

IDEAS EMPRENDEDORAS
HACKATHON PARA LOS ODS
ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SUPERIOR

Cofunded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union. However, European Commission and Turkish National Agency cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein

SOCIOS




OSTİM TEKNİK
ÜNİVERSİTESİ
ANKARA


OSTİM
VAKFI




aide
JOVEN


udima




HELLENIC
OPEN
UNIVERSITY

ÍNDICE

1. Introducción ..... Página 04
2. ¿Qué es un Hackaton? ..... Página 06
3. HACKATHON como herramienta educativa innovadora ..... Página 16
4. Proyectos ganadores del HACKATHON ..... Página 17

1 INTRODUCCIÓN

¿Qué es Erasmus + KA2 Projects?

ERASMUS es un programa de la Unión Europea que ofrece oportunidades de educación, formación, juventud y deporte. Su objetivo es mejorar las capacidades y competencias de las personas en Europa, así como fomentar la movilidad y la cooperación transnacional.

Un proyecto KA2 es un proyecto de cooperación para el aprendizaje que tiene como objetivo desarrollar, transferir y aplicar nuevos métodos y prácticas educativas y está diseñado para mejorar la calidad y la eficacia de la educación.

Los proyectos KA2 pueden incluir una variedad de actividades, como prácticas, formación de formadores, desarrollo de materiales educativos y de formación, investigación y evaluación. En los proyectos KA2 también pueden participar diversas organizaciones, como escuelas, universidades, organizaciones no gubernamentales, empresas y organizaciones de la sociedad civil.

Nuestro proyecto se enmarca dentro de esta línea de actuación y es una asociación estratégica formada por diferentes organizaciones de Turquía, España, Italia y Grecia. El objetivo general de nuestro proyecto ha sido desarrollar el espíritu empresarial y las competencias digitales en estudiantes de educación superior entre el Marco ENTRECOMP y DIGCOMP.

Presentación de HACKATHON para la enseñanza superior

El objetivo de la actividad HACKATHON era diseñar y desarrollar prototipos de base tecnológica para resolver cualquier problema relacionado con un Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS).

Estos eventos han sido dinamizados por un grupo de expertos en eventos HACKATHON y por los profesores que han colaborado en la puesta en marcha de su proyecto educativo basado en los marcos ENTRECOMP y DIGCOMP.

Los alumnos realizaron sus prototipos utilizando robótica, electrónica, software, así como elementos más comunes como papel, pegamento, madera, notas, post-it, etc. Para mantenerlos motivados y ofrecerles asesoramiento, recibieron píldoras formativas a lo largo del evento: pensamiento creativo, herramientas de prototipado de proyectos, emprendimiento social, etc. El formato es de competición intensiva y los prototipos finales generados por los grupos de alumnos han competido entre sí, siendo evaluados por un jurado de expertos en base a criterios preestablecidos como: originalidad, impacto, viabilidad, etc.

Participar en un evento HACKATHON es una valiosa experiencia de aprendizaje para los estudiantes de enseñanza superior, ya que les proporciona experiencia práctica, capacidad para resolver problemas, colaboración interdisciplinar, innovación, espíritu emprendedor, creación de redes y exposición a las nuevas tecnologías.



2 ¿QUÉ ES UN HACKATHON?

Del HACKATHON tecnológico al HACKATHON EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR, una visión social

Un HACKATHON es una experiencia intensiva e inmersiva de prototipado ágil y soluciones tecnológicas en formato concurso y en un tiempo limitado. Al mismo tiempo, es también un evento en el que grupos de personas interesadas en un problema o cuestión planteada, que actúa como hilo conductor, proponen y diseñan prototipos que aportan soluciones a las hipótesis planteadas, comparten conocimientos y asisten a talleres de innovación relacionados con la temática del HACKATHON.

El término HACKATHON proviene de mezclar "hack" con "marathon". Su arraigo con el término "hack" se debe a que en un principio eran encuentros diseñados para expertos en desarrollo tecnológico. Y su fusión con "maratón" se debe a que estos encuentros se diseñaban con el aspecto lúdico de conseguir un prototipo o un "hack" en un tiempo limitado. A un HACKATHON se puede acudir para participar en el concurso, para lo cual hay que estar dispuesto a formar parte de uno de los equipos que se crearán en el propio evento.

