

PROYECTO PREVENTION OH

CONVENIO DE FINANCIACIÓN FEDER Nº EFA 199/16

PREVENTION

**INFORME DE PROCESO, IMPACTO Y
RESULTADOS DEL CONCURSO
PREVENTION APP**

Interreg
POCTEFA



Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER)



PREVENTION

ES

ORGANIZACIÓN Y PUESTA EN MARCHA.....	2
Documentación relacionada con el Concurso.....	2
DISUFIÓN Y REPERCUSIÓN MEDIÁTICA.....	3
1. MATERIALES GRÁFICOS	3
2. PÁGINA WEB, FORMULARIO Y BLOG	4
3. REDES SOCIALES.....	4
4. BOLETIN UNIVERSITARIO Y DE JÓVENES ARAGÓN	6
5. ENVÍOS POR EMAIL.....	6
6. PÁGINAS WEB DE OTRAS ENTIDADES.....	6
7. NOTAS DE PRENSA Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN	7
PARTICIPACIÓN EN EL CONCURSO	10
1. PARTICIPANTES Y EQUIPOS	10
Por género.....	10
Por edad	10
Por forma de presentación (en grupo o individual).....	10
2. IDEAS PRESENTADAS	10
Por temática	10
Por tipo de App propuesta.....	11
Listado de ideas presentadas	11
3. IDEAS GANADORAS.....	13
4. ENTREGA DE PREMIOS	13
Desarrollo.....	13
Repercusión mediática.....	13

ORGANIZACIÓN Y PUESTA EN MARCHA

En la descripción del proyecto se recogen tres ejes de actuación para la intervención en los entornos educativos, de ocio nocturno y de deportes de invierno:

Acciones de sensibilización dirigidas a profesionales den contacto con la población juvenil de riesgo y a jóvenes que puedan actuar como mediadores.
Experiencias piloto con intervenciones individuales y conjuntas transfronterizas en entornos educativos, de ocio nocturno y de deportes de invierno. Actividades para la participación juvenil haciendo uso de las TIC.

En el contexto del tercer eje y con el objetivo de encontrar buenas ideas y proyectos de aplicaciones móviles que pudieran ser desarrolladas en una segunda fase se decidió impulsar un Concurso de ideas de Apps dirigido a jóvenes de hasta 30 años de territorio francés o español.

Previamente al lanzamiento de la convocatoria del Concurso se dedicó especial esfuerzo a reflexionar sobre el planteamiento del mismo, bases de participación, etc. Para esta labor previa se contó con la colaboración de nuestros socios en el proyecto ANPAA, BIZIA y Gobierno de La Rioja. Además, el alumnado del Practicum de la Facultad de Ciencias sociales y del Trabajo de la Universidad de Zaragoza realizó un estudio sobre las Apps existentes, sus características y carencias. Por último, el Vicerrectorado de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) de la Universidad de Zaragoza, nos facilitó información concreta sobre las necesidades de los jóvenes y el método adecuado para conocerlas, teniendo como resultado un cuestionario que realizamos a 383 jóvenes cuyo [informe de resultados](#) nos orientó en las bases finales del Concurso.

Documentación relacionada con el Concurso

- 📄 [Bases del Concurso Prevention APP 2019](#) - (PDF, 774 KB)
- 📄 [Conditions Concours d'idées Prevention APP](#) - (PDF, 774 KB)
- 📄 [Flyer Concurso Prevention APP](#) - (PDF, 977 KB)
- 📄 [Ficha Resumen de participación](#) - (PDF, 517 KB)
- 📄 [Guía básica Concurso PREVENTION APP](#) - (PDF, 1 MB)
- 📄 [Informe de Resultados. "Prevention APP"](#) - (PDF, 971 KB)
- 📄 [Análisis de los componentes de las aplicaciones móviles para la prevención de adicciones y la promoción de la salud en la juventud.](#) Baquedano Gracia, A. Cano Rojas, Y. Gil Marcos, N. Lahuerta Arié, M. Pérez Mainar, F. Torner Conejos, E. Memoria Practicum 2018/2019 - (PDF, 890 KB)

DISUFIÓN Y REPERCUSIÓN MEDIÁTICA

La imagen del Cartel del Concurso fue la carta de presentación para su difusión. Esta imagen fue elaborada por la empresa Estrategias de Comunicación Melania Bentué, que también participó en el asesoramiento para difusión del concurso y organización de una jornada.

La difusión del Concurso Prevention APP tuvo un gran alcance, dirigida a través de correo electrónico y redes sociales de los ámbitos de juventud, educación, sanidad y servicios sociales y contando con la colaboración de varias instituciones como: Universidad de Zaragoza (Vicerrectorado TIC y Facultad de Ciencias sociales y del Trabajo); Instituto Aragonés de la Juventud (IAJ); Ayuntamientos y Comarcas de Aragón que cuentan con Servicios Sociales y de prevención comunitaria; Federaciones de padres y madres (FAPAR y FECAPA); Institutos de Educación Secundaria (IES Los Enlaces, IES El Portillo...), etc.

Valoramos positivamente el impacto alcanzado, y especialmente las noticias en los medios que recogen la participación e ideas ganadoras del Concurso.

