tindre finalitzada cada part. Estes tasques que s'inclouen segons SLU (s.f.), corresponen a les cinc primeres de Carrasquel (2021), però sí coincideixen amb les coses a tindre en compte.

### 2.2.2 Disseny gràfic

En esta fase es dissenya la interfície d'usuari (UI de l'anglès *User Interface* és el nom que reben tots els elements que interactuen amb l'usuari. El que veuen i el que toquen) i les interaccions de l'aplicació d'acord amb l'experiència d'usuari (UX de l'anglès *User Experience* es refereix a les sensacions de l'usuari respecte a un producte).

Es la parte más visual del desarrollo donde se trabaja con elementos como los colores, el diseño de las distintas pantallas, la interfaz, etc. Es importante plasmar las distintas ideas y opciones antes de comenzar con el diseño para ahorrar tiempo y esfuerzo en futuras modificaciones. (SLU, s.f.:8)

Els elements de la UI que permeten a l'usuari moure's es poden classificar en controls (botons, llistes camps), components (*breadcrumbs*<sup>2</sup>) i informatius (notificacions). Estos elements s'han de col·locar seguint uns criteris principals que són la usabilitat<sup>3</sup> i l'accessibilitat<sup>4</sup>. Encara que també en són part el disseny visual, la resposta del sistema i l'eficiència.

La part artística d'un disseny no sempre és compatible amb l'eficiència. Encara que es coneix la importància de l'atractiu visual i el disseny a l'hora de captar l'atenció d'un usuari, en una pantalla d'un dispositiu mòbil, a més, ha de ser útil, clar, facilitar la comprensió i la interacció. Comenta al respecte (Grant, 2018: X) que «Somewhere along the journey of the web maturing, we forgot something important: user experience is not art. It's the opposite of art. UX design should perform a function: serving users ».

Per dissenyar una bona experiència d'usuari «con el fin de brindar una navegación intuitiva y no solo estética» (De Gregorio, 2021:6), la interfície ha de ser intuïtiva i la informació que conté ha d'estar ordenada de manera clara. El concepte experiència d'usuari pot aplicar-se a tot tipus de productes, però especialment hui dia, s'aplica a l'àmbit tecnològic. En una actualitat en la que la pressa atropella, la velocitat de càrrega d'un web o d'una aplicació determinaran que les persones canvien de web o es queden «el 53% de las veces los usuarios móviles se irán de una página web que tarde más de 3 segundos en cargar» (Moreno, 2018:6). Un bon disseny d'experiència d'usuari pot assegurar la fidelitat dels usuaris.

---

<sup>2</sup> Indicador de l'ubicació dins de categories que van de més a menys genèriques per facilitar el desplaçament en la navegació.

<sup>3</sup> Facilitat amb la que un usuari pot utilitzar un producte, servei o lloc web.

<sup>4</sup> Disponibilitat de continguts i serveis independentment de les capacitats visuals, auditives, cognitives i motrius de la persona.

La Llei de Hick relaciona la quantitat d'accions i opcions disponibles a realitzar per l'usuari amb el temps que tarda en entendre el que fa i, per tant, amb el temps que aprèn el funcionament de l'aplicació. A més opcions a triar, més tarda l'usuari a prendre la decisió. Per això, segons Busquets (2023) és convenient dividir els processos oferint així menys possibilitats d'elecció i fent el procés més senzill per l'usuari.

Grant (2018) enumera 101 principis que es poden seguir per al disseny professional d'experiència d'usuari, sense importància de si es tracta d'una aplicació mòbil, aplicació web o altres continguts de l'estil. Se'n troben relacionades amb el disseny gràfic i també amb el que correspon a la fase de desenvolupament. A continuació se'n destaquen i expliquen algunes relacionades amb el disseny gràfic.

- No utilitzar més de dos tipografies. Són diversos els motius pels que Grant recomana no utilitzar més de dos tipografies. D'una banda perquè són suficients si s'utilitzen també les seues variants (negreta, cursiva, subratllats i altres) per jerarquitzar i d'altra banda perquè considera que la resta seria soroll visual. També recomana utilitzar fonts que siguin comuns en els dispositius. Tots els dispositius tenen ja de sèrie moltes tipografies instal·lades, utilitzar-ne una poc comuna pot suposar una descàrrega extra i incòmoda per a l'usuari.
- Fer que els botons semblen botons. S'ha de fer saber a l'usuari que es tracta d'un botó, que pot interactuar. No se'l pot deixar perdut tractant de pulsar en tots llocs. A més pel recorregut que ja ha hagut en la història de les aplicacions, hi ha botons ja existents i reconeguts per tots com són les creus que tanquen finestres, tractem de fer-ne ús d'estos i no d'inventar-ne nous.
- L'aprenentatge històric recentment comentat, és també aplicable a les icones, s'ha d'evitar donar un nou significat a aquelles que ja en tenen i han sigut reconegudes durant molt de temps. A les icones també es recomana acompanyar-les amb una etiqueta però no integrada en la icona, baix.
- En el cas de demanar contrasenyes, oferir la possibilitat de visualitzar-la i a també una ajuda per a possibles problemes. Amb una sessió iniciada, donar la opció també de tancar-la.
- Mostrar i no contar. S'ha de ser clar en el que es necessita comunicar. Els termes escrits i les icones que s'utilitzen han d'explicar-se per si mateixos de manera breu però sense necessitar un diccionari sencer i sense parèixer un robot. Una bona escriptura pot estalviar paraules.

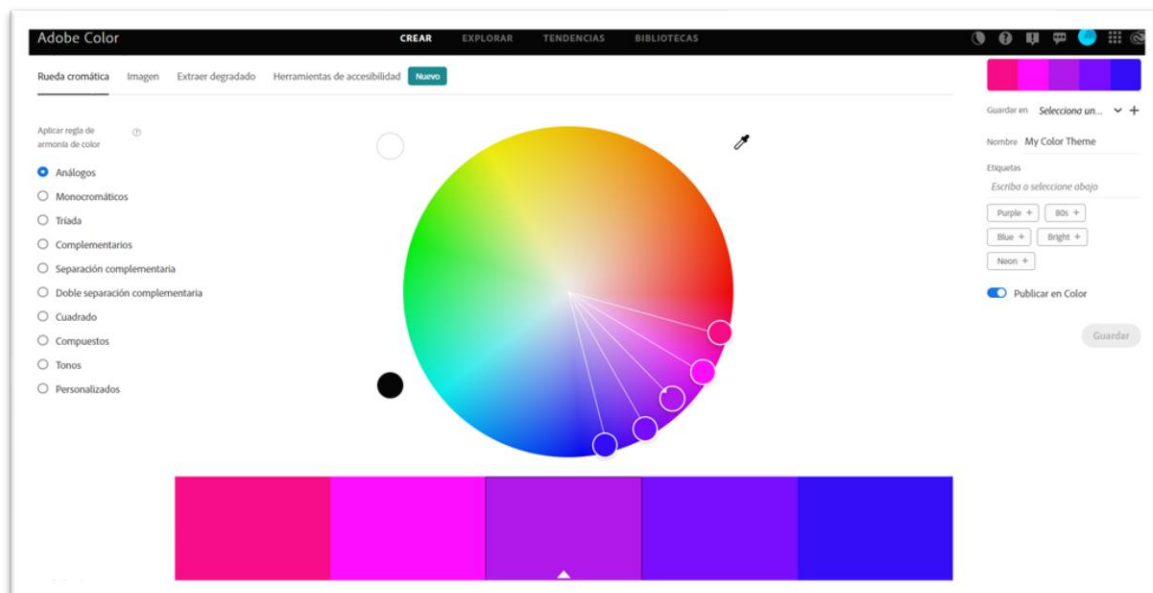
Estes recomanacions que estan relacionades més en els elements que componen la pantalla que en la pròpia estètica. Si s'utilitzen amb un bon criteri estètic poden, fins i tot, arribar a ser atractius a més d'útils. Però la realitat és que la funcionalitat va lligada de a l'estètica també. Crear una jerarquia a través dels colors, de les grandàries i de la situació i repartició dels elements sobre la pantalla facilita la utilització de l'aplicació per part dels usuaris. Si se'ls complica i limita l'activitat amagant els continguts, fent difícils els camins i les operacions, obstaculitzant l'enteniment i la lectura, tenen major probabilitat d'abandonament de l'aplicació.

És així que també es important entendre algunes qüestions bàsiques de disseny gràfic com és el cas del color. La tria de la paleta de colors<sup>5</sup> depèn dels objectius a aconseguir i el que es vol transmetre «los colores influyen en el estado de ánimo y en la conducta de las personas» (Creativa, 2022:6). El domini dels colors i el que transmeten s'anomena psicologia del color. D'altra banda, la identitat visual de la marca també pot determinar-se amb els colors i, per tant, si ja existeix la marca és important seguir amb els triats per l'anterior dissenyador. En el cas d'un producte per a una marca ja existent, és convenient respectar els colors que la identifiquen per tal que es relacione amb ella.

Por ejemplo, si estamos trabajando en un proyecto para Movistar deberemos tener en cuenta sus colores corporativos (azul y verde) y además no deberíamos utilizar los colores asociados a sus competidores, como el naranja de Orange o el rojo de Vodafone (Creativa. 2022:6)

El fet que els colors transmeten unes sensacions o d'altres, té part de l'origen en les diferents cultures, de manera que alguns colors per a unes cultures tenen uns significats i per a altres un altre. O vist d'altra manera, en unes cultures es representen certes coses amb uns colors i en altres amb altres. El dol, exemple proposat per Creativa (2022), és un terme representat en una àmplia varietat de colors arreu del món, alguns són el negre en el món occidental per la foscor de la mort, el blanc en cultures orientals per la puresa de l'ànima i en Sud-Àfrica el roig per la sang.

En un cercle cromàtic poden apreciar-se fins dotze colors diferents, entre els primaris, secundaris i terciaris. Creativa (2022) deixa veure que en una meitat se situen els colors càlids, que s'associen transmeten energia i moviment i en l'altra meitat se situen els colors freds, que transmeten pau i serenitat. Hi ha ferramentes en línia com Adobe Color (veure Il·lustració 1) que ajuden a la tria de colors segons els criteris de la situació en el cercle.



Il·lustració 1: Adobe Colors. Font: Adobe

<sup>5</sup> Conjunt de colors i tonalitats triades per un dissenyador gràfic per a un projecte.

