



HIV-031 - GAMIFICACIÓN PARA EDUCACIÓN EN VIH A TRAVÉS DE UN ASISTENTE VIRTUAL

V. Duro Suárez¹, J. Trigo Vilaseca², D. Etxeberría Lekuona³, M. Arteaga Mazuelas³, V. Jarne Betrán³, I. Méndez López³, C. González Rodríguez³ y G. Tiberio López⁴

¹Medicina Interna. Hospital García Orcoyen. Estella (Navarra). Instituto de Smart Cities (ISC), Universidad Pública de Navarra (UPNA). Pamplona (Navarra). ²Departamento de Ingeniería Eléctrica, Electrónica y de Comunicación. Instituto de Smart Cities (ISC). Universidad Pública de Navarra (UPNA). Pamplona (Navarra).

³Medicina Interna. Hospital García Orcoyen. Estella (Navarra). ⁴Medicina Interna. Hospital Virgen del Camino. Pamplona/Iruña (Navarra).

Resumen

Objetivos: Diseñar un asistente virtual (AV) que, basándose en la gamificación, permita profundizar en el conocimiento del VIH y otras infecciones de transmisión sexual (ITS).

Material y métodos: Se diseñaron 50 preguntas con 4 posibles respuestas de las cuales solo una es correcta, utilizando bibliografía del Centers for Disease Control and Preventions (CDC) y se ordenaron por niveles de dificultad, generando así una base de datos. Se colaboró con el Grupo de Ingeniería Biomédica de la Universidad Pública de Navarra (UPNA) para diseñar un AV que se integraría en Telegram[®] (plataforma en la que se conocen como bots), y que contendría la batería de preguntas y respuestas.

Resultados: El AV diseñado permitiría a los usuarios profundizar en el conocimiento del VIH a través de Telegram[®]. Al acceder al AV, comenzarían a enviarse preguntas de dificultad creciente, precisando contestar correctamente a todas las cuestiones de cada nivel para pasar al siguiente. Se pueden ver las estadísticas con los aciertos y errores y consultar la ayuda si surgen dudas sobre su funcionamiento.

Discusión: Existen AV funcionales que proponen estilos de vida saludables, que ofrecen información sobre sexo y drogas o enfocados a patologías concretas. El AV propuesto aportaría como valor añadido la motivación que puede sentirse para utilizarlo al tratarse de un juego. Además, ofrecería una plataforma gratuita, de fácil acceso y disponible las 24 horas en un entorno interactivo y ágil, como alternativa a la información que se puede obtener en folletos o páginas web y sin necesidad de descargar ninguna aplicación (si ya se dispone de Telegram[®]).

Conclusiones: Se ha diseñado una plataforma conversacional a través de un AV que, basándose en la gamificación, permitiría profundizar en el conocimiento sobre VIH y otras ITS.

Bibliografía

1. Cdc.gov. (2017). Enfermedades de transmisión sexual. Disponible en:
<https://www.cdc.gov/std/Spanish/default.htm>
2. Bickmore TW, Schulman D, Sidner C. Automated interventions for multiple health behaviors using conversational agents. *Patient Educ Couns.* 2013;92(2):142-8.
3. King D, Greaves F, Exeter C, Darzi A. "Gamification": Influencing health behaviours with games. *J R Soc Med.* 2013;106(3):76-8.