

# Arritmo

Autores:  
Luciana Cuenca Gomez  
Daniel Arteaga

# Propuesta

1

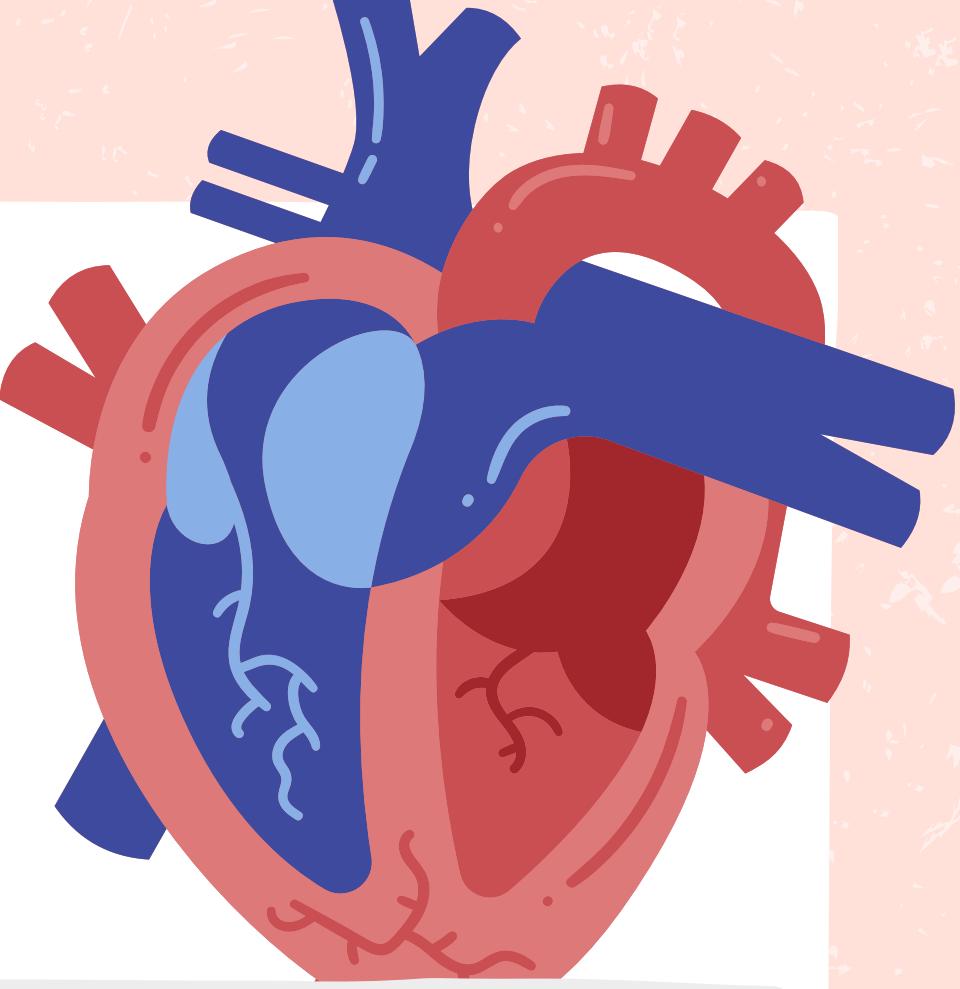
Este proyecto consiste en un software interactivo para la enseñanza del electrocardiograma

2

En base a la repetición y el uso de estímulos visuales y auditivos el software permitirá el análisis de diferentes tipos de arritmias y patologías cardiacas

