











Diseño y desarrollo de una Institución Prestadora de Servicios de Salud IPS Virtual, para el aprendizaje basado en problemas



















Esta propuesta presenta el diseño y desarrollo de una Institución Prestadora de Servicios de Salud (IPS) Virtual; se trata entonces de un producto software totalmente personalizable e integrado con realidad virtual, que sumerge a los estudiantes en campos de práctica donde pueden enfrentar desafíos reales y simulados. Estos entornos de aprendizaje dinámicos preparan a los estudiantes para su vida profesional al fomentar una formación independiente, accesible y continua, eliminando la necesidad de desplazamiento físico.

Por tratarse de un producto cien por ciento parametrizable, permitirá su uso en la simulación de Entidades Administradoras de Planes de Beneficios EAPB, Entidades territoriales de inspección vigilancia y control (municipales, distritales y departamentales, entre otros.



Hoy en día el ABP se soporta en laboratorios o escenarios bajo realidad virtual (desarrollos software) que permiten que el estudiante se sumerja en esos mundos en donde se desempeñará en su vida profesional; para el caso de los administradores de servicios de salud, hablamos de Instituciones Prestadoras de Servicios de Salud IPS, Empresas Administradoras de Planes de Benéficos EAPB, Entidades de Inspección, Vigilancia y Control, entre otras.

Los escenarios virtuales les permiten a las universidades solucionar el problema de los insuficientes campos de práctica profesional, dificultades de desplazamientos del estudiante a razón de horarios, orden público, dificultades de transporte, procesos epidemiológicos de alto impacto como el que acabamos de pasar a razón de la COVID-19, entre otros.

Frente al desarrollo de esta propuesta, nos enfocamos inicialmente a los campos de práctica que se pueden lograr en IPS.

Las Instituciones Prestadoras de Servicios de Salud IPS ofertan sus servicios a través de diferentes centros de costos o unidades de negocio, tales como: la consulta externa, cirugía, hospitalización y urgencias; cada uno de estos centros de costos se nutren de servicios de apoyo como: laboratorio clínico, imágenes diagnósticas, dispensación de medicamentos, traslado de pacientes en ambulancias y otros apoyos terapéuticos como la terapia física, terapia respiratoria, psicología y trabajo social.

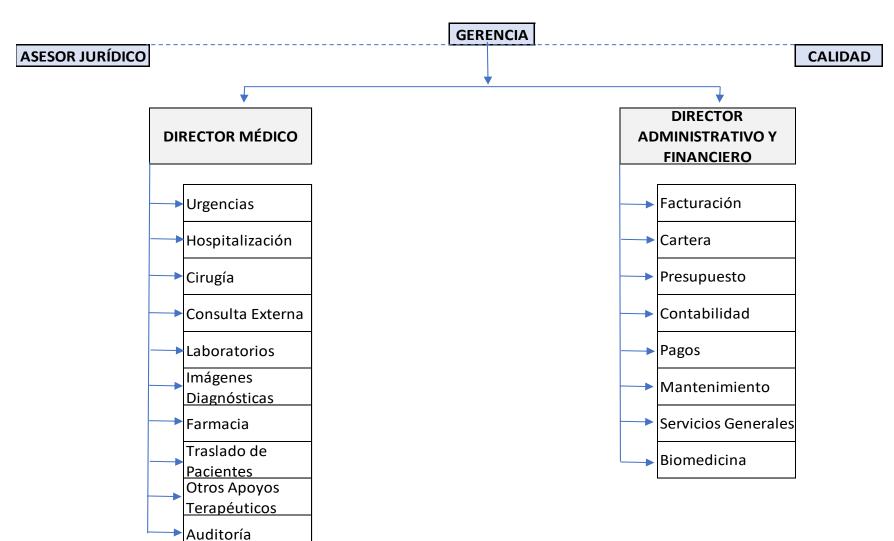


Los servicios ofertados por este tipo de entidades se desarrollan a expensas de la ejecución de procesos, los cuales deben ser gestionados o gerenciados por los administradores de servicios de salud, gerentes, directores, entre otros; el proceso de gerenciamiento involucra la gestión de los siguientes recursos:

- ♥ Talento humano.
- \$ Infraestructura.
- ♥ Dotación.
- ♦ Mantenimiento.
- Historia clínica y registros asistenciales.
- ♦ Medicamentos, insumos y dispositivos.
- ♥ Interdependencia de servicios.