Los participantes se integrarán en los equipos y adoptarán los papeles necesarios para llevar a cabo el desarrollo de la idea y su prototipo de demostración en el tiempo asignado. Al final del evento, los equipos presentan sus ideas, prototipos y desarrollos ante un jurado.

Otras formas de participar pueden ser ir a aprender del resto de participantes, enseñar al resto lo que más puedes aportar o simplemente dar ideas que respondan a las necesidades del tema elegido.

En definitiva, el HACKATHON será también un punto de encuentro para diseñadores, emprendedores, activistas, creativos, expertos en marketing y comunicación, empresarios, y ciudadanos en general con curiosidad por aprender, participar y conocer cosas nuevas, siempre apoyados por expertos en desarrollo y tecnología.

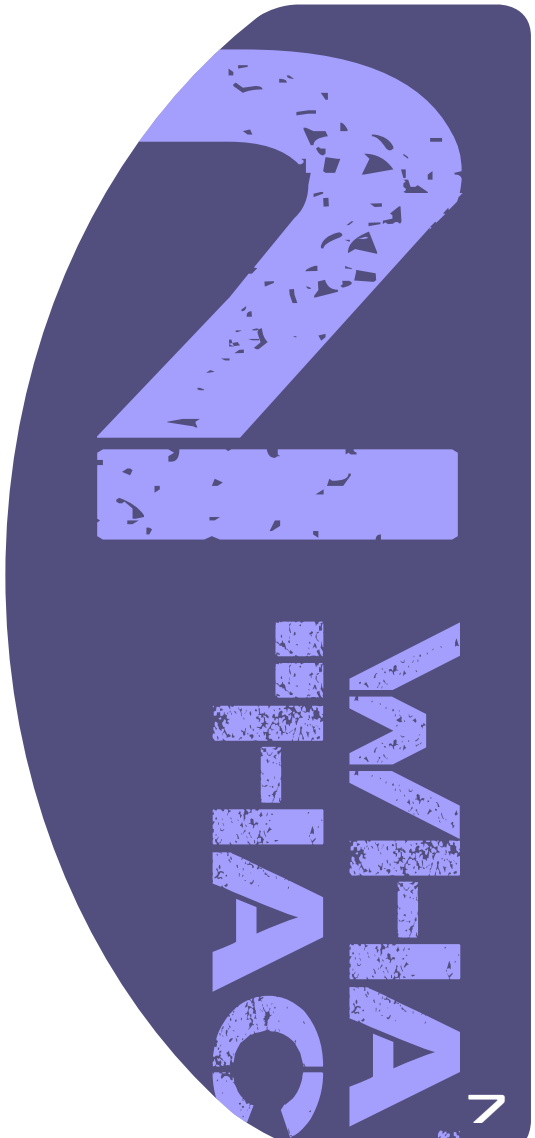
En este clima abierto y colaborativo surgen potentes sinergias que llevan desde la creación de aplicaciones móviles hasta la creación del embrión de lo que puede ser una futura startup tecnológica. Y en cualquier caso, sirven como experiencia formativa en muchos aspectos para todos los asistentes, y para la creación e intercambio de experiencias, que suele desembocar en la creación de nuevas redes de conocimiento y personas (o en el fortalecimiento de las ya existentes).

Organizando un HACKATHON

The HACKATHON follows a process:

1. **Introducción y alcance de las tareas:** los participantes reciben información sobre los horarios y las actividades, para posteriormente recibirla sobre el tema y el planteamiento del problema. A continuación, los grupos deben empezar a trabajar.
2. **Identificación de necesidades y problemas:** hay que analizar el campo de búsqueda para encontrar los problemas y necesidades que los usuarios ya han percibido sobre el tema.
3. **Conferencias:** se imparten talleres en grupo en los que se debate el tema del evento para ofrecer información útil a los grupos.
4. **Puestos de información:** Las empresas promueven estos eventos para presentarse como empleadores y encontrar nuevos talentos.
5. **Pitches:** es el momento en que los participantes proponen ideas para proyectos en los que les gustaría trabajar.
6. **Trabajo en equipo:** los equipos suelen ser espontáneos, por lo que habrá participantes con distintos niveles de conocimiento sobre el tema; esto hará que los enfoques sean muy diferentes entre sí y que un proyecto pueda avanzar rápidamente.
7. **Trabajo de desarrollo:** se realiza una lluvia de ideas para recopilar estrategias y soluciones al problema. Es el momento de empezar con el prototipo.
8. **Presentación:** es el momento en el que se presenta la solución que han encontrado al problema, no es una presentación final, sino una intermedia en la que dan a conocer el estado del prototipo; de esta forma, pueden recibir consejos de los demás participantes.
9. **Ceremonia:** se presentan las ideas y el prototipo final y se decide el equipo ganador.

