La Gaceta de Salamanca
Salamanca

12/03/17

Prensa: Diaria
Tirada: 12.496 Ejemplares
Difusión: 10.255 Ejemplares

Cód: 108998005

Página: 14

Sección: LOCAL Valor: 2.056,00 € Área (cm2): 463,8 Ocupación: 49,96 % Documento: 1/1 Autor: T.G.R. | SALAMANCA Núm. Lectores: 88000

Tecnología al servicio de la inclusión

Los III Premios HackForGood han reunido en Salamanca 10 innovadores proyectos para resolver problemas sociales

T.G.R. | SALAMANCA

PONER la tecnología al servicio de los sectores sociales más desfavorecidos. Esta ha sido la apuesta, por tercer año consecutivo de los Premios HackForGood que se han celebrado en Salamanca y otras 13 ciudades españolas. El evento ha congregado desde el pasado jueves hasta ayer a más de un centenar de jóvenes que han desarrollado un total de diez proyectos orientados a mejorar la inclusividad de las personas con discapacidades.

El edificio I+D+I de la Universidad se ha convertido en el centro neurálgico de creación de los 72 participantes que han trabajado a conciencia para llevarse los premios —1.000 euros para el primero, 600 para el segundo y 400 para el tercero—.

Desde aplicaciones para detectar el cáncer de mama a sillas de ruedas que permiten una movilidad total a través de diversos controles externos, pasando por métodos de detección del ciberacoso. Todas estas propuestas, presentadas ayer, tenían dos denominadores comunes: su servicio a grupos con alguna discapacidad y su minucioso desarrollo tecnológico.

Los tres primeros premios volverán a competir el 20 de septiembre en Madrid en el Big Day. Allí deberán perfeccionar los trabajos presentados hasta ahora para competir con los mejores a nivel nacional.

En primera fila, el jurado de HackForGood. | FOTOS: GALONGAR

LOS GANADORES

"Aescolapius", para una movilidad total

"Easy move", por segundo año consecutivo, fue el proyecto ganador. Se trata de una silla de ruedas —"Aescolapius"— completamente monotorizada a partir de controles externos. Esto se traduce en que la silla se mueve gracias a un acelerómetro que se activa inclinando el móvil, movimientos táctiles o el control de voz. Además, el grupo ha creado una aplicación que permite el manejo de la silla. El objetivo de este proyecto es que el usuario no tenga que hacer grandes esfuerzos para su desplazamiento, además de seleccionar la ruta más accesible. La otra novedad es la incorporación del casco, que ofrece la posibilidad de mover la silla a partir de los impulsos eléctricos del cerebro (por ejemplo, un sencillo guiño). Pero la innovación del proyecto ganador no queda ahí. Tal y como explicó el portavoz del proyecto, Gabriel Villarrubia: "Incorpora tanto wifi como bluetooth y también un poco de humor con la opción de contar chistes".

Farmacia personal

La aplicación "Pill Speak" se alzó con el segundo premio. Esta aplicación ha sido creada para facilitar a las personas con discapacidad visual el reconocimiento de los prospectos de los medicamentos, gracias a un comando de voz que favorece la lectura de las imágenes. Ofrece al usuario datos como el nombre del medicamento o el propio prospecto. No es necesario pasar el fármaco por el código de barras.

En busca del impulso de Colombia

El tercer premio fue para "Cafeteros colombianos". Por medio de la recopilación de datos socioeconómicos se han creado diversos modelos estadísticos para estudiar la realidad social en Colombia. El objetivo de este estudio es determinar en qué aspectos se podría favorecer el desarrollo del país y aplicar políticas sociales y económicas adaptadas a dichas necesidades.