

MEMÒRIA

Apps para Todos



ÍNDEX

	Pàg.
1 Introducció	3
Objectius i socis principals	5
Estructura i calendari	6
2 Taller de reptes	7
3 Ideathon	15
Introducció i programa	16
Impressions	17
Indicadors	19
Cuestionari post Ideathon	20
4 Incubació	21
Introducció i objectius	22
Mentors	22
Webinars i sessions	32
5 Competició	41
Introducció i fases	42
Competició en línia	43
Finalistes	44
Jurat en línia	46
Impacte en mitjans	47
6 Event final	49
Introducció i programa	50
Jurat en stage	51
Guanyadors	52
Impressions	53
Impacte	58
7 Final Smart City Hack	59
Impressions	60
8 Resum Comunicació	61
Compendi	63

Introducció

Apps per a Tothom és una iniciativa de COCEMFE BARCELONA per impulsar l'accessibilitat i universalitat tecnològica. El projecte ha coincidit amb el X Aniversari de la Convenció de les Nacions Unides sobre els Drets de les Persones amb Discapacitat i ha reivindicat aquests drets mitjançant la construcció d'un món tecnològic més accessible, més intel·ligent i sobretot més humà.

Apps per a Tothom s'ha concebut com un procés d'innovació oberta en el qual s'ha convidat a emprenedors d'Espanya i altres països a desenvolupar solucions que donin resposta a les necessitats prèviament identificades i als reptes proposats.

Durant el projecte, els participants han assistit a esdeveniments físics i han tingut a la seva disposició una plataforma online en què han rebut mentoria per passar de la necessitat identificada (problema) a una idea, i de la idea al producte final (app).

1.1 OBJECTIUS I SOCIS PRINCIPALS

COCEMFE BARCELONA en col·laboració amb dotopen va establir els següents objectius principals del projecte:

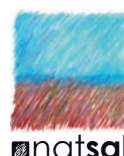
- Donar visibilitat a les necessitats de les persones amb discapacitat i necessitats especials
- Impulsar l'emprenedoria i el desenvolupament de solucions tecnològiques tenint en compte les problemàtiques quotidianes i específiques de persones amb capacitats i discapacitats diverses.

Per impulsar el projecte es va comptar amb una sèrie de col·lectius que podien aportar valor i propostes per dur a terme els objectius plantejats.

Impulsors de projectes



OBSERVATORIO
DISCAPACIDAD
FÍSICA



Col·laboradors



Diputació
Barcelona



AMB



Ajuntament de Barcelona

Ajuntament de SantCugat



SCH Supporter



La fuerza
de tus decisiones

Media partners



SlashMobility



1.2 ESTRUCTURA I CALENDARI

Apps per a Tothom ha estat un projecte participatiu estructurat en diverses fases: Taller de definició de reptes, Ideathon, una fase d'incubació, competició online, un esdeveniment final i la participació al Smart City Expo.

El projecte ha durat de maig a novembre de 2016:



Calendari

18 de juny

Ideathon

18 de juny - 23 de setembre

Incubació (hack at home) - Mentorías, Webinars, Recursos , Team Building

7 de setembre - 23 de setembre

Competició en línia

26 de setembre - 4 d'octubre

Votació en línia - Votació jurat - Comunicació 10 finalistes

19 d'octubre

Event final - Competició i entrega de premis Apps para Todos

15 de novembre - 17 de novembre

Finalistes #SCH Smart City Expo World Congress

Taller de reptes



Per conèixer de manera efectiva els reptes per a persones amb discapacitat es va realitzar un taller que va explorar les necessitats dels usuaris en 5 àrees temàtiques: mobilitat, energia i sostenibilitat, salut i benestar, turisme i cultura, i la ciutat col·laborativa.

Els participants van ser:

- **Ramon Lamiel**,
gerent de l'Institut Municipal de Persones amb Discapacitat de l'Ajuntament de Barcelona.
- **Joan Frígols**,
consultor de MOMENTUM LAB, doctor en Ciències Polítiques i expert en polítiques públiques i transformació social.
- **Antoni Serratosa**,
topògraf, diplomad en Relacions Públiques i Màrqueting, comissionat de l'Observatori de la Discapacitat Física.
- **Adrià Belenguer**,
llicenciat en Ciències Polítiques i de l'Administració, coordinador de projectes i membre de l'Oficina Tècnica de COCEMFE Barcelona.
- **Ma Pilar Díaz**,
diplomada en Treball Social, directora de l'Observatori de la Discapacitat Física i presidenta de COCEMFE Barcelona.
- **Xavier Peradalta**,
arquitecte i paisatgista expert en accessibilitat i rehabilitació d'espais públics.
- **Raül Casas**,
responsable de Promoció Corporativa, Responsabilitat Social Corporativa i Acció Social a Transports Metropolitans de Barcelona (TMB).
- **Angel Expósito**,
tècnic en projectes socials i membre de l'associació Natura i Salut..
- **Marta Canas**,
treballadora de l'Ajuntament de Sant Cugat i presidenta de l'associació Amputats Sant Jordi.
- **Lorena Blanco**,
secretària de la junta directiva de l'associació Amputats Sant Jordi.
- **Jordi Serratosa**,
llicenciat en Història i responsable d'innovació de l'Observatori de la Discapacitat Física.
- **Carles Ferreira**,
dinamitzador del taller, cofundador i CEO de Dotopen i AppCircus, expert en incubació de startups.

En aquesta sessió es van utilitzar tècniques de visualització per a una pluja d'idees col·laborativa en la qual es va capturar el resultat de la següent manera:



Un cop analitzat el contingut del taller es va realitzar una descripció detallada dels reptes llançats per a la convocatòria de l'Ideathon i la pàgina web del projecte:

<https://smartcityhack.com/apps-para-todos>

A continuació llistem els reptes i la forma com es van presentar als participants de la jornada.

