

Capítulo 1 | INTRODUCCIÓN

1.1. Antecedentes de la Tesis	27
1.2. Planteamiento	30
1.3. Hipótesis	32
1.4. Objetivos	35
1.4.1. Objetivo general	35
1.4.2. Objetivos específicos	35

Capítulo 2 | LA DISCAPACIDAD, LA SALUD MENTAL Y LAS TIC

2.1. Introducción	44
2.2. Conceptualización del fenómeno de Discapacidad	45
2.2.1. Estado actual de la Discapacidad en España	47
2.2.2. La Discapacidad, la Sociedad de la Información y la Brecha Digital	51
2.2.3. La inclusión Digital	55
2.2.4. Normativa sobre Discapacidad y Accesibilidad	59
2.3. La Salud Mental y las TIC	64
2.3.1. e-Health	68
2.3.1. m-Health	76
2.4. La seguridad de la información en las TIC	80
2.5. Limitaciones de las TIC aplicadas en Salud Mental	83
2.6. Conclusiones	91
2.7. Bibliografía	94

Capítulo 3 | EL TRASTORNO BIPOLAR

3.1. Introducción	110
3.2. El Trastorno Bipolar, el estigma y la Integración Social	111
3.2.1. El estigma y la Brecha Social	112
3.2.2. El Trastorno Bipolar y la Integración Social	114
3.3. Enfoque histórico sobre el Trastorno Bipolar como enfermedad	115
3.4. Definición del Trastorno Bipolar	119
3.5. La identificación del Trastorno Bipolar	122
3.5.2. Episodio maniaco	124
3.5.3. Episodio depresivo	125
3.5.4. Síntomas para la detección de crisis	127
3.6. Clasificación del Trastorno Bipolar.....	130
3.7. Tratamientos actuales para el Trastorno Bipolar.....	133
3.7.1. Tratamientos farmacológicos	133
3.7.2. Tratamientos psicoterapéuticos	136
3.7.3. Otras Terapias	139
3.7.4. El concepto de mejoría terapéutica	141
3.8. La inestabilidad el estado de ánimo en el Trastorno Bipolar	143
3.9. Conclusiones	145
3.10. Bibliografía	147

Capítulo 4 | PSICOTERAPIA Y PSICOEDUCACIÓN

4.1. Introducción	162
4.2. El paradigma de la recuperación clínica y social	163
4.3. La Psicoterapia.....	167
4.3.1. Definición de Psicoterapia	167
4.3.2. Tipos de Programas de Psicoterapia	171
4.4. La Psicoeducación	172
4.4.1. Definición	172
4.4.2. Objetivos y ventajas de la Psicoeducación	174
4.5. El Arteterapia	177
4.5.1. Definición	177
4.5.2. Ventajas de la Terapia a través del Arte	178
4.5.3. Experiencia terapéutica con un Programa de Arteterapia	179

4.6. Conclusiones	181
4.7. Bibliografía	184
Capítulo 5 LA EXPERIENCIA DE USUARIO (UX)	
5.1. Introducción	194
5.2. Aproximación al concepto de Interfaz Hombre-Máquina (HCI)	195
5.3. De la Usabilidad a la Experiencia de Usuario (UX)	198
5.4. Definición de la Experiencia de Usuario (UX)	203
5.5. Factores que influyen en la Experiencia de Usuario (UX)	206
5.6. La UX en base a la psicología del usuario y a las funciones cognitivas	209
5.6.1. La atención	212
5.6.2. La percepción	213
5.6.3. La memoria	213
5.7. Interfaz de Usuario (UI) vs Experiencia de Usuario (UX)	214
5.8. Accesibilidad y Experiencia de Usuario (UX)	215
5.9. El Diseño de la Experiencia de Usuario (UXD)	224
5.10. Midiendo la Experiencia de Usuario (UX)	230
5.10.1. ¿Qué es la investigación de usuario?	231
5.10.2. Pruebas de Usuario	234
5.10.3. Cuestionario de la Experiencia de Usuario (UEQ)	237
5.11. Conclusiones	240
5.12. Bibliografía	241
Capítulo 6 MÉTODOS TEÓRICOS DE EVALUACIÓN	
6.1. Introducción	254
6.2. Psicometría	255
6.2.1. Definición de Psicometría	255
6.2.2. Breve historia de la Psicometría	256
6.2.3. La Psicometría y la Teoría de los Test	257
6.3. Escala de Calificación del Trastorno Bipolar	259
6.4. Metodologías para la evaluación de aplicaciones interactivas	266
6.4.1. Introducción	266
6.4.2. Métodos de evaluación previos a la distribución	271
6.4.3. Métodos de evaluación durante la vida activa	280
6.5. La encuesta como método estándar de evaluación	284
6.5.1. Metodología para el desarrollo de una encuesta	285
6.6. Metodología de evaluación del campo conceptual de la Usabilidad	295
6.6.1. Variables técnicas	296
6.7. Conclusiones	305
6.8. Bibliografía	307
Capítulo 7 ANÁLISIS DE APLICACIONES MÓVILES INTERACTIVAS PARA LA GESTIÓN DEL TRASTORNO BIPOLAR	
7.1. Introducción	320
7.2. La implementación de la <i>m-Health</i> en entornos sanitarios	322
7.2.1. Por qué los smartphones son herramientas óptimas	325
7.2.2. El papel de los smartphones en la intervención	331
7.3. Creación de interfaces accesibles y Principios de Diseño Universal	335
7.3.1. La interoperabilidad en el ámbito de la Salud	341
7.3.2. La comunicación multimodal en el ámbito de la Salud	344
7.4. Principios para el Desarrollo Digital de aplicaciones sanitarias	348
7.5. Las aplicaciones móviles para smartphones en la <i>m-Health</i>	354
7.5.1. Introducción	354
7.5.2. Beneficios de las aplicaciones en Salud Mental	357
7.5.3. Factores relacionados en el desarrollo de aplicaciones	362
7.5.4. Características de las aplicaciones de Salud Mental	366