A més dels colors, la grandària dels elements és important. La jerarquia que segueixen du a l'usuari a llegir la informació en un determinat ordre. A l'hora de realitzar accions, l'usuari ha de tindre clar on és troba el botó. La Llei de Fitts relaciona la grandària d'un botó amb la dificultat de seleccionar-lo. Busquets (2023) recomana no entendre, doncs, que tots els botons han de ser grans sinó que la grandària dels botons es corresponguen amb la probabilitat d'ús esperada.

Amb estes pautes, és pot procedir al disseny de les diferents pantalles. Qualsevol ferramenta de disseny gràfic és vàlida per a fer-ho, però com que hui dia la ideació d'aplicacions s'ha estès, hi ha ferramentes especialitzades o que ofereixen ferramentes especialitzades per al disseny d'aplicacions. Ofereixen elements típics que es del llenguatge de les aplicacions mòbils com són els desplegable, els botons, els menús. Hi ha que proposen plantilles també i fins i tot que en fan una simulació. Utilitzar-ne una o altra depèn de les limitacions econòmiques (hi ha que són de pagament o que tenen limitacions en les versions gratuïtes) de què es disposa i sobretot de la comoditat del qui ho realitza. També hi ha en les que es poden realitzar xicotetes simulacions. Algunes de les ferramentes específiques més reconegudes actualment són Justinmind, FluidUI, NinjaMock i InVision.

### 2.2.3 Implementació

És la part tècnica del desenvolupament, la que implica codi. En este procés es posen en funcionament les accions dels botons i les relacions entre pantalles

Es la parte técnica del desarrollo que se realiza de manera conjunta a la aplicación del diseño. En esta etapa se crea la estructura básica de la app, se añaden funcionalidades, se pone en marcha el funcionamiento de los menús y botones, etc. (SLU, s.f.:9)

Esta fase és posterior al disseny gràfic, l'ha de respectar donant vida al contingut proposat respectant la seua distribució. En el cas d'Android el més comú es utilitzar el llenguatge Java o Kotlin i en el cas d'Apple, Swift.

Esta fase és molt complexa perquè pot implicar tractament de bases de dades i requereix, a més de realitzar el funcionament, aconseguir un sistema que tracte les dades de manera segura.

### 2.2.4 Test

Antoine de Sanint-Exupery afirmava que «A designer knows he has achieved perfection not when there is nothing left to add, but when there is nothing left to take away». Per comprovar si sobra o falta algun element, es realitzen proves internes i «Aparte de los test internos deben realizarse pruebas con usuarios para tener una visión real de las necesidades de la app» (SLU, s.f.:12) , polir els detalls i optimitzar el funcionament de l'aplicació de cara a la posada en mercat del producte. Poden aparèixer errades de programació i també de disseny.

Esta fase realment no té final, és convenient que l'aplicació estiga en constant supervisió i actualització, el context pot canviar i l'aplicació ho ha de fer amb ell. És així com s'allargarà la vida del producte, adaptant-lo.

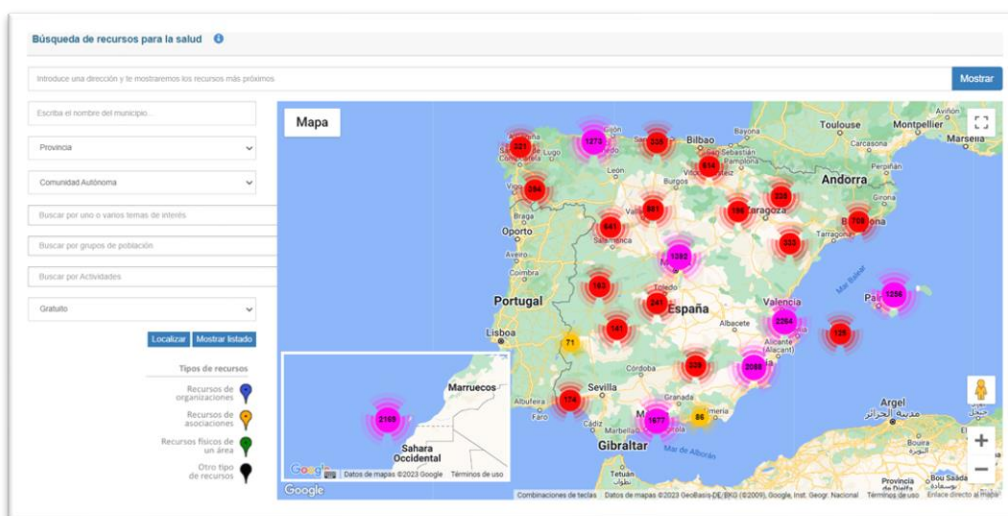
### 3. REFERÈNCIES PER AL CAS PRÀCTIC

Poc o res del que es crea és nou, qualsevol invenció naix d'una modificació d'una cosa prèvia, d'una referència. Igual té que parlem de productes, d'esports o serveis. En este apartat s'esmenten les referències de les que es parteix per a la realització del disseny de l'aplicació "Xarxa Safor Salut".

#### 3.1 Web Localiza Salud

El web Localiza Salud pertany al Ministeri de Sanitat del Govern d'Espanya. Es tracta d'una aplicació web que mostra els recursos i les activitats que contribueixen a la salut i el benestar dins l'Estrategia de Promoció de la Salut i prevenció en el SNS<sup>6</sup> (EPSP<sup>7</sup>). Les funcions d'este web són molt similars a les que es pretenen en l'aplicació. Raó per la qual, en este cas s'analitza la interactivitat.

La pantalla inicial del web ens mostra un mapa ve donat pel servei de Google Maps en escala suficient per mostrar la Península Ibèrica i les Illes Balears i un afegit per a les Illes Canàries, el que es coneix com el mapa d'Espanya. En el mapa apareixen uns rogles de colors que representen la quantitat de serveis sobre la zona aproximada en la que es troben (veure Il·lustració 2). Com que és interactiu, es pot apropar i moure de manera que es redistribueixen els rogles indicadors.



Il·lustració 2: Pantalla d'inici Localiza Salud. Font: Localiza Salud

S'observen a l'esquerre uns camps per emplenar i concretar una recerca. En alguns es pot escriure i en altres es dona un llistat per a seleccionar. Que siguin d'un tipus o de l'altre es deu principalment a la quantitat de variables possibles de cada camp. Les comunitats autònomes limiten les províncies a triar, encara que es pot triar la província sense seleccionar la comunitat. En canvi, en el cas dels municipis no es mostra un desplegable, s'ha d'introduir per teclat. Crida l'atenció que en el cas dels camps de comunitat i província queda clar que s'obri un desplegable, però en els de temes d'interès, grup de

<sup>6</sup> Sistema Nacional de Salud

<sup>7</sup> Proposa el desenvolupament progressiu d'intervencions dirigides a guanyar salut i previndre les enfermetats, les lesions i la discapacitat.

població i activitats pareix que s'ha d'introduir i quan es clica s'obri el desplegable del que, a diferència de les localitzacions, es pot triar més d'una opció (veure Il·lustració 3). Cap camp és imprescindible per realitzar la recerca, es poden emplenar els que es vulguen i per a realitzar-la hi ha tres botons que ho permeten, es poden veure en la Il·lustració 2:

The image shows a search interface with the following elements:

- A dropdown menu for "Provincia" with a downward arrow.
- A dropdown menu for "Comunitat Valenciana" with a downward arrow.
- A search bar with the text "Buscar por uno o varios temas de interés".
- Two filter buttons: "Infancia: 6-11 años" and "Adultos (30-64 años)".
- A dropdown menu showing search results. The first item is "ASOCIACIÓN PROVINCIAL DE AMAS DE CASA Y CONSUMIDORAS TYRIUS DISTRITO MARITIM" with a close button (x). Below it is a blue header "Todas las actividades". The list includes:
  - ASOCIACIÓN HUMANITARIA PARA LA ADOPCIÓN DE MENORES - ASHRAM
  - ASOCIACIÓN PROVINCIAL DE AMAS DE CASA Y CONSUMIDORAS TYRIUS DISTRITO MARITIM
  - ASOCIACIÓN PROVINCIAL DE AMAS DE CASA Y CONSUMIDORAS TYRIUS MASSARROJOS
  - ASOCIACIÓN PROVINCIAL DE AMAS DE CASA Y CONSUMIDORES TYRIUS BENIFARAIG
  - ASOCIACIÓN PROVINCIAL DE AMAS DE CASA Y CONSUMIDORES TYRIUS LA TORRE

Il·lustració 3: Camps de recerca. Font: Localiza Salud

Al mostrar el llistat dels que compleixen amb les dades sol·licitades, es mostra una poca informació de totes per ordre, en forma de taula (veure Il·lustració 4) i, encara que al passar el cursor per damunt s'ombreja tota la fila, només reacciona al *click* "+info". Es pot observar que compleix amb un dels principis de Grant que no s'ha esmentat anteriorment

i és indicar la quantitat de resultats total i en quina part (principi, mig o final) es troba l'usuari indicat per pàgines.