MOBILITAT I TRANSPORT URBÀ

Ser capaços de moure'ns d'A fins a B és una cosa essencial en la nostra vida diària. Però tanca els ulls per un instant i imagina't com afrontaries teu proper viatge si no poguessis veure on donar el següent pas. Ara mira al teu voltant i imagina't que estàs assegut en una cadira de rodes. La mobilitat és més que un mitjà de transport, la mobilitat és el dret a desplaçar-se a qualsevol lloc sense obstacles. És l'element essencial de l'autonomia d'una persona i per a la seva inclusió en la comunitat.

Els teus objectius

Com podem crear solucions de mobilitat que incloguin a persones amb mobilitat reduïda quan volem garantir el dret al desplaçament?

Tingues en compte els següents factors per buscar solucions:

- Ajudarà als usuaris a tenir una idea clara de les seves opcions de transport?
- Els permetrà fer comentaris sobre el nivell d'accessibilitat?
- Oferirà una solució integral, incorporant el major nombre d'elements possibles de l'itinerari que farà / en el desplaçament que realitzarà?

Impacte

La teva solució permetrà als usuaris viure vides més autònomes i jugar un paper més actiu i integrat en la societat.

Exemples

Itineraris Accessibles

Com podem facilitar als usuaris trobar transport accessible, multimodal i/o metropolità? La majoria de les solucions que ja existeixen ofereixen múltiples opcions per arribar a un destí però no tenen en compte als viatgers amb mobilitat reduïda. Pensar veritablement en aquests usuaris vol dir pensar com ells. El tramvia pot ser accessible, però per arribar-hi, cal tenir en compte algun encreuament perillós? En resum, es tracta de garantir la cadena d'accessibilitat, és a dir, el conjunt d'elements que, en el procés d'interacció de la persona amb l'entorn, permeten la realització de les activitats previstes en ell.

Porta a Porta 2.0

Com podria expandir-se la idea d'un servei de transport porta a porta? Oferir transport porta a porta per a persones amb mobilitat reduïda és complex. Serveis finançats pels municipis, taxis, cotxes de lloguer ... Les opcions hi són, però cap d'elles està clara ni és fàcil.

Com podem millorar el procés de contractació d'aquests serveis ja existents? Com podem incorporar comentaris dels usuaris perquè altres usuaris puguin saber què poden esperar de cada un d'ells?

CIUTAT COL·LABORATIVA

Treballar conjuntament per aconseguir un objectiu comú és una forma eficaç no només de resoldre un problema, sinó també de reunir als membres d'una comunitat d'una manera significativa. A la ciutat col·laborativa, els usuaris no només utilitzen una solució, sinó que a més són part activa de la seva creació. És una gran oportunitat per deixar de banda els estigmes, permetent a les persones ajudar-se mútuament, és a dir, que hi hagi reciprocitat en la col·laboració.

Els teus objectius

Com podem crear solucions que facin accessibles els nombrosos recursos que poden oferir les persones i que habitualment no s'utilitzen? Tingues en compte els següents factors per buscar solucions:

- Permetrà als usuaris compartir coneixements i oferir-se ajuda mútuament?
- Utilitzarà el potencial dels usuaris en lloc de fixar-se en les discapacitats?
- Permetrà un intercanvi basat en la confiança?

Impacte

La teva solució contribuirà a l'equitat en les relacions ja que d'una banda empoderarà els drets de les persones amb discapacitat i, de l'altra, les ha de posar en la situació de poder ajudar els altres. Els efectes positius de jugar un paper actiu en una comunitat no poden ser infravalorats.

Exemples

Col·laboració entre iguals

Com podem potenciar que els usuaris col·laborin mútuament en els seus problemes de la vida diària? En parlar de discapacitats ens centrem inevitablement en el que una persona no pot fer. En lloc d'això, podem crear solucions entre iguals que permetin que les habilitats d'aquests usuaris puguin ajudar a altres.

De la reclamació a l'acció

Com podem ajudar els usuaris no solament a presentar la seva reclamació, sinó també a implicar-se activament en buscar solucions? Donar veu a les persones discriminades d'una comunitat és important. Però el que passa després de posar una reclamació queda fora de l'abast dels usuaris. Podem pensar en alguna solució que converteixi les reclamacions en un punt de partida real per un procés de millora de la situació?

SALUT I BENESTAR

El dret a la salut és un pilar fonamental de la nostra societat i hauria de ser universal i accessible per a tothom, amb especial sensibilitat cap a les persones amb discapacitat. A més, proporcionar eines i solucions per a una atenció sanitària integral i de qualitat també té beneficis per al sistema a mitjà i curt termini. Per tant, hauríem d'aconseguir noves formes de monitoritzar la nostra salut, accedir als equipaments, serveis i productes necessaris per a la salut i poder interactuar amb els nostres metges i cuidadors de manera ràpida i eficient.

Els teus objectius

Com podem crear solucions que situïn l'usuari en el seient del conductor mentre interactuen amb el sistema d'assistència mèdica? Tingues en compte els següents factors per buscar solucions:

- Ajudarà als usuaris a conèixer serveis, productes i equipaments ja existents?
- Permetrà als usuaris fer-se càrrec de la seva salut i ser una part més activa en el manteniment de la seva salut i benestar?
- Farà que la interacció entre doctor i pacient sigui més eficient i significativa??

Impacte

La teva solució donarà als usuaris un paper més actiu en el seu benestar i en general en la interacció amb el sistema d'atenció mèdica.

Exemples

Atenció mèdica accessible

Com podem ajudar els usuaris amb necessitats especials a tenir una millor experiència amb l'assistència mèdica?

Dividir un sistema en passos més petits i interconnectats pot ajudar a identificar problemes, buscant solucions sense perdre una visió més àmplia. Podem proposar solucions que els donin als usuaris una millor comprensió de les seves opcions: des del tractament fins a la interacció amb el seu metge?

Esports adaptats

Com podem ajudar els usuaris a trobar companys per compartir activitats d'esports adaptats?

Compartir activitats esportives és un factor important per a la motivació de portar una vida més sana. Però trobar al company o l'equip adequat pot ser difícil, especialment quan les teves limitacions físiques restringeixen l'elecció. Pensa en solucions que ajudin a trobar el company ideal amb o sense limitacions físiques.