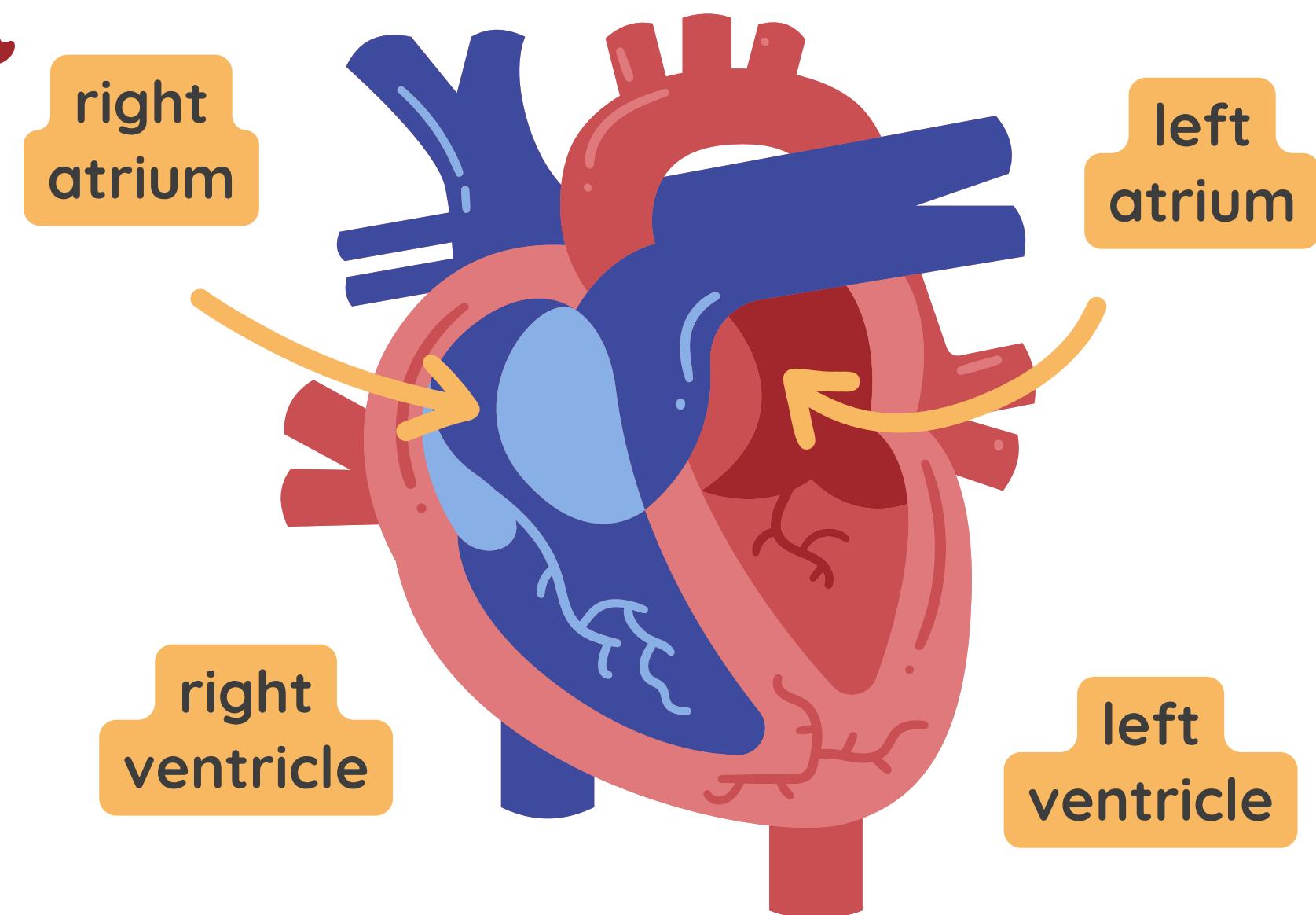
3

Su Implementación Busca mejorar la habilidad de los profesionales para conseguir un diagnóstico preciso, ofreciendo una alternativa moderna



# Problematica

El electrocardiograma es una de las herramientas más útiles en el campo de la medicina, pese a su importancia la interpretación de este es un reto para los estudiantes, no solo por su complejidad también por las pocas herramientas de aprendizaje efectivas y asequibles.