Es una buena forma de conocer gente con los mismos intereses y compartir experiencias; se fomenta el trabajo en equipo y se descubren habilidades de programación. Además, es una oportunidad para compartir ponencias con profesionales del mundo de las nuevas tecnologías, lo que te permite aprender de ellos y exponerte a nuevas oportunidades laborales. Te permite aprender, innovar y demostrar habilidades; te permite aprender a mantener la calma, siendo lo más productivo posible. Te permite descubrir el logro, no sólo en grupo, sino también individualmente.



¿Qué se necesita para hacer un HACKATHON?

Pasos previos

1. Definir el objetivo del HACKATHON.
2. Establecer un Comité Técnico de Expertos que llevará a cabo diferentes acciones durante el HACKATHON.
3. Plan de difusión: Definir la estrategia de difusión del evento. Material gráfico: logotipo, cartel, folleto, rodillo, etc.
4. Definir el perfil de los participantes.
5. Búsqueda de patrocinadores.
6. Encontrar un lugar para realizar el HACKATHON: con espacio suficiente, conexión a internet, mesas y sillas para poder trabajar en equipo, TV o proyector, equipo de sonido, etc.

Materiales que pueden utilizarse

- **PAPELERÍA:** Carteles con los ODS para cada equipo, notas Post-it, pegatinas, colores, bolígrafos, carteles, cajas de cartón, papel, tijeras, pegamento, cinta adhesiva, etc.
- **ELECTRICIDAD Y ELECTRÓNICA:** Cables eléctricos, interruptores, bombillas, etc.
- **MANUALIDADES:** Cuerdas, piezas de Lego, bases de madera, clavos pequeños, telas, hilo de coser, impresora.

Los Premios

En un HACKATHON se suelen conceder premios a los equipos o individuos que crean las soluciones más innovadoras, impactantes y viables para el problema o reto abordado. Los premios pueden variar en función de la organización o el patrocinador del evento, pero suelen incluir premios en metálico, becas, prácticas u oportunidades de tutoría. Además, muchos HACKATHON también tienen asociaciones con empresas y organizaciones que ofrecen premios en especie, como licencias de software, acceso a espacios de co-working u otros recursos para apoyar el desarrollo continuo de los proyectos ganadores.

Otro premio habitual que puede concederse es el "People's Choice", en el que el público en general o los asistentes al evento tienen la oportunidad de votar por su proyecto favorito. Este premio contribuye a aumentar la visibilidad y el reconocimiento del equipo ganador.

Además, algunos HACKATHONS también tienen un reconocimiento especial para los equipos que abordan y se alinean con los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible) en los que se centra el evento.

En resumen, los premios que se conceden en un HACKATHON pretenden reconocer y recompensar las soluciones más prometedoras e impactantes, y proporcionar a los equipos ganadores recursos y apoyo para seguir desarrollando sus ideas.

En nuestro caso y con el fin de motivar a los alumnos, todos los participantes han recibido un premio y se han buscado patrocinadores entre diferentes empresas y comercios cercanos a los centros educativos, tales como:

- Entradas para obras de teatro, películas, conciertos
- Entradas a balnearios, centros de belleza, peluquerías
- Cursos y/o actividades deportivas
- Regalos variados: libros, artículos de papelería, cosméticos, flores, plantas, juegos, etc.
- Tecnologías: Altavoces, auriculares, tabletas, smartphones, etc.
- Una comida / cena / merienda en una cafetería / restaurante. Un vale de hotel.
- Cupones de tiendas de ropa y decoración.

Los patrocinadores

Es una de las cosas más importantes para realizar un buen HACKATHON por dos razones principales. Por un lado, por una razón económica. Un Hackathon en condiciones necesita muchos recursos, incluyendo premios para los participantes, un espacio grande, comida... Cada participante recibirá un premio que tiene que ser interesante y atractivo, tanto por su relevancia para sus intereses como por el hecho de que sea un premio valioso. Por lo tanto, intentar cubrir todos estos gastos sólo con la organización hace que el coste económico de la actividad sea demasiado elevado.