TURISME I CULTURA

Ser capaç d'explorar el món i participar en activitats culturals hauria de ser possible per a tots els membres de la societat. Saber que una destinació és accessible o que un esdeveniment cultural està adaptat per a tothom, al marge de la seva edat i circumstàncies és essencial. Perquè en el fons, els viatges i les activitats culturals pretenen unir les persones i per tant caldria crear destins i esdeveniments que siguin accessibles a tothom.

Els teus objectius

Com podríem crear solucions que facin que les activitats i les destinacions ja disponibles s'adaptin a persones amb discapacitat? Tingues en compte els següents factors per buscar solucions:

- Oferirà informació actualitzada?
- Permetrà als usuaris participar en la recollida d'informació?
- Reunirà als usuaris per compartir les seves passions i experiències?
- Tindrà en compte tota la cadena d'accessibilitat des del descobriment d'una activitat fins al moment d'arribar-hi?

Impacte

La teva solució millorarà de manera important la qualitat de vida de molts usuaris, empoderant-los i donant-los una vida digna..

Exemples

Temps de lleure accessible

Com podem ajudar a trobar esdeveniments i activitats per a persones amb discapacitat? Moltes organitzacions i destinacions turístiques ja ofereixen excel·lents activitats, però conèixer-les i aconseguir informació actualitzada resulta difícil. Podem fins i tot anar més enllà de les agendes especials i pensar com reunir usuaris que fins ara no han trobat les activitats adequades per a ells.

Viatges adaptats

Com podem ajudar les persones amb discapacitat a trobar llocs accessibles quan viatgen? Anar de A fins a B només és una part de la història de viatjar. És igual d'important saber si el destí escollit està adaptat a les teves necessitats. Com gairebé sempre, són els petits detalls els que marquen la diferència: un bany adaptat, una rampa, etc.

IDEATHON



3.1 INTRODUCCIÓ I PROGRAMA

L'Ideathon va ser un esdeveniment de participació col·laborativa d'emprenedors que va permetre la creació d'equips i l'articulació de projectes per desenvolupar sobre la base de les idees que ells mateixos van aportar.

18/06/2016

Institut Municipal de Persones amb Discapacitat
de l'Ajuntament de Barcelona

Programa

09:30 - 10:00

Obertura del registre

10:00 - 10:05

Benvinguda

10:05 - 10:15

Introducció per part de COCEMFE Barcelona

10:15 - 10:30

Presentació del projecte i mentors

10:30 - 11:30

Mercat d'Idees

11:30 - 12:00

Creació d'equips + *Coffee Break*

12:00 - 12:45

Brainstorming

12:45 - 13:00

Explicació de conceptes

13:00 - 14:30

Creació de conceptes + *Working Lunch*

14:30 - 15:00

Preparació de Presentacions

15:00 - 16:00

Presentació dels projectes

16:00 - 16:15

Registra la teva idea al web

3.2 IMPRESSIONS

Participants presenten les seves idees



Equips desenvolupen els seus conceptes



Equips presenten els seus conceptes*Equips desenvolupant i provant aplicacions*

El seguiment complet de la jornada es pot fer a través dels enllaços:

<https://storify.com/appcircus/empieza-apps-para-todos-con-un-ideathon#publicize>

