

Boletín No. 052



Foto: FeelBox, aplicación móvil creada por estudiante. Universidad CES

FeelBox, la app creada por una estudiante para medir, por medio del juego, las emociones en el trabajo

- *La aplicación móvil busca gestionar y registrar las emociones de las personas por medio de actividades lúdicas en los ambientes laborales.*
- *El desarrollo fue creado por una estudiante de la Maestría de TIC en Salud de la Universidad CES donde se pregunta cómo se siente el usuario por medio de un sistema de cuadro de colores que divide las emociones en positivas y negativas, tras un registro de emociones en 72 horas.*
- *Con FeelBox los usuarios crean un avatar que los identifica y cuentan con opciones como la de Registrar una meta en la que se obtienen estrellas como puntaje y esto trae beneficios pactados con la institución que lo adquiera.*

Descarga [aquí](#) el kit de prensa (Videos, audios y testimonio)

Medellín, septiembre 15 de 2021. *FeelBox* es una aplicación móvil que ayuda en la gestión emocional de las personas al registrar las emociones y apoyar el manejo de estas a través de módulos de actividades de música, arte, ejercicio, entre otras. Este proyecto fue ideado por Fernanda Lainez Carreño, estudiante de la Maestría TIC en Salud de la Universidad CES de Medellín.

La idea surgió como una propuesta para el personal de enfermería, en el que estas personas podrían llevar un registro de sus emociones con la ayuda de un avatar personalizado para tener una mayor identidad dentro de la aplicación. Sin embargo, por la utilidad de este proyecto, se plantearon dos modelos de negocio.



El primero, para cualquier empresa que esté interesada en llevar un registro de las emociones de sus empleados, para así ver cómo se sienten dentro de sus espacios de trabajo y evalúen los sentimientos de ellos y, de ser el caso, buscar ayuda psicológica o psiquiátrica si los resultados son negativos. El segundo, que sirva para que las personas se conozcan más a través de las opciones que ofrece *FeelBox*.

“Las emociones han cobrado mucha importancia dentro del escenario laboral, es necesario exponerlas. Necesitamos romper estigmas, que los empleadores sepan cómo están los empleados, que los ayuden. Una organización con gente emocionalmente estable será mucho más ganadora, entonces esto consiste en una alianza entre empleado y empleador. Se va a fortalecer la productividad de las organizaciones”, aseguró Lainez Carreño, creadora del proyecto.

¿Cómo funciona?

El usuario ingresa a *FeelBox*, una aplicación móvil (App) en el que se pedirá que se cree un avatar con las características físicas de la persona, para así tener un mayor enganche a la plataforma. Inmediatamente, la app va a preguntar cómo se siente el usuario y se presentará un sistema de cuadro de colores que divide las emociones en positivas y negativas, en el que se deben registrar emociones en un tiempo máximo de 72 horas, para que así se haga un uso constante y se logre un récord emocional con el fin de saber el estado emocional en un tiempo determinado.

Luego de esto, se puede entrar a unos módulos de actividades en los que se encontrará música a través de una plataforma de streaming, se podrá acceder a ejercicios de yoga, interactuar con la comunidad a través de un chat para compartir intereses similares, tips nutricionales, una biblioteca amplia con audiolibros, juegos mentales y una herramienta para las mujeres de registrar el ciclo menstrual para observar la relación de este con las alteraciones emocionales.

Además, **está la opción de registrar una meta, en la que se consiguen estrellas y esto trae beneficios pactados con la institución que lo adquiera.** Un posible logro es mantener las emociones en color verde (emociones positivas).

En el caso de las empresas, esto le dará información sobre sus empleados completamente personalizada y confidencial. *“La idea es que se creen canales de comunicación entre la organización y los empleados”,* manifestó la creadora.

El proyecto se presentó como un prototipo en un software especializado y actualmente se espera definir los posibles inversionistas. Por ahora la validación



se ejecuta en la Clínica CES. El proyecto está en fase de diseño y desarrollo final.

Esta herramienta ayuda a tratar la salud mental en las organizaciones y en cualquier otro escenario como en las universidades para aplicarla con los estudiantes. Es importante mencionar que esta plataforma no diagnostica a los pacientes, sino que hace parte de ese proceso para que se tenga contacto con profesionales de la salud mental si así lo requieren.