Nombre	Descripción del recurso	Grupo	Factor	Provincia	Localidad
UPPCA	INFORMACIÓN Y ASESORAMIENTO EN MATERIA DE ADICIONES ORGANIZACION DE ACTIVIDADES PREVENTIVAS Y PROMOCION DE SALUD	Población general	Tabaco, Otros, Alcohol	Alicante/Alicant	Santa Pola
UPCCA. Unidad de prevención comunitaria en conductas adictivas	Servicio dirigido a la prevención de conductas adictivas (betotologías, alcohol, tabaco, juego y otras drogas), así como a la promoción de la salud y el bienestar social a través del desarrollo de prog.	Población general	Parentalidad positiva, Tabaco, Otros, Alcohol, Bienestar emocional	Alicante/Alicant	Jacarilla
UPCCA. Unidad de Prevención Comunitaria de Conductas Adictivas.	Servicio municipal cuyo objetivo básico es la prevención en el campo de las adicciones, así como la promoción de la salud y el bienestar social a través de programas. Desarrolla, en el ámbito municip.	Población general	Actividad física, Parentalidad positiva, Tabaco, Otros, Alcohol, Bienestar emocional	Alicante/Alicant	Elche/Elx
UPCCA. Unidad de prevención comunitaria en Conductas Adictivas	Servicio específico en prevención de conductas adictivas de la Mancomunidad La Vega y subvencionado por la Conselleria de Sanidad cuyo objetivo es la educación para la salud y la prevención de drogadic.	Población general	Parentalidad positiva, Tabaco, Alcohol, Bienestar emocional	Alicante/Alicant	San Miguel de Salinas
UPCCA. Unidad de prevención comunitaria en Conductas Adictivas	Servicio especializado en educación para la salud y prevención de conductas adictivas en el ámbito escolar, familiar, laboral y comunitario. Información y Orientación individual y familiar. Prevención.	Jóvenes (18-29 años), Adultos (30-64 años), Población general, Adolescentes (12-17 años)	Parentalidad positiva, Tabaco, Otros, Alcohol, Bienestar emocional	Alicante/Alicant	Redován
UPCCA. Unidad de prevención comunitaria en Conductas Adictivas	Servicio público especializado en Educación para la salud y Prevención de adicciones en el ámbito escolar, familiar, laboral y comunitario. Ofrecer información y orientación especializada a la ciudadanía.	Población general	Parentalidad positiva, Tabaco, Otros, Alcohol, Bienestar emocional	Alicante/Alicant	Algorfa
Unidad de Prevención Comunitaria de Conductas Adictivas (UPCCA)	Es un servicio especializado de titularidad local que desarrolla programas de prevención con el objetivo de reducir o evitar el uso y/o abuso de drogas y otras conductas adictivas, así como promover h.	Infancia: 6-11 años, Otros, Infancia: 0-5 años, Adolescentes (12-17 años)	Tabaco, Alcohol	Alicante/Alicant	Vilena
Unidad de prevención	La atención a cualquier persona que demande ayuda relacionada con la prevención y promoción de la salud es el principal activo de la Unidad de Prevención. Desde la unidad de prevención se desarrollan ...	Población general	Tabaco, Otros, Alimentación, Alcohol	Alicante/Alicant	Aspe
Unidad de Conductas Adictivas	Recurso específico y especializado de asistencia sanitaria al enfermo por trastorno adictivo: tabaco, alcohol, otras drogas legales y juego patológico.	Jóvenes (18-29 años), Adultos (30-64 años), Población general, Mayores de 64 años	Tabaco, Alcohol	Alicante/Alicant	San Miguel de Salinas
UNIDAD CONDUCTAS ADICTIVAS	recurso público asistencial de drogodependencias	Población general	Tabaco, Alcohol	Alicante/Alicant	VILLENA

Il·lustració 4: Llistat recerca. Font: Localiza Salud

Una vegada seleccionat un recurs s'obri un espai únic per a este que conté la informació que el caracteritza, dades de contacte i localització i, de nou, un mapa. Les possibles accions en este punt són imprimir les dades i el mapa en la escala que es troba, tornar al llistat o fer una nova recerca (veure Il·lustració 5).

**Nombre del Recurso: UPPCA**

- **Descripción del recurso:** INFORMACIÓN Y ASESORAMIENTO EN MATERIA DE ADICIONES ORGANIZACION DE ACTIVIDADES PREVENTIVAS Y PROMOCION DE SALUD
- **Dirigido a:** Población general
- **Factor que aborda:** Tabaco, Otros, Alcohol
- **Tipología:** 1. Recursos de organizaciones
- **Gratuito:** Si
- **Condiciones de uso:** SOLICITAR INFORMACION Y ASESORAMIENTO. PARTICIPAR EN ACTIVIDADES ORGANIZADAS POR LA UPPCA

CASTAÑOS Nº10 , Santa Pola, Alicante/Alicant. Comunitat Valenciana  
 966692781  
 http://ayuntamiento de santa pola  
 social17@santapola.es

Mapa de Google Maps showing the location of Santa Pola, Alicante, Spain. The map includes a blue location pin and navigation controls.

Il·lustració 5: Fitxa recurs. Font: Localiza Salud

Se suposa que des de l'inici, si la recerca es fa puntejant en "Localizar" hauria d'ampliar el mapa a una escala en la que la ubicació poguera ser reconeguda i mostrar al centre el lloc concret, però el funcionament del web no es correspon i mostra de nou el llistat.

El web planteja un objectiu interessant, però no s'ha promocionat el suficient per a que la població el conega. A més, falten moltes empreses que per diversos motius no s'han adherit al projecte, raó per la qual la informació queda un tant incompleta. L'experiència d'usuari subjectivament valorada és roïna: la pàgina treballa les dades abans d'haver

completat tots els camps sense haver tocat el botó i la recerca és lenta, segurament per la gran quantitat de dades amb les que treballa.

### 3.2 Aplicació GVA Salut

L'aplicació GVA Salut pertany a la Generalitat Valenciana. És una aplicació per a la gestió de cites i receptes dels usuaris. També es troba la informació bàsica de contacte amb el sistema sanitari de l'usuari. Per accedir, els usuaris tenen un perfil relaciona amb el seu SIP que després del primer registre requereix d'un pin proposat pel propi usuari per a l'inici de sessió, encara que també es pot triar accedir amb les credencials biomètriques.

Es pren com referència ja que el projecte a desenvolupar també està lligat a la Generalitat Valenciana i a la sanitat. Es pretén seguir d'alguna manera el disseny l'estil que proposa. Sense dubte l'aplicació segueix una estètica lligada a la del web de la generalitat (veure Il·lustració 6). A més té contingut d'ampliació d'informació que enllaça amb el web.



Il·lustració 6: Web GVA. Font: GVA

La tipografia sembla només una, senzilla i neta, sense *serif*<sup>8</sup>. Utilitza majorment les majúscules fins i tot en el cos, però jerarquitzada amb els colors i el grossor de les lletres i el contorn en el que s'encapsulen els textos (veure Il·lustració 7 i Il·lustració 8), complint amb el que recomana Grant.

<sup>8</sup> Gràcies i remats que per adornar les lletres.





*Il·lustració 7: Mode clar. Font: App GVA Salut*



*Il·lustració 8: Mode fosc. Font: App GVA Salut*

En les imatges anteriors (veure Il·lustració 7 i Il·lustració 8) es pot veure que el joc de color és clar i senzill, destaca el color roig amb la resta que pertanyen a l'escala de grisos i s'alternen uns amb altres al triar l'opció clara o la fosca. Es mostren a continuació el joc de colors.

Iniciada la sessió, ofereix un resum de les cites, farmàcia i justificants. Organitzat per caixons, com es mostra en les dos imatges a dalt. El menú se situa a la part superior esquerra, amb una icona de tipus hamburguesa que obri un menú lateral amb els diferents apartats separats segons el contingut per una línia fina i quasi totes les opcions es troben en forma de icona seguida de text.

Siga quina siga l'opció del menú seleccionada, la pantalla s'encapçala amb el seu títol en majúscules sobre una barra gris (veure Il·lustració 9 i Il·lustració 10), que indica on es troba l'usuari i canvia la icona del menú d'hamburguesa per una fletxa que permet tornar a la selecció del menú. Amb açò es segueix una altra de les recomanacions de Grant, situar l'usuari.



Il·lustració 9: Encapçalat 1. Font: App GVA Salut



Il·lustració 10: Encapçalat 2. Font: App GVA Salut

GVA Salut dona l'oportunitat de configurar la llengua de l'aplicació i la recepció de notificacions. Informa també de les qüestions legals i té un apartat explicatiu sobre el funcionament de l'aplicació.

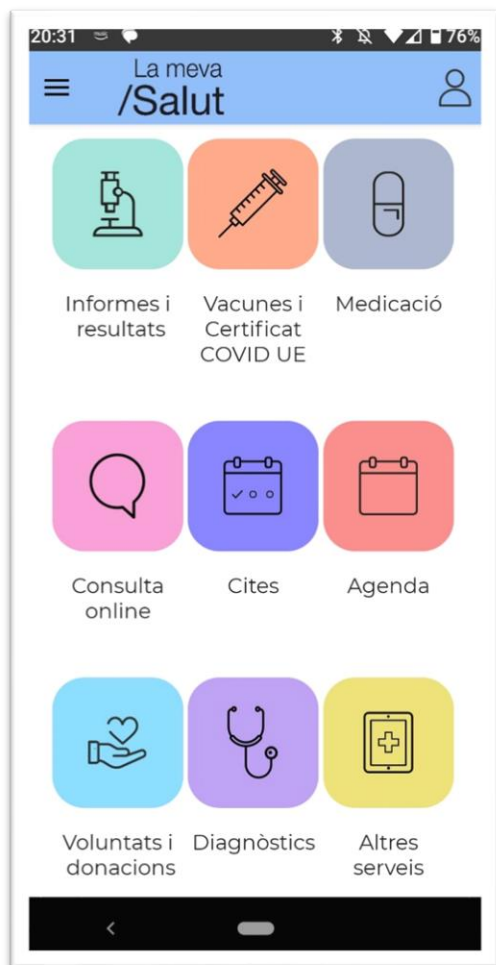
Es considera, subjectivament, que l'experiència d'usuari és bona, però millorable. Compleix amb els propòsits per als que està destinada, la navegació és fàcil, encara que pot ser es troba que hi ha contingut que podria agrupar-se o oferir una navegació un poc més fluida.

### 3.3 Aplicació La Meva Salut

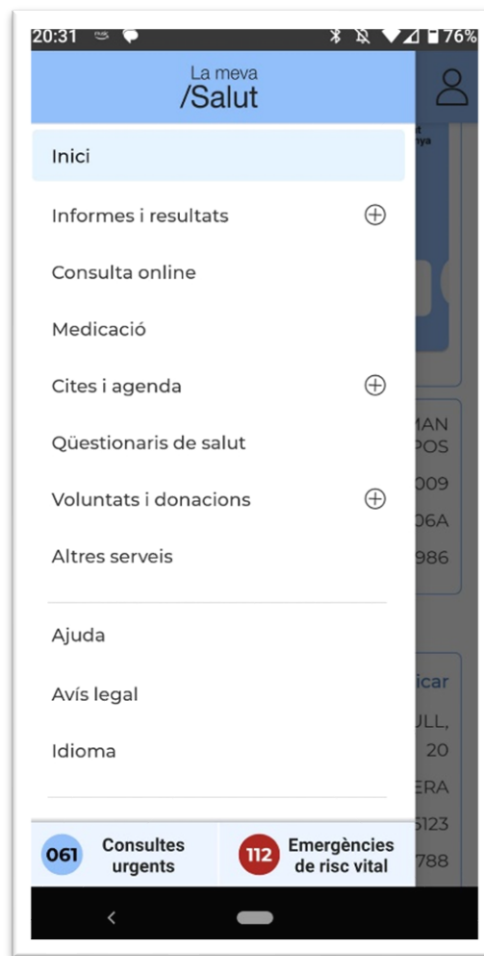
L'aplicació La Meva Salut pertany a la Generalitat de Catalunya. És una aplicació que permet la consulta de la informació de salut generada en l'atenció que s'ha donat a l'usuari als diferents centres del sistema de salut de Catalunya. També és possible realitzar alguns tràmits i gestions. Per utilitzar esta aplicació l'usuari s'ha de donar d'alta mitjançant un formulari web o als centres d'atenció primària. El web de la Generalitat de Catalunya ofereix informació detallada del que es pot fer amb l'aplicació i com obtindre-la.