<https://www.flickr.com/photos/appcircus/albums/72157667306165093>

3.3 INDICADORS



50

***Nombre de
participants***



10

***Nombre de
projectes***



33

***Nota
de premsa
(cat + esp)***

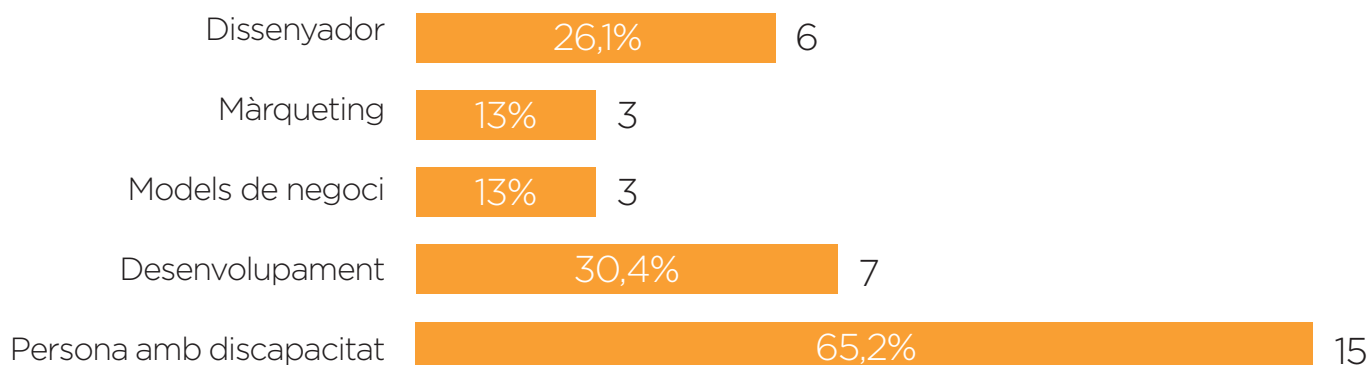


345.500

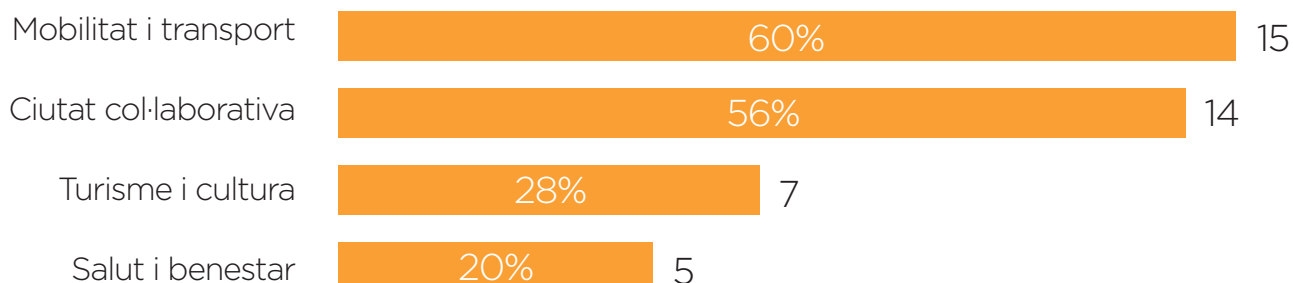
***Abast
Social Media***

3.4 QÜESTIONARI POST IDEATHON

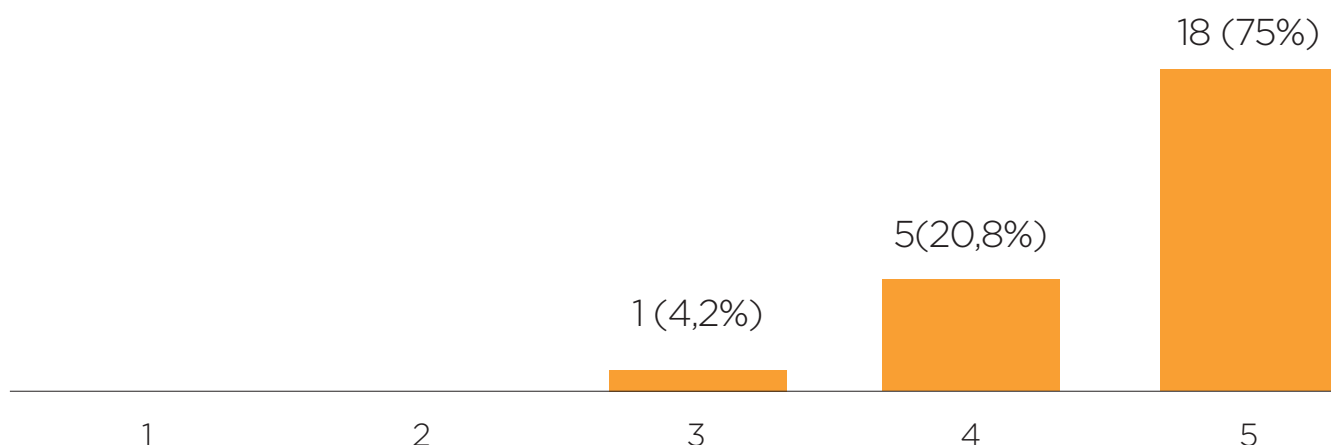
Quin és el teu perfil? (23 responses)



Quin dels 4 reptes et sembla més interessant? (25 responses)



Valoració global de l'esdeveniment: (24 responses)



Incubació



4.1 INTRODUCCIÓ I OBJECTIUS

Des del juny fins al setembre els participants van tenir accés a la plataforma d'incubació en línia de Smart City Hack per buscar perfils, completar equips, i disposar de mentors i recursos tecnològics que els van guiar per transformar les seves idees inicials en projectes reals.

Els continguts de la formació i mentoria van estar relacionats amb el desenvolupament d'apps, el màrqueting i la comunicació. A més de nocions sobre la discapacitat perquè es coneguessin les necessitats reals del públic objectiu.

4.2 MENTORS



Alba Sabaté

Periodista

Soy periodista y mi experiencia laboral se desarrolla en el sector de la comunicación y el marketing digital. He colaborado en creación de contenidos, community management, producción de eventos con organizaciones nacionales e internacionales: la American Diabetes Association, la norteamericana Qualcomm, la agencia de comunicación XXL o la productora digital Jerry Maguire. Mi experiencia también pasa por la edición de contenidos multiplataforma en compañías como Grup l'Ebre Comunicació, Televisió de Catalunya o Llumsmèdia de Produccions, un proyecto del que fui emprendedora y cofundadora. Ahora soy coordinadora de la producción y me encargo de los nuevos proyectos en ccyc (Contenidos, Conocimiento y Comunicación), empresa dedicada a los contenidos y la comunicación digital especializada en el sector salud y social. Entre nuestros proyectos se encuentran: m4Social, Observatorio de la Esclerosis Múltiple, Observatorio de la Cartera de Servicios, m4development o Soma&Psy. El boletín FlashTicSalut (Fundación TicSalut) o Mobile Health Global (Fundación Mobile World Capital Barcelona) son parte también de nuestro portfolio. Por otro lado, estoy realizando mi tesis doctoral y participo en grupos de investigación sobre comunicación digital, género, inmigración, religión y juventud en la Facultat de Comunicació Blanquerna.



Amaya Apesteguía

Specialist on ethical & collaborative consumption, OCU

Trabaja desde hace 17 años en la OCU, impulsando el consumo responsable desde el derecho a la información como herramienta de empoderamiento del consumidor.

Coordina y participa en investigaciones sobre consumo responsable, responsabilidad social y consumo colaborativo en múltiples sectores, para guiar a los consumidores en sus decisiones de compra. Su objetivo es apoyar una sociedad civil movilizada que consiga cambios hacia una sociedad más justa y sostenible.

Licenciada en Administración y Dirección de Empresas por la Universidad Pública de Navarra y Master en Responsabilidad Social de la Universidad de Barcelona, ha coordinado la investigación internacional de consumo colaborativo "Collaboration or Business?: from value for users to a Society with values" (OCU, 2016)



Ana López

Global PR and Communications manager - ADSMOVIL

Ana Lopez, a Colombian based in Spain, is the Global PR and Communications Manager for Adsmovil, a leading company in Mobile Advertising Solutions for the U.S. Hispanic, Latin American and Spanish markets. Adsmovil is part of the Cisneros Group of Companies, a leader in the market with television production, record labels, and digital media companies.