1. MATERIALES GRÁFICOS

Cartel, [flyer](#), [banners](#) y vídeos para Instagram y Facebook



Vídeo https://www.instagram.com/p/By2KiO-hZKH/?utm_source=ig_web_copy_link

2. PÁGINA WEB, FORMULARIO Y BLOG

Durante el periodo comprendido entre el 27 de agosto y el 23 de septiembre de 2019 se mantuvo la difusión del concurso en la **página web del proyecto Prevention OH** https://www.aragon.es/-/proyecto-prevention_oh y en la **página web del Concurso Prevention APP** <https://www.aragon.es/-/concurso-de-ideas-prevention-app-> recibándose un total de 1.230 visitas.

Se publicó la noticia del concurso el 28 de agosto de 2019 en **aragon.es** a la que se puede acceder mediante el enlace <https://www.aragon.es/-/salud-tecnologia-movil-y-juventud-protagonistas-del-concurso-de-ideas-prevention-app-para-promover-habitos-saludables-1> recibándose un total de 110 visitas.

El **formulario de participación online**, ya desactivado online pero disponible [en PDF](#) recibió un total de 2.400 visitas.

En el Blog **Si vamos de fiesta?** también se difundió el concurso recibiendo 157 visitas en la web <http://sivamosdefiesta.blogspot.com/2019/06/concurso-prevention-app.html> y 59 visitas en <https://sivamosdefiesta.blogspot.com/2019/09/entrega-de-premios-concuso-prevention.html>

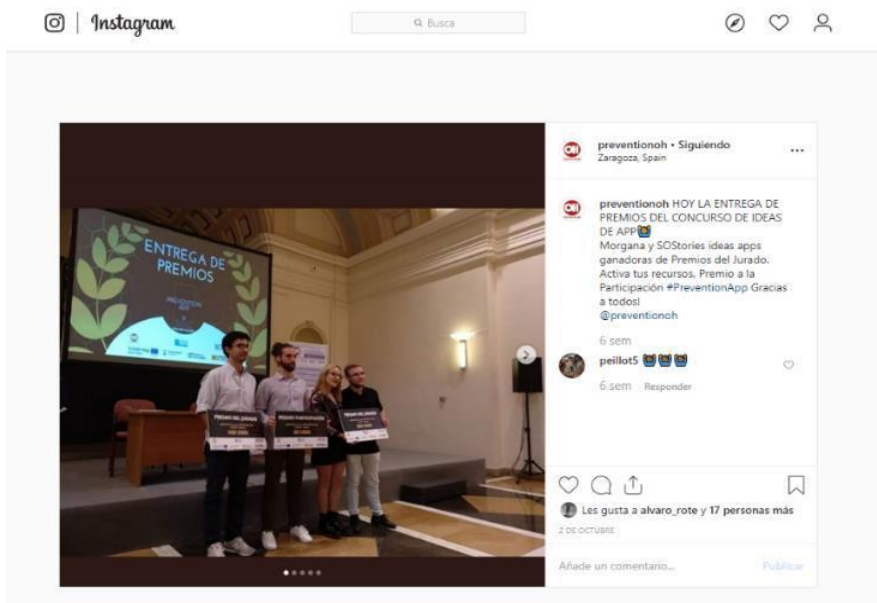
Por último, también se ha utilizado el Blog **del SARES** también se difundió el concurso recibiendo 157 visitas en la web <http://saresaragon.blogspot.com/2019/06/prevention-app-para-el-desarrollo-de.html>

3. REDES SOCIALES

Se llevaron a cabo dos campañas segmentadas en **Facebook**. La primera de ellas con el nombre **PreventionAPP** y con el objetivo de provocar la visualización del contenido de la web del Concurso Prevention App tuvo un alcance de 7.256 personas, 15.505 impresiones y una frecuencia de 2,08. La segunda con el nombre **Evento: Concurso de IDEAS Prevention APP** y con el objetivo de recoger las respuestas a eventos tuvo un alcance de 2.763 personas, 7.464 visualizaciones y una frecuencia de 2,70.

Se publicaron dos **post** sobre el concurso. El primero de ellos con el nombre **Concurso Prevention APP** tuvo un total de 105 visitas y el segundo con el nombre de **Post Entrega de Premios** un total de 163 visitas.

Se realizaron publicaciones en las cuentas de **Instagram** del proyecto:
<https://www.instagram.com/preventionoh/>



Y también en las cuentas de **Twitter** con 3.073 impresiones de los dos tweets principales: 1.496 de Concurso de Ideas para Apps móviles de prevención de adicciones y 1.577 de Entrega de Premios Concurso.