Sin embargo, los patrocinadores pueden ayudar a la organización con algunos de estos recursos o incluso con todos ellos. Por otro lado, también es muy importante desde el punto de vista de la motivación de los participantes. Se trata de una actividad que requiere un gran compromiso, esfuerzo y dedicación durante varios días. Aunque la razón principal por la que realizan la actividad es intrínseca al Hackathon y les permitirá adquirir una gran cantidad de conocimientos y habilidades, recibir un premio que es de interés para ellos también contribuirá a un alto nivel de motivación.

Pero, ¿qué ofrecemos a cambio? En primer lugar, un espacio de participación en el evento HACKATHON, con la posibilidad de otorgar premios de la empresa. Eso supone visibilidad para la empresa a través de espacio publicitario para ellos en el EVENTO HACKATHON, publicidad en Redes Sociales, incorporación del logo de la empresa en todos los materiales promocionales del proyecto (cartel, banner y roller), inclusión del logo en la web del Proyecto....

Así que la principal forma de encontrar patrocinadores es la de "ganar-ganar": Ellos pueden ofrecernos recursos, (el lugar, la comida, los premios...) y nosotros podemos ofrecerles publicidad y difusión de su negocio. Pero para atraer patrocinadores a un HACKATHON, hay varias estrategias que se pueden utilizar:

1. Identificar empresas que se beneficiarían de las soluciones desarrolladas en el HACKATHON: por ejemplo, si el HACKATHON se centra en soluciones de tecnología verde, podría buscar patrocinadores en el sector de las energías renovables.
2. Utiliza las redes sociales y las relaciones personales: Promociona el acto en las redes sociales y en las redes de los organizadores. También puedes enviar correos electrónicos a posibles empresas para informarles del evento y de cómo pueden beneficiarse del patrocinio.
3. Ofrezca a los patrocinadores una presencia relevante en el evento: los patrocinadores pueden ser mencionados en el sitio web del evento, en las comunicaciones del evento, en las presentaciones y en el material promocional.
4. Proporcionar a los patrocinadores una presencia relevante en el evento: Los patrocinadores pueden ser mencionados en el sitio web del evento, en las comunicaciones del evento, en las presentaciones y en el material promocional. o participantes: Los patrocinadores pueden tener la oportunidad de conocer a los participantes en el evento e incluso pueden asesorar a los equipos o proporcionarles recursos adicionales para ayudarles a desarrollar sus proyectos.
5. Ofrezca a los patrocinadores la oportunidad de presentar sus propios retos: Los patrocinadores pueden proporcionar retos específicos para que los equipos trabajen durante el evento.
6. Ofrecer a los patrocinadores la oportunidad de adquirir los derechos de propiedad intelectual de las soluciones desarrolladas durante el evento.

Durante el HACKATHON: fases

1. ¿Qué es un HACKATHON? La primera parte del Hackathon es algo parecido a un Team building. Es necesario crear un ambiente de trabajo y una buena colaboración entre los diferentes participantes y grupos. Para conseguir este objetivo hay muchas dinámicas que se pueden utilizar. Con estas actividades los participantes pueden empezar a conocerse entre ellos así como la actividad: la definición de los objetivos del ODS, la presentación de la metodología de trabajo, las reglas del concurso...
2. Del problema a la idea y de la idea al producto: desarrollo del proyecto. Este es el centro del Hackathon y la parte más larga, tienen que definir el problema, la solución, la idea que proponen....
3. Muestra tu idea: creación de prototipos de proyectos. Esta es la parte relacionada con la comunicación y la conexión con la parte externa del proyecto. Tienen que ser realistas y para crear un prototipo real, tienen que tener en cuenta la parte de marketing y merchandising del proyecto.
4. ¿Montamos una Startup? La última parte es la presentación de los prototipos y después la evaluación y la elección del ganador. Finalmente la clausura y entrega de premios.

