

# Desarrollo e Implementación de plataforma eHealth

soportada en un sistema de *gestión del conocimiento* que **integra los actores del ecosistema de salud** y posiciona a Antioquia como el destino de turismo en salud a nivel mundial, que **garantiza la conveniencia** en precio, calidad y servicio

# ¿Por qué un paciente elige un servicio?



basado en: 2012 Brand Loyalty Survey, conducted by ClickFox

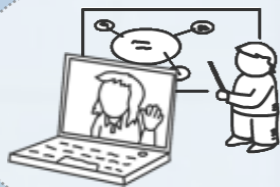


# Centro eHealth

interoperabilidad + integración



metrik SOLUTIONS



TeleEducación



TeleSalud



Facilitador  
Tratamiento Salud



PACIENTES

## Extranjeros

### 2008

44.000 turista  
7.000 Turistas de Salud

La meta en 5 años  
80.000 Turistas de Salud



Servicio



Precio

Conveniencia



Calidad

Información + Conocimiento



PACIENTES

## Nacionales

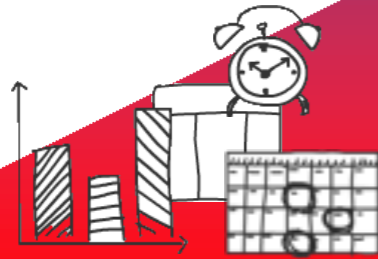
Marketplace  
eHEALTH

# Centro eHealth

interoperabilidad + integración



metrik  
SOLUTIONS



**Facilitador**  
Tratamiento Salud



**TeleSalud**

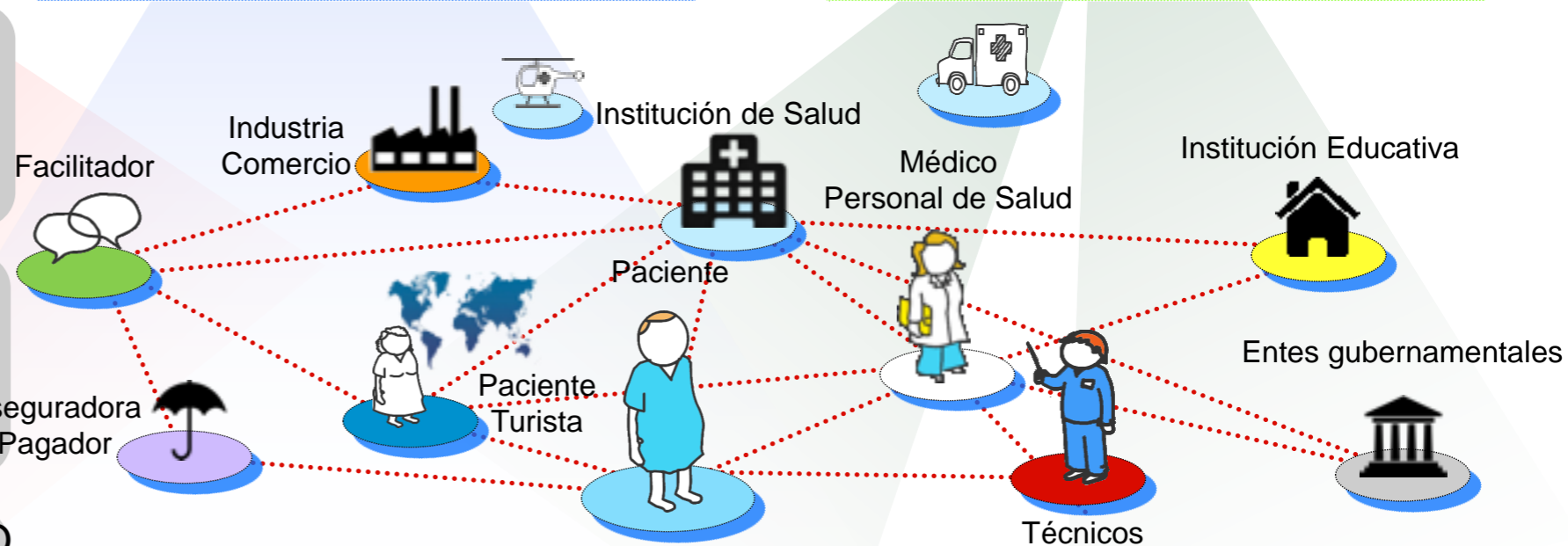


**TeleEducación**

**INFORMACIÓN CLÍNICA**  
ayudas diagnósticas y analíticas  
episodios clínicos  
datos no clínicos

**INFORMACIÓN PROVEEDOR**  
información administrativa  
valoración del riesgo  
simulador de tratamiento

**GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO**  
prevención y promoción  
percepción del servicio  
experiencia del paciente  
archivo docente  
indicadores del sistema



