



Varios grupos de trabajo trabajan durante la última edición de HackForGood. E.M.

ALGUNOS RETOS DE HACKFORGOOD 2018**ONG.** Amazon, portal web en el que se puedan comprar productos producidos por ONG's.**Personas mayores.** Estimulación visioespacial a través del juego.**Empleo.** Una APP para gestionar la recomendación de ofertas de empleo a parados en función de sus características.**Salud.** Determinación de las longitudes de onda para la detección de tumores cerebrales.**Integración.** Un Campus sin barreras propone desarrollar una APP capaz de recomendar rutas adaptadas al usuario.

'Hackers' para un mundo mejor

La UVa, USAL y Pontificia reúnen a tres centenares de alumnos en el HackForGood, un encuentro que busca encontrar soluciones tecnológicas e innovadoras a los retos sociales

GUILLERMO SANZ VALLADOLID

La historia de la humanidad ha ido saltando de era en era con la maestría en la que se mueven los peones en un tablero de ajedrez. Poco a poco, paso a paso, y siempre hacia adelante. Así se pasó de la piedra al bronce, del bronce al hierro o de la edad media a la revolución industrial, dejando a su paso etapas quemadas cuyo rastro va a parar a la era digital. En plena adolescencia del siglo XXI, las nuevas tecnologías son el corazón del día a día de las personas. Esa nueva realidad esconde las soluciones a muchos de los problemas que acecan en la sociedad y más de 1.500 hackers de toda España van a investigar desde hoy y hasta el sábado la manera de que vean la luz la solución.

Once ciudades y 20 universidades españolas acogerán de manera simultánea la sexta edición de *HackForGood*, un encuentro interuniversitario (promovido por la Red de Cátedras de Telefónica, la Universidad Politécnica de Madrid, la fundación Haz Lo Posible y Mashme TV), un maratón (o *hackatón*) de dos días (el primero albergará conferencias y la composición de equipos) en los que un millar y medio de jóvenes desarrollarán soluciones tecnológicas innovadoras para dar respuesta a 200 diferentes retos sociales con el fin de construir un mundo mejor.

El atractivo de esta iniciativa ha seducido un año más a la Universidad de Valladolid (que se unió a la iniciativa desde su primera edición), la Universidad de Salamanca (que vive su cuarta puesta en escena) y la Pontificia de Salamanca, que debuta este año. Cada una aportará cerca de un centenar de alumnos que pondrán a funcionar las cabezas de muchos de sus alumnos para ayudar a mejorar el mundo.

El Salón Naranja del Edificio UVaInnova, en Valladolid, y el Complejo Peñuelas de San Blas, en Salamanca, serán las casillas de salida de un camino en el que se reunirán varios equipos multidisciplinarios (de seis personas como máximo) que trabajarán hasta el sábado por la tarde, momento en el que se presentará el trabajo realizado para brindar una solución a los diferentes retos planteados por los ciudadanos. En esta edición, por ejemplo, se ponen sobre la mesa retos de toda índole; desde la gestión de adopciones internacionales, hasta la determinación de las longitudes de onda para la detección de tumores cerebrales usando imágenes hipere, sistemas de recomendación de ofertas de empleo o una propuesta de cobertura audiovisual por streaming para la transmisión de conocimientos en ELA.

La creatividad y la innovación serán los factores que determinen qué

dirección de las 20 posibles, una por cada universidad participante, tomarán los premios encuadrados en tres categorías diferentes: locales (40.000 euros a repartir entre todas las universidades participantes), Global (5.000, 3.000 y 1.000 euros para los tres primeros clasificados) y Big Day (que repartirá el último trimestre del año 8.000, 3.000 y 1.000 euros a los tres mejores proyectos).

También tendrán premios las categorías LUCA Cambio Climático y Calidad del aire (reconocimiento que el año pasado viajó hasta la USAL, donde sus alumnos desarrollaron un proyecto bautizado *Cafeteros Colombianos* a través del cual utilizando datos de Telefónica y datos abiertos se desarrolla en mapas varios indicadores socioeconómicos de Colombia.

VIVERO DE TALENTOS

Los alumnos castellanos y leoneses han demostrado tener luz en su bombilla colocando la representación autonómica entre los premiados. Así lo hicieron patente los alumnos de la Universidad de Valladolid, que en la edición del año 2016 consiguieron el premio gordo gracias a *My Eyes*, unas gafas de bajo presupuesto (50 euros) que permiten a las personas con deficiencias visuales poder reconocer personas, productos o leer textos.

En esa misma edición, el tercer premio salió también del vivero de talento de la Universidad de Valladolid, que con *Feel in your house* propuso una realidad virtual a medida para hacer más agradable la estancia en los hospitales.

Para hacer del mundo un lugar mejor en el que vivir sólo hacen falta una persona que plantee una solución sobre el papel y otra capaz de ejecutarla sobre el terreno. Esa simbiosis toma cuerpo en *HackForGood* que el año pasado consiguió dar 150 soluciones tecnológicas a 200 retos sociales. Todos brillantes y todos efectivos. Así, por ejemplo, el proyecto *Semáforos para invidentes*, nacido entre los estudiantes de la Universidad de Valencia, ganó el primer Premio Global con la mejora de una APP que indica en qué estado se encuentra cada semáforo de la ciudad, una manera de facilitar la vida a los invidentes valencianos.

Un sistema para que las personas con síndrome de Down aprendan a leer y escribir a través de una APP llamada *Learnfordown* llevó el segundo premio a Vigo, mientras que *Biocast* (un sistema predictivo de salud que detecta patologías mediante técnicas de Big Data) y *PicComunica* (un sistema para mejorar la comunicación entre las personas autistas y sus cuidadores con una APP y pictogramas) se repartieron el tercer premio.