

Resumen

En la presente tesis doctoral se aborda el problema de la socialización de los pacientes pediátricos en el contexto de su ingreso hospitalario, estudiando las posibilidades de mejorar este ámbito de la salud del paciente mediante diversas estrategias y herramientas tecnológicas teniendo en cuenta la problemática planteada y las dificultades propias del contexto.

En primer lugar, se realizará una evaluación del estado del arte, así como una justificación de la problemática existente, planteando claramente los objetivos e hipótesis del presente trabajo, así como la metodología seguida.

A continuación, se presentarán las diferentes herramientas implementadas y evaluadas, analizando los resultados obtenidos y situándolos en su contexto y marco tecnológico. Estas herramientas, que combinan actividades y aplicaciones presenciales, remotas o híbridas, implementan diferentes estrategias para poder valorar cuáles son las más adecuadas o que presentan un mayor impacto en el paciente.

Tras esto, se propone un modelo de diseño basado en los resultados obtenidos en estudios anteriores, así como su posible aplicación en diferentes ámbitos, discutiendo el mismo y justificando las decisiones de diseño adoptadas.

Finalmente, se establecerán las conclusiones obtenidas tras el análisis de los resultados y se plantearán cuáles son las posibles aplicaciones y trabajos futuros relacionados con el trabajo realizado en el marco de la tesis doctoral.

Palabras clave: Interacción Persona-Computador, Gamificación, Tecnologías hospitalarias, socialización.