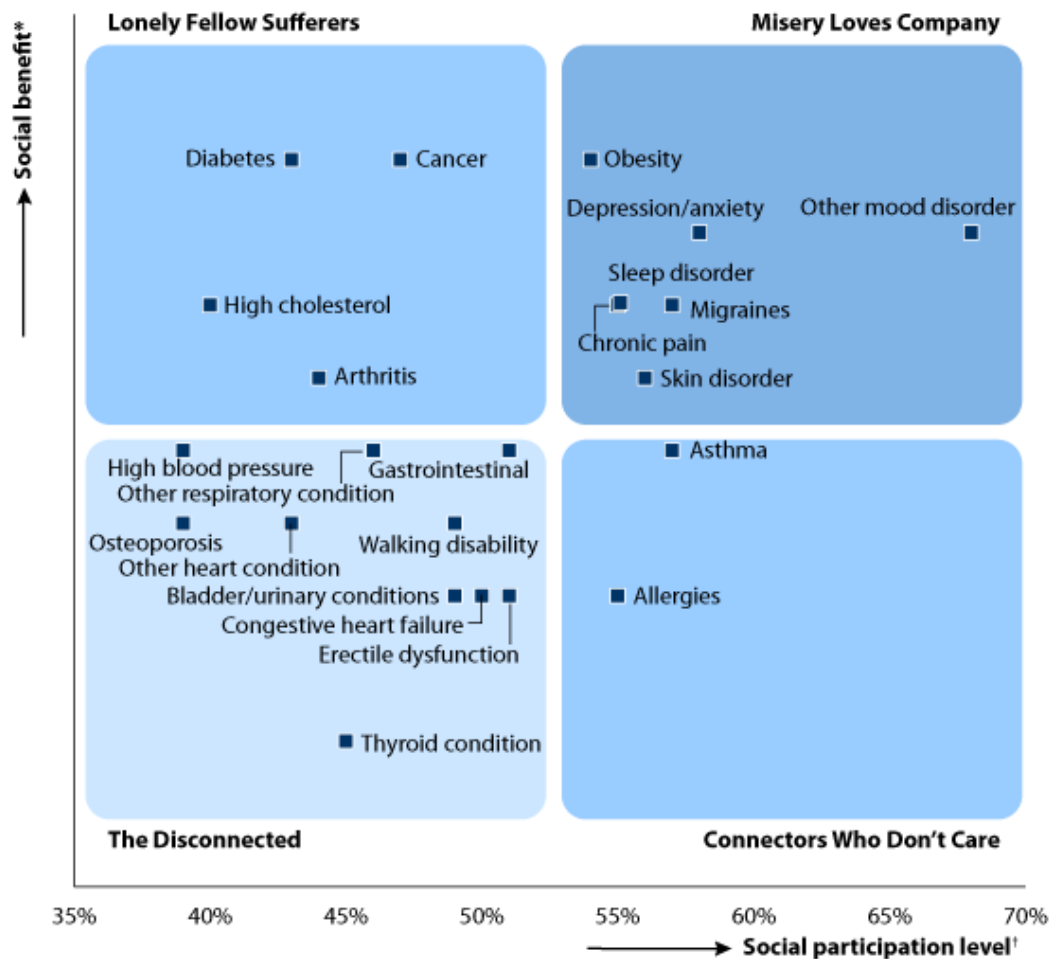


Informe Bernoff

Fuente: <http://blogs.forrester.com/groundswell/2009/04/how-to-create-a-social-application-for-life-sciences-without-getting-fired.html>



Base: US online adults

Source: North American Technographics® Benchmark Survey, 2008

*Based on a Forrester score for emotional and behavioral value of social support

†Percent of consumers participating in some form of social media at least monthly

53435

Source: Forrester Research, Inc.

El gráfico, divide distintos tipos de patologías en 4 cuadrantes, dependiendo del nivel de participación social de sus integrantes, y del beneficio que obtienen en la participación.

El cuadrante más oscuro ("misery loves company"), es el que combina usuarios activos en el uso de internet ("social participation level"), con los que obtienen mayores beneficios al conectarse ("social benefit"), agrupando a enfermedades tales como la obesidad, depresión, ansiedad, trastornos del sueño o dolores crónicos.

El cuadrante más claro es el de los usuarios que menos se conectan, y menos beneficios obtienen de ello ("the disconnected"), incluye enfermedades como la "disfunción eréctil", la osteoporosis, problemas de movilización o problemas de tiroides.

Los otros dos cuadrantes ("connector who dont'care" y "lonely fellow sufferers"), son respectivamente los que más se conectan y menos beneficios obtienen, y los que menos se conectan y más beneficios encuentran en la red.

Esta información puede servir de punto de partida para establecer diferentes estrategias de participación social digital en el terreno de la salud.