Ana is responsible for shaping Adsmovil's Communications and PR Strategies. Her work has catapulted the company as a leader in the segment, gaining international recognition by being nominated and winning several awards in the most important industry events (including Smarties By Mobile Marketing Association, GSMA at the Mobile World Congress, Festival Of Media LATAM and MOMA Awards).

During the last six years, Ana has worked with clients in multiple industries, which have shaped her as a professional able to plan and execute effective mobile marketing and content strategies for brands and products.



Carlos Morell Roldan

Software engineer I2CAT Foundation

Software Engineer en i2Cat Foundation. Como Ingeniero Informático siempre he estado interesado en las nuevas tecnologías. Mis primeros pasos en mi carrera profesional fueron como desarrollador de aplicaciones web y desktop.

Posteriormente, con el auge de los móviles y las prestaciones que nos ofrecen, me hicieron ver que el futuro estaba en estas tecnologías. Utilizando mis conocimientos previos, redirigí mi carrera para ser desarrollador de aplicaciones móviles.

He trabajado en proyectos orientados a IoT, desde el uso y creación de plataformas, dashboards, así como comunicación entre smartphones y dispositivos mediante Bluetooth.

Mi web personal: <http://www.carlosmorell.cat/>



Caroline Ragot

Mobile Strategy, Infojobs

Expert in mobile technology with a strong focus and passion for native apps.

Caroline is currently leading the Mobile Strategy at InfoJobs, the #1 job board in Spain. Her role is to convert InfoJobs into a Mobile First company. She has been working in the mobile industry since 2006, right before the revolution of Android and iOS. She worked in many projects together with companies like Nokia, BlackBerry, Microsoft, Google, AT&T, SFR and Vodafone. She spoke at many public events including the London Nokia World and the Washington M-Enabling Summit. Driven by a passion for Mobile, in 2012, she conceptualized, at the request of the Catalan government, the first exhibition about smartphones and their impact in our daily lives at the Arts Santa Monica museum in Barcelona.

In 2014, she co-founded Women in Mobile, an initiative to increase the visibility and the leadership of all the amazing women who are shaping the future of the mobile industry. She is also an active member of the Appcircuitus community acting as a mentor for various app challenges around the world.



Jordina Papasseit
Net Strategist i Emprenedora

Polítologa, técnica en el Ajuntament de Terrassa, Net Strategist y emprendedora

Siempre atenta a los cambios políticos, sociales y promoviendo proyectos

Analiza tendencias en <http://www.entendenciasocial.com>



Erika Montalván Calderón
Socia-Abogada de Legycom

Licenciada en Derecho por la Universidad de Barcelona, Máster en Derecho Digital y Sociedad de la Información por el IL3-Universitat de Barcelona y colegiada en el Ilustre Colegio de Abogados de Barcelona.

Abogada-Consultora especializada en Derecho Digital con experiencia en:

- Protección de datos
- Legalización de servicios de la Sociedad de la Información y Comercio Electrónico
- Asesoramiento en Startups TIC
- Implantaciones de Sistemas de Gestión de Seguridad de la Información (SGSI)
- Activos Intangibles e Internet
- Legal Compliance
- E-administración: voto electrónico

Profesora colaboradora en el Máster en Derecho Digital y Sociedad de la Información de IL3-Universitat de Barcelona.

Cofundadora y Socia de Legycom, empresa dedicada a prestar servicios jurídicos para negocios digitales.

Socia de ENATIC (Expertos Nacionales de la Abogacía TIC).



Esther López Cibantos

Directora d'Innovació i del Parc científic i tecnològic, Terrassa

Esther López Cibantos, Directora de los Servicios de Innovación y Universidades y Directora del Parque Científico y Tecnológico de Terrassa (desde junio del 2012 hasta la actualidad). De formación Historiadora, ha estado vinculada prácticamente toda su vida profesional al ámbito universitario, de la innovación, y la empresa.

Desde 1986 hasta el año 2000 ejerció diferentes cargos dentro de la Universitat Politècnica de Catalunya, vinculados a la planificación, gestión y coordinación de formación universitaria de tercer ciclo, formación específica para la empresa, y transferencia de tecnología Universidad-Empresa. Los últimos ocho años ejerció como directora de la Fundación Politècnica de Catalunya en el Campus de Terrassa hasta el año 2000, donde inició su vinculación profesional en el Ayuntamiento de Terrassa, como Gerente de una empresa municipal. En el año 2003 se le encargó la definición e implementación del Servicio de "Sociedad del Conocimiento" hasta el año 2006, cuando se le confió la Dirección del Plan de la Innovación de la ciudad de Terrassa. Dicho plan fue evolucionado al actual Servicio de Innovación, que también dirige.



Francis Casado

Founder of Mobile Media Content

Francis Casado is a passionate entrepreneur, founder of Mobile Media Content, start-up founded just two years ago made in Barcelona, which developed the innovative system of 3D representation of a particular venue allowing final user to check the visuals of ANY seat, in order to support the ticketing process. Francis has been involved in the Appcircus ecosystem development, participating in the management and marketing of the Hackathome platform. Currently, he is specialized in the business development and funding seeking. He collaborates with Radio programs and gives classes on mobile applications at the Universitat Pompeu Fabra.



Imma Folch

Founder and director, LF Channel

Telecommunications Engineer now Digital Coach, Imma has chosen marketing and communication as her profession. She is the founder and director of the communications and marketing agency LF Channel, specialized in tech companies and mobility and in connecting new concepts, business models and applications at the lifestyle. From BlackBerry to Waze, from Deezer to Cashcloud, she likes working with challenges. She has also co-founded the mobility consulting Verbia Consulting. Her career so far gives her a vision of the real market of the technologies applied to everyday life.