Es pren esta aplicació com a referent per ser tindre una temàtica relacionada amb la salut i ser similar a la que existeix a la Comunitat Valenciana, on va a llançar-se el projecte. El dispositiu en el que s'ha accedit a esta aplicació és diferent a l'anterior però no és important ja que no es realitza una comparativa, simplement s'esmenten aspectes que criden l'atenció o que serveixen de referència.

La Generalitat de Catalunya també disposa d'un web del que no segueix del tot l'estètica, però si la segueix de l'espai del web dedicat a La Meva Salut, al qual es pot accedir també per navegador. En este cas el joc de colors gira al voltant del blau, encara que el menú inicial que es mostra és prou colorit (veure Il·lustració 11). El menú es mostra de dos maneres, amb icones sobre requadres de vores redones de colors i amb obertura lateral, oferint les mateixes opcions del menú inicial més les de configuració (veure Il·lustració 12).



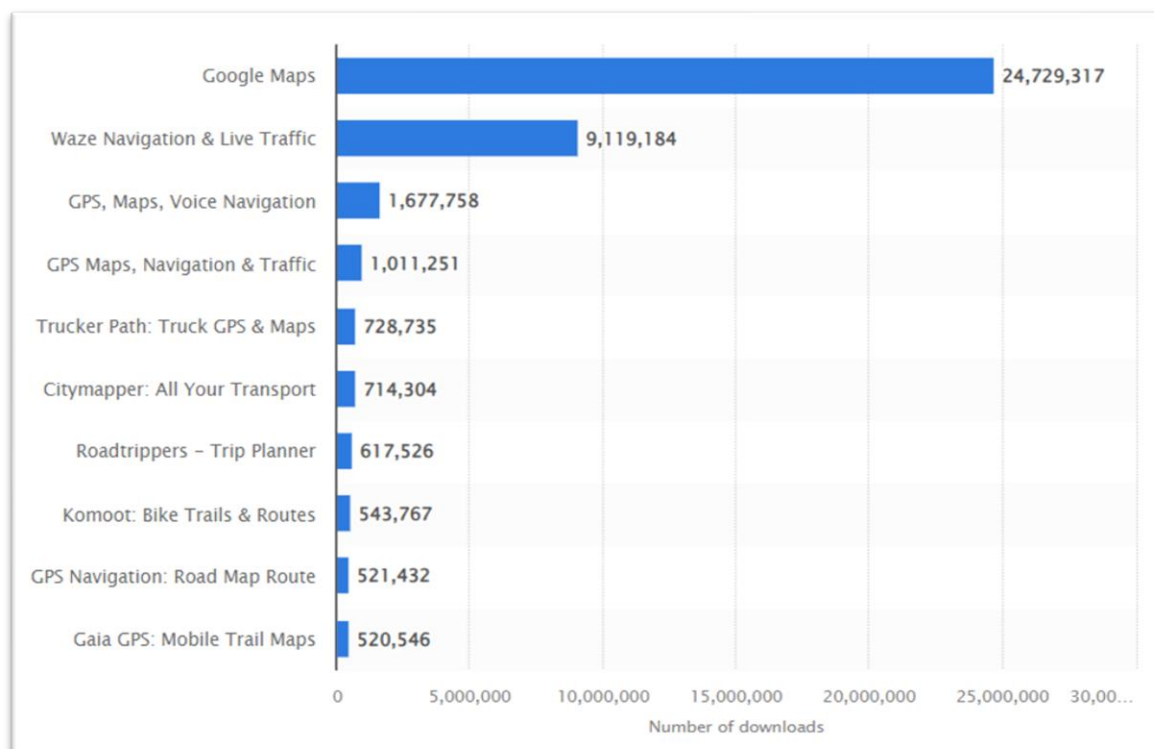
Il·lustració 11: Inici. Font: App La Meva Salut



Il·lustració 12: Menú. Font: App La Meva Salut

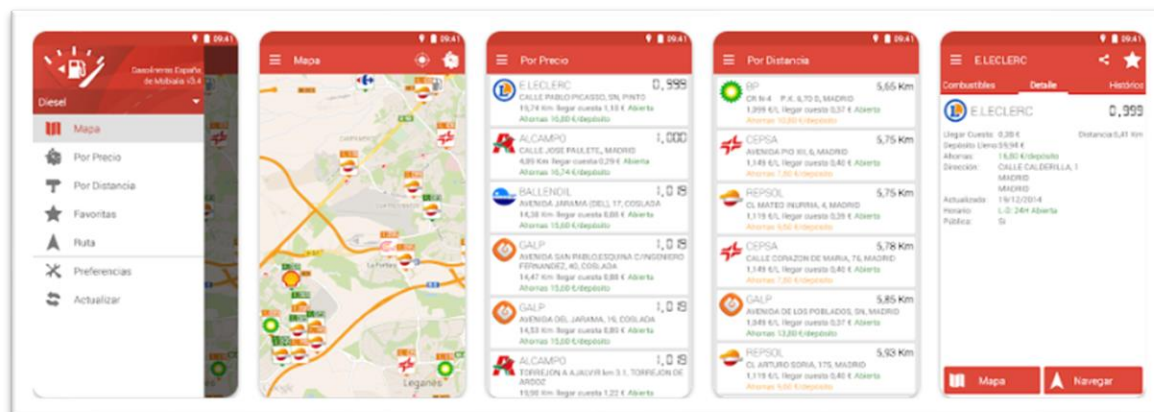
### 3.4 Aplicació *Gasolineras España*

Quasi s'han acabat els mapes en paper i les indicacions memoritzades. Queden poques persones que arriben enlloc sense fer ús del GPS integrat en el mòbil, en la majoria de casos, el de Google. És comú també la recerca de llocs amb desplaçaments sobre el mapa en un dispositiu electrònic, per tant, és interessant per a les empreses aparèixer en Google Maps, que és el més utilitzat. Segons publica en el web Statista «In 2022, Google Maps was the most downloaded map and navigation app in the United States, despite being a standard pre-installed app on Android smartphones» (Ceci, 2023:1) en referència al nombre de descàrregues d'aplicacions de mapeig en els Estats Units d'Amèrica, s'observa gran diferència respecte al màxim competidor, Waze (veure Gràfica 1).



Gràfica 1: Aplicacions de mapeig per nombre de descàrregues. Font: Statista

Així és que s'han creat aplicacions que ofereixen serveis de recerca que inclouen un mapa o un enllaç a un mapa per facilitar que l'usuari s'hi desplaci. És el cas de les aplicacions de gasolina, o de tendes o supermercats reconeguts. Vegem el cas de *Gasolineras España* pel sistema de recerca que té.



Il·lustració 13: App Gasolineras España. Font: Google Play

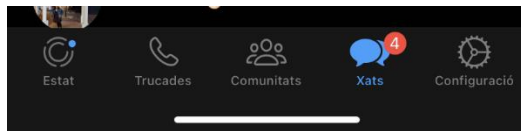
Esta aplicació permet la recerca de diferents maneres, com mostra el menú. L'opció predeterminada és la del mapa i com resultat de les altres opcions mostra un llistat amb una poca informació fora i l'opció de triar-les per ampliar la informació amb un dos opcions que ajuden a la seua localització per facilitar que l'usuari arribe.

### 3.5 Xarxes socials

Segons recull l'INE (Institut Nacional d'Estadística) en la *Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares* amb data del 15 de novembre de 2021, en els tres mesos anteriors, més de la meitat de la població havia participat en xarxes socials, protagonitzant les dades la població jove. Per tal d'apropar l'aplicació a este sector de la població, futures generacions d'ús freqüent del projecte, s'observen algunes xarxes socials i es treuen trets comuns.

D'una banda es troba l'actualització d'informació diària. Les xarxes no només s'utilitzen per a comunicar-se, moltes persones les prenen com a font d'informació, per això, mitjans de comunicació i programes es fan un lloc en estes plataformes. Fins i tot les empreses, bé ofereixen productes o serveis, tenen presència en xarxes. Hui dia és important considerar fer-se veure en xarxes.

D'altra banda, el que s'observa de les xarxes és l'estructura, que totes les persones ja coneixen i dominen sense necessitat d'explicacions. Prendre-les de referència pot fer l'aplicació més familiar a l'hora d'utilitzar-la.



Il·lustració 14: Menú. Font: App WhatsApp



Il·lustració 15: Menú. Font: App Instagram



Il·lustració 16: Menú. Font: App Twitter

A les imatges superiors s'observen els menús de tres xarxes molt utilitzades. Les tres el proposen a la part inferior de la pantalla. En estos casos, en els que el menú principal conté pocs elements és útil que no siga necessari buscar el menú sinó que està sempre present. Es troba que les icones que indiquen es seccions fins i tot perden el text que les acompanya i descriu mínimament. S'entén que la població ja està suficientment relacionada amb elles.

En general de l'observació de les tres aplicacions amb temàtica relacionada es troba com factor comú el tipus de menú situat a la part superior esquerra i amb obertura des del mateix costat. L'acompanyament d'icones al text en els títols de les diferents finestres i línies separadores dins el propi menú per diferenciar les parts. També l'oferiment de configuració de l'aplicació. Totes elles utilitzen tipografies sense *serif*, que ofereixen una lectura més neta en pantalles. S'utilitza la grandària i les majúscules per a jerarquitzar la informació i s'emmarca en requadres.

Dels llistats es troba que donen informació a més del nom del lloc com per exemple l'adreça. Es valora positivament incloure el logotip de l'empresa que facilita la seua identificació. Pot ser la informació donada en el llistat de Localiza Salud és massa

extensa, ja hi ha després l'oportunitat de veure el recurs de manera individual i amb la informació al complet.

## 4. APLICACIÓ “XARXA SAFOR SALUT”

En les fases anteriors s'ha generat un grup de treball que s'ha implicat per determinar la visió general de l'aplicació. Este grup també ha definit la metodologia a seguir a l'hora de recollir la informació dels serveis adherits al programa que seran d'utilitat per a la fase en la que es troba el projecte: dissenyar la part visual de l'aplicació i les accions disponibles per als usuaris.

