

HACKCR3A; EL TALENTO DE LOS JÓVENES DEL TRIÁNGULO NORTE SE UNE PARA PLANTEAR SOLUCIONES A LA VIOLENCIA QUE ENFRENTA LA REGIÓN

El Salvador, Guatemala y Honduras fueron los anfitriones durante octubre y noviembre de 2018 del Primer Hackathon Regional para la Prevención de la Violencia Juvenil del Triángulo Norte de Centroamérica (TNCA); organizado por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), Jóvenes Contra la Violencia Guatemala (JCV) y CREA Consultores El Salvador; con el apoyo de la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID).

HackCR3A abrió un espacio multidisciplinario en donde se vinculó la tecnología y la innovación con el propósito de plantear soluciones ante uno de los problemas sociales que más afectan a nuestros países. Con el respaldo de más de 30 organizaciones, instituciones de gobierno, empresas, medios de comunicación y centros de pensamiento logramos desarrollar soluciones tecnológicas para prevenir la violencia desde diferentes perspectivas y enfoques.

Durante 108 horas de trabajo se propició la innovación, creatividad y el intercambio con mentores, expertos y miembros de comunidades de zonas en situación de vulnerabilidad para integrar sus experiencias y necesidades, con el desarrollo de soluciones a la violencia que trabajaron más de 100 participantes en la región. Las 26 propuestas presentadas por los distintos equipos se enfocaron en problemáticas relacionadas a formación ciudadana, laboral y educativa; servicios públicos; violencia de género, acoso y abuso sexual; cultura de denuncia; proceso de auditoría social, entre otros.

Los seis finalistas de cada país, además de contribuir mediante sus propuestas a prevenir la violencia en la región, competirán por premios en efectivo que servirán como capital semilla para impulsar el desarrollo de sus propuestas y ofrecer a diferentes instancias de Gobierno, sociedad civil y entes privados herramientas innovadoras para la prevención de violencia. HackCR3A continuará siendo un espacio dinámico en donde la innovación, la tecnología, la colaboración y la acción se encuentren para transformar nuestros países.

CONOCE A LOS FINALISTAS DE CADA PAÍS:

SAN SALVADOR, EL SALVADOR 12 AL 14 DE OCTUBRE

Sé Libre: Plataforma diseñada para organizaciones que trabajan con mujeres en riesgo de violencia o que desafortunadamente, ya son víctimas. La plataforma pretende ser un canal centralizador de comunicación para que las usuarias puedan ingresar y obtener consejería y referencias de servicios, dependiendo del tipo de violencia al que son vulnerables. Lo anterior, a través de un cuestionario con preguntas rápidas por medio de un chatbot al ingresar a la plataforma. Este, al finalizar el test, refiere a la usuaria a una persona calificada para que continúe el proceso.



SuperCucho: Plataforma web y móvil, se trata del primer superhéroe comunitario, con el fin que los vecinos denuncien faltas a la convivencia. A través de esta plataforma, se pretende coordinar con la municipalidad para dar seguimiento a casos denunciados (basados en la legislación contravencional de cada municipio). La alcaldía, tendrá acceso al backend y podrá notificar a los usuarios sobre el estatus de la denuncia.

Galería de fotografías: <https://flic.kr/s/aHsmpj9H35>



ANTIGUA GUATEMALA, GUATEMALA 26 AL 28 DE OCTUBRE

TUNUNEM + QI: Plataforma que busca resolver el problema del desperdicio del potencial humano en el sistema penitenciario y el peligro de reincidencia de aquellos que han estado en el sistema y que no cuentan con las herramientas necesarias para poder resocializarse una vez libres. La propuesta involucra un proceso holístico de facilitación de ideas e iniciativas de los privados de libertad, una vez salgan del sistema. Con base a sus ideas, el público en general tendrá la posibilidad de brindar retroalimentación y canalizar recursos a las ideas para que se lleven a cabo. También servirá para brindar seguimiento a los logros y éxitos de los privados de libertad, generando un currículum verificado por blockchain para que estos utilicen a la hora de buscar la reinserción al mercado laboral.

Guach APP: Aplicación que propone resolver la problemática de robo de celulares en Guatemala (al menos 61 teléfonos al día). La App tiene 3 funciones principales (3 botones) Denuncia, Emergencia (Botón de Pánico), Asalto y Robos: a través de una autenticación física, se activa un sistema que informa a las autoridades para la generación de una pre-denuncia a la que puede dársele seguimiento a través de una plataforma web o telefónica y a una lista de contactos confiables para que sepan que el usuario ha sido asaltado. El sistema bloquea en encendido el teléfono para que no trate de apagarse y también bloquea en encendido el WIFI y la ubicación para que pueda localizarse el dispositivo por parte de las autoridades.

Galería de fotografías: <https://flic.kr/s/aHsmwcqjFt>

TEGUCIGALPA, HONDURAS 2 AL 4 DE NOVIEMBRE

AlertApp: Aplicación enfocada a la prevención de la violencia contra la mujer, basadas en experiencias propias. Según estadísticas del Observatorio Nacional de la Violencia (IUDPAS), cada 16 horas muere una mujer de forma violenta en Honduras y persiste la impunidad en los casos (95%). La aplicación permitirá a las usuarias generar una alerta inmediata al presionar simultáneamente botones definidos por el usuario o a través de una palabra clave (palabra de pánico) que activaría automáticamente la aplicación y desencadenaría un protocolo de alerta que puede incluir el contacto con las autoridades, así como notificaciones a familiares (habiendo ingresado sus datos en la aplicación).

FlyKey Board: Teclado personalizado, descargable desde la Google Play Store para dispositivos Android, que generará una biblioteca de memes positivos (jpg, gif) con el objetivo de reducir el uso de los mismos recursos para la mofa y el bullying.

Galería de fotografías: <https://flic.kr/s/aHsmwfJ2Vj>