Ma Pilar Díaz

Directora de l'Observatori de la discapacitat física i Presidenta de Cocemfe Barcelona

- Diplomada en Trabajo Social por la UB y posgrado de comunicación y liderazgo político de la UAB.
- Presidenta de la Federació d'Entitats de Persones amb discapacitat física i orgànica Francesc Layret Cocemfe Barcelona i Vicepresidenta Executiva de la Confederació COCEMFE Catalunya
- Vicepresidenta quarta del Comitè Català de Persones amb Discapacitat
- Membre del Consell de la Discapacitat de Catalunya
- Membre del Consell de la Mobilitat de l'Àrea Metropolitana de Barcelona
- Representant de les dones amb discapacitat de Catalunya a la Fundació CERMI Mujeres
- Vocal de les entitats de la salut a la Federació Catalana del Voluntariat Social
- Presidenta de ASJ de 2002 a 2016, community acting as a mentor for various app challenges around the world.



Judith Cruxent

Accelerating investment in cleantech Start-ups

Después de estudiar ADE en ESADE y realizar mi especialización en dirección financiera, estuve dos años trabajando en Deloitte dónde decidí dar un rumbo diferente a mi carrera profesional y me fui a Madrid a hacer un Master en gestión medioambiental en IE terminando mi tesis en Uruguay colaborando con una ONG de conservación marina. Una vez de vuelta a España el año 2011, el mundo laboral había cambiado y me involucré en el mundo emprendedor hasta el día de hoy, ayudando a emprendedores de todos los sectores pero principalmente medioambientales a diseñar el modelo de negocio y buscar financiación. A día de hoy trabajo en KIC InnoEnergy, empresa europea cuyo objetivo es conseguir que la energía en Europa sea sostenible. Una de las actividades que realiza KIC InnoEnergy es la inversión en start-ups mediante un programa de aceleración de dos años, desde Barcelona gestionamos España y Portugal pero la empresa tiene 6 oficinas alrededor de Europa.



Cristina Campillá

Mobile product Manager, Schibsted Spain

Cristina Campillá is Mobile Product Manager in Schibsted Spain, an international media and online services company, leader in the classified market in Spain, with major sites such as: InfoJobs, vibbo, Milanuncios, Fotocasa, Coches.net y Motos.net. She is also actively involved in Women in Mobile, an initiative with the goal to create a networking space where the best and brightest international Women in Mobile can meet and exchange on how to shape the future of mobile apps.

Prior to that, she has been working in dotopen as a Head of Coordination and Production for the international mobile application competition AppCircus (more than 200 events around the world), Production manager of the Mobile Premier Awards, project manager in various hackathomes (online incubation platform) and Community manager for Apps4BCN, a portal that gathers the best mobile applications for living in or visiting Barcelona.



Marisa Catalán

Research projects manager in IOT, I2CAT

Dr. Maria Luisa Catalan received her M.S. degree in Telecommunications Engineering from Technical University of Catalonia (UPC), Barcelona, Spain, in 2003, and her PH. D. in Telematics Engineering in 2009. She joined the i2Cat Foundation in April 2011, where she works as Research Projects Manager in the IoT area. Before, she worked from 2004 to 2011 as a researcher in the Wireless Networks Group (WNG) at UPC. She has wide experience in the optimisation of Internet protocols in cellular and wireless multi-hop networks and in the performance of IoT wireless technologies, such as IEEE802.15.4, SIGFOX or LoRa. She has been actively involved in the implementation and deployment of real-world IoT prototypes and testbeds for different application areas, such as Smart Cities, Energy Management, Home Automation, Assisted Living, Location or Emergency Services. She has published her research in international and national conferences and journals and has participated in more than 20 national and international publish-funded and technology transfer projects. Concretely, in the Smart Cities area, she has led i2CAT's participation in the FP7 TRESCIMO project and is currently involved in the H2020 GROWSMARTER initiative.



Nina Tramullas

Coordinator, M4SOCIAL

Soy periodista. He trabajado en medios de comunicación como La Vanguardia y la Agencia EFE en Barcelona, y también como corresponsal en la India. También tengo experiencia en comunicación corporativa y ONG (he sido la responsable de prensa y comunicación de la Fundación Vicente Ferrer en terreno, en Anantapur, India).

Estoy sacando adelante un proyecto web para españoles en el extranjero, que combina la función social con el periodismo: 0034 Código Expat. Este proyecto, que nació de la experiencia propia como emigrante, ha estado incubado por el Grupo PRISA (El País), ha recibido el apoyo económico de la Fundación BBVA y forma parte del proyecto de mentoría de proyectos sociales de la Alianza de Civilizaciones de la ONU (UNAOC). También trabajo con un equipo lanzando m4Social, un proyecto de la Taula d'Entitats del Tercer Sector Social de Catalunya para llevar el móvil a la intervención social.



Noemi Martín

Apps product owner, Coches.net

Defining mobile products since 2011.

Degree in Advertising, Noemi started her career path in online advertising market, managing Big Accounts. Her curiosity and interest in business and trends led her to become a top graduate in Digital Business and manage the mobile product development at coches.net and motos.net, the motor verticals of Schibsted Spain.

Her career has allowed her to live closely the business transformation to mobile and improve her vision on how to deliver value to the users



Vanessa Estorach

Founder E-growing

Vanessa Estorach is the founder of the mobile marketing agency e-growing. She is an entrepreneur and tech lover, always looking on the marketing side of IT. With a large experience in marketing and digital strategy, Vanessa is now specialized in mobile acquisition, mobile retention and app Growth Hacking. Her marketing and digital strategy experience is impressive. She co-founded Women in Mobile which goal is to create a networking space where the best and brightest international Women in Mobile can meet and exchange on how to shape the future of mobile apps. A restless person that continuously learns from the world and from technology.



Carles Agustí i Hernàndez

Director de govern obert de la Diputació de Barcelona

Carles Agustí i Hernàndez és Director de Govern Obert de la Diputació de Barcelona. És President de l'Associació Catalana de Comunicació Política (Compolcat). És membre del Comitè Assessor i Professor de l'Open Big Data Management Màster de la UPC, membre del Consell Assessor de l'Open Data Iniciativa Barcelona i professor visitant en diferents universitats.