En esta fase les reunions amb el cap del projecte, Ferrer són setmanals. En les primeres es mostra la informació de la que es disposa fins el moment, es deixen veure les idees i propostes tretes de les fases anteriors. Amb esta informació s'elaboren esbossos i es realitzen modificacions sobre ells a mesura que es plantegen possibles problemàtiques.

### 4.1 Proposta de l'hospital de la Pedrera de Dénia

L'hospital proposa unes bases sobre les que treballar, entre les quals es troben qüestions de contingut, qüestions estilístiques i modificacions que sorgeixen a cada reunió:

- a. Poder buscar els recursos de dos maneres: mitjançant un mapa i per filtres de més camps que caracteritzen els recursos segons llistats tancats, com ho fan al web Localiza Salud que s'ha analitzat en l'apartat 3.1.
- b. Mostrar la informació del recurs.
- c. Crear logotip per a l'aplicació.
- d. Mostrar els logotips de la Fundació FISABIO, Safor Salut, l'Hospital de la Pedrera de Dénia i l'Hospital Francisc de Borja de Gandia com col·laboradores. Colors blaus o similars als logotips per a l'aplicació.
- e. Indicar sobre el mapa a qui està dirigit amb una llegenda de colors i els factors amb icones.
- f. Oferir als professionals informació més detallada.
- g. Oferir un espai amb informació sobre salut (enllaços a webs de salut, contingut audiovisual divulgatiu, notes de premsa i articles d'opinió).

#### 4.1.1 Recollida de dades

Com s'ha comentat abans, esta és la quarta de huit fases. La recollida d'informació es dona per finalitzada per a quan comença la fase de disseny, per tant, el plantejament es fa a partir la informació que hi ha i s'evita necessitar-ne més.

S'han enviat una gran quantitat de sol·licituds d'adheriment al projecte a de d'empreses, associacions i centres relacionats amb la salut i el benestar de la comarca de la Safor, entre les que es troben residències, farmàcies, centres de salut, associacions i col·lectius. Les

dades queden recollides en unes fitxes que van ser enviades als centres i que han complimentat amb les instruccions donades (Annex I).

En el formulari els camps referents a la població destinatària, als factors i a la gratuïtat només cal marcar-los. Així es facilita l'emplenament i la classificació de les dades segons els criteris marcats per l'equip de treball. També altres camps com el municipi, la tipologia del recurs i el tipus de titularitat tenen una quantitat de respostes possibles limitada però s'ha deixat per emplenar manualment per les entitats. Altres camps com les dades identificadores de cada entitat (nom i dades de contacte) i dades descriptives dels serveis i el personal permeten resposta oberta que és difícil de agrupar per a la classificació d'una recerca.

#### 4.1.2 Identificació d'usuaris

És molta la informació que s'ha recollit de cada recurs. S'ha recollit una gran quantitat d'informació de cada recurs i no resulta viable incloure-la al complet en la pantalla d'un dispositiu mòbil. De la informació registrada es selecciona la informació que es considera rellevant per al públic objectiu. És important la població en la que es realitzen les intervencions per determinar si és el recurs que necessiten i la seua ubicació per valorar el desplaçament que pot suposar assistir. Finalment, el fet que siga gratuït o no pot condicionar també la tria de l'usuari d'un o altre recurs però es considera que la resta d'informació no és tan determinant com esta a l'hora d'escollir. No vol dir que no siga informació important, tota informació recollida va a proporcionar-se, però la complementària ja es mostra una vegada s'ha triat. Igualment es considera que part de la informació és massa especialitzada per a un usuari corrent però que per a un professional pot resultar útil de cara a la prescripció i també per treballar d'una manera més coordinada. Per esta raó, es proposen dos tipus d'usuaris, que d'ara en avant s'anomenaran "Professional" i "Població general" més un "Administrador" de l'aplicació per controlar els accessos i les actualitzacions.

Queden recollits dins de "Professional" els treballadors i les treballadores o encarregats i encarregades d'un centre que s'haja decidit que tinguen accés normalment els qui realitzen les prescripcions. Donat que la informació de les fitxes a les que tenen accés des del perfil professional pot ser confidencial, delicada o més especialitzada, se'ls requereix un accés registrat i identificat. Com es gestionen estes altes o registres? Com que són persones professionals lligades als centres, són els propis centres els qui sol·liciten un usuari i una contrasenya per a estes persones a l'administrador.

El grup "Població general" engloba la resta d'usuaris no professionals o els professionals fora de l'horari i àmbit laboral. Este grup no requereix d'inici de sessió amb el motiu principal d'evitar l'esclatxa digital<sup>9</sup>. Es renuncia a la possibilitat d'oferir contingut personalitzat per considerar que la recerca dependrà en cada ocasió de les dades introduïdes al realitzar la recerca. A més, requerir un registre i un inici de sessió pot resultar especialment difícil per a les persones majors, ja que un registre suposa correus electrònics o missatges SMS i, per tant, haver de canviar d'aplicació, i implica

---

<sup>9</sup> Situació de desigualtat entre grups de població a l'accés de les tecnologies de la informació i la comunicació a causa d'altres diferències com són les de nivell socioeconòmic i per edat.

contrasenyes que han de recordar o apuntar i posar en perill la seguretat de les seues dades quan no és necessari per a la recerca d'informació. Els grups de població més joves (20 a 29 anys) estan acostumats a realitzar registres per tal de poder utilitzar una aplicació, però igualment, no es troba precis en este cas i només pot suposar un factor per a l'abandonament de l'ús d'una aplicació que pretén oferir una recerca ràpida.

D'altra banda trobem "l'administrador". Esta figura gestiona els accessos dels usuaris professionals i l'actualització de la informació dels recursos. És convenient que este paper el jugue una persona amb coneixements de programació per a que actualitze la informació directament al programa. També és recomanable que esta persona tinga coneixements de creació de continguts audiovisuals per no requerir de ningú més a l'hora de crear el contingut de l'apartat d'informació sobre salut que es proposa.

#### 4.1.3 Ús de l'aplicació

Els professionals només han de fer ús d'este perfil dins el seu horari i àmbit laboral. A més, com que ens els llocs de treball no tots disposen d'un telèfon intel·ligent sinó d'un bàsic o, fins i tot, ni tenen telèfon d'empresa però si un ordinador, es considera útil realitzar també un accés web que pogueren utilitzar des del propi despatx o consulta. Un usuari professional utilitza l'aplicació en favor d'una altra persona per tal de recomanar una activitat o un centre especialitzat, de la mateixa manera que dona una recepta farmacèutica. El propi professional pot contactar amb el responsable de l'altre servei ja que se li faciliten les dades de contacte del responsable, a més dels del centre per poder fer alguna consulta, millorant així la coordinació sociosanitària.

Un usuari pertanyent a la població general pot buscar qualsevol dels serveis per interès propi o per haver-se-li recomanat. A més un usuari general pot accedir a contingut divulgatiu en diferents formats per estar informat o aprendre sobre la matèria. D'esta manera es pretén donar autonomia de cuidats i facilitar i promoure que les persones acudeixen a activitats que prevenen malalties per voluntat pròpia.

## 4.2 Disseny de la interfície

Amb les indicacions de l'hospital rebudes i les referències analitzades, es realitza un esbós manual del que es pretén fer. En este apartat es relacionen les propostes de la situació de partida (apartat **Error! No s'ha trobat l'origen de la referència.**) amb les recomanacions per a una bona experiència d'usuari (apartat 2.2.2) i amb les referències d'aplicacions (apartat 3).

Tot i que les propostes es resolen quasi totes en l'ordre en que apareixien a les reunions (el mateix en el que es mostren al document), es presenta l'aplicació en un ordre que facilita la comprensió del seu funcionament.

### 4.2.1 Logotips

Per a la icona de l'aplicació (qüestió c) es demanava inicialment una imatge totalment nova, però seguint la recomanació de Creactiva (2022), s'arriba a la conclusió que seria



més beneficiós per a impulsar la seua introducció i la seua acceptació en el mercat lligar l'aplicació amb la imatge (ja s'havia aplicat amb el nom "Xarxa Safor Salut") de Safor Salut, que ja és un programa reconegut. Amb esta justificació, i presentant el cas de Nike<sup>10</sup> com exemple, es demana permís als responsables de Safor Salut per utilitzar la seua imatge (veure

Il·lustració 17) per a l'aplicació.

La imatge dona joc a alterar l'ordre dels elements que la formen. Ells mateixos ja ho han fet per posar la seua imatge en xarxes (veure Il·lustració 18). Es pot observar que la disposició de les paraules es troba entre els nuscs havent una relació de 3:2.

Finalment, després de plantejar diferents propostes a l'equip, es tria la següent imatge com a imatgotip de l'aplicació (veure

Il·lustració 19) en el que s'aprofiten les tres paraules per encaixar-les amb els tres nuscs de l'isotip amb una relació 3:3.



*Il·lustració 17: Imatgotip Safor Salut.  
Font: Safor Salut*



*Il·lustració 18: Imatge de perfil en  
Twitter de Safor Salut. Font: Safor  
Salut*



*Il·lustració 19: Imatgotip Xarxa  
Safor Salut. Elaboració pròpia*

La proposta d'incloure tots els col·laboradors (qüestió d) es complica al proposar la jerarquia i relació entre ells. És així que finalment resulta inviable i s'opta per que només apareguen els principals desenvolupadors del projecte: Safor Salut i FISABIO. Estan presents en totes les pantalles a la part superior, un a cada costat.

#### 4.2.2 Colors

En la tria de colors s'opta pel blau de FISABIO amb variacions fruit de la barreja del blau amb l'escala de grisos i el negre. Amb la ferramentada Adobe Colors es presenta la paleta conjunta amb els codis en hexadecimal (veure Il·lustració 20).

---

<sup>10</sup> Marca de roba esportiva Nike, que té l'aplicació per a la roba i les sabates, però també encapçala projectes com *Nike Running Club* i *Nike Training Club* d'ajuda a l'entrenament.