Etapas del Desarrollo del Software

FASE	COMPONENTE	SUBCOMPONENTE	OBSERVACIÓN	TIEMPO
I	ARQUITEĊTURA	Estructuración de listas de chequeo	Implica el diseño de las listas de chequeo que se aplicaran a cada proceso desde el punto de vista de los procesos de talento humano, infraestructura, dotación, mantenimiento, registros asitenciales, etc. mas los descritos en la introducción como mapa de procesos Para ello se debe tener en cuenta el concepto de los ingenieros de sistemas.	1 mes
		Aplicación de listas de chequeo	Se aplicarán las listas de chequeo conforme a lo descrito en el marco normativo a fin d epoder conocer el alcen del desarrollo software	1 mes
		Levantamiento de planos	Se estructurará los planos arquitectónicos de la IPS virtual a desarrollar, los cuales serviran de insumo para la presentación del modelado de la entidad en 3D y así permitir que el estudiante sienta que se encuentra en una entidad real	1 mes
II	DESARROLLO	Consulta externa	cada subcomponente se acompañara de los servicios de interdependencia	3 meses
		Hospitalización	Se propone los desarrollos según cada unidad de negocio a fin de ir creando escenarios de práctica independientes en semestres inferiores al 10	3 meses
		Cirugía	Cada desarrollo estará acompañado del docente líder del proyecto	3 meses
		Urgencias	Cada centro de costos será cien por ciento parametrizable	3 meses
III	PRUEBAS	Centros de costos	Las pruebas estarán a cargo del docente líder del proyecto y se realizarán al unisono con la liberación de cada subcomponnete	3 meses





Características del Software

No.	CARACTERÍSTICA		
1	Herramienta de aprendizaje		
2	Producto asociado a las TICS		
3	Producto 100% virtual		
4	4 Producto 100% parametrizable		
5	Producto 100% WEB		
6	Producto interactivo y amigable		
7	Desarrollo in house		
8	Puede operar en PC, tabletas y otros dispositivos		
9	Permite la trazabilidad del aprendizaje al generar evalauciones de		
9	resultados de forma automática		
10	Permite la interacción de diferentes estudiantes (roles diferentes)		
10	en la resolución del problema		



Características del Software

La IPS que actuará como campo de práctica será virtual, en 3D y contará con imágenes animadas de personas con las que el estudiante debe interactuar para obtener datos e información que le permitirán identificar el mismo problema antes de emitir conceptos para su resolución. Por ser cien por ciento parametrizable, la universidad tendrá la potestad de crear infinitos escenarios y/o problemas que se presentarán a los estudiantes para su solución.

Conclusión

Es claro entonces, que la metodología de aprendizaje "aprendizaje basado en problemas", se constituye en una verdadera oportunidad tanto para la universidad, así como para el estudiante, de poder lograr altos constructos de conocimiento que impactarán de manera significativa en la vida profesional del mismo estudiante.

Para este cometido la universidad requiere enfrentar al estudiante a "problemas reales" en escenarios de practica reales, que conforme a los avances tecnológicos pueden ser virtuales (desarrollos software de realidad virtual); hablamos entonces del diseño y desarrollo de una Institución Prestadora de Servicios de Salud IPS Virtual, utilizando el aprendizaje basado en problemas, como campo de práctica frente a lo ya expuesto.





Gracias!