És Llicenciat en Ciències Polítiques i Sociologia amb els estudis d'Història. Ha estat Director d'Innovació i Qualitat Democràtica i Director General d'Afers Interdepartamentals Afers del Govern català i Comissionat de Participació Ciutadana i Associacionisme de l'Ajuntament de Barcelona. També va ser Secretari General de l'Observatori Internacional de la Democràcia Participativa (OIDP) i vicepresident del Consell d'Esports de Barcelona.

4.3 WEBINARS Y SESIONES

El paper del ciutadà al Govern Obert



Carles Agustí
i Hernàndez



Participants

Categories
Marketing

La administración pública está instaurando poco a poco modelos de Gobierno Abierto que tienen como principal característica la implicación creciente del ciudadano en las tareas de gobierno.

Haremos una aproximación teórica al Gobierno Abierto y un repaso de en qué ámbitos y con qué herramientas el ciudadano puede participar, influir y aprovechar también en el marco de la administración abierta

Sesión impartida por Carles Agustí i Hernández, Director de Govern Obert de la Diputació de Barcelona.

App Retention – La clau para monetitzar la teva app



Vanessa Estorach



Participants

Categories
Value Proposition

Estamos viendo que conseguir descargas no es muy complicado: todo depende de nuestro presupuesto. Pero lo que sí que depende de nosotros es conseguir que los usuarios se queden en la app más y más tiempo y evitar que al cabo de un año de la descarga, solo un 5% de usuarios estén con nosotros. ¿Quieres conseguir usuarios activos en tu app? ¡No te pierdas las claves para poder conseguirlo!

Com baixar les idees a terra: de l'estratègia a l'execució



Noemi Martín



Participants

Sesión impartida por Noemi Martín, el 10 de agosto, 2016.

Uno de los problemas que suele haber en el desarrollo de apps es empezar por una buena idea validada por el mercado. Noemi nos explicará qué pasos seguir para construir apps capaces de aportar valor a clientes y cómo herramientas como el Lean Business Canvas son útiles a la hora de definir necesidades y una correcta UVP, bases importantes para la estrategia de una app y las siguientes fase de desarrollo.

Com calcular el valor de la teva app



Francis Casado



Participants

Categories
Business Model

Sesión impartida por Francis Casado, el 19 de julio, 2016.

En esta charla teórico-práctica aprenderás cual es el coste real del desarrollo de una app para poder establecer el precio adecuado para poder recuperar tu inversión.

Com introduir el teu projecte a inversors



Judit Cruxent

Sesió impartida por Judit Cruxent, el 3 de agosto, 2016.

Aprenderás cómo presentar tu proyecto a inversores. Que es lo que les debemos explicar para que quieran reunirse con nosotros, saber más sobre el proyecto y cómo captar su atención.

Participants

8

Categories

Value proposition

Comunicació entre dispositius amb Bluetooth i mòbils



Vanessa Estorach

Sesió impartida por Carlos Morell, el 20 de julio, 2016.

"Todos usamos Bluetooth en nuestra vida, para escuchar música, para conectarnos con nuestras pulseras al teléfono, etc. pero, ¿sabemos como funciona? En este webinar Carlos Morell da una pequeña introducción al Bluetooth, los casos de uso más comunes, como funciona y explica como crear una app (iOS y Android) para conectarse a un dispositivo Bluetooth Low Energy. Además mostrará un ejemplo desarrollado por el para encontrar las "llaves" con nuestro teléfono móvil."

9

Participants

Categories

Tech strategy

Conceptes bàsics de la discapacitat



Ma Pilar Díaz



Participants

Categories

Value proposition

En esta charla aprenderás sobre el origen, los tipos, datos estadísticos, convención de NNUU y el modelo social de la discapacidad.

Sesión impartida por Pilar Díaz, Directora del Observatori de la Discapacitat física y Presidenta COCEMFE.

Estratègia de Màrqueting Mòbil



Ana Lopez



Participants

Marketing Móvil no es sólo dispositivos móviles y publicidad para que los usuarios se descarguen la APP, rellenen un formulario o accedan a una promoción.

El Marketing Móvil es mucho más, existen tendencias, conceptos y nuevas tecnologías, que debemos tener en cuenta para que nuestra estrategia móvil sea efectiva y exitosa.

Aprende todo eso en este webinar gratuito:

- 1. Introducción al marketing y publicidad móvil
- 2. Casos de estudio de publicidad en móviles
- 3. ¿Hacia dónde va el mercado? Nuevas plataformas DSP, DMP, AD EXCHANGES
- 4. El plan para nuestra estrategia de marketing móvil
- 5. Taller práctico de los conceptos fundamentales
- Sesión impartida por Ana Lopez, Global PR and Communications Manager – ADSMOVIL

Introducció a Azure, Microsoft

Manel Torralba

Sesió impartida por Manel Torralba de Microsoft durant el Ideathon de smartCAT challenge, on s'explica què és Azure i una sèrie de eines per utilitzar-lo.

50

Participants

Categories

Tech strategy

La plataforma de consum col·laboratiu ideal per a l'usuari



Amaya Apesteguia

Sesió impartida per Amaya Apesteguia, el 2 de agost, 2016.

Aprenderàs com implementar plataformes de consum col·laboratiu capaces de aportar valor a través d'una UVP, termes i condicions clars, usabilitat, reputació virtual, regles d'ús, missió social o mediambiental.

7

Participants

Categories

Value proposition

Requisits de seguretat de les APPS: perspectiva legal



Erika Montalvan
Calderón

6

Participants

Categories

Value proposition

Aprende de la mano de Erika Montalván Calderón cuáles son los requisitos de seguridad y los aspectos legales que hay que seguir a la hora de lanzar una app móvil.

En el desarrollo y explotación de las apps móvil tiene una especial incidencia la seguridad de la información. El propio uso de dispositivos móviles amplifica los típicos riesgos relacionados con el uso de tecnologías y redes, y añade algunos nuevos, especialmente en relación al tratamiento de los datos de carácter personal, que están sujetos a una exigente regulación, cuestión que, junto con otros aspectos jurídicos, constituirá el eje central de la sesión.