Después del HACKATHON: resultados y evaluación

1. Establecimiento de los proyectos ganadores. Los ganadores serán reconocidos a través de un jurado previamente establecido por la organización del país. Todos los grupos deberán presentar las ideas y prototipos y el Comité Técnico elegirá al ganador evaluando la presentación de la idea/proyecto con base en las bases del concurso previamente establecidas:

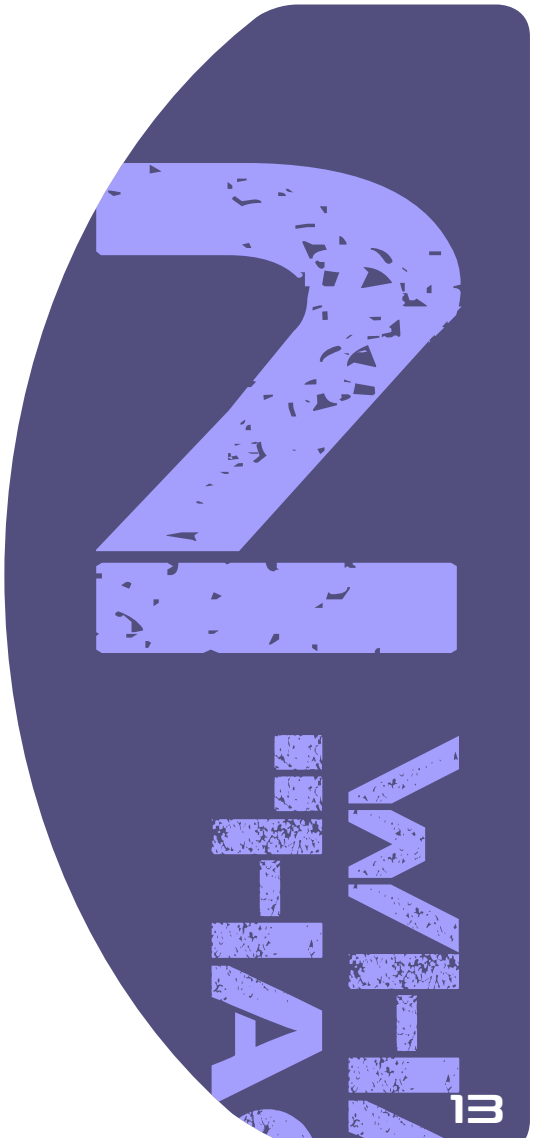
   • El carácter innovador del proyecto.
   • La viabilidad de la idea/proyecto.
   • El impacto en la sociedad en relación con los ODS y en relación con los beneficiarios potenciales.

2. Evaluación del HACKATHON. Hay dos aspectos importantes a evaluar: la organización y logística y el contenido. Una propuesta de evaluación de ambos aspectos sería la siguiente:

   • **Organización y logística del HACKATHON (valor de 1 a 5):**
   - Información recibida antes del evento para llegar al lugar.
   - El programa del evento
   - Duración y horario
   - Equipamiento y recursos
   - Condiciones de trabajo
   - Gestión y desarrollo de los trabajos
   - Pausas café

   • **Contenido del HACKATHON (valor de 1 a 5):**
   - La información recibida antes de la reunión sobre la tarea a realizar
   - Inicio del proyecto (discurso de bienvenida, presentación...)
   - Formadores
   - Monitores
   - Temas del evento
   - Calidad de las actividades desarrolladas

3. Difusión (recopilar todos los proyectos, hacer blogs con los ganadores, informe del HACKATHON...)



Plantilla para los proyectos

Para recoger las ideas emprendedoras de los proyectos desarrollados durante los eventos HACKATHON, es importante proporcionar a los grupos participantes una plantilla en la que se plantean una serie de preguntas clave que ayuden a definir la idea de negocio. El objetivo de esta plantilla es dar a conocer las ideas presentadas en el evento, tanto a posibles financiadores como para difundir los resultados del propio proyecto.

Plantilla de preguntas:

1. Nombre del proyecto/producto/servicio
2. Equipo de trabajo
3. Breve descripción del proyecto
4. ¿Qué quiere conseguir? ¿Qué problemas resuelve? ¿Por qué es innovador?
5. ¿Quiénes serán los beneficiarios del proyecto?
6. ¿Sobre qué ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible) va a trabajar?
7. ¿Qué métodos/herramientas se utilizarán para lograr el resultado esperado? ¿Cómo trabajará para conseguirlo?
8. ¿Qué recursos necesitará su proyecto y cómo y dónde los obtendrá?

