

Desarrollo Móvil y Web para Ayudar a Prevenir el Suicidio

Santiago Ramirez Pinilla Ingenieria de Sistemas y Computación Unicersidad de Caldas, Manizales, Colombia santiago.1701223033@ucaldas.edu.co

INTRODUCCIÓN

causa de muerte para los jóvenes de edades comprendidas entre los 15 y los 19 años¹ La depresión ahora se reconoce como una de las principales causas de discapacidad, afectando a más de 300 millones de personas en todo el mundo, y en algunos casos lleva a los pensamientos suicidas² Las intervenciones de prevención del suicidio son efectivas para prevenir suicidios completos e intentados y deben implementarse ampliamente

Los juegos terapeuticos tiene potencial para ayudar a involucrar adolescentes con ansiedad y que conducen a reducciones clínicamente mensurables de los síntomas.

El objetivo es hacer que la tecnología sea una ayuda para el problema más que ur agravante.

Pregunta de la Investigación



Como el desarrollo de de una aplicación móvil y web nos ayudaría a prevenir y por lo tanto reducir las altas tasas de suicidio en Colombia?

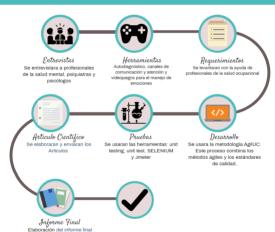


OBJETIVO GENERAL

Desarrollar un modelo tecnológico para aportar a la prevención del suicidio



METODOLOGÍA



Resultados



Generación de nuevos conocimientos





Fortalecimiento de la comunidad científica de Colombia



(04)



Apropiación social de conocimiento





Ayudar para todas las personas con ideación suicida y/o depresión, por medio del: diagnóstico, información, canales de ayuda, ademas de ser un apoyo para todas las personas que estén vinculadas con estos casos.

.OMS 2 de Septiembre ,201

ipari, R., Piscopo, K., & Kroutil, I. (2015). Suicidal thoughts and behavior among adults: Results from the 2014 National very on Drug Use and Health National Survey on Drug Use and Health National Survey on Drug Use and Health Data Review. Suistance Abuse and Mental Health wives Administration. September. 40 (2000). Control of the American Survey of Mental Health National Survey of Survey (2000). Control of Survey (2000). Control

Barnes, S., & Prescott, J. (2018). Empirical Evidence for the Outcomes of Therapeutic Video Games for Adolescents With