# Área de investigación



Ciencias de la salud  
y tecnología  
educativa

Educacion médica con  
el uso de herramientas  
digitales.

Innovación  
educativa en  
ciencias de la  
salud

Con aspectos de ingeniería de  
software, simulación medica y  
aprendizaje basado en  
tecnología



# Linea de investigación



Innovación y  
tecnología en  
educación médica

Herramientas digitales  
interactivas para la  
enseñanza y aprendizaje  
en ciencias de la salud

# Justificación

## Modernización de la formación médica

Con el uso de herramientas digitales se responde a la necesidad de las nuevas generaciones de estudiantes, causando una evolución en la educación médica haciendo el aprendizaje mas fácil y eficaz

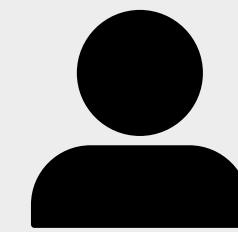
## Beneficios en la educación y atención médica

La implementación de esta herramienta mejoraría la formación de los estudiantes, reduciendo posibles errores en el diagnóstico y mejorando la precisión de detección de arritmias

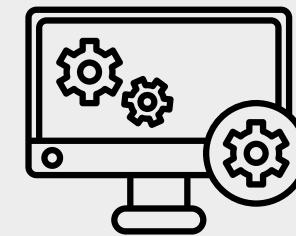
## Necesidad de mejorar el aprendizaje de ECG

Actualmente, los estudiantes de medicina presentan dificultades para aprender a interpretar electrocardiogramas debido a la falta de actualización de los métodos de enseñanza

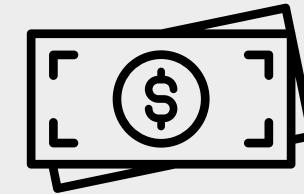
# Viabilidad



Operativa



Técnica



Económica

El equipo cuenta con expertos en el área del desarrollo de software, con médicos especialistas cardiólogos y gente con experiencia en el desarrollo de videojuegos serios.

Se tiene acceso a varias herramientas tecnologías para el desarrollo del entorno virtual.

El proyecto cuenta con un financiamiento inicial de los desarrolladores del proyecto y la universidad, se busca fondos de investigación