7.6. Tipos y ejemplos de aplicaciones	367
7.6.1. Aplicaciones para la recopilación de datos	368
7.6.2. Programas web	369
7.6.3. Aplicaciones para smartphones	379
7.7. Casos de estudio	383
7.7.1. Caso de Estudio 1: Conclusiones del estudio de E. Murnane	384
7.7.2. Caso de Estudio 2: Conclusiones del análisis de ERPonline	385
7.7.3. Caso de Estudio 3: Programa GRADIOR™	388
7.7.4. Caso de Estudio 4: ReMindCare	392
7.8. Conclusiones	394
7.9. Bibliografía	396

Capítulo 8 | E-TERAPIA: APLICACIÓN PARA EL CONTROL Y LA EVALUACIÓN DE PACIENTES CON TRASTORNO BIPOLAR. EVALUACIÓN HEURÍSTICA DE LA HERRAMIENTA

8.1. Introducción	414
8.2. Aplicación web e-Terapia	415
8.2.1. Escalas de calificación de la aplicación e-Terapia	417
8.2.2. Diagramas de flujo de la aplicación e-Terapia	421
8.2.3. Descripción de la aplicación e-Terapia	424
8.2.4. Análisis de factores gráficos y visuales de la aplicación e-Terapia	437
8.3. Evaluación Heurística de la aplicación e-Terapia	449
8.4. Recomendaciones de diseño para la aplicación e-Terapias	459
8.4.1. Página de aterrizaje / landing page	459
8.4.2. Página de inicio / home	462
8.4.3. Pantalla genérica de los cuestionarios	465
8.4.4. Pantalla de los mensajes de error	470
8.4.5. Pantalla “Consejos de la Semana”	471
8.4.6. Pantalla “Mis Resultados”	478
8.4.7. Pantalla “Contacta Conmigo”	483
8.4.8. Longitud del texto del enunciado	485
8.5. Conclusiones	487
8.6. Bibliografía	489

Capítulo 9 | DISEÑO Y VALIDACIÓN DE UNA ENCUESTA SOBRE LA UX PARA LA APLICACIÓN E-TERAPIA

9.1. Introducción	496
9.2. Experiencias previas	496
9.2.1. Plataforma web para la promoción de contenidos de SM de la CV	496
9.2.2. Programa GRADIOR™	498
9.3. Diseño de una encuesta sobre la Experiencia del Usuario (UX)	500
9.3.1. Definición y selección de la muestra	501
9.3.2. Alcance y objetivo de las preguntas	504
9.3.3. Rediseño y adaptación del cuestionario UEQ	507
9.3.4. Procedimiento general del pase de encuestas	517
9.3.5. Análisis, conclusiones y propuestas de mejora	520
9.4. Conclusiones	584
9.5. Bibliografía	585

Capítulo 10 | CONCLUSIONES

10.1. Conclusiones generales	564
10.2. Respuestas a las hipótesis planteadas	565
10.3. Línea de investigación futura	628

ANEXOS

Índice de Imágenes

Índice de Tablas