

HEALTH IS LIFE

1.- Análisis

Tras el diagnóstico de una enfermedad, el paciente se enfrenta a una serie de problemáticas y situaciones que hacen que el proceso en sí sea más duro que la propia enfermedad. Muchos pacientes reportan que el sólo hecho de ser diagnosticados genera en ellos sensación de temor y angustia y sobre todo desorientación que la mayoría de las veces no es compensada por la información entregada por su médico tratante.

Al hacer integral el nivel asistencial, es necesario tomar en consideración los factores individuales de la persona, tales como las diversas formas de reacción al dolor tanto físico como emocional, su reacción al sufrimiento, a la incertidumbre ante un diagnóstico, la hospitalización, los diversos tratamientos, la ansiedad que provoca estar enfermo y en un lugar extraño y los factores que retardan o impiden su recuperación, desafortunadamente no siempre física, pero sí emocional. (Janette Williams Hernández)

Afortunadamente, el perfil de la relación médico-paciente ha ido cambiando pasando de un modelo paternalista a un modelo en el que la autonomía del paciente ha adquirido una importancia fundamental. El paciente se está convirtiendo en un personaje activo, con unos derechos claros, como los de ser debidamente informado sobre su enfermedad o participar en las decisiones que afectan a su patología, pero también con los deberes de ser responsable de su enfermedad y de su estado de salud.

Desde hace unos años se está desarrollando una novedosa forma de realizar la educación para la salud que, teniendo en cuenta los principios anteriormente descritos, está basada en lo que se ha denominado *Paciente Experto*. Estos programas de educación tratan de utilizar a pacientes crónicos que son capaces de entender su enfermedad, de responsabilizarse de su salud y que manejan correctamente las opciones terapéuticas marcadas por sus médicos. Estos pacientes, si además tienen algunas dotes comunicativas y empatía, una vez formados y asesorados, son capaces de liderar grupos de pacientes de forma eficaz, ya que transmiten la información con el mismo lenguaje de los otros pacientes, desde la misma experiencia de enfermedad y con dificultades parecidas para la realización correcta del tratamiento y para asumir el impacto físico, emocional y social de esa enfermedad. **La gran mayoría de las organizaciones de nuestro país,**

cuenta con a lo menos un paciente experto dentro de su equipo y considerando que nadie conoce mejor los efectos de una condición de salud que un paciente, su familia y cuidador, no sorprende que la unión de voluntades de representantes de estos grupos resulte en una herramienta efectiva y positiva para promover cambios importantes a nivel de salud.

Existen cientos de asociaciones de pacientes a nivel mundial que agrupan y representan diversidad de condiciones. Lo que todas tienen en común, es ayudar a que los pacientes reciban los servicios que su condición amerita, a darle visibilidad a estas condiciones y a los tratamientos disponibles, así como promover cambios positivos en sus comunidades a nivel de salud pública para lograr acceso y adherencia a los mismos.

A pesar de estos datos y del gran impacto que estas agrupaciones pueden tener en la nueva condición del paciente, la comunicación entre ambos sectores no resulta muy expedita, por falta de información, desconocimiento, pobre visibilidad de las mismas, recursos limitados para llegar a todos los beneficiarios. Un factor relevante en Chile, es la geografía, las distancias y aislamiento de muchas localidades hacen que la dificultad de acceso sea mayor.

Según la Organización Mundial de la Salud, la atención centrada en las personas consiste en un enfoque que incorpora la visión y perspectivas de las personas que padecen una condición, cuidadores, familiares y comunidades que reciben ese cuidado (WHO, 2007).

2.- Descripción del proyecto

Health is life es una aplicación móvil simple y accesible, desarrollada para contactar a usuarios de todo el territorio nacional que padecen alguna patología y también sus familiares con instituciones que puedan apoyarlos, asesorarlos y acompañarlos en el proceso de tratamiento y conocimiento de la enfermedad.

Dentro de estas instituciones habrá Fundaciones, agrupaciones de pacientes, y organizaciones dedicadas a apoyar a personas afectadas por distintas enfermedades, quienes dispondrán de colaboradores que gestionen estos contactos, se destaca así también la participación de los pacientes expertos que podrán guiar al afectado en la mejor manera de convivir con su enfermedad y así lograr una mayor adherencia y permanencia al tratamiento y/o proceso de rehabilitación según corresponda.

El usuario podrá descargar la aplicación en forma gratuita y realizar una búsqueda simple ya sea por el nombre de la organización, de la enfermedad o algún tópico relacionado que sea de su interés y se desplegarán las organizaciones vinculadas a ese criterio de búsqueda. Podrá revisar la información de cada una y tomar contacto con la(s) que desee vía teléfono, chat o video, además podrá acceder a la ubicación de la institución por medio de geo referencia e incluso desde la misma aplicación podría pedir el servicio de Uber o Cabify para que lo lleve a esa dirección.

La aplicación será gratuita para su descarga tanto para las personas como para las fundaciones y tendrá como característica el ser inclusiva; pudiendo las personas con discapacidad visual navegar por la aplicación por medio de lectores de pantallas y para personas con discapacidad auditiva, tienen la opción de contactarse con las fundaciones por chat y video.