# Marketplace eHEALTH

Centro  
**eHealth**  
interoperabilidad + integración  
metrik  
SOLUTIONS

## Facilitador Tratamiento Salud

## TeleSalud

## TeleEducación

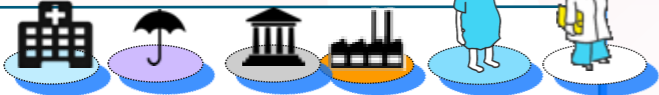
### Modulo



### Facilitador de Servicios de Salud

- Indicadores de capacidad de prestadores de servicio de salud
- Diseño del paquete de salud y turismo
- Indicadores de calidad, servicio, oportunidad y precio.
- Simuladores pre y pos quirúrgicos

### Modulo



### Sistema de Información Sanitario

- Identificación de pacientes
- Historia Clínica Electrónica (HCE) y personal
- Indicadores del sistema de salud
- Carnet virtual de vacunación
- Gestión de la información clínica, no clínica, de prestadores y proveedores de salud.

### Modulo



### Sostenibilidad Social y Salud

- Medioambiente
- Cultura ciudadana
- Juegos serios en salud



### Modulo



### Gestión de Servicios

- Teleacompañamiento
- Teleasistencia
- Teleconsulta
- Telediagnóstico
- aplicaciones de telemedicina por especialidad



### Modulo



### Sistema de Atención Emergencia

- Indicadores de sistema de emergencias
- Georeferenciación de atención móvil
- Monitoreo del servicio
- Acción ciudadana

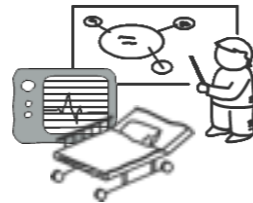
### Modulo



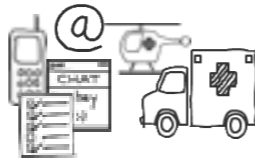
### Conocimiento Virtual de Salud

- Prevención y promoción
- Entrenamiento médico remoto
- Aulas virtuales de formación y canal interactivo

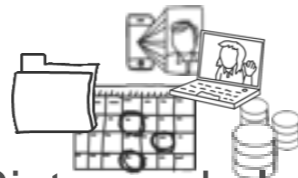




tele-entrenamiento médico



tele-acompañamiento  
tele-asistencia



Modulo Sistema de Información  
Sanitaria



identificación de pacientes

## PRODUCTOS

- Estrategia de prevención y promoción
- Interoperabilidad semántica en conocimiento
- Transformación de mensajes en información
- Orquestación de la relación paciente-médico
- Plataforma que favorece todo el ecosistema de salud
- Gestión de la información que empodera al cliente
- Gestión del conocimiento (experiencia de los pacientes, médicos, personal de salud)
- Fomento para un nuevo profesional orientado a la gestión de las TIC en salud

## IMPACTOS

- Crear hábitos saludables
- Aumento en el Turismo en Salud en la región
- Aumento de la percepción de valor del departamento en el País y en el Extranjero
- Disminución de brechas de cobertura en salud y calidad del servicio
- Optimización de los recursos de salud.
- Contribución a políticas públicas (Medellín, ACTIVA Antioquia, Plan CTi)

el producto y la estrategia

centrada en la población infantil entre los  
6 a 9 años de edad



NIÑOS

Desarrollo de hábitos

Alimentación sana

Actividad física



escuchara

el producto y la estrategia

generador de impacto apoyados por actores de su entorno



## Entorno de apoyo

Familia

Amigos

Maestros

Médicos





# el producto y la estrategia

## elementos complementarios y diferenciadores



### Elementos de apoyo

- Videojuego serio orientado a la salud
- Portal informativo para padres
- Estrategia de evidencia
- Programa de prevención y promoción



# el producto y la estrategia

## pertinencia y beneficios ofrecidos



## La razón de ser

- Tomar buenas elecciones
- Generar buenos hábitos
- Adultos sanos
- Mejorar la calidad de vida

