

# NOTA DE PRENSA

## PRESS RELEASE

Más de 700 participantes de 39 países llegados de 4 continentes

### **MOBILE4CHANGE ENTREGA LOS PREMIOS A LAS APPS QUE MÁS COLABORAN A MEJORAR LA SOCIEDAD**

Madrid, 07 de julio de 2015. - [Telefónica Educación Digital](#) en colaboración con [Qualcomm® Wireless Reach™](#) y con el apoyo de la [UNESCO](#) han entregado hoy los premios del concurso *Mobile forChange* ([www.mobile4change.org](http://www.mobile4change.org)). Se trata de una iniciativa internacional que busca el desarrollo de aplicaciones móviles que aporten mejoras en nuestro entorno y en la sociedad.

En el acto, celebrado en la Telefónica Flagship Store de Madrid, han participado Carolina Jeux, CEO de Telefónica Educación Digital; Angela Baker, Directora de Qualcomm Wireless Reach; y el Dr. Indrajit Banerjee, Director de la División de Sociedades del Conocimiento de la UNESCO.

*Mobile4Change* es un concurso de apps en el que los participantes, todos ellos amateurs, han desarrollado diferentes e innovadoras aplicaciones móviles relacionadas con la educación, el emprendimiento, estilos de vida saludable, el arte, la creatividad, la sostenibilidad ambiental, la seguridad pública, la inclusión social y al empoderamiento de la mujer.

La participación en este certamen ha sido un éxito, con un total de 706 participantes llegados de 39 países de cuatro continentes distintos: África, América, Asia y Europa. La media de edad ha sido muy joven, entre los 20 y 26 años, y los países que más han concurrido han sido España (232), Colombia (101), Perú y México (ambos con 78 participantes). En total, se han subido 65 apps a la plataforma, de la que se han seleccionado las 9 premiadas.

El jurado ha seguido los criterios de relevancia, interés social, calidad técnica y viabilidad premiando tres aplicaciones en cada una de las categorías, además de dos finalistas en cada una de las mismas.

**\_Categoría General.** Se han premiado a las aplicaciones de más calidad, y la ganadora ha sido una app realizada en España, **Alerta baches**, creada por Juan Esporrín Palacios. Permite la detección de baches en calzadas y carreteras a través de la participación colaborativa de los usuarios. La segunda clasificada ha sido **Integral**, una app también made in Spain, capaz de detectar en tiempo real si una persona ha sufrido un accidente de tráfico, y actúa enviando una alerta a los servicios de emergencias. Mientras que en tercer lugar ha sido seleccionada la

## NOTA DE PRENSA

### PRESS RELEASE

app colombiana **Q'ruta**, para el uso del sistema de transporte urbanos de las ciudades mediante cálculos offline y guías visuales.

**\_Categoría Empoderamiento de la Mujer.** Se trata de premiar a las apps destinadas al mundo de la mujer, tanto en el ámbito privado como en el público. En esta categoría la ganadora ha sido la app **NeuroappSuces**, creada por el mexicano Ángel Carrillo Robles. Geolocaliza la posición de la usuaria, envía su ubicación, reconoce su voz y las posibles palabras secretas de emergencia. A partir de ahí activa el seguimiento en caso de secuestro y pide ayuda vía Whatsapp incluso aunque no se tenga saldo. En segundo lugar, el jurado ha elegido la app creada en Colombia **ModoRosa**, que recuerda a la usuaria la necesidad de realizar un autoexamen mensual exploratorio con el fin de detectar precozmente el cáncer de mama. Y el tercer puesto en esta categoría ha sido para la app **NO más acoso**, creada en Perú, que informa, recopila y analiza datos sobre el acoso sexual callejero que muchas mujeres sufren diariamente en todo el mundo.

**\_Categoría Menores de 25 años.** La ganadora ha sido la app **ReinarApp**, desarrollada en Colombia por Deiner Restrepo Durán, que permite ayudar a los niños a diferenciar y conocer los distintos reinos de la naturaleza por medio de realidad aumentada y con imágenes en 3D de los seres vivos. La también colombiana **SaludWeight** ha quedado en segundo lugar, que registra, monitorea y almacena datos antropométricos (tales como el peso, la estatura o el índice de masa corporal) gracias a un hardware desarrollado para después dar una valoración a nivel nutricional. Y la última premiada ha sido la española **DoseAlarm**, solución que posibilita recordar la toma de medicamentos al usuario.

El primer premio de cada categoría consiste en la promoción del ganador y su app en un evento internacional (incluye vuelo, estancia y dotación económica de 1.500€), donde el ganador podrá aprender de los mejores e intercambiar experiencias con inversores internacionales. Además, se apoyará a los ganadores con equipamiento informático y formación. Los segundos y tercer clasificados reciben una dotación económica y formativa.

Para poder participar en este certamen, los desarrolladores deben haber utilizado la tecnología AllJoyn™, un proyecto de software libre de código abierto de AllSeen Alliance, la plataforma Qualcomm®Vuforia™, y aplicaciones basadas en el entorno de desarrollo para dispositivos Android, App Inventor. De igual manera, los organizadores de la iniciativa han ofrecido a los participantes formarse en estas tecnologías a través de cursos gratuitos (MOOCS): Desarrollo de Aplicaciones Móviles de Realidad Aumentada y P2P y Emprendimiento y App Inventor que se encuentran alojados en la plataforma Miríada X. Casi 7.000 personas han participado en estos cursos de formación.

# NOTA DE PRENSA

## PRESS RELEASE

Mobile4Change nació con la idea de ofrecer a cualquier joven la oportunidad de hacer realidad sus ideas e inquietudes relacionadas con la mejora de su entorno y por el bien social, así como adquirir las competencias necesarias para el desarrollo de aplicaciones móviles, crear una app y conseguir su impulso en certámenes internacionales.

Más información: <http://www.mobile4change.org>

### VIDEOS

Vídeo general:

<https://vimeo.com/132698530>

Vídeo apps finalistas:

<https://vimeo.com/132699236>

# NOTA DE PRENSA

## PRESS RELEASE

SOBRE:

Telefónica Educación Digital: [telefonicaeducaciondigital.com](http://telefonicaeducaciondigital.com)

Qualcomm: <https://www.qualcomm.com/>

UNESCO: <http://unesco.org>

NOTA DE PRENSA  
PRESS RELEASE