

# Arritmo

Autores:  
Luciana Cuenca Gomez  
Daniel Arteaga

# Propuesta

1

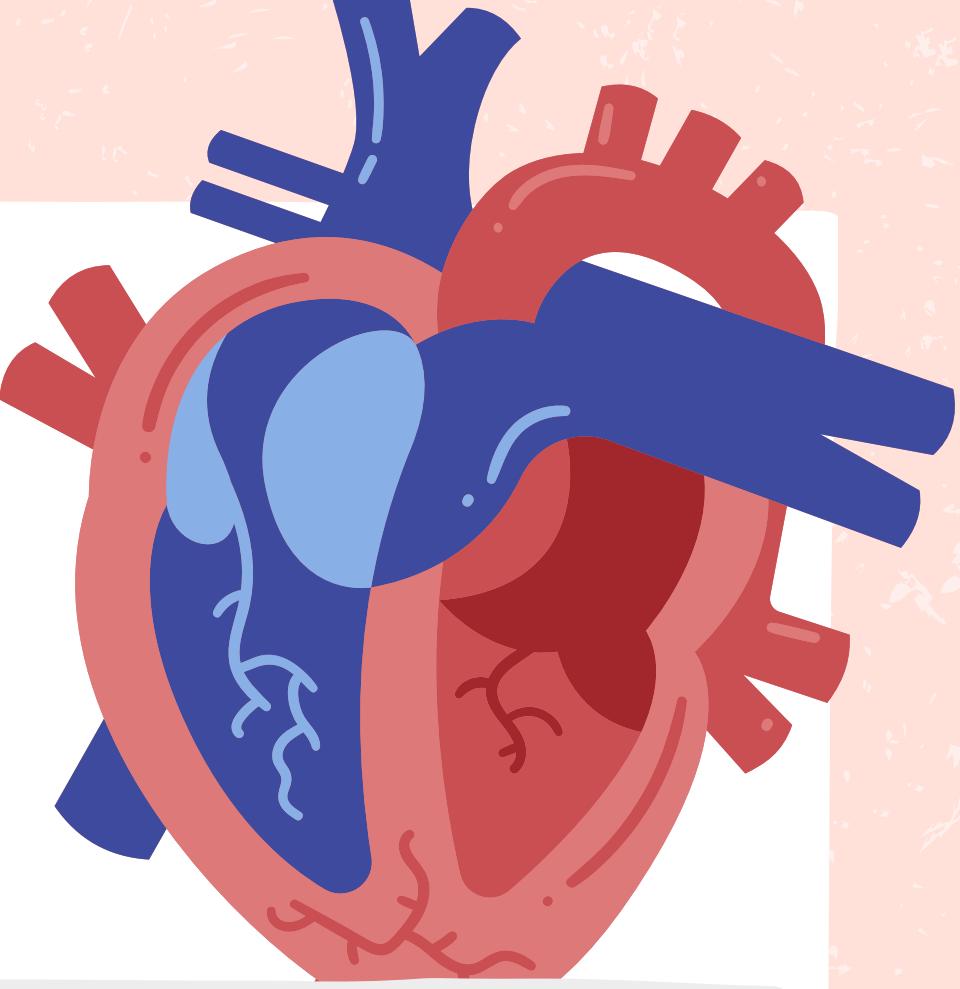
Este proyecto consiste en un software interactivo para la enseñanza del electrocardiograma

