



Printing & Design

ADDITIVE MANUFACTURING

Soluciones tecnológicas innovadoras que luchan contra la propagación del coronavirus

06/07/2020

CATEGORÍA: [FERIAS Y EVENTOS](#)



Un supermercado 3D, una app para ferias virtuales y un dispositivo para minimizar el contacto con superficies son algunas de las propuestas presentadas en el primer hackatón virtual de Galicia para dar respuesta a las necesidades generadas por la COVID-19 en la industria, el comercio y el empleo.

Un dispositivo para minimizar el contacto con superficies como pantallas informativas o máquinas de vending, un supermercado online que mejore la experiencia de compra a través de la simulación en 3D y una aplicación para organizar ferias virtuales son los tres proyectos que resultaron seleccionados en el HACKatHOME, el evento en línea en el que la Xunta de Galicia juntó durante cuatro jornadas a personas de diferentes ámbitos relacionados con la innovación, con el apoyo de empresas tecnológicas, universidades y centros tecnológicos, para desarrollar soluciones innovadoras que den respuesta a las necesidades generadas por el coronavirus en la industria, el comercio y el empleo.

Los tres proyectos seleccionados en el pitching final llevarán un premio de 1.000 euros y el asesoramiento y seguimiento personalizado de los proyectos durante un período de seis meses por las entidades organizadoras y colaboradoras.

Más de medio centenar de personas procedentes principalmente de España pero también de otros países como Reino Unido o Polonia trabajaron en equipo para dar respuesta a cinco retos definidos conjuntamente por la Administración y las entidades colaboradoras. Durante 4 jornadas intensivas de trabajo, los participantes agrupados en equipos transformaron las propuestas de productos físicos o soluciones Tics en prototipos mínimamente viables, con la ayuda de un equipo de mentores y tutores vinculados al ecosistema innovador gallego.

De las 23 ideas presentadas llegaron a la fase final 16, en las que estaban representados los cinco retos: soluciones “de bajo contacto” para minimizar el contacto de trabajadores y clientes con el virus en los espacios de trabajo; incrementar la seguridad de los espacios comerciales; optimizar el teletrabajo y minimizar el contacto interpersonal en aquellos sectores que requieren trabajo presencial; reducir las necesidades de desplazamiento de la industria; y coordinar equipos de trabajo en el nuevo contexto de separación física.

Proyectos seleccionados

El equipo TouchLess Technologies, formado por Xabier Crespo Álvarez; Luis Miranda Acebedo y Daniel Pérez Milian de la empresa viguesa Scrobotics y Pedro José González González y Rafael R. Gerardo Weisz de la empresa madrileña Ubiquotechs, tutorizados por Iago Soto de la empresa Quobis, presentó una solución al reto de Soluciones “de bajo contacto”. SC Touchless es un dispositivo diseñado para minimizar el contacto con superficies con las que habitualmente interactúan múltiples usuarios, como por ejemplo las pantallas de información o las máquinas de vending. A lo largo del HACKatHOME desarrollaron un caso de uso

concreto que resulta en una usabilidad elevada y una curva de aprendizaje reducido para evitar que el dispositivo sea una barrera de entrada para aquellas personas que quieren hacer uso de las máquinas.

El equipo Virtual Market, formado por Manuel Canedo Tabarés de Santiago de Compostela; Amanda Cifuentes Dengra de Murcia y Alba Arrojo Centeno de Lugo, y mentorizados por Santi Vidal, María Luaces y Estefanía Montero de la empresa Kelea, respondieron al reto “Repensando la venta al público”. A partir de un análisis de los factores que influyen en el volumen de ventas de los supermercados online, desarrollaron un prototipo de supermercado virtual que mejora la experiencia de compra satisfaciendo necesidades como la de percepción visual, interacción social, etc.

Por último, el equipo FEDI, compuesto por Pablo Boullosa García de Cambre; Jacobo Fiaño Salinas de Oleiros y Jesse Anthony Lago López de Muros y tutorizados por Andrés Gómez del CESGA presentaron una solución al reto de un nuevo comercio. Para ello, desarrollaron una aplicación que sirve como solución estándar para organizar ferias virtuales en 3D de diferentes características, ofreciendo múltiples opciones de personalización.

Colaboración

En la organización del evento la Agencia Gallega de Innovación de la Xunta de Galicia contó con la colaboración de cerca de 40 entidades que participaron en la validación de los retos, en la difusión del evento, en la mentorización de los proyectos y en el comité de evaluación. Entre los colaboradores se cuentan clústeres y asociaciones empresariales de Galicia (Clúster TIC Galicia, Aclunaga, Cointega, Bioga, Clúster Alimentario de Galicia, Ceaga, Federación Gallega de Comercio, Clúster de la Madera, DiH DATAlife y Clúster Salud Galicia), empresas (Grupo Nueva Pescanova, Imatia, Zendal, Televes, Mestrelab Research, Quobis, PSA, Kelea y El Corte Inglés) las tres universidades gallegas (Universidad de Vigo, Universidade da Coruña y Universidad de Santiago de Compostela) y centros de conocimiento (Citic, Citius, Itmati y atlanTTic), los centros tecnológicos (Instituto Tecnológico de Galicia, Gradient, Atiga, CTAG, Fedit, Aimen y Cetim), otras organizaciones y agentes (Cesga y Colegio Oficial de Ingenieros Industriales de Galicia), así como distintos departamentos de la Administración autonómica.