

Fundación antorcha: diseño de aplicación web para la prevención y tratamiento del abuso de sustancias psicoactivas

Jefferson Torrecilla Torres
Código estudiantil: 202012721313

Santiago Andrés Hernández Fontalvo
Código estudiantil: 202012721726

Erick Fernando Jaramillo Muñoz
Código estudiantil: 201811291204

Trabajo de Investigación del Programa de Ingeniería Multimedia

Tutor(es):
Rafael Blanco Puello

RESUMEN

El presente proyecto tiene como objetivo principal el diseño de una aplicación web destinada a prevenir y tratar el abuso de sustancias psicoactivas, en apoyo a las necesidades de difusión de información de la Fundación Antorcha. La adicción a estas sustancias es un problema grave que afecta a un gran número de personas en todo el mundo, y la fundación se dedica a proporcionar una atención integral tanto a las personas que padecen este problema como a sus familias.

En este sentido, con el fin de fortalecer los servicios de prevención del consumo de sustancias psicoactivas de la fundación Antorcha, el objetivo principal de este proyecto es diseñar una aplicación web informativa. Se busca crear una herramienta informática que provea información en línea y esté disponible al público en general, permitiendo que los miembros de la fundación puedan dar visibilidad a sus servicios. Esto será de gran apoyo para las personas adictas que buscan ayuda y desean conectarse con organizaciones como esta, para que de esta manera que su calidad de vida se vea mejorada en gran medida y se logre una reintegración social adecuada y eficiente.

En el proyecto se han desarrollado una amplia variedad de conceptos, como la arquitectura de información, la experiencia e interfaz de usuario, aplicaciones tecnológicas, páginas y sitios web, así como las fundaciones y los programas de prevención. Para llevar a cabo el desarrollo de este proyecto, se emplearon dos metodologías de diseño: el Diseño Centrado en el Usuario (UCD) y el Modelo de Diseño de Hipermedia Orientado a Objetos (OOHDM). De esta manera, se aseguró que el proceso de diseño fuera óptimo y cumpliera con los objetivos del proyecto.

En última instancia, en este proyecto se buscó tener un impacto positivo en diversos ámbitos, como el político, tecnológico, investigativo, inclusivo y social. Se buscó impulsar los esfuerzos realizados por el Estado colombiano para apoyar la meta 3.5 establecida en el Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) número 3, centrado en la salud y el bienestar de todos. Además, se espera beneficiar a la comunidad académica, ya que este proyecto tiene como objetivo generar nuevo conocimiento en el campo de estudio correspondiente.

Palabras clave: *fundación antorcha, narcóticos anónimos, aplicaciones y programas de rehabilitación, aplicaciones y adicciones, aplicaciones y programas de recuperación, apps y apoyo, apps y ayuda, apps y terapia, apps y abstinencia, apps y autoayuda, apps y tratamiento, apps y grupos de apoyo, apps y superación, apps y bienestar, apps y reintegración social.*

ABSTRACT

The main objective of this project is to develop the design of a web application aimed at preventing and treating the abuse of psychoactive substances, in collaboration with the Antorcha Foundation. Addiction to such substances represents a severe problem that affects a large number of people worldwide. For this reason, the foundation provides comprehensive care to individuals suffering from this problem and their families.

In order to strengthen the substance abuse prevention services of the Antorcha Foundation, the main goal of this project is to design an informative web application. The aim is to create a computer tool that provides online information and is available to the general public, allowing members of the foundation to showcase their services. This will greatly support individuals addicted to substances who are seeking help and wish to connect with organizations like the Antorcha Foundation, so that their quality of life is significantly improved, and they can achieve proper social reintegration.

Within the theoretical and conceptual framework of the project, a variety of concepts are covered, such as information architecture, user experience and interface design, technological applications, web pages and sites, as well as foundations and prevention programs. To carry out the development of this project, two design methodologies will be employed, namely User-Centered Design (UCD) and the Object-Oriented Hypermedia Design Model (OOHDM). This will ensure that the design process is optimal and meets the objectives outlined earlier in the project.

Ultimately, this project aimed to have a positive impact across various domains, including political, technological, investigative, inclusive, and social aspects. The goal was to bolster the efforts undertaken by the Colombian government in support of Target 3.5 outlined in Sustainable Development Goal (SDG) number 3, which focuses on the health and well-being of all. Furthermore, the intention is to benefit the academic community, as this project aims to generate new knowledge in the relevant field of study.