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

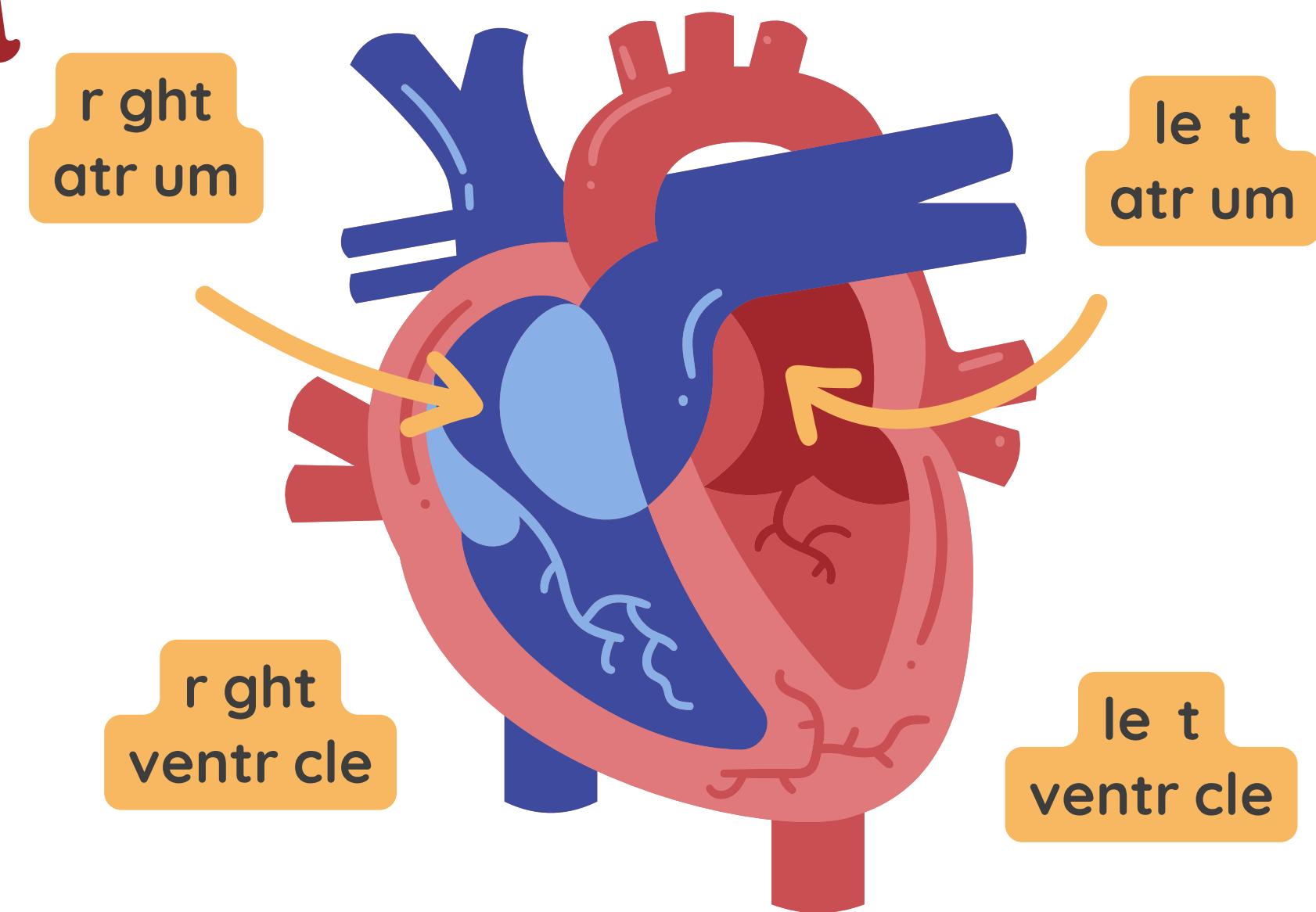
3

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.





## 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 encuestas 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

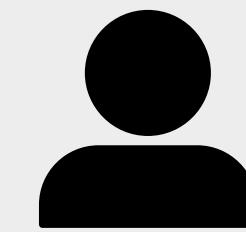
## Beneficios en la educación y atención médica

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

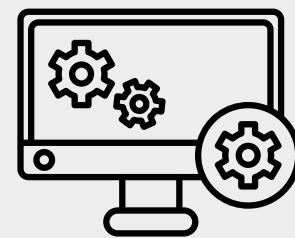
## Necesidad de mejorar el aprendizaje de ECG