Hay más tweets, es decir, mensajes, propios y de otras cuentas de usuario con el hashtag o etiqueta, **#PreventionAPP**

Actividad del Tweet	
<p>saludables @SaludableAragon Concurso de Ideas para Apps móviles de prevención de adicciones #PreventionAPP en el marco del proyecto @OhPrevention Personas de entre 18 y 30 años, residentes o nacidas en España o Francia (participa 📝 y gana premios de 1.000 euros 🎁🎁🎁) https://vivamosdefleeta.blogspot.com/2019/06/concurso-prevention-app.html ... pic.twitter.com/cpntrKJ0aG</p>	Impresiones 1.496 Interacciones totales 42 Abrir el detalle 12 Retweets 8 Interacciones con el contenido multimedia 6 Me gusta 6 Clics en el enlace 6 Clics en el perfil 3 Clics en la etiqueta 1
Llegar a una audiencia más amplia ¡Promocione este Tweet para conseguir más interacciones! Comenzar	
Actividad del Tweet	
<p>saludables @SaludableAragon ENTREGA DE PREMIOS Concurso #PreventionAPP Nos encontramos este miércoles 2 de octubre en la Sala Goya (San Pedro Nolasco, 7, #Zaragoza) ¡No te lo puedes perder! 📺 pic.twitter.com/Bf1wLp0CVz</p>	Impresiones 1.577 Interacciones totales 54 Interacciones con el contenido multimedia 14 Retweets 11 Me gusta 11 Abrir el detalle 11 Clics en el perfil 5 Clics en el enlace 1 Clics en la etiqueta 1
Llegar a una audiencia más amplia ¡Promocione este Tweet para conseguir más interacciones! Comenzar	

Por último, se distribuyó información mediante **WhatsApp y Telegram** a contactos personales y profesionales. Enviamos el vídeo y el cartel del Concurso.

4. BOLETIN UNIVERSITARIO Y DE JÓVENES ARAGÓN

Se publicaron dos noticias en los boletines de IUnizar correspondientes a los meses de junio http://www.unizar.es/actualidad/vernoticia_ng.php?id=48883&idh=9723 y de septiembre http://www.unizar.es/actualidad/vernoticia_ng.php?id=48883&idh=9723. Esta publicación va dirigida a la comunidad universitaria de Zaragoza y tiene un alcance aproximado de 39.611 personas, según los [datos básicos](#) facilitados por la Universidad de Zaragoza.

Se publicaron dos noticias en el boletín del CIPAJ correspondientes a los meses de julio-agosto <http://www.zaragoza.es/contenidos/juventud/boletincipaj/bol-jul-agos-2019.pdf> y de septiembre <http://www.zaragoza.es/contenidos/juventud/boletincipaj/bol-sept-2019.pdf>. Esta publicación va dirigida a jóvenes con una publicación de 55.000 ejemplares en papel, además del envío por correo electrónico y en la página web.

5. ENVÍOS POR EMAIL



Se envió información del Concurso a toda la red de personal funcionario del Gobierno de Aragón, incluyendo profesionales sanitarios, de educación, juventud, servicios sociales, etc. así como a los contactos de la Sección de Drogodependencias (ONGs, asociaciones que reciben subvenciones, centros de prevención comunitaria, etc.)

- Grupo del Gobierno de Aragón, número de correos aproximado: ○
@aragon.es - 19.000
- @salud.aragon.es - 30.500
- @educa.aragon.es - 9.500
- Más de 300 contactos de profesionales, asociaciones, etc.

6. PÁGINAS WEB DE OTRAS ENTIDADES

El Concurso de Apps ha tenido resonancia mediante publicaciones en páginas web de otras instituciones, tales como la **web Ayuntamiento de Zaragoza** http://www.zaragoza.es/ciudad/sectores/jovenes/cipaj/cont/detalle_Convocatoria?id=209533

La web de la **Federación Cristiana de Asociaciones de Madres y Padres de Aragón** (24 de junio 2019) <https://www.fecaparagon.com/concurso-de-ideas-para-la-prevencion-de-adicciones/>



La web de la **Asociación Kairós** (junio 2019) <https://kairos.coop/novedades/>



La web de la **Confederación de Alcohólicos, Adictos en Rehabilitación y Familiares de España**
<http://www.caarfe.org/noticias/item/320-concurso-de-ideas-%E2%80%9Cprevention-app-para-el-desarrollo-de-apps-de-prevenci%C3%B3n-de-adicciones-y-reducci%C3%B3n-de-riesgos.html>

Y la web del **Instituto de la Juventud de Extremadura**
<http://juventudextremadura.juntaex.es/web/detalle-convocatorias-premios-y-concursos?codigo=7745>

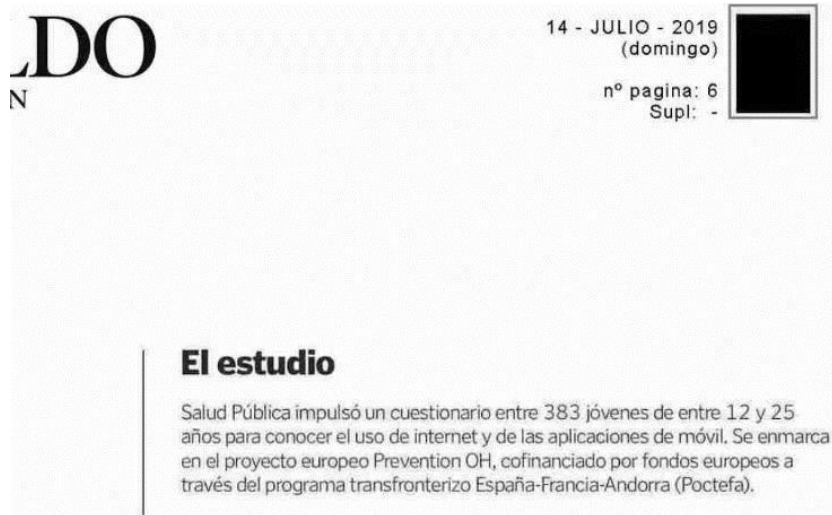
7. NOTAS DE PRENSA Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

El **Gobierno de la Rioja**, jefe de filas del Proyecto, difundió el Concurso Prevention APP previo a su cierre mediante nota de prensa en publicaciones de su comunidad autónoma, tal y como puede consultarse en [esta búsqueda](#).