Conclusiones

Una de las cosas más importantes es elegir el tema del hackathon, ya que tiene que ser un tema atractivo para los participantes y relacionado con las competencias y contenidos que queremos trabajar durante el Hackathon.

La selección de los alumnos es otra de las cosas básicas. Es importante encontrar alumnos con un alto nivel de responsabilidad, compromiso y motivación. También es importante la duración del evento. Tiene que ser una actividad de inmersión por lo que debe durar más de un día, pero no más de 2-3 días, porque la motivación y la capacidad de trabajo disminuye significativamente después del tercer día y el formato de la actividad debe ser tipo concurso.

Al tratarse de un concurso, es fundamental establecer condiciones claras y precisas de participación, que incluyan el conocimiento del programa, los criterios de evaluación, el proceso de la actividad, entre otros aspectos relevantes. La elección del lugar y la disponibilidad de recursos son igualmente importantes, ya que los estudiantes deben sentir que están participando en una actividad profesional de alta calidad y excelencia, lo que contribuirá a aumentar su implicación. Todo lo anterior sólo será posible con el apoyo de los patrocinadores, que aportarán los premios, el lugar de celebración y todos los recursos necesarios para llevar a cabo el evento con éxito.

Quizás lo más importante, junto con los patrocinadores, sea el Comité Técnico para la dinamización del evento, con una

Técnicas, herramientas y metodologías aplicables

Existen muchas herramientas y metodologías valiosas derivadas de los Hackathones. El Hackathon se enmarca dentro de las metodologías denominadas Gamificación que se basan en utilizar determinadas características del juego con el objetivo de aumentar el interés, la implicación, la atención y la motivación de los alumnos.

Algunas de estas características son la competición, la puntuación, el trabajo en equipo... Gracias a estas características es muy común que los participantes se sientan más relajados y motivados, de esta forma aprenden de una forma más lúdica y divertida y pueden trabajar reduciendo los niveles de estrés y sentimientos negativos.

Por otro lado, las metodologías de resolución de problemas y aprendizaje basado en proyectos también son muy útiles para ellos en la Educación Superior. Pueden desarrollar su creatividad y su capacidad emprendedora, dos aspectos totalmente necesarios en el mercado laboral actual.

2. EL HACKATHON COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA INNOVADORA

Un evento HACKATHON para los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) es una herramienta educativa innovadora por varias razones:

1. Fomenta el aprendizaje colaborativo: los participantes trabajan en equipos para desarrollar soluciones innovadoras a los retos relacionados con los ODS, lo que les permite aprender de sus compañeros y colaborar hacia un objetivo común.
2. Desarrolla habilidades prácticas: los participantes tienen la oportunidad de aplicar lo aprendido en clase a problemas reales, lo que les ayuda a desarrollar habilidades prácticas y a comprender mejor cómo su educación se relaciona con el mundo real.
3. Fomenta la creatividad y la innovación: los participantes tienen libertad para pensar con originalidad e idear soluciones novedosas, lo que les ayuda a desarrollar su creatividad e innovación.
4. Contribuye al desarrollo sostenible: los participantes tienen la oportunidad de contribuir al desarrollo sostenible creando soluciones que aborden los retos relacionados con los ODS.

En resumen, un evento HACKATHON para los Objetivos de Desarrollo Sostenible es una herramienta educativa innovadora en la educación superior, ya que promueve la colaboración, el desarrollo de habilidades prácticas, la creatividad y la innovación y contribuye al desarrollo sostenible.

HACKATHON FOR SDG
Vasto - Italia
Del 20 al 22 de Junio de 2022



1. Nombre del proyecto/producto/servicio
APP4PARK

2. Equipo de trabajo
Angela Leopardi, Rossano Torino e Monica Conti

3. Breve descripción del proyecto
Crear una aplicación que facilite la búsqueda de parques gratuitos.

4. ¿Qué quiere conseguir? ¿Qué problemas resuelve? ¿Por qué es innovador?
Queremos reducir la contaminación urbana centrándonos en el problema del tráfico.

5. ¿Quiénes serán los beneficiarios del proyecto?
Los beneficiarios del proyecto son en primer lugar los conductores, que tienen que perder mucho tiempo buscando aparcamiento, pero todas las personas pueden beneficiarse si conseguimos reducir la contaminación urbana.

