

as oficinas xa non son o que eran



## HACKatHOME seleccionou tres proxectos de tecnoloxías postCOVID

venres, 3 de xullo do 2020 / Sonia Pena

Finalmente xa sabemos cales son os proxectos seleccionados no HACKatHOME, o *hackathon* virtual organizado pola axencia autonómica GAIN durante catro xornadas, xuntando persoas de diferentes ámbitos innovadores, co apoio de empresas e centros tecnolóxicos e universidades, para desenvolver solucións innovadoras que dean resposta ás necesidades xeradas polo coronavirus na industria, o

comercio e o emprego. Un dispositivo para minimizar o contacto con superficies como pantallas informativas ou máquinas de *vending*, un supermercado *online* que mellore a experiencia de compra a través da simulación en 3D e unha aplicación para organizar feiras virtuais son os tres proxectos seleccionados.

Levarán un premio de 1.000 euros e o asesoramento e seguimento personalizado dos proxectos durante un período de seis meses polas entidades organizadoras e colaboradoras.

### Participantes de todo o eido estatal

Máis de medio cento de persoas procedentes principalmente de España, pero tamén doutros países como Reino Unido ou Polonia, traballaron en equipo durante catro xornadas para dar resposta a cinco retos definidos conxuntamente pola Administración e as entidades colaboradoras.

Das 23 ideas presentadas chegaron á fase final 16, nas que estaban representados os cinco retos: solucións de baixo contacto para minimizar o contacto de traballadores e clientes co virus nos espazos de traballo; seguridade dos espazos comerciais; solucións de teletraballo; achegas para reducir as necesidades de desprazamento da industria; e propostas para coordinar equipos de traballo no novo contexto de separación física.

### Proxectos seleccionados

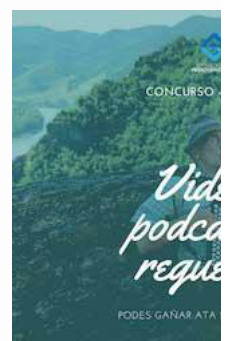
O equipo TouchLess Technologies, formado por Xabier Crespo Álvarez; Luis Miranda Acebedo e Daniel Pérez Milian da empresa viguesa Scrobotics e Pedro José González González e Rafael R. Gerardo Weisz da empresa madrileña Ubiquotechs, asesorados por Iago Soto da empresa Quobis, presentou unha proposta ao reto de solucións de baixo contacto: SC Touchless, un dispositivo deseñado para minimizar o contacto con superficies coas que decote interactuamos, como por exemplo as pantallas de información ou as máquinas de *vending*.

O equipo Virtual Market, formado por Manuel Canedo Tabarés de Santiago de Compostela; Amanda Cifuentes Dengra de Murcia e Alba Arrojo Centeno de Lugo, e asesorados por Santi Vidal, María Luaces e Estefanía Montero da empresa Kelea, responderon ao reto *Repensando a venda ao público*. A partir dunha análise dos factores que inflúen no volume de vendas dos supermercados online, desenvolveron un prototipo de supermercado virtual que mellora a experiencia de compra satisfacendo necesidades

dinahor  
hospeda este esp

#acultu

galicia Xacobeo



citic

BALIDEA

Revista en PDF:



Descárgaa xa

· A Xunta invita ás co  
sumarse a canle do  
Santiago que porá e  
Google  
· Amigus Kids Labs -  
· Amigus Kids Labs -

Gali  
un terri  
para in

Xacobeo 2021

como a de percepción visual, interacción social, etc. Por último, o equipo FEDI, composto por Pablo Boulosa García de Cambre; Jacobo Fiaño Salinas de Oleiros e Jesse Anthony Lago López de Muros e coordinados por Andrés Gómez do CESGA (Centro de Supercomputación de Galicia) presentaron unha solución ao reto dun novo comercio, ao abeiro do cal desenvolveron unha aplicación que serve como solución estándar para organizar feiras virtuais en 3D de diferentes características, ofrecendo múltiples opcións de personalización.



Francisco Conde, conselleiro de Economía, na presentación do hackathon

## Colaboración

Na organización do evento a Axencia Galega de Innovación da Xunta de Galicia contou coa colaboración de preto de 40 entidades que participaron na validación dos retos, na difusión do evento, na mentorización dos proxectos e no comité de avaliación. Entre os colaboradores cóntanse clústeres e asociacións empresariais de Galicia (Clúster TIC Galicia, Aclunaga, Cointega, Bioga, Clúster Alimentario de Galicia, Ceaga, Federación Galega de Comercio, Clúster da Madeira, DiH DATAlife e Clúster Saúde Galicia), empresas (Grupo Nueva Pescanova, Imatia, Zendal, Televes, Mestrelab Research, Quobis, PSA, Kelea e El Corte Inglés) as tres universidades galegas (Universidade de Vigo, Universidade da Coruña e Universidade de Santiago de Compostela) e centros de coñecemento (Citic, Citius, Itmati e atlantTic), os centros tecnolóxicos (Instituto Tecnológico de Galicia, Gradient, Atiga, CTAG, Fedit, Aimen e Cetim), outras organizacións e axentes (Cesga e Colexio Oficial de Enxeñeiros Industriais de Galicia), así como distintos departamentos da Administración autonómica.

0 comentarios

Ordenar por:

Engadir un comentario...

Plugin dos comentarios do Facebook

### PUBLICIDADE

adega eidos viñicultores  
Adegas Eidos  
albariñosas baixas



### Eventos tecnolóxico

sábado, 25 de julio

Día Nacional de Galicia

viernes, 31 de julio

Día do Administrador d

Se muestran los eventos hasta el 15/9. [Buscar m...](#)



## CÓDIGO CERO

Código Cero, diario de novas tecnolóxicas de Galicia, é unha publicación en galego sobre TIC nacida en formato dixital o 25 de xullo de 2001, que comezou a editarse tamén en formato impreso en decembro do mesmo ano.

## CONTACTO

➔ Grupo Código Cero Comunicación, S.L.  
Rúa das Hedras 41 G  
(Pol. Novo Milladoiro)  
15895 Ames - Milladoiro

## PREMIOS