- ❑ <https://www.riojasalud.es/noticias/6677-salud-publica-promueve-el-concurso-prevention-app-para-desarrollar-aplicaciones-moviles-sobre-promocion-de-habitos-saludables-y-prevencion-de-adicciones-entre-jovenes>
- ❑ <https://www.rioja2.com/n-134552-2-prevention-app-un-concurso-para-crear-aplicaciones-sobre-la-prevencion-de-adicciones/>
- ❑ <https://www.20minutos.es/noticia/3731434/0/salud-promueve-concurso-para-desarrollar-aplicaciones-moviles-sobre-promocion-habitos-saludables-entre-jovenes/>

El **Gobierno de Aragón** por su parte intervino en la difusión del concurso, entrega de premios y participación mediante publicaciones en prensa de ámbito autonómico en el *Heraldo de Aragón* del día 14/07/2019 (Edición web y en papel)

<https://www.heraldo.es/noticias/aragon/2019/07/14/jovenes-aragoneses-tambien-estan-enganchados-movil-1325171.html>



Los jóvenes aragoneses también están enganchados al móvil

REPORTAJE
 Un 48,9% de los chavales abre una aplicación cada quince minutos. Salud Pública quiere aprovechar el manejo que tienen de la tecnología para prevenir las adicciones

Si lo ha hecho. Ha vuelto a mirar su móvil. Ya son muy pocas las personas que se resisten a consultarlo cada escasos minutos para comprobar si han recibido mensajes, acceder a alguna red social o hacer una llamada. Un estudio, impulsado por la Dirección General de Salud Pública, revela que un 48,9% de los jóvenes de menos de 25 años abre alguna aplicación móvil cada quince minutos y un 36,2% incluso tarda menos tiempo. La encuesta, en la que se ha preguntado por el uso de las nuevas tecnologías para 883 aragoneses, revela que el tipo de 'app' que usan casi el 90% de los consultados son redes sociales y de entretenimiento.

Para el estudio, enumerado en el proyecto Prevention OH, confirma que los jóvenes de entre 12 y 25 años no solo utilizan las nuevas tecnologías para el ocio pero y más. Hasta un 27,9% accede a alguna aplicación diseñada para fomentar el ejercicio físico, mientras un 15,6% consulta alguna relacionada con la salud. Las más comunes son aquellas que ayudan a llegar a los 10.000 pasos diarios, vigilan las horas de sueño o gestionan las citas médicas sin necesidad de llamar o pisar el centro de salud. «Pero también hay que destacar el interés que tienen por los síntomas, la prevención y el tratamiento de las enfermedades, la alimentación, la actividad física o los medicamentos», reconoce el estudio, en cuya elaboración también han colaborado diversos departamentos de la Universidad de Zaragoza.

¿Y hay diferencias en el uso de la tecnología entre sexos? Según este estudio, las mujeres consultan sus móviles con una poca más de frecuencia (cada menos de 15 minutos) que los hombres, con porcentajes del 40,9% frente al 30,9%. Y también refleja que son los chavales de entre 15 a 20 años los que declaran abrir una aplicación de internet con más asiduidad, mientras los jóvenes mayores de 14 años solo acceden ocasionalmente, «entendidos que por limitaciones familiares o en el uso de dispositivos móviles», señala el informe.

Lejos de querer «adormilar»

el uso de los móviles y alarmar sobre los resultados obtenidos, los responsables de la Dirección General de Salud Pública y en el secretario de la sección de Drogodependencias intentan sacar partido del manejo y soltura que los jóvenes tienen de las nuevas tecnologías. «Son herramientas e instrumentos que nos pueden servir para poder trabajar con ellos en la prevención de adicciones y promover hábitos saludables», subraya el jefe de servicio de Promoción de la Salud, Luis Gascón.

Concurso de ideas

Así, Salud Pública, dentro del proyecto transfronterizo Prevention OH, en el que colaboran diferentes instituciones y asociaciones francesas y españolas, ha convocado un concurso para que sean los propios jóvenes, de entre 18 y 30 años, los que puedan aportar sus ideas para desarrollar 'apps' que ayuden a la prevención y reducción del consumo de alcohol y otras drogas. «Se pretende que sean los propios jóvenes, que son los que tienen más habilidades en el desarrollo de aplicaciones, los que vuelquen sus ideas para hacer una 'app' atractiva, interactiva y práctica, para introducir temas de prevención y reducción de daños», asegura la jefa de sección de Drogodependencias, Carmen Barangain, junto a la técnica del proyecto Laura José.