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

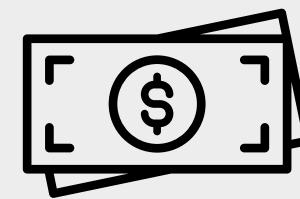
# Viabilidad



Operativa



Técnica



Economica

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

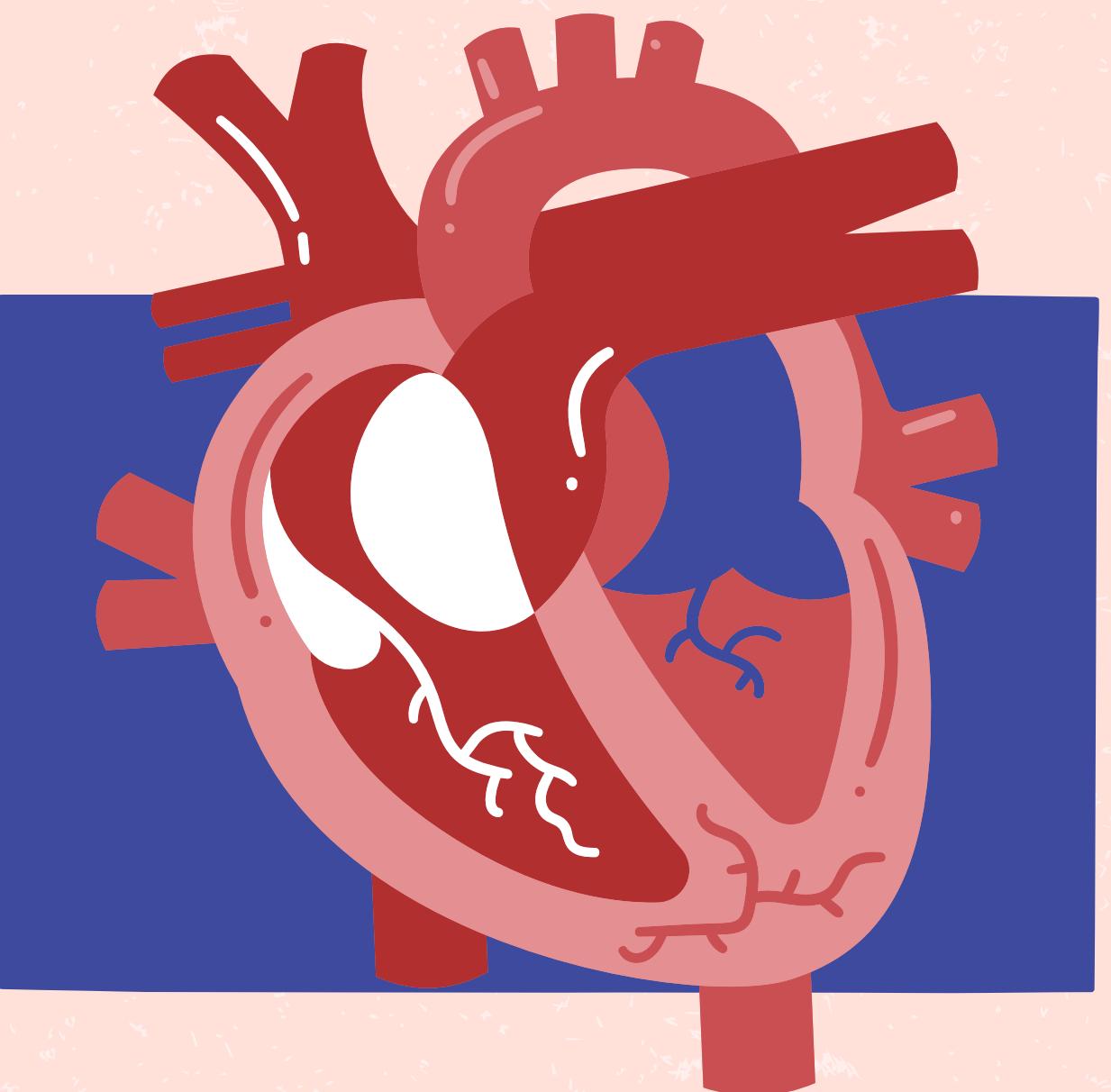
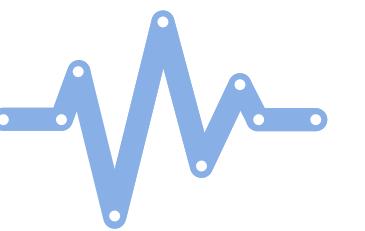
# Objetivos

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: several red blood cells, a magnifying glass focusing on one cell, a large blue and grey test tube filled with red liquid, a red heart with blue veins, and a brown tray holding three test tubes, two of which contain red liquid.

Gracias!