6. ¿En qué ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible) vas a trabajar?
Our project works on the Number 13: Climate Action.

7. ¿Qué métodos/herramientas se utilizarán para lograr el resultado esperado? ¿Cómo se trabajará para conseguirlo?

Utilizar una app que proporcione un mapa detallado de la ciudad y que indique la ubicación de las plazas de aparcamiento disponibles, de esta forma, se reduce el tiempo empleado en encontrar aparcamiento y, en consecuencia, se reduce la contaminación urbana. Hay que promocionar la aplicación mediante vallas publicitarias y anuncios de radio, para llegar más fácilmente a los conductores.

8. ¿Qué recursos necesitará su proyecto y cómo y dónde los conseguirá?

Los recursos necesarios para desarrollar este proyecto son el desarrollo de una aplicación móvil y una página web. Estos recursos se obtendrían a través de diferentes inversores como patrocinadores, donaciones y crowdfunding.



HACKATHON FOR SDG
Ankara, Turquía
Del 1 al 3 de junio de 2022



1. Nombre del proyecto/producto/servicio
BREATHEFREE

2. Equipo de trabajo
Syed Ibrahim Bilal

3. Breve descripción del proyecto
Nuestro objetivo es fabricar un nuevo material aislante a partir del contaminante más abundante (CARBONO) recogido de los residuos sobrantes, que son las cenizas volantes de las centrales térmicas de carbón y bagazo.

4. ¿Qué quiere conseguir? ¿Qué problemas resuelve? ¿Por qué es innovador?
Nuestro objetivo es utilizar el material de desecho más abundante para resolver el problema del calentamiento global y proporcionar un aire más limpio para que todos puedan respirar libremente, de ahí BREATHEFREEE.

Nuestro producto resuelve el problema del aislamiento, lo que conlleva una menor necesidad de energía y, en última instancia, una menor quema de combustibles fósiles y, por último, utilizamos el mayor contaminante para nuestra producción.

Es innovador porque un producto así no existe en el mercado actual. Además, resuelve el problema de la contaminación y el calentamiento global al mismo tiempo.

5. ¿Quiénes serán los beneficiarios del proyecto?

Consideramos que los propietarios de edificios y las administraciones públicas serán los principales beneficiarios de este producto.

LOS PROPIETARIOS DE EDIFICIOS podrán ahorrar un notable coste energético utilizando el material aislante eficiente.
LOS GOBIERNOS ayudarán a que el desarrollo de su sector industrial crezca con menos efectos nocivos.

6. ¿En qué ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible) vas a trabajar?

BREATHEFREE se centrará en los siguientes ODS
1. Buena salud y bienestar.
2. Consumo y producción responsables.
3. Acción por el clima.
4. Protección del medio ambiente



7. ¿Qué métodos/herramientas se utilizarán para lograr el resultado esperado? ¿Cómo se trabajará para conseguirlo?

- Es necesario llevar a cabo una investigación exhaustiva para averiguar las propiedades necesarias de la ceniza y el yeso para obtener el resultado deseado.
- En este momento estamos en contacto con la alta dirección de las centrales eléctricas de carbón y bagazo para obtener su consenso para el suministro regular del material durante todo el año.
- La manipulación y el almacenamiento de cenizas volantes es un reto continuo, por lo que los precios son muy bajos. En algunos casos, sólo tenemos que pagar los gastos de transporte.

8. ¿Qué recursos necesitará su proyecto y cómo y dónde los conseguirá?

Las cenizas volantes procederán de:

1. Centrales eléctricas de carbón
2. Calderas de bagazo de azucareras

Esta ceniza se produce en millones de toneladas en todo el mundo a partir de centrales eléctricas de carbón y bagazo. Curiosamente, es muy barata y su almacenamiento y manipulación suponen un reto para el productor.

BREATHEFREE necesitará un equipo de químicos y expertos en materiales para averiguar la proporción exacta necesaria para obtener el mejor aislamiento tras la mezcla de yeso y ceniza.