3.- Beneficiarios y alcance

El presente proyecto está desarrollado con el objetivo de llegar a cualquier persona que padezca una patología y que requiera información, contención y guía para asumirla y convivir con ella. De la misma manera se han considerado en ésta, a los familiares y círculo cercano de cada paciente, que también requieren del apoyo necesario para superar el proceso. De lo anterior, se desprende que los usuarios que se verán beneficiados por este proyecto son prácticamente toda la población sobre los 18 años.

Sólo a modo de ejemplo citaremos las siguientes prevalencias estimadas en Chile;

- ✓ Un análisis realizado por la Facultad de Medicina de la U. Católica a la última Encuesta Nacional de Salud (ENS 2016-2017), ajustada a los resultados del último Censo, revela la alta cantidad de enfermedades que aquejan a los chilenos. Los resultados muestran que de los casi 14 millones de mayores de 15 años en el país, 11 millones viven con al menos una enfermedad crónica y 2,4 millones tienen cinco o más enfermedades crónicas, como hipertensión, obesidad y diabetes, que son las más frecuentes.
- ✓ La Diabetes se ha transformado en una situación crítica de Salud Pública con una prevalencia del 10% de la población con diabetes; esto se traduce en que hoy 1 de cada 10 chilenos y chilenas padece esta enfermedad.

- ✓ Sólo durante el año 2017, según el MINSAL se detectaron más de 6000 nuevos casos de VIH.
- ✓ En octubre de 2011, el Doctor Francisco Radrigán, miembro de la SOCHIRE, en entrevista al Diario La Hora indicaba que en nuestro país se estimaba entre 10.000 y 12.000 los casos de pacientes con Lupus.
- ✓ En muchos países de América Latina y el Caribe se calcula que, por cada millón de habitantes, 5.000 son ciegos y 20.000 tienen trastornos visuales; por lo menos dos tercios son atribuibles a condiciones que se pueden tratar, como las cataratas, los defectos de refracción, la retinopatía diabética y el glaucoma. (OPS Chile)

4. Objetivo general

Contribuir a sobrellevar el proceso de enfermedad de la mejor manera posible, a través de la conexión entre el paciente y las agrupaciones dedicadas al apoyo integral de los usuarios con determinada enfermedad.

5. Objetivos específicos

- ✓ Brindar contención y apoyo psicológico a pacientes y familiares.
- ✓ Incentivar el apoyo de pacientes expertos en el proceso de enfermedad.
- ✓ Visibilizar a las agrupaciones de la sociedad civil y su labor.
- ✓ Humanizar el proceso de enfermedad a través de la conexión con personas que han vivido o enfrentan esa enfermedad.
- ✓ Contribuir a optimizar el beneficio de los distintos tratamientos a través del apoyo de las organizaciones y la experiencia compartida.
- ✓ Generar una plataforma de simple acceso que asegure transversalidad de utilización.
- ✓ Generar una base de datos que permita cuantificar a las personas afectadas por cada enfermedad dentro del territorio nacional.

6. Resultados esperados

Resultado Esperado	Indicador	Medios de Verificación
Descargas durante el primer mes de funcionamiento.	500	Analíticas
Organizaciones participantes al primer mes de funcionamiento.	30	Analíticas
Diseño y programación de la aplicación	100%	Aplicación
Aumento de beneficiarios por organización	15%	Encuesta a agrupaciones

7. Continuidad

Una vez realizado el lanzamiento de la aplicación, la organización postulante realizará el backoffice de la misma, realizando la verificación de las organizaciones que se sumen, manejo de reclamos asociados a la plataforma y de mantener actualizada la información de las instituciones participantes.

I. ACTIVIDADES

Carta Gantt de actividades Duración del proyecto: 7 meses.

Actividad/mes	1	2	3	4	5	6	7
Toma de requerimiento	█						
Diseño de interfaz	█	█					
Programación		█	█	█			
Marcha blanca				█			
Difusión				█	█	█	
Explotación					█		
Lanzamiento						█	
Seguimiento							█

8. PRESUPUESTO

Recurso humano	Valor/hora	N° horas diarias	Horas Mensuales	Total mes \$	N° meses	TOTAL	Solicitado	Aporte propio
Diseñador	\$3.000	8	160	\$480.000	2	\$960.000	\$960.000	
Programador	\$3.000	8	160	\$480.000	4	\$1.920.000	\$1.920.000	
Jefe de Proyecto	\$4.000	8	160	\$640.000	7	\$4.480.000		\$4.480.000
Community manager	\$3.000	4	80	\$240.000	3	\$720.000	\$720.000	
Administrador de sistema	\$3.000	8	160	\$480.000	6	\$2.880.000	\$960.000	\$1.920.000
Total						\$10.960.000	\$4.560.000	\$ 6.400.000

Costos de inversión	Valor	Cantidad				TOTAL	Solicitado	Aporte propio
Computador	\$500.000	2	Unidades			\$1.000.000		\$1.000.000

Otros costos						TOTAL	Solicitado	Aporte propio
Licencia Apple	\$ 75.000	1	Anual			\$ 75.000	\$ 75.000	
Licencia Google Play	\$ 45.000	1	Anual			\$ 45.000	\$ 45.000	
Servidor	\$ 225.000	1	Anual			\$ 225.000	\$ 225.000	
Difusion	\$ 90.000	3	Mensual			\$ 270.000	\$ 90.000	\$ 180.000
Total						\$ 615.000	\$ 435.000	\$ 180.000

Total proyecto	12.575.000
Aportes propios	7.580.000
Aporte solicitado	4.995.000

9.- Maqueta





HEALTH IS LIFE