Los jóvenes que quieren participar podrán hacerlo hasta el próximo 23 de septiembre. Toda la información se puede obtener a través de la web aragon.es/saludpublica o del mail adicciones@aragon.es. Si se ha recibido alguna propuesta destinada, por ejemplo, al finamento del ejercicio físico como fórmula pa-

ra no pensar en el tabaco. Los jóvenes ganadores tendrán premio en metálico.

El desarrollo de este concurso solo es una de las acciones desarrolladas dentro del proyecto Prevention OH. Sus otros ámbitos de aplicación se centran en el ocio nocturno y las pistas de esquí. Aquí, por ejemplo, se trabaja en crear una red de mediadores para que sean ellos los que hagan prevención con la juventud.

C. FONTOLA

El estudio

Salud Pública realizó un cuestionario entre 883 jóvenes de entre 12 y 25 años para conocer el uso de internet y de las aplicaciones de móvil. Se emmarca en el proyecto europeo Prevention OH, cofinanciado por España, Francia y el resto de los países del programa transfronterizo España-Francia-Ardenas (Pactado).



«Todavía no se considera una adicción»

ZARAGOZA. «Todo en su justa medida es bueno. Así la asegura el director de la Fundación Centro Solidaridad Zaragoza, Proyecto Hombre, Jesús Sánchez, que recuerda que el uso de las redes sociales y de móviles «aún no se considera ni se contempla como una patología adictiva».

En estas palabras se explica que la única adicción comportamental que reconoce el III Plan de Adicciones es el juego de azar, que se trata de un juego de azar que se juega en casinos y salas de juego. El responsable de la Fundación Centro Solidaridad Zaragoza recuerda que desde algunas insti-

tuciones, como el Ayuntamiento de Zaragoza, sí que se han puesto en marcha recursos, por ejemplo, para atender temas de ludopatía. Sobre esta, insiste en que hay que tomar medidas como limitar la oferta de las casas de apuestas o la publicidad.

Un único centro en Madrid. De momento, Sánchez reconoce que para adicciones tecnológicas existen pocos recursos en España. El Gobierno de Madrid abrió hace un año un servicio pionero para dar respuesta a la

necesidad de asesorar, prevenir y, en su caso, intervenir frente al uso inadecuado, abuso o dependencia de las nuevas tecnologías por chavales de entre 12 y 17 años.

El programa ofrecido por este centro de Madrid está formado por profesionales que ofrecen a adolescentes, familias y profesionales de diferentes ámbitos (educativo, social, sanitario...) una asistencia directa a tres áreas: la prevención y sensibilización, la formación y la intervención.

C. F. B.

Y prensa local en el *Diario del Alto Aragón* del día 25/07/2019
<https://www.diariodelaltoaragon.es/NoticiasDetalle.aspx?Id=1173652>

Concurso para el desarrollo de una app contra las adicciones

El Ayuntamiento de Monzón asesora a los jóvenes de entre 18 y 30 años que participan

MUESCA. El Gobierno de Aragón, a través de un proyecto Interreg, financia el concurso de ideas para el desarrollo de una aplicación móvil contra las adicciones y reducción de riesgos. El objeto es promover la prevención de drogodependencia y otras adicciones entre la población juvenil.

Este concurso, que concederá a sus ganadores del premio de 1.000 euros y la posibilidad de participar en el sorteo de otro de 250, está dirigido a promover la prevención de drogodependencias y otras adicciones entre la población juvenil mediante la reflexión sobre estas conductas por parte de los participantes y a través del propio desarrollo de las ideas y proyectos de aplicaciones. Las propuestas requieren un enfoque multidisciplinar que tenga en cuenta los aspectos de salud, sociales, educativos, informáticos...



Cartel del concurso.

Los participantes, residentes nacidos en España o Francia, de entre 18 y 30 años, deben proponer ideas y proyectos de aplicaciones móviles cuya temática esté relacionada con la promoción de hábitos saludables y la prevención de las conductas adictivas. Su participación puede ser individual o por equipos. El plazo marcado para la presentación de proyectos culmina el 23 de septiembre y las bases pueden consultarse en la página web www.aragon.es/saludpublica. Con el fin de facilitar la par-

ticipación a los interesados, la Concejalía de Servicios Sociales del municipio Monzón ofrece asesoramiento sobre las bases de este concurso y la planificación de las actuaciones a llevar a cabo. Para ello, los jóvenes que lo deseen pueden ponerse en contacto con los técnicos de este servicio a través del correo electrónico tmuologomonzon.es o del teléfono 607 040 106. El último día fijado para recibir asesoramiento y gestión por parte de los técnicos municipales es el próximo 29 de julio. ● D. A.

PARTICIPACIÓN EN EL CONCURSO

El plazo de presentación de propuestas finalizó el 23 de septiembre de 2019. Se presentaron un total de 44 ideas, con una participación de un total de **XX** personas (17 ideas se presentaron de manera individual y 27 de manera grupal). El 45 % de representantes de equipos fueron mujeres. Los participantes habían nacido o eran residentes de las tres capitales aragonesas, de otros municipios como Monzón, Barbastro, Ejea de los Caballeros o Cuarte de Huerva; así como de otras comunidades autónomas: País Valenciano, Asturias, Cataluña y Madrid. Además, una propuesta fue presentada por un equipo francés.