KeyWords: *antorcha foundation, narcotics anonymous, rehabilitation apps and programs, apps and addiction, recovery apps and programs, apps and support, apps and help, apps and therapy, apps and abstinence, apps and self-help, apps and treatment, apps and support groups, apps and coping, apps and wellness, apps and social reintegration.*

REFERENCIAS

1. C. J. Barrios Viloría, L. D. Villero Valdeblanquez y M. A. Charris Díaz, «Sustancias psicoactivas y su impacto a nivel neuropsicológico en los adultos,» *Ediciones Universidad Simón Bolívar*, 2022.
2. V. A. Carrillo Reyes, S. D. Cordero Albarracín y L. K. Sandoval López, «Relaciones interpersonales en consumidores De,» *Ediciones Universidad Simón Bolívar*, 2022.
3. L. Domínguez Márquez, Y. Fontalvo Mejía y L. Navarro Cervantes, «Creación de un sistema de información Web para la Fundación Hospital Universitario Metropolitano,» *Ediciones Universidad Simón Bolívar*, 2004.
4. E. Anthoine, J. Caillon, X. Deparis, M. Blanche, M. Lebeaupin, M.-A. Brochard, J.-L. Venisse y L. Moret, «Assessing the Acceptability and Feasibility of a Web-Based Screening for Psychoactive Substance Users Among a French Sample of University Students and Workers: Mixed Methods Prospective Study,» *JMRI Publications*, vol. 5, nº 10, 2021.
5. P. K. Staiger, . R. O'Donnell, P. Liknaitzky, R. Bush y J. Milward, «Mobile Apps to Reduce Tobacco, Alcohol, and Illicit Drug Use: Systematic Review of the First Decade,» *JMRI Publications*, vol. 22, nº 11, 2020.
6. L. F. Córdoba Quintero y S. M. Restrepo Escobar, «E-Salud: Prevención Del Consumo De Sustancias Psicoactivas Mediante La Educación Virtual,» *Revista Colombiana De Ciencias Sociales*, vol. 19, nº 2, 2018.
7. J. Sanchez, «En busca del Diseño Centrado en el Usuario (DCU): definiciones, técnicas y una propuesta,» *No solo usabilidad*, nº 10, 2011.
8. Y. Hassan Montero, F. J. Martín Fernández y G. Lazza, «Diseño Web Centrado en el Usuario: Usabilidad y Arquitectura de la Información,» *HIPERTEXT.NET*, nº 2, 2004.
9. A. Floría Cortés, «SIDAR,» Febrero 2000. [En línea]. Available: <http://www.sidar.org/recur/desdi/traduc/es/visitable/Herramientas.htm>. [Último acceso: 7 Noviembre 2023].
10. N. L., «Personas,» Interaction Design Foundation - IxDF., [En línea]. Available: <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/personas>. [Último acceso: 7 Noviembre 2023].
11. J. J. Garrett, «Un vocabulario visual para describir arquitectura de información y diseño de interacción,» 6 Marzo 2002. [En línea]. Available: <http://www.jjg.net/ia/visvocab/spanish.html>. [Último acceso: 4 Noviembre 2023].
12. F. J. Martín Fernández, Y. Hassan Montero, D. Hassan Montero y Ó. Martín Rodríguez, «Arquitectura de la información en los entornos virtuales de aprendizaje. Aplicación de la técnica card sorting y análisis cuantitativo de los resultados,» *El Profesional de la Información*, vol. 13, 2004.

13. J. Nielsen, «Nielsen Norman Group,» 24 Abril 1994. [En línea]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>.
14. Y. Hassan Montero y F. J. Martín Fernández, «Guía de Evaluación Heurística de Sitios Web,» *No Solo Usabilidad*, nº 2, 2003.
15. M. Narvaez, «¿Qué son las pruebas con usuarios o test con usuarios?,» Question Pro, [En línea]. Available: <https://www.questionpro.com/blog/es/pruebas-con-usuarios-o-test-con-usuarios/>. [Último acceso: 4 Noviembre 2023].
16. D. Schwabe y G. Rossi, «An Object Oriented Approach to Web-Based Applications Design,» *Theory Pract. Object Syst.*, vol. 4, nº 4, pp. 207-225, 1998.
17. R. Soto De Giorgis, W. Palma Muñoz y S. Roncagliolo De La Horra, «Propuesta de un modelo navegacional para el desarrollo de aplicaciones basadas en OOHDM,» vol. I, pp. 1-10, 2011.
18. «Diagrama de casos de uso: Estructura y función,» IONOS, 24 Julio 2020. [En línea]. Available: <https://www.ionos.mx/digitalguide/paginas-web/desarrollo-web/diagrama-de-casos-de-uso/>. [Último acceso: 4 Noviembre 2023].
19. P. Vilain, D. Schwabe y C. Sieckenius de Souza, «A Diagrammatic Tool for Representing User Interaction in UML,» pp. 133-147, 2000.
20. D. Schwabe y G. Rossi, «Developing Hypermedia Applications using OOHDM,» Agosto 1998.