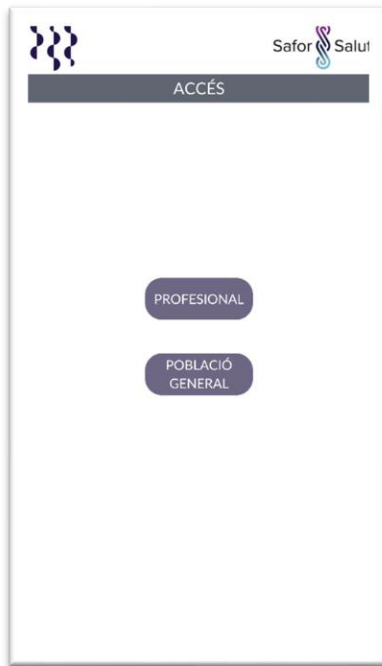
Il·lustració 20: Paleta de colors XSS. Elaboració pròpia

Numerem els colors de l'1 al 5, d'esquerra a dreta per referir-nos a ells. El color 1 s'utilitza per a les lletres sobre blanc (en la resta de casos les lletres són blanques per facilitar la lectura) i els marcs de les caselles a emplenar. El color 2 s'utilitza per a la barra d'encapçalat que indica la secció en la que es troba l'usuari i sobre la que es troba el botó del menú. Un botó del color 3 indica que no és possible utilitzar-lo (en cas de no haver emplenat tota la informació necessària). Este color també està present en les icones dels botons del menú sobre els colors 4 i 5. El color 4 indica un botó que pot ser seleccionat i el 5 un botó ho ha sigut, indicant així les accions possibles i també on es troba l'usuari.

Atenent a possibles dificultats visuals com casos de daltonisme es descarta l'ús de colors a mode de llegenda (qüestió e) de qualsevol dels camps classificatoris. També es descarta l'ús d'icones sobre el mapa per considerar que la grandària amb la que seria necessari introduir les icones per a que s'entengueren dificultaria la comprensió del mapa.

#### 4.2.3 Inici de sessió

Anteriorment s'han definit dos tipus d'usuaris (apartat 4.1.2), raó per la qual, el disseny de les pantalles varia per a uns i per a altres. Una vegada separats els camins, en realitat les finestres de Recerca i Localització són i funcionen igual. L'inici de l'aplicació és comú i deixa triar el tipus d'usuari (veure Il·lustració 21). D'esta manera es determina quines pantalles es mostren a l'usuari. En cas de ser un usuari professional, es requereix iniciar sessió amb usuari i contrasenya (veure Il·lustració 22).



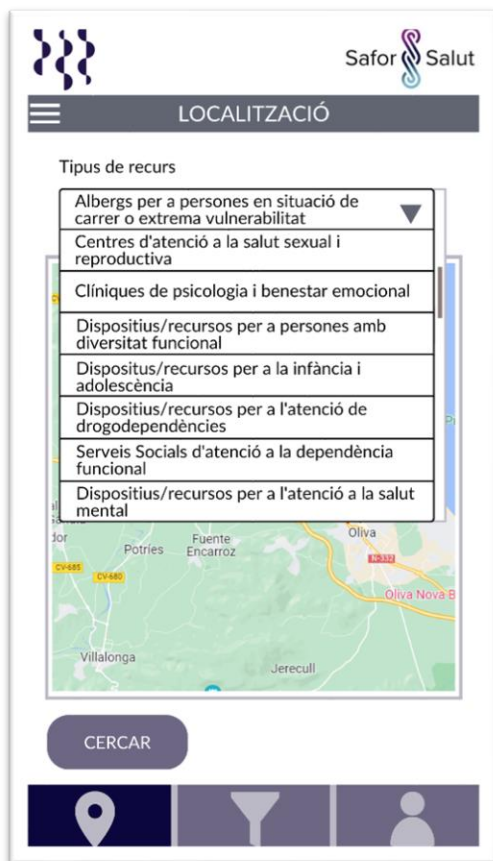
Il·lustració 21: tria usuari XSS. Elaboració pròpia



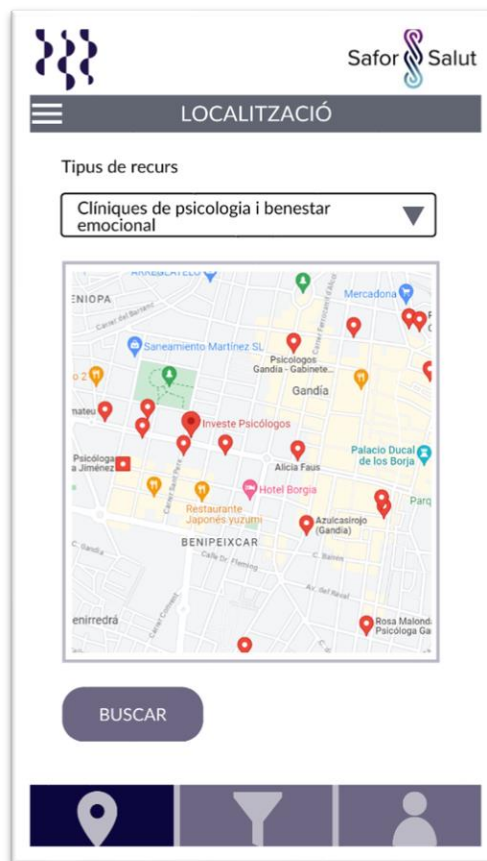
Il·lustració 22: Inici de sessió XSS. Elaboració pròpia

#### 4.2.4 Finestra Localització

Una vegada iniciada l'aplicació es mostra la finestra Localització en la que hi ha un desplegable per triar el tipus de recurs a buscar, un mapa i un botó per iniciar la recerca quan el camp està completat, o iniciar una nova si es canvia el criteri. Es pot interactuar amb el mapa ampliant-lo i desplaçant-se per ell segons on es vullga trobar el recurs. Així, sobre la zona representada es localitzen els recursos que coincideixen en el camp triat, que s'actualitza segons es canvia la zona. S'exemplifica la finestra Localització des de la vista d'una sessió professional (veure Il·lustració 23) amb els resultats de la recerca i amb un recurs seleccionat. Sobre el mapa es pot seleccionar un recurs que du a la seua fitxa informativa (apartat 4.2.6).



Il·lustració 23: Localització XSS 1. Elaboració pròpia



Il·lustració 24: Localització XSS 2. Elaboració pròpia



Il·lustració 25: Localització XSS 2. Elaboració pròpia

#### 4.2.5 Finestra Recerca

Com que a l'emplenament de la fitxa alguns camps eren de resposta tancada, és a dir, de selecció, i com que resulten útils per acotar una recerca, la finestra Recerca mostra quatre desplegable per determinar-los. Quant al preu, les entitats només marquen si és gratis o no, no cal un desplegable: es marca la casella si es vol buscar un recurs gratuït i no es marca si es vol de pagament. No és obligatori emplenar tots els camps i per això el botó "Buscar" pot ser seleccionat en qualsevol moment per a que es mostren els resultats que contenen els camps sol·licitats. Es mostra un exemple amb tots els camps emplenats de recerca (veure /\*) i amb el botó "BUSCAR" seleccionat. D'esta manera es tracta d'oferir a l'usuari un llistat amb tots els serveis que compleixen els criteris proposats. En el llistat apareixen el nom, el telèfon i l'adreça. Encara que hi ha el botó "+informació" que du a una fitxa informativa del recurs (apartat /\*). En cas de voler modificar algun dels camps es pot retrocedir amb la fletxa i canviar alguns o tots els criteris.

The screenshot shows the search interface with the following elements:

- Header: Safor Salut logo and a hamburger menu icon.
- Title: RECERCA
- Edat: A dropdown menu with "Majors de 65 anys" selected.
- Factors: A dropdown menu with "Malalties cròniques" selected.
- Municipi: A dropdown menu with "Gandia" selected.
- Tipus de recurs: A dropdown menu with "Associació" selected.
- Gratis: A checked checkbox.
- Botó: "BUSCAR"
- Footer: Three icons representing location, filter, and user profile.

Il·lustració 26: Recerca XSS 1. Elaboració pròpia

The screenshot shows the search results interface with the following elements:

- Header: Safor Salut logo and a back arrow icon.
- Title: RECERCA
- Result 1: AFA LA SAFOR, 962 87 49 14, Plaça Santa Anna S/N, + Informació button.
- Result 2: CENTRE DIA SAFOR, 962 87 49 14, Plaça Santa Anna S/N, + Informació button.
- Result 3: CENTRE DIA LA CARRASCA, 962 87 49 14, Plaça Santa Anna S/N, + Informació button.
- Result 4: CENTRE DIA ADOR, 962 87 49 14, Plaça Santa Anna S/N, + Informació button.
- Footer: Three icons representing location, filter, and user profile.

Il·lustració 27: Recerca XSS 2. Elaboració pròpia

#### 4.2.6 Fitxa de recurs

Els dos tipus de recerca (qüestió a) donen lloc a la mateixa pantalla al seleccionar un recurs: una pantalla amb una fitxa amb informació general (qüestió b) amb enllaços en

les maneres de contacte que utilitzarien les aplicacions predeterminades de cada dispositiu.