1. PARTICIPANTES Y EQUIPOS

Por género de representantes de equipos o autores individuales

En el análisis por género, el 45,45% de los representantes de equipos fueron mujeres, el 52,27% hombres y el 2,27% otras opciones o no binario.

- Mujer: 20 personas
- Hombre: 23 personas
- Otras opciones o no binario: 1 persona

Por edad

Por rangos de edad, el 56,82% de los representantes de equipos tenían entre 18 y 25 años, el 27,27% entre 24 y 30 años y el 15,91% otras edades.

- Fecha de nacimiento 2001 – 1994: 25 personas
- Fecha de nacimiento 1993 – 1989: 12 personas
- Otras edades: 7 personas

Por forma de presentación (en grupo o individual)

- Individual: 17
- Grupos: 27

2. IDEAS PRESENTADAS

Por temática

La **temática** de las ideas presentadas fue muy diversa. El 61,35% de las ideas hicieron referencia a la prevención de adicciones con sustancias y el 38,65% restante a otras conductas adictivas y/o usos nocivos de móvil, internet... Para preparar las propuestas los participantes pudieron contar con las orientaciones recogidas en el “Informe de resultados del Cuestionario previo al Concurso de ideas Prevention APP”, realizado por la DGSP sobre preferencias y usos de TIC en población joven en Aragón, y la “Guía básica del Concurso de ideas Prevention App” en la que se recogían conceptos básicos sobre drogas, adicciones y los criterios de valoración.

Temática:

- Consumo de sustancias: 27 ideas
- Otras conductas adictivas, 17 en total

Por tipo de App propuesta

Entre los trabajos presentados y en función del **tipo de App** propuesta hubo ideas relacionadas con juegos clásicos de móvil consistentes en pasar pantallas (18,18%), juegos de preguntas y respuestas interactivas (13,64%), formación con recompensas (6,82%) y programas de ayuda mutua y autocontrol (25,00%) y de otros tipos (36,36%).

Tipo de App:

- Juego, 8 ideas
- Interactiva con tests y juegos 6
- Formación con recompensas 3
- Autoayuda – autocontrol 11
- Otra 16

Listado de ideas presentadas

Nombre Idea / Proyecto APP	Objetivo general del proyecto
DEENCHÚF@TE	Ayudar a las personas drogodependientes a conseguir superar su adicción
CLICK N' PREV	Prevention et reduction des risques en milieu festif
PASO AL BIENESTAR	Mejorar la eficacia de los tratamientos de adicciones con una herramienta clínica de apoyo al tratamiento
ALCOHOLÍMETRO EN APP	Ayudar a graduar el consumo de alcohol
CONOCE LA REALIDAD DE LAS DROGAS	Dar a conocer las drogas y sus consecuencias.
YES, I CAN	Prevención de recaídas en personas con adicción a sustancias.
DESCONECTA ARAGÓN	Evitar el consumo de drogas y profundizar en la cultura, patrimonio y tradiciones en Aragón
REAL FOOD	Que los jóvenes conozcan qué comen realmente
SIME	Verificar la mayoría de edad en máquinas de vending
DROGOTEST	Prevenir el consumo de tóxicos a través de la información
PASOS	Promoción de la salud y hábitos saludables
“TERAPP” DE LA UNIÓN DE “TERAPIA DE ADICCIONES” Y “APLICACIÓN MÓVIL”.	Conseguir disminuir el consumo de adicciones, concienciar sobre sus problemas y generar un estado mental positivo y social activo.
SALUDPLAN	Crear una comunidad saludable formada por personas de intereses similares, con paneles de expertos y variedad de recursos orientados a prácticas saludables.
INFOGAME DRUGS&SEX	Permitir el acceso a información veraz y contrastada, sobre drogas y ETS.
APLICACIÓN "SOBREDROGAS"	Promover herramientas para la prevención del consumo de sustancias psicoactivas en los adolescentes.
¡NO TE ENGÁNCHATE A PREGUNTAR! ¡APUESTA POR TU SALUD Y MUÉVETE POR ELLA!	Concienciar de manera divertida, sencilla e interactiva sobre los riesgos y consecuencias que generan el consumo de drogas y los beneficios que aportan a la salud los hábitos saludables
ADDICTION PHOTOS	Sensibilizar de forma visual sobre los efectos del consumo de drogas en la imagen personal
SUPERA TUS VICIOS	El principal objetivo es promover buenos hábitos, lo que también lleva consigo el prevenir conductas de riesgo, incentivando que la población deje de gastar dinero en adicciones nocivas para su salud, pero... ¿Cómo puede conseguirse eso? La idea es que ese dinero que deje de gastarse quede en una “hucha

