



Os impulsores de Connecting for Good Galicia, a iniciativa da Fundación Vodafone España (en colaboración coa Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia, a operadora Vodafone, a Axencia Galega de Innovación -GAIN- e o Instituto Galego de Promoción Económica -o IGAPE) para converter a Cidade da Cultura nun polo de iniciativas emprendedoras de innovación social dixital (facendo fincapé en proxectos cuxo foco estea na inclusión e nos colectivos de persoas con diversidade funcional e motrices, amais de persoas maiores), veñen de pór en marcha a segunda edición do programa.

Como lembraremos, as devanditas entidades seleccionaron os días pasados os seis proxectos que formarán parte desta nova convocatoria de Connecting for Good Galicia.

Nesta segunda edición, o xurado (formado por membros de AMTEGA, GAIN, XesGalicia, Vodafone España e a Fundación Vodafone España) fallou por unanimidade a selección dos seis mellores proxectos de emprendemento de entre as candidaturas recibidas:

- **3DAcoustic**, que proporciona audífonos personalizados con moldes impresos en 3D, conseguindo unha redución nos custos, tempos de produción, e unha mellor experiencia de uso grazas a un produto propio e innovador totalmente axustado a cada persoa.
- **It!**, unha empresa de creación e fabricación 4.0, que ofrece servizos integrais de deseño, modelado 3D, fabricación de novos produtos e enxeñería aplicada. It! ten como obxectivo achegar e popularizar o uso da tecnoloxía de impresión 3D en todos os sectores mediante o seu espazo de venda en liña It!Market e o seu FabLab na Coruña It!Lab.
- **Formadox**. Unha plataforma de formación interactiva en tecnoloxía que achega ao usuario a experiencia da formación presencial dos talleres ou os laboratorios, mediante vídeos, simuladores e kits didácticos. A formación que se ofrece é a

Novo pulo á innovación comprometida

A Fundación Vodafone e Xunta poñen en marcha a segunda edición do programa Connecting For Good Galicia



▲ Os participantes na primeira edición nunha imaxe da Fundación Vodafone



Beneficios de formar parte do programa

Estes seis proxectos seleccionados poderán beneficiarse dun plan de formación de polo menos seis meses, durante os cales se impartirán sesións sobre modelo e plan de negocio e contarán con asesoría experta en temas de comunicación, vendas, negocio, e accesibilidade para o desenvolvemento dun plan personalizado para cada proxecto. Os seleccionados poderán tamén dispoñer dun lugar de traballo no espazo Vodafone Connecting for Good, emprazado na Cidade da

Cultura en Santiago de Compostela. Cada un dos proxectos seleccionados conta cun patrocinio de 2.000 euros, outorgado pola Axencia Galega de Innovación (GAIN), para a posta en marcha dos seus proxectos de emprendemento e poderán acceder a unha axuda para a formación e contratación dunha persoa con discapacidade que se incorpore ao equipo de traballo dos proxectos seleccionados outorgada por Fundación Vodafone. Ademais, as iniciativas poderán optar á concesión dunha axuda de 25.000 euros da Xunta de Galicia ao mellor proxecto para a súa execución e posta en marcha, e Fundación Vodafone outorgará o Premio *Conectados pola Accesibilidade* de 10.000 euros, ao proxecto que destaque en maior medida pola incorporación dos principios de accesibilidade universal.

Primeira Edición

O pasado 30 de maio celebrouse en Santiago o acto de clausura da primeira edición do programa, no que participaron os proxectos Insulclock (dispositivo electrónico que se axusta á pluma de insulina e almacena de maneira automática toda a información relativa á súa administración: hora e día, dose e tipo de insulina), Robobo (ferramenta educativa que facilita a utilización de

robots na aula, promovendo a adquisición de competencias básicas por parte do alumnado), KeeperTech, (dispositivos pensados para facilitar a tarefa do coidador de enfermo de alzhéimer ou outra demencia, incluíndo un sistema de localización integrado nun reloxo ou unha pulseira e un sistema que detecta cando o paciente pretende levantarse da cama, xerando unha alerta ao familiar ou coidador) Phottic (iniciativa para a alfabetización dixital de maiores que recupera as historias do mundo a través da fotografía), PsicoVR (software desenvolvido para lentes de realidade virtual, destinado ao tratamento psicolóxico de fobias, tensións ou pánico) e Xesmar (aplicación web que permite mellorar a xestión, a organización do traballo e o acceso á información no colectivo de mariscadores das confrarías de Galicia).

Destes seis proxectos, a axuda de 25.000 euros concedida por Xunta de Galicia a través de GAIN, recaeu no proxecto Robobo, robot educativo que combina unha plataforma robótica móbil cun teléfono intelixente (*smartphone*) para fomentar a dixitalización nas aulas.

Ademais, Fundación Vodafone España outorgou o Premio Conectados pola Accesibilidade, valorado en 10.000 euros, ao proxecto Insulclock, por ser o que mellor incorporou o que se coñece como Principios de Accesibilidade Universal.

Obxectivos

O programa ten como finalidade "apoiar a aqueles emprendedores que contribúan á innovación social a través do impulso e uso das Tecnoloxías da Información e Comunicación (TIC) en Galicia". Desta forma, informan a Fundación Vodafone e máis AMTEGA, os proxectos que acceden ao programa poden converterse en negocios reais "con maiores garantías de éxito e de poder contribuir a resolver os retos recolleitos na Axenda Dixital de Galicia 2020". ■

relacionada, entre outras materias, co Internet das cousas, a Industria 4.0, a robótica, a impresión 3D, as técnicas de fabricación dixital, a visión artificial, a realidade virtual e aumentada.

- **Mediación Móbil.** Trátase dun proxecto que busca axuntar novas tecnoloxías e plans integrais de mellora da convivencia en catro ámbitos (educativo, familiar, empresarial e deportivo) co obxectivo de prover a todo tipo de persoas dunha ferramenta de prevención e resolución de conflitos accesíbel, económica, personalizada e profesional.
- **Sense(x)**, un dispositivo biométrico que permite a toma de datos e parámetros, tanto fisiolóxicos como alimentarios, mediante sensores para a análise pormenorizada dos alimentos para inxerir. Ademais, grazas a un software específico, integra o sensor con diferentes dispositivos, o que posibilita para obter estatísticas detalladas dos diferentes sensores, análises de uso, e mesmo compartir resultados nunha rede social.
- **Tapper.** Consiste nunha aplicación móbil que contribúe a reducir o refulallo alimentario. Grazas a Tapper, os establecementos poden publicar ofertas de produtos preto do fin da súa vida útil, que os usuarios poden adquirir a un prezo rebaxado.