Il·lustració 28: Fitxa recurs XSS. Elaboració pròpia

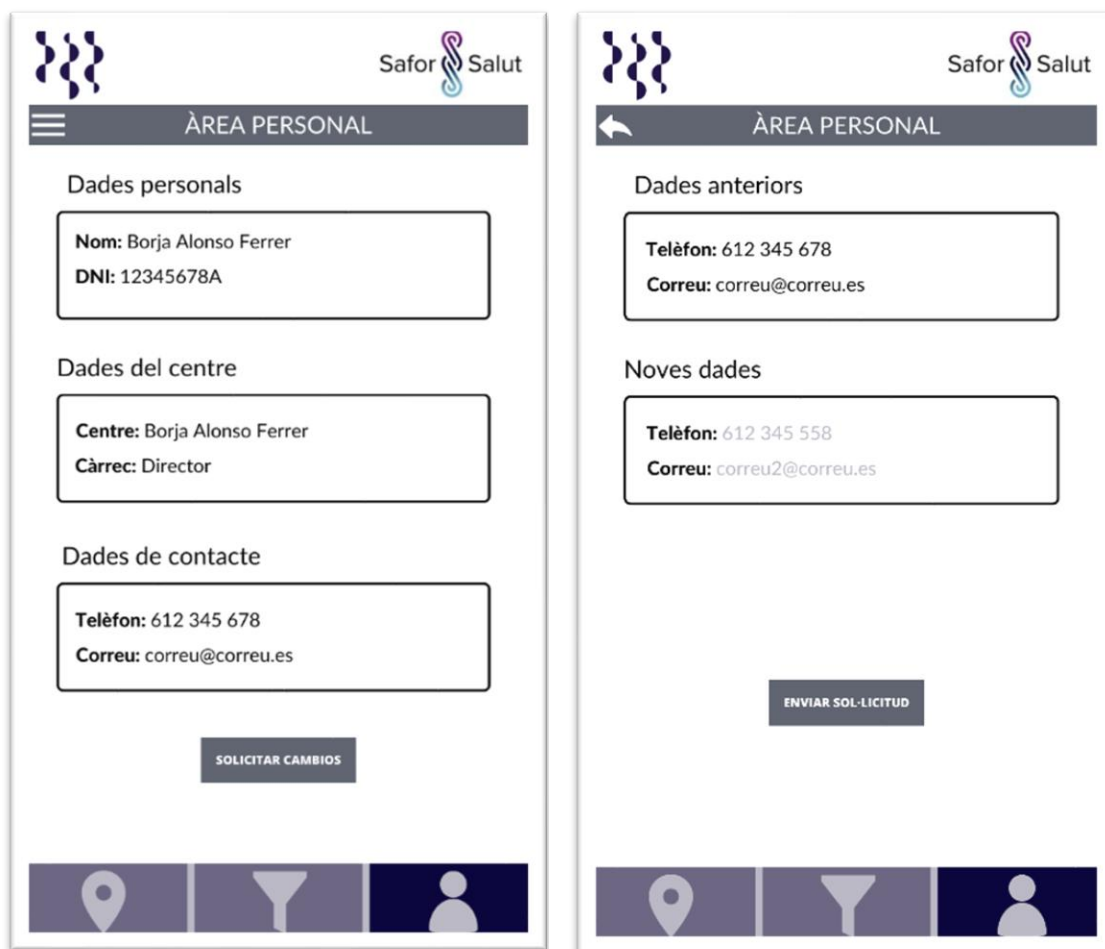
La fitxa general mostrada en el mòbil presenta una breu descripció dels tipus de serveis que s'ofereixen donada per les pròpies entitats. També es mostra la població a la que es dirigeixen els seus serveis i si són gratuïts. En forma de icona amb text es representen els factors definits a la fitxa d'emplenament.

La diferència de utilitzar l'aplicació amb un usuari o altre es troba a l'hora de descarregar la fitxa de cada recurs (qüestió f), la informació que es descarrega en cada cas. La fitxa a descarregar, en format pdf, per un usuari professional conté la informació completa emplenada per les entitats, mentre que un usuari general descarregarà una amb la que s'ha considerat no confidencial (Annex II).

La fletxa de la part superior esquerra torna l'usuari a la pantalla anterior. Segons el cas, si es troba en localització al mapa de resultats i si es troba en recerca al llistat de resultats per tal de poder consultar la informació d'un altre recurs.

#### 4.2.7 Finestra Àrea personal

Esta finestra només està disponible en l'usuari professional. Mostra informació de l'usuari encaixada segons el tipus de dades de les que es tracta (veure Il·lustració 29). L'usuari pot sol·licitar canvis a l'administrador que s'encarrega de verificar la informació ja que la informació és referida a l'àmbit laboral (veure Il·lustració 30) i s'ha de comprovar amb el centre que els canvis són autoritzats i certs.

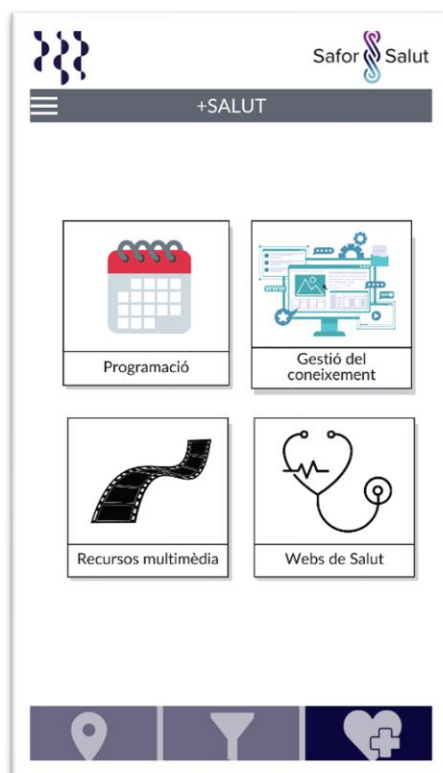


Il·lustració 29: Àrea personal XSS 1. Elaboració pròpia Il·lustració 30: Àrea personal XSS 2. Elaboració pròpia

#### 4.2.8 Finestra +Salut

Esta finestra només està disponible per a la població general donat que l'ús professional queda limitat a l'horari laboral i, per tant, no es planteja esta informació per a dit usuari. Sí poden consultar-lo fora de l'horari laboral amb usuari general.

Amb esta finestra es pretén oferir informació objectiva, fiable i de fàcil comprensió sobre salut i cures per donar llibertat a l'usuari per a que siga responsable de la seua pròpia salut (qüestió g) si ho desitja. El portal ofereix continguts divulgatius, pràctics i de qualitat basats en l'evidència científica, avalats per l'experiència dels professionals socio-sanitaris. Els continguts es classifiquen en quatre categories segons la informació que mostren (veure Il·lustració 31).



*Il·lustració 31: +Salut XSS 1. Font pròpia*

Els continguts d'esta finestra es divideixen en Programació, Gestió del coneixement, Recursos multimèdia i webs de Salut. El primer mostra les dates de jornades, tallers, conferències, cursos i altres activitats que es duen en un període de temps a la Comarca de la Safor. El segon i tercer apartat mostren consells de salut i informació creada per les entitats associades al projecte en les que la divulgació científica és protagonista en format audiovisual i en text. L'últim apartat pretén oferir els canals dedicats a temàtiques específiques i que poden resultar útils per a determinats col·lectius. Tots ells tenen a la part superior esquerra una fletxa per tornar a la finestra de selecció de tipus de contingut (veure Il·lustració 32) i un títol, a més del que indica la finestra, que indica en quin apartat es troba. Este títol és part del contingut de la finestra i no s'emmarca però sí té el mateix aspecte per als quatre.








← +SALUT
← +SALUT

### Programació

**Juliol**

**22** | Cada 22 de julio se celebra el Día Mundial del Cerebro, una fecha acordada por la Federación Mundial de Neurología desde el año 2014 .

**29** | Cada 22 de julio se celebra el Día Mundial del Cerebro, una fecha acordada por la Federación Mundial de Neurología desde el año 2014 .

**Agost**

**22** | Cada 22 de julio se celebra el Día Mundial del Cerebro, una fecha acordada por la Federación Mundial de Neurología desde el año 2014 .

**29** | Cada 22 de julio se celebra el Día Mundial del Cerebro, una fecha acordada por la Federación Mundial de Neurología desde el año 2014 .

### Recursos multimèdia



**Com posar-se la mascareta**  
Cada 22 de julio se celebra el Día Mundial del Cerebro, una fecha acordada por la Federación Mundial de Neurología desde el año 2014 .



**Com posar-se la mascareta**  
Cada 22 de julio se celebra el Día Mundial del Cerebro, una fecha acordada por la Federación Mundial de Neurología desde el año 2014 .



**Com posar-se la mascareta**  
Cada 22 de julio se celebra el Día Mundial del Cerebro, una fecha acordada por la Federación Mundial de Neurología desde el año 2014 .



**Com posar-se la mascareta**  
Cada 22 de julio se celebra el Día Mundial del Cerebro, una fecha acordada por la Federación Mundial de Neurología desde el año 2014 .






← +SALUT
← +SALUT

### Gestió del coneixement



**Com posar-se la mascareta**  
Cada 22 de julio se celebra el Día Mundial del Cerebro, una fecha acordada por la Federación Mundial de Neurología desde el año 2014 .



**Com posar-se la mascareta**  
Cada 22 de julio se celebra el Día Mundial del Cerebro, una fecha acordada por la Federación Mundial de Neurología desde el año 2014 .



**Com posar-se la mascareta**  
Cada 22 de julio se celebra el Día Mundial del Cerebro, una fecha acordada por la Federación Mundial de Neurología desde el año 2014 .



**Com posar-se la mascareta**  
Cada 22 de julio se celebra el Día Mundial del Cerebro, una fecha acordada por la Federación Mundial de Neurología desde el año 2014 .

### Webs de salut

Ministeri de Sanitat  
<https://www.sanidad.gob.es/>

Conselleria de Sanitat i Salut Pública  
<https://www.san.gva.es/ca/web/conselleria-de-sanidad-universal-y-salud-publica>

Cita prèvia en Atenció Primària  
<https://www.tramita.gva.es/ctt-att-atr/asistente/asistente.html#asistente/IS>

Portal del pacient  
<https://www.san.gva.es/ca/web/portal-del-paciente>

Història de salut  
<https://www.san.gva.es/ca/web/portal-del-paciente/historia-salut-electronica>

Vicepresidència i Conselleria d'Igualtat i Polítiques Inclusives  
<https://inclusio.gva.es/es/>






Il·lustració 32: +Salut XSS 2. Elaboració pròpia

La informació completa del contingut es troba al web de cada centre per fomentar i facilitar la publicació als centres. Per tant, les persones que tenen interès són redirigides al web en el navegador predeterminat del dispositiu.

## 5. TREBALL FUTUR

Recordem de nou que el disseny de la interfície de l'aplicació és part de la quarta fase, de les huit definides en el projecte. Per a les diferents fases restants s'han determinat també uns objectius i unes metodologies que, en conjunt, donaran lloc a la continuïtat i finalització del projecte. En el present apartat es resumeixen els punts més importants pels que ha de passar el projecte fins convertir-se en una realitat.

- Fase 5: Connexió entre recursos i acció. S'aborda la relació entre recursos i es du a terme la implementació. És a dir, s'associen els recursos amb les necessitats. D'esta manera el disseny realitzat en la quarta fase es du a l'acció mitjançant la seua programació, donant lloc a l'aplicació de la que en un futur gaudiran els usuaris. L'aplicació serà el punt on convergeixen les persones i les empreses de la salut amb les necessitats de la salut de la comunitat.
- Fase 6: Difusió. És l'encarregada de donar visibilitat al projecte. Amb la difusió es pretén arribar al màxim número d'usuaris possible. Per al seu compliment es defineixen els següents punts: 1- Desenvolupament d'un lloc web en el que trobar informació; 2- Difusió fora de línia a través de cartells que es col·locaran en zones estratègiques per a la comunitat (institucions, centres mèdics) i tallers o jornades de formació i difusió de l'aplicació; i 3- Difusió en línia a través de xarxes socials.
- Fase 7: Recomanació comunitària. Es proposa un model de prescripció en el que el professional de la salut recomana al pacient recursos beneficiosos per la seua salut i benestar que poden pertànyer a entitats públiques o privades.
- Fase 8: Avaluació. Es posarà a prova l'aplicació com a projecte i com a ferramenta per a la millora de la qualitat de vida de la població comprovant si la prescripció social general obté resultat beneficiosos per a les persones.

