



Universidad
Tecnológica de
Panamá
Vicerrectoría de
Investigación,
Postgrado y
Extensión

PPOF5081320

Uso de la gamificación en el contexto de la salud panameña

Vigencia del Proyecto

2019 - 2020

Estado Actual

En Ejecución

Objetivo General

Este proyecto tiene por objetivo presentar una propuesta para el desarrollo de una aplicación móvil, basada en el autocuidado de pacientes panameños con diabetes, utilizando técnicas de gamificación, donde el paciente pueda adquirir aprendizajes sobre la enfermedad y de esta forma ayudarlo a mejorar su calidad de vida.

Resumen

La diabetes es una enfermedad silenciosa, es la quinta causa de muerte en Panamá. Usar tecnologías de software aplicados a áreas como la salud cada día va en aumento. El desarrollo de nuevas tecnologías que involucran teléfonos inteligentes y sensores está haciendo posible la autogestión de la salud y con el uso de estrategias de gamificación se puede lograr que los pacientes tengan un mayor interés en su autocuidado. Por lo tanto, esta investigación propone el desarrollo de una aplicación móvil para el autocuidado de la diabetes que contenga estrategias de gamificación.

Área de Investigación

Tecnologías de la Información y Comunicaciones

Sector al que pertenece

EHealth

Programa al que se adscribe

Investigación y Desarrollo (I+D)

Sede Ejecutora

Panamá Oeste

Unidad o Facultad Ejecutora

FAC. DE ING. SISTEMAS

Investigadores

Denis Elvira Cedeño Moreno - *Investigador Principal (IP)*