

**APP Móvil para ayudar a personas vulnerables del COVID-19 gana 1er Hackathon Virtual de RD**

**Santo Domingo, República Dominicana.**Luego de una jornada de cuatro días de trabajo colaborativo totalmente virtual, la aplicación móvil denominada “**COVIDHELP”**, ganó el primer lugar del 1er hackathon virtual del país, “Innovando en Cuarentena”, actividad realizada por el Instituto Tecnológico de Las Américas (ITLA), en colaboración con Participación Ciudadana, el Laboratorio de Innovación para la Democracia (InnovaLab), Cámara TIC y el Sistema de las Naciones Unidas en República Dominicana (ONU RD).

“COVIDHELP es una aplicación para ayudar a las personas mayores de 65 años, personas diabéticas y hipertensas. Con ella, contribuiremos al control de aislamiento de estos grupos y a facilitar sus necesidades del día a día. Les asistiremos en la gestión de alimentos y medicinas, tomando en cuenta su geolocalización. También servirá para gestionar voluntarios y voluntarias que ayuden a estas personas con asistencia médica y diligencias del hogar”, explicó Kemberly Abad, líder del equipo ganador, integrado también por Rafael Fernández Castillo, Eladio Junior Rodríguez y Dahiana Mariana Vásquez.

El premio otorgado a este equipo consistió en una laptop para cada ganador, RD$10,000 en bonos y dos becas de cursos virtuales de la oferta de Educación Permanente del ITLA.

“Innovando en Cuarentena”, iniciativa que buscaba hacer una convocatoria social para promover la innovación tecnológica que permita dotar a la sociedad de herramientas para contrarrestar los efectos de la actual pandemia del COVID-19, contó con la participación de 22 equipos conformados por más de 60 jóvenes, los cuales pasaron por una ronda de presentación de eliminatoria, de la cual resultaron finalistas solo 16 equipos.

En segundo lugar ganó una aplicación móvil educativa llamada **“COVINTENA”**, que promueve medidas de seguridad sobre el COVID-19 de manera entretenida. Constará de tres módulos: Informativo, Modo Vago y Juegos. En el primero, se divide en seis secciones, se explicarán desde qué es el nuevo Coronavirus y sus orígenes, hasta medidas y consejos de prevención. En el segundo, se mostrarán recomendaciones de libros, películas, series, y música divida en género para el disfrute del usuario. En el tercero, habrá trivias y un heads up, además de un juego llamada Flappy Virus.

La App fue propuesta por los jóvenes Félix Rafael García, Kelvin Rafael Calcaño, Lizbeth Marie Brito y Tito Matos, quienes ganaron tablets, RD$10,000 en bonos y dos becas de cursos virtuales de la oferta de Educación Permanente del ITLA.

El tercer lugar lo obtuvo **“Salida Segura”**, una aplicación móvil para la generación de tickets para control y gestión de permisos para transitar durante la cuarentena y toque de queda por sector, horario y fechas. Fue presentada por los jóvenes Luz Rosario, Aydee Rodríguez, Adriana Selman y Sebastián Pérez, quienes tuvieron como premio un asistente digital Alexa Echo para cada ganador y RD$5,000 en bonos.

Estos proyectos llegaron a la fase de prototipo y a partir de ahora pasan a recibir asesoría del InnovaLab y el Centro Mipyme de Transformación Digital ITLA, para la gestión de capital que permita llevarlos a la fase de desarrollo y lanzamiento al mercado.

El jurado del primer hackathon virtual de República Dominicana estuvo integrado por el Lic. Carlos Pimentel, director ejecutivo de Participación Ciudadana; el Ing. Mite Nishio, 1er Vicepresidente de Cámara TIC; el Lic. Jason Grullón, especialista de proyecto de sociedad civil y gobierno de la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional (USAID); y el Ing. Sandy Ramírez, Oficial de Exploración del Laboratorio de Aceleración del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD).

**14 de abril de 2020**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Pricis De la Cruz |**Encargada de Comunicaciones