	virtual” para que el usuario pueda gastarlo en lo que más le guste según sus propios intereses (que habrá marcado en la aplicación al registrarse).
MORGANA	El objetivo general de la aplicación es, mediante un contenido de entretenimiento que realmente interese al espectador, informar y concienciar sobre los riesgos que tiene la adicción a las drogas.
SMOKE-OFF	Red Social
STOP DROGAS	Conseguir la reducción y fomentar la prevención respecto al consumo de sustancias estupefacientes en la juventud aragonesa.
CONTRÓLATE	Reducir el consumo de drogas mediante la promoción de la salud
BYELUDO	Reducir la ludopatía y el uso de juegos de azar entre las personas jóvenes.
RESPONSAPP	Lograr reducir el consumo de alcohol, tabaco y otras sustancias entre sus usuarios.
RISK	Llegar a ver cuáles son las sustancias adictivas más frecuentes que rodean a la población juvenil
BIG LITTLE DRUG	Disminuir la ingesta abusiva de alcohol en población joven
DOSE ME UP!	Concienciar a la población del peligro potencial del abuso de sustancias
AYUDANTES, CIBERAYUDANTES Y MEDIADORES DE GÉNERO CONTRA EL ACOSO Y LA ADICCIÓN A INTERNET	Ofrecer al alumnado del instituto un cauce de ayuda en caso de que esté sufriendo adicción a las redes sociales, a las apuestas deportivas online o esté viviendo una situación de acoso tanto en el IES como en las redes sociales.
STOPJUEGO	Monitorizar y reforzar los progresos de una persona que sufre ludopatía para favorecer su recuperación.
SOSTORIES	Concienciar a los jóvenes mediante ejemplos de casos reales sobre adicciones u otros problemas y proporcionarles recursos varios de ayuda
STOPTCA	El objetivo de la aplicación será monitorizar y reforzar la recuperación de personas con trastornos de la conducta alimentaria.
APP DE ANÁLISIS, MEDICIÓN, COMPARACIÓN Y TOMA DE DECISIONES ANTE PROYECTOS/PROGRAMAS DE INTERVENCIÓN	Disponer de una herramienta informatizada que permita valorar, jerarquizar y puntuar la calidad de los programas de intervención social y/o comunitaria en materia de prevención o intervención en drogodependencias.
APP DE RECURSOS AUDIOVISUALES Y ESTRATEGIAS DE INTERVENCIÓN A TRAVÉS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA	Facilitar a educadores, profesores de educación física, directores de centros, etc. una aplicación desde la que puedan tener un punto de partida y recursos para actuar en caso de querer afrontar acciones de prevención en drogodependencia.
ANGY (APPLICATION NOW GUIDES YOU)	Disponer de una app que ayude a prevenir adicciones al juego y apuestas y acompañe y ayude a aquellos adictos dispuestos a rehabilitarse
STOP	Estimular hábitos de vida saludables para disminuir el uso de alcohol
WIN-FREE	Utilización (paradójica) de una aplicación móvil para reducir el abuso y adicción a este tipo de dispositivos (juegos, otras aplicaciones, redes sociales...).
CONSUMOCONCIENCIA	Aportar información sobre las diferentes sustancias que se consumen actualmente para reducir los riesgos que puedan surgir.
¿POR QUÉ NO...?	(Se desarrollará en Anexo)
NO GAME NO LIFE	Sensibilizar a la población
NO, THANKS	Se desarrolla en el documento anexo
FROM OTHER SIGHT	La reducción y prevención del consumo de sustancias adictivas.
MOITOO.	Búsqueda de la reducción del consumo y de las adicciones, fomentando el uso de las nuevas tecnologías y del deporte.
FREE FUN	Prevenir las drogodependencias en jóvenes a través de una app que ponga a su disposición alternativas al ocio con consumo de forma rápida y sencilla.
ADVENTURE SPACE	Prevenir el desarrollo de conductas de compra compulsiva

3. IDEAS GANADORAS

El Jurado, compuesto por profesionales de la Universidad de Zaragoza (Vicerrectorado de Tecnologías Información y comunicación), profesionales de la Dirección General de Salud Pública y técnicos de prevención del resto del partenariado, tuvo en cuenta los criterios marcados en las bases de la convocatoria sobre originalidad, utilidad preventiva, concreción de la idea y posibilidad de desarrollo. En base a estos criterios seleccionó 2 ideas ganadoras:

[MORGANA](#) - (Vídeo explicativo), de Lucía Santos y David Moreu. Propuesta de aplicación eminentemente multimedia con una mini serie interactiva.

[SOSTORIES](#) - (PDF, 3.7 MB), de Pablo Torrecillas. Propuesta de interconexión de historias volcadas desde las redes existentes, como Instagram o Snapchat.

4. ENTREGA DE PREMIOS

Desarrollo

La entrega de premios se celebró el miércoles 2 de octubre de 2019, en la Sala Goya del Edificio del Gobierno de Aragón de Plaza San Pedro Nolasco.

Intervinieron el Director General de Salud Pública del Gobierno de Aragón, el Vicerrector TIC de la Universidad de Zaragoza, los técnicos de ANPAA y jóvenes del equipo participante en el concurso vinculados al centro social AZIMUT, el Jefe de Servicio de Prevención y Promoción de la salud y la Jefa de Sección de Drogodependencias, que presentó el acto.

Presentaron sus ideas los equipos o representantes de los proyectos: “Connect Salud”, “Addiction Photos”, “Stop Juego”, “No game, no life”, “Big Little drugs”, “Morgana”, “MoiToo” y “Eye Decision Project”.