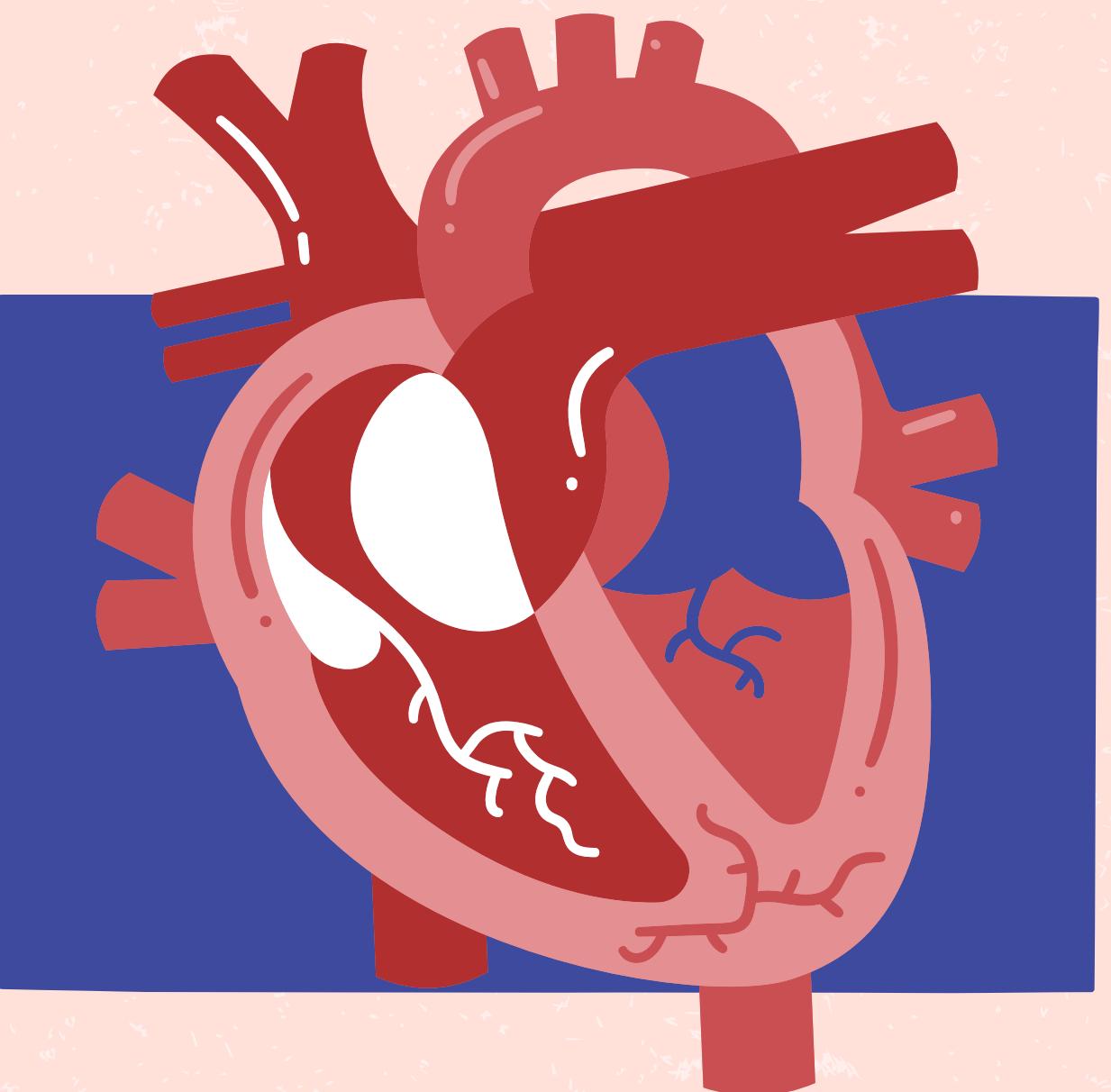
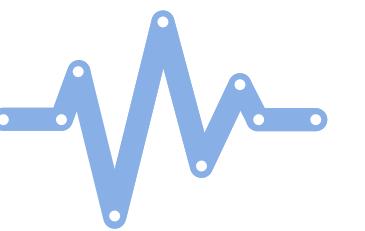
# Objetivos

Desarrollar un videojuego serio con herramientas de realidad virtual para ayudar el aprendizaje de electrocardiograma para identificar arritmias y patologías cardíacas.

Diseñar una arquitectura funcional  
Construir el aplicativo con unity 3D  
Desplegar la herramienta con estudiantes de la Universidad Cooperativa De Colombia (UCC)

# Conclusión

El desarrollo del proyecto para la enseñanza de la interpretación de electrocardiogramas presenta una solución innovadora y eficaz para la formación de los futuros profesionales de la salud, se espera no solo mejorar el aprendizaje, sino también contribuir a una atención médica más eficaz logrando un impacto positivo en el sistema de salud.





A central graphic features a blue rectangular box containing the word "Gracias!" in white, bold, sans-serif font. The background is a light pink textured surface. Superimposed on this are various anatomical and laboratory elements: a large red blood vessel on the right containing red blood cells; a stylized red heart with blue veins on the bottom right; three grey test tubes on a brown stand at the bottom left, with one tube containing red liquid; and several red blood cells of different sizes scattered across the scene. Large yellow arrows point from the top left towards the center and from the bottom left towards the center.

Gracias!