## 6. CONCLUSIONS

Hi ha malalties de les que es desconeix l'origen, però hi ha moltes altres de les que sí es coneix i també es coneixen les bones pràctiques que les poden evitar. Promocionar i facilitar l'accés de les persones a estes activitats i al coneixement d'hàbits i costums beneficiosos per a la salut pot previndre algunes malalties i millorar l'estat de salut de moltes persones. Açò pot aplicar-se tant a les físiques com a les mentals i a totes les edats.

El projecte de mapificació de recursos en el que es desenvolupa este treball de disseny d'interfície té com objectiu posar a disposició de les persones esta informació i millorar

la coordinació sociosanitària en benefici de la població. Seria recomanable per a totes les persones, independentment de l'edat i el sexe i patologies prèvies, conèixer les pràctiques de prevenció i realitzar-les. Per tant, és encara més important proposar un disseny senzill i intuïtiu que permeta un fàcil aprenentatge en l'ús de l'aplicació per accedir als seus continguts que serveixen d'ajuda per a les bones pràctiques preventives i cures. Entre les bases a seguir, s'ha prioritzat utilitzar accions i imatges ja conegudes per els usuaris o de fàcil interpretació i aprenentatge a través de referències d'aplicacions que ja funcionen al mercat.

A més de referències visuals, s'han pres escrites per diferents autors i totes elles duen a un punt comú que és que aconseguir una bona experiència d'usuari es pot resumir en una paraula: claredat. Claredat en els colors, una bona jerarquia de colors segons les funcions; claredat en els textos, curts i descriptius; i claredat en les accions, directes i amb senyalització de zones sensibles. És important per aconseguir-ho evitar tota informació irrellevant tant en contingut com en color que pugui distraure o confondre l'usuari i ordenar, en espai i grandària, els elements segons la seua previsió d'ús.

La sensació amb el treball resultant és positiva i satisfactòria. S'han analitzat les propostes de l'hospital per a la seua duta a terme i en cas negatiu, s'han proposat alternatives i solucions considerades viables i s'han realitzat. L'estètica s'ha definit amb colors relacionats amb les entitats i la distribució dels elements s'ha basat en les referències observades i el compliment de les recomanacions de diferents estudis i professionals experimentats.

D'altra banda, el paper de Ferrer, que ha estat des del principi del projecte, és clau per abordar els objectius de definició d'usuaris i valoració de necessitats i dificultats d'estos. Ha sigut de gran ajuda ja que és una persona experta en l'àmbit de la salut i la integració social que coneix les limitacions que poden tindre els diferents usuaris.

Per valorar si s'ha aconseguit fomentar el serveis treballats no es pot fer fins la posada en marxa del producte final, però el que sí es pot valorar és la inclusió de contingut divulgatiu que podria afavorir el funcionament i compliment d'este objectiu al seu llançament i que a més podria donar un ús alternatiu al principal de localitzar els recursos.

Finalment, fruit de l'abordament dels objectius específics, el disseny de la interfície mostra un prototip del producte final. Resulta motivador per al grup de treball que ja pot posar una imatge més aproximada al que han hagut d'imaginar fins el moment.

Col·laborar en un projecte amb vistes de futur és un bon incentiu per veure la possibilitat de veure el projecte fet realitat i acomplint els objectius socials que persegueix. A més, és una manera d'apropar-se a la dinàmica de treball que ens espera a la finalització dels estudis. Saber desenvolupar-se en el món laboral és tant important com adquirir els coneixements per dur a terme projectes en equip. Treballar amb persones d'especialitats diferents resulta nutritiu ja que permet tindre altres punts de vista, no només sobre el treball sinó sobre la manera de treballar. També és part del desenvolupament comprendre i respectar les jerarquies dins d'un projecte, estar disposat a crítiques i canvis sobre el treball que es realitza i també, si és el cas, prendre decisions i fer propostes pròpies.

## 7. BIBLIOGRAFIA

- ADMINISTRACIÓN ELECTRÓNICA INCLUSIVA: ACCESIBILIDAD (s.f.). Disponible a <[https://administracionelectronica.gob.es/pae/Home/pae\\_Estrategias/pae\\_Accesibilidad/pae\\_AE\\_Inclusiva.html](https://administracionelectronica.gob.es/pae/Home/pae_Estrategias/pae_Accesibilidad/pae_AE_Inclusiva.html)> [consulta 2023-06-14]
- BBC NEWS MUNDO (2011). «App» es elegida como la palabra del 2010 en *BBC News Mundo*. Disponible a <[https://www.bbc.com/mundo/noticias/2011/01/110110\\_1308\\_tecnologia\\_app\\_palabra\\_dialecto\\_euu\\_dc](https://www.bbc.com/mundo/noticias/2011/01/110110_1308_tecnologia_app_palabra_dialecto_euu_dc)> [consulta 2023-06-27]
- BUSQUETS, C. (2023). Principios de UX: Ley de Hick y Ley de Fitts en *uiFromMars*. Disponible a <<https://www.uifrommars.com/principios-ux-ley-hick-y-fitts/>> [consulta 2023-07-03]
- CALVO, L. (2022). ¿Qué es una app, para qué se utiliza y qué tipos existen? en *Blog*. Disponible a <<https://es.godaddy.com/blog/que-es-una-app-y-para-que-se-utiliza/>> [consulta 2023-07-04]
- CARRASQUEL, M. (2021). ¿Cuáles son las fases de desarrollo de una aplicación móvil? en *Armadillo Amarillo* <<https://www.armadilloamarillo.com/blog/cuales-son-las-fases-de-desarrollo-de-una-aplicacion-movil/#ideaapp>> [consulta 2023-06-27]
- CECI, L. (2023). Most popular navigation apps in the U.S. 2022 en *Statista Daily Data*. Disponible a <<https://www.statista.com/statistics/865413/most-popular-us-mapping-apps-ranked-by-audience/>> [consulta 2023-07-03]
- Cómo elegir colores en diseño gráfico en *Aula Creativa* (2022). Disponible a <<https://www.aulacreativa.com/como-elegir-colores-en-diseno-grafico/>> [consulta 2023-06-27]
- CONSELLERIA DE SANITAT UNIVERSAL I SALUT PÚBLICA (s.f.). Disponible a <<https://www.san.gva.es/ca/>> [consulta 2023-06-05]
- DE GREGORIO, M. (2023). Qué es UI o User Interface, en *OpenWebinars*. Disponible a <<https://openwebinars.net/blog/que-es-ui-o-user-interface/>> [consulta 2023-06-14]
- DICCIONARI NORMATIU VALENCIÀ (s.f.). Disponible a <<https://www.avl.gva.es/lexicval/>> [consulta 2023-07-04]
- ESCRIBANO, D. (2018). Esta es la historia de las aplicaciones móviles en *Skyscanner Espana*. Disponible en: <<https://www.skyscanner.es/noticias/esta-es-la-historia-de-las-aplicaciones-moviles>> [consulta 2023-07-03]
- EDITORIAL ETECÉ (2022). Aplicación (software) en *Concepto*. Disponible a <<https://concepto.de/aplicacion-software/>> [consulta 2023-06-27]
- GARITA-ARAYA, R. A. (2013). *Tecnología Móvil: desarrollo de sistemas y aplicaciones para las Unidades de Información*. San José: Universidad de Costa Rica.
- GÓMEZ, B. (2022). Sistemas operativos móviles, así definen la historia de los smartphones. *Profesional Review*. Disponible a

- <<https://www.profesionalreview.com/2022/08/06/sistemas-operativos-moviles/>>  
[consulta 2023-06-27]
- GRANT, W. (2018). *101 UX PRINCIPLES. A definitive design guide*. Birmingham: Packt Publishing Ltd..
- HERNAN, M., MORGAN, A. i MENA, A. L (2010.). *Formación en salutogénesis y activos para la salud*. Andalucía: Escuela Andaluza de Salud Pública
- KARCH, M. (2021). A Beginner's Guide to Mobile Apps en *Lifewire*. Disponible a <<https://www.lifewire.com/what-are-apps-1616114>> [consulta 2023-07-03]
- LA MEVA SALUT (s.f.). Diponible a <<https://catsalut.gencat.cat/ca/serveis-sanitaris/la-meva-salut/app/index.html>> [consulta 2023-06-07]
- LOCALIZA SALUD (s.f.). Disponible a <<https://localizasalud.sanidad.gob.es/maparecursos/main/Menu.action>> [consulta 2023-05-05]
- LÓPEZ, S, SUÁREZ, Ó. i COFIÑO, R. (2016). *Guia para trabajar en salud comunitària en Asturias*. Principado de Asturias: Dirección General de Salud Pública de la Consejería de Sanidad.
- MACIÁ, F. (2020). ¿Qué son las migas de pan o breadcrumb trail? en *Human Level*. Disponible a <<https://www.humanlevel.com/diccionario-marketing-online/breadcrumb-trail>> [consulta 2023-06-14]
- MARTÍNEZ, M. (2023). ¿Qué es la Programación Orientada a Objetos? en *Profile Software Services*. Disponible a <<https://profile.es/blog/que-es-la-programacion-orientada-a-objetos/>> [consulta 2023-07-03]
- MENA, M. (2023). El mapa mundial de Android e iOS en *Statista Daily Data*. Disponible a <<https://es.statista.com/grafico/29620/sistema-operativo-movil-con-la-mayor-cuota-de-mercado-por-pais/>> [consulta 2023-07-03]
- MORENO, J. (2023). UX: guía completa sobre la experiencia de usuario en *Hubspot*. Disponible a <<https://blog.hubspot.es/website/experiencia-de-usuario-ux>> [consulta 2023-06-14]
- REVISTA CATALUNYA (2023) Introducció a la breixa digital en *Revista Catalunya*. Disponible a <<https://www.revistacatalunya.cat/?p=3698>> [consulta 2023-07-11]
- SLU, A. (s. f.). Cuáles son las fases del desarrollo de una app móvil en *3 Androides*. Disponible a <<https://www.3androides.com/actualidad/186-cuales-son-las-fases-del-desarrollo-de-una-app-movil>> [consulta 2023-06-27]