Asistieron unas 75 personas, entre ellas los profesionales del proyecto Prevention_OH – representantes del Gobierno de La Rioja, jóvenes participantes o interesados en el concurso, medios de comunicación, profesionales de asociaciones del ámbito de la prevención de adicciones...

Repercusión mediática

El Periódico de Aragón (edición en papel 3/10/2019)

https://www.elperiodicodearagon.com/noticias/aragon/idea-aragonesa-gana-concurso-prevention-app_1388456.html

Heraldo de Aragón (edición en papel 3/10/2019)

<https://www.heraldo.es/noticias/salud/2019/10/02/jovenes-compiten-en-un-concurso-de-aplicaciones-para-la-prevencion-de-adicciones-1336599.html>

Aragón Digital

<https://www.aragondigital.es/2019/10/02/morgana-y-sostories-ideas-ganadoras-del-concurso-de-ideas-prevention-app/>

PERIÓDICO DE ARAGÓN
Difusión: Regional
Periodicidad: diaria
C.U.D.: 4266

el Periódico

03 - OCTUBRE - 2016
(Jueves)
nº página: 13



Entrega de Premios celebrada ayer en edificio Maristas en Zaragoza.

PREVENCIÓN DE ADICCIONES ENTRE LOS JÓVENES

Una idea aragonesa gana el concurso 'Prevention APP'

Morgana y SOSStories han sido las galardonadas con 1.000 euros

Se han presentado 44 proyectos provenientes de Francia y España

SUSANA PÉREZ MORLANS
redaccion@aragon.es | periodicos@zaragoza.es

El concurso de ideas Prevention APP dio a conocer ayer a los dos ganadores de las 44 propuestas que se habían presentado para promover la prevención de las adicciones entre los jóvenes. Una de ellas, Morgana, está creada por dos jóvenes zaragozanos, Lucía Santos y David Moreu, que consiguieron este galardón gracias a su propuesta de aplicación eminentemente multimedia con una mini serie interactiva. Por otro lado, SOSstories fue creada por Pablo Turrecillas de Barcelona. Esta idea destaca la importancia de los social media proponiendo historias en línea de las redes existentes como Instagram o Snapchat. Ambas propuestas recibieron un premio de 1.000 euros además de la posibilidad de desarrollar la aplicación propuesta.

El acto, celebrado en la Sala Goya del edificio Maristas de Zaragoza, contó con la presencia del director general de Salud Pública, Francisco Javier Faló, y el vicerrector TIC de la Universidad de Zaragoza, Fernando Tricas, que dieron un discurso inicial sobre la importancia de este concurso organizado por la Dirección General de Salud Pública del Gobierno de Aragón. También intervinieron miembros del Centro Azimut, de Saint-Gaudens, que expusieron su idea Click'n'Prev.

El objetivo que se quería conseguir con la elaboración de estos proyectos era promover la prevención de drogodependencias y otras adicciones entre la población juvenil a través de la reflexión sobre estas conductas por parte de los candidatos mediante la elaboración de ideas y proyectos de aplicaciones móviles cuya temática esté relacionada con la promoción de hábitos saludables.

Este concurso estaba destinado a jóvenes de entre 18 y 30 años residentes o nacidos en España o Francia. De las 44 propuestas presentadas, 17 fueron de forma individual y 27 en grupos de dos o más personas. Monzón, Barbastro, Ejea de los Caballeros o Cuarte de Huerva fueron algunos de los municipios aragoneses que ayer estaban representados junto a comunidades como Valencia, Asturias, Madrid o Cataluña.

Eva y Marta eran dos de las posibles candidatas para recibir este premio. Ambas enfermeras coincidieron en la importancia de acceder a los adolescentes a través de las aplicaciones debido a que es un grupo que «minimiza el riesgo y no es tan consciente de las consecuencias que puede haber». «En las consultas de pediatría vemos que es difícil acceder a los adolescentes a que nos cuenten sus problemas», explicó Marta, que contó cómo las aplicaciones móviles se han convertido en una forma sencilla de aportarles información. ■

NoticiasDe

<https://www.noticiasde.es/aragon/morgana-y-sostories-ideas-ganadoras-del-concurso-de-ideas-prevention-app/>

AragónHoy, Comunicación del Gobierno de Aragón

<http://aragonhoy.net/index.php/mod.noticias/mem.detalle/area.1036/id.248817> Y

Comunicación Bajo Aragón.

<https://comunicacionbajoaragon.com/morgana-y-sostories-ideas-ganadoras-del-concurso-de-ideas-prevention-app/>

Así mismo se llevaron a cabo publicaciones en la **web**, en el Blog *Si vamos de fiesta?*

<https://sivamosdefiesta.blogspot.com/2019/11/ganadores-del-concurso-prevention-app.html>

En la Web del Grupo San Valero

<https://www.gruposanvalero.es/actualidad/noticias/los-alumnos-de-usj-david-moreu-y-lucia-santos-ganan-el-concurso-de-ideas-prevention-app>

Y en la Web de AZAJER

<http://www.azajer.com/index.php/item/1560-en-busca-de-la-mejor-aplicacion-para-la-prevencion-de-adicciones>