

More Stamina

Una solución gamificada para gente con Esclerosis Múltiple

OULU, FINLANDIA, 1º de febrero 2021. Comienza una nueva iniciativa para **ayudar a gente con Esclerosis Múltiple (EM) a autogestionar su condición** utilizando una nueva **aplicación digital basada en evidencia científica**.

Dada la creciente digitalización del cuidado de la salud, las herramientas digitales se han convertido rápidamente en la solución de facto para pacientes con condiciones crónicas. Sin embargo, aún no hay demasiada evidencia sobre el valor que trae al proceso de sanitario.

More Stamina es un iniciativa financiada por **Business Finland**, enfocada en los desafíos que enfrentan las soluciones destinadas a condiciones crónicas, explorando su valor potencial tanto para pacientes como para proveedores de servicios de salud. Con un equipo multidisciplinario, el proyecto **busca crear un marco viable para la comercialización de este tipo de soluciones**, ya sea como servicios directos para pacientes, trabajando junto a compañías farmacéuticas o con una mezcla de modelos de negocio.

«Estamos explorando cómo pueden sobrevivir las soluciones de salud digital más allá de las “condiciones de laboratorio”. La mayoría de las innovaciones en el campo de la salud digital suelen ser proyectos financiados por subsidios que terminan apenas se les acaba el financiamiento, o son desarrolladas por startups que tienen dificultades para sobrevivir de mes a mes. Nuestro proyecto busca contestar dos preguntas claves: ¿cómo integramos estas soluciones al sistema de salud?” y “¿cómo hacer que estas soluciones sean autosustentables?”», explica el **Dr. Guido Giunti** de la **Facultad de Medicina de la Universidad de Oulu**.

¿Por qué enfocarse en la Esclerosis Múltiple?

La esclerosis múltiple es uno de los desordenes neurológicos más comunes del mundo en jóvenes adultos. Afecta a más de 12 mil finlandeses y a casi 3 millones de personas mundialmente, y lo hace durante su etapa más productiva. La progresión de MS es variada e impredecible, dejando a los pacientes comúnmente con un creciente número de discapacidades.

Las personas con MS sufren una gran variedad de síntomas como fatiga, sensación alterada, problemas cognitivos y de salud mental e incluso problemas de movilidad física. La fatiga resulta el síntoma más común, frustrante, abrumador y en muchos casos causal de discapacidades.

La profesora **Minna Isomursu** de la **Facultad de Información, Tecnología e Ingeniería Eléctrica de la Universidad de Oulu** dice «Hace tiempo que nuestro equipo está trabajando en EM, observando y construyendo sobre nuestros hallazgos previos. Este talentoso y multidisciplinario equipo está formado por gente con perfiles técnicos, médicos y de negocios, que han trabajado tanto en la industria como en la academia. Esto nos permite atacar el problema desde diversos ángulos.»

¿Cómo funciona More Stamina?

More Stamina es una herramienta de autogestión diseñada para ayudar a gente con EM a administrar su energía. La aplicación utiliza sensores portátiles e información contextual para generar recomendaciones personalizadas para que pacientes con EM puedan aprender a manejar su fatiga, y alcanzar así una mejor calidad de vida. La información anónima que recolecta la

aplicación es utilizada para encontrar patrones y características ocultos de la EM y así poder desarrollar nuevas formas de ayudar a los pacientes.

Elementos de Gamificación son utilizados para fomentar la retención y simplificar conceptos complicados como el entender cuanta “energía” tiene una persona al día. La energía está representada como una barra de progreso que muestra cuantos Créditos de Energía (Stamina Credits) le quedan al usuario. Al comenzar cada día, el usuario es guiado para promover mayor intencionalidad en sus actividades diarias.

«Al ir “gastando” sus créditos, las personas con MS irán solidificando su entendimiento de la relación entre el concepto abstracto de “energía” y su experiencia real al final del día, ayudándolos a reducir esa distancia conceptual.» comenta el **Dr. Giunti**.

La aplicación mantiene un registro de las actividades del usuario, premiándolo con medallas al completar ciertos objetivos como terminar 3 tareas diarias, responder siempre a la evaluación de esfuerzo o evaluar correctamente el esfuerzo para varias tareas. Estos premios proveen un refuerzo positivo del progreso del usuario en forma clara e inequívoca, moviéndolo en la dirección “correcta”.

Las pruebas clínicas con pacientes reales de More Stamina comenzarán pronto en varios países, siendo las primeras antes de la mitad del 2021. El **Hospital Universitario de Oulu** es el socio cooperativo para las pruebas en Finlandia, pero hay distintas instituciones internacionales trabajando en el proyecto: **Hospital Italiano de Buenos Aires** (Argentina), **Universidad de Sevilla** (España), **Fundación DINAC** (España), **Hospital Nithas Visa** (España), y **Kliniken Valens** (Suiza).

El impacto de este proyecto yace no sólo en la evaluación de la solución de salud digital, sino que además proveerá nuevas perspectivas sobre como las infraestructuras de salud pueden modificarse para optimizar la creación de valor. Este trabajo es de alta significancia científica ya que creará nuevos algoritmos y datos sobre el manejo de fatiga, mientras que engrosa el conocimiento científico sobre la lógica de creación conjunta de valor para la adopción de soluciones de salud digitales en el sistema de salud bajo diferentes contextos.

Publicaciones Selectas

- Giunti G, Kool J, Rivera Romero O, Dorrnoro Zubiete E Exploring the Specific Needs of Persons with Multiple Sclerosis for mHealth Solutions for Physical Activity: Mixed-Methods Study JMIR Mhealth Uhealth 2018;6(2):e37. mhealth.jmir.org/2018/2/e37/
- Giunti G, Guisado-Fernandez E, Caulfield B. Connected Health in Multiple Sclerosis: A Mobile Applications Review. 2017 IEEE 30th Int. Symp. Comput. Med. Syst., IEEE; 2017, p. 660–5. ieeexplore.ieee.org/document/8104274/
- Giunti G, Guisado Fernández E, Dorrnoro Zubiete E, Rivera Romero O. Supply and Demand in mHealth Apps for Persons With Multiple Sclerosis: Systematic Search in App Stores and Scoping Literature Review. JMIR MHealth UHealth 2018;6:e10512. mhealth.jmir.org/2018/5/e10512/
- Giunti G. Gamified design for health workshop. Stud Health Technol Inform. 2016;225:605-606. doi:10.3233/978-1-61499-658-3-605. ebooks.iospress.nl/publication/43118
- Giunti G. 3MD for Chronic Conditions, a Model for Motivational mHealth Design: Embedded Case Study. JMIR Serious Games 2018;6:e11631. games.jmir.org/2018/3/e11631/
- Giunti G, Mylonopoulou V, Rivera Romero O. More Stamina, a Gamified mHealth Solution for Persons with Multiple Sclerosis: Research Through Design. JMIR mHealth uHealth. 2018;6(3):e51. mhealth.jmir.org/2018/3/e51/
- Giunti G, Rivera-Romero O, et al. Evaluation of More Stamina, a Mobile App for Fatigue Management in Persons with Multiple Sclerosis: Protocol for a Feasibility, Acceptability, and Usability Study. JMIR Res Protoc 2020;9:1–11. researchprotocols.org/2020/8/e18196/