

## **HEALTH IS LIFE**

### **1.- Análisis**

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*. **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.

### **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.

**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.***

**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							█

**Presupuesto**

Total proyecto	12.575.000
Aportes propios	7.580.000
Aporte solicitado	4.995.000