HACKATHON FOR SDG
Patras, Grecia
Del 19 al 20 de mayo de 2022



1. Nombre del Proyecto/Producto/Servicio
DR. ROBOT

2. Equipo de trabajo
Anna-Maria Vlachogianni, **Manager,**
Anthi Mavrika, **IT and Production/product development manager**
Irini-Hrysovalantou Bourgoudi, **Financial**
Marvina Petsani, **HR**
Pavlina-Christina Frangogoula, **Marketing**

3. Breve descripción del proyecto
Robot (y/o en combinación con dron) para proporcionar servicios médicos básicos y asistencia a los residentes de zonas remotas.

4. ¿Qué quiere conseguir? ¿Qué problemas resuelve? ¿Por qué es innovador?
Revelar estados no extrovertidos de las personas.

Proporcionar servicios médicos allí donde se necesitan para salvar vidas. Crear una vida cotidiana mejor y más segura para los habitantes de islas remotas.

Es innovador porque las personas que viven en islas remotas tienen muchas dificultades para acceder a asistencia y material médico.

5. ¿Quiénes serán los beneficiarios del proyecto?

Las personas que viven en islas remotas

6. ¿En qué ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible) va a trabajar?

Se refiere al Objetivo 3:-Buena salud y bienestar (3.8) en concordancia con otros objetivos (innovación, emprendimiento etc)

7. ¿Qué métodos/herramientas se utilizarán para lograr el resultado esperado? ¿Cómo se trabajará para su consecución?

Basándonos en la tecnología existente -elección/características adaptables, Telemedicina (en contacto con hospitales públicos/privados y estructuras sanitarias), Telemedicina (en contacto con hospitales públicos/privados y estructuras sanitarias).

Nos pondremos en contacto con empresas o instituciones que puedan proporcionar las tecnologías existentes necesarias para ayudar al proyecto a alcanzar los objetivos.

También intentaremos persuadir al Gobierno/a las autoridades locales, participaremos en foros, exposiciones, entregas de premios, etc.

8. ¿Qué recursos necesitará su proyecto y cómo y dónde los conseguirá?

Un millón de euros con la siguiente estructura de inversión:

- Financiación, Préstamos, Ahorros personales/familiares
- Oportunidades de financiación (60% de la inversión inicial):

  - El Mecanismo de Recuperación y Resiliencia
  - El Marco de Apoyo de la UE



HACKATHON FOR SDG
Madrid - España
Del 10 al 12 de diciembre de 2021



SPAIN PROJECT

1. Nombre del proyecto/producto/servicio
THIS IS MY BUSH

2. Equipo de trabajo
Adrián Pérez, Vanesa Solamillos, Sandra Vaquero, María Gómez

3. Breve descripción del proyecto
Consiste en una sencilla cadena de favores, en la que hemos conseguido que más de 20 personas compren/planten una flor o planta y conseguirán que al menos otra persona plante otra.

4. ¿Qué quiere conseguir? ¿Qué problemas resuelve? ¿Por qué es innovador?
El objetivo es conseguir un mundo más verde, feliz y sano. El objetivo de "este es mi arbusto" es conseguir que todo el mundo tenga una planta en su terraza, creando un gran impacto social. Es innovador porque su sencillez y su coste están al alcance de todos.

5. ¿Quiénes serán los beneficiarios del proyecto?
Los beneficiarios de este proyecto son tanto jóvenes como mayores, de hecho, el objetivo es implicar al mayor número de personas posible, por lo tanto, los beneficiarios son la sociedad en su conjunto.

6. ¿En qué ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible) vas a trabajar?

El ODS sobre el que pretende trabajar este proyecto es el número 13: acción por el clima.

7. ¿Qué métodos/herramientas se utilizarán para lograr el resultado esperado? ¿Cómo se trabajará para conseguirlo?

Los recursos utilizados para este proyecto son gratuitos, promocionando nuestro proyecto a través de las redes sociales para que tenga un amplio alcance. Trabajaremos directamente reposteando los vídeos de las personas que participen en el proyecto.

8. ¿Qué recursos necesitará su proyecto y cómo y dónde los conseguirá?

El proyecto ya está en marcha y necesita muy pocos recursos. Los únicos recursos necesarios son las semillas que cada persona decida plantar (pueden obtenerse en un gran número de establecimientos), así como una maceta, algo de tierra, agua y luz solar. Estos recursos varían en función de la planta que se quiera plantar. En esta primera fase, los recursos serán obtenidos por cada persona que participe en el proyecto, pero en la segunda se buscará financiación para el presupuesto que se haya elaborado a través del crowdfunding.