Sesión impartida por Erika Montalván Calderón, Socia-Abogada de Legy-com

Sessió pràctica per desenvolupar la teva app BLE en iOS i Android



Carlos Morell Roldan

7

Participants

En esta sesión práctica haremos un recorrido para configurar nuestros dispositivos móviles como Broadcast/Observer y Central/Periférico. Veremos los pasos para configurarlos y como actuar entre ellos.

Sesión impartida por Carlos Morell Roldan, Software Engineer

Storytelling: com explicar la teva App



Imma Folch

12

Participants

Categories

Marketing

A pesar del incremento de canales y opciones de comunicación, obtener la atención de tu público objetivo y que además te escuchen es cada vez más difícil. La manera más efectiva para hacerlo es explicar historias atractivas, únicas, centradas en lo que importa y que convenzan. Eso es storytelling. En este seminario te daremos las claves y pautas para contar la historia de tu app y convencer.

Sesión impartida por Imma Folch, Founder and Director, LF Channel

Tecnologies facilitadores per al IOT. De la idea al prototip



Marisa Catalán

7

Participants

Categories

Tech strategy

Sesión impartida por Marisa Catalán, el 1 de agosto, 2016.

A la hora de desarrollar un prototipo IoT de éxito pueden surgir varias cuestiones técnicas que hay que considerar: “¿Como realizar la adquisición de los datos? ¿Qué tecnología es adecuada para transmitir la información? ¿Cuántos equipos habrá que desplegar y cómo se comunicarán? ¿Cómo se alimentará el prototipo y qué autonomía o tiempo de vida tendrá?”.

La presentación está orientada a dar respuesta y orientación a estos y otras dudas técnicas sobre como encarar la implementación de un prototipo IoT, centrándonos en las plataformas de sensores y en la red de agregación (es decir, en la etapa de comunicación entre el sensor e Internet).

Tendències 2016 en el desenvolupament d'apps



Jordina Papasseit



Participants

Material de la sessió impartida por Jordina Papasseit el 14 de julio.

Descripción: "Conocer y aplicar las tendencias del momento es básico para que tu aplicación triunfe. Al igual que en moda, en ideas y en tecnología las tendencias son un factor esencial y el "como" tu aplicación puede ser interesante o puede resultar "una más". En este webinar te proponemos saber qué es una tendencia y darte ideas de tendencias a manejar en y para tu aplicación."

Tinc una idea d'una App, per on començo?



Caroline Ragot



Cristina Campilla



Participants

Categories

Value proposition

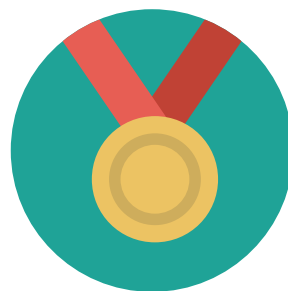
Material (video y slides) de la sesión impartida por Caroline Ragot y Cristina Campilla el 2 de julio.

Descripción: "Antes de iniciar el desarrollo de una App hay muchas cosas que tener en cuenta si queremos convertir nuestra App en un éxito. Os explicaremos todos los pasos a seguir para asegurarse que cuando se empiece el desarrollo estemos construyendo un producto útil que la gente querrá usar. Hablaremos de cómo conocer a sus usuarios, de cómo alinear a todos los miembros del equipo creando una visión de producto compartida, y de cómo decidir qué funcionalidades deberían estar incluidas en la primera versión de la App. Entre otras cosas hablaremos de Lean Canvas, Persona, User Interviews, User journey, Pitch Elevator, Mood board, Story Mapping y MVP."



50

***Nombre de
projectes
incubats***



2

***Nombre de
MVPs***

Competició



5.1 INTRODUCCIÓ I FASES

Totes les aplicacions acabades i publicades en els *stores* d'aplicacions mòbils es van inscriure a la competició *online* i van estar subjectes a una votació pública i l'avaluació del jurat.

D'aquesta fase van sortir les 10 millors apps que van competir a la final d'Apps per a Tothom en la qual es van premiar les 3 millors.

Els requisits que es van demanar als participants i que millor van complir les 10 finalistes van ser: ser accessibles per a tothom, aportar una proposta de valor per a persones amb discapacitat auditiva, física, visual i motora i finalment poder emmarcar-les en un d'aquests temes: Turisme i Cultura, Mobilitat Urbana, Salut i Benestar i Ciutat Col·laborativa.

La competició es va desenvolupar en diferents fases:

- 07-23 setembre: termini d'inscripció a la competició *online*
- 27 setembre - 4 octubre: avaluació del jurat i votació del públic per seleccionar els 10 finalistes per al gran esdeveniment final d'Apps per a Tothom
- 5 octubre: anunci dels finalistes

5.2 COMPETICIÓ EN LÍNIA

Totes les aplicacions acabades i publicades en els *stores* d'aplicacions mòbils es van inscriure a la competició en línia en la que van estar subjectes a una votació pública i l'avaluació del jurat.



50

***Nombre
d'apps
inscrites***



38

***Nombre
d'apps
validades***



1.117

***Nombre de
vots en línia***



10

Finalistes

5.3 FINALISTES



Lactapp

Aplicació mòbil capaç de detectar i oferir solució a les dificultats que poden sorgir durant la lactància; està desenvolupada per Android, iOS i HTML5.



Ciutats Patrimoni Accessibles

App que dona als visitants amb discapacitat i altres necessitats informació sobre les condicions d'accessibilitat de l'oferta turística de les Ciutats Patrimoni. L'aplicació està disponible per Android i iOS.



MAPP4ALL

Aplicació gratuïta per a mòbils i tauletes basada en un mapa que geolocalitza llocs d'interès general amb el seu grau d'accessibilitat universal. L'app s'ha desenvolupat per Android i iOS.



Blappy

Eina de comunicació desenvolupada per facilitar les converses amb l'objectiu social de permetre que dues persones, amb independència del seu idioma i de si tenen o no una discapacitat sensorial, puguin entaular una conversa gràcies a la tecnologia bluetooth del seu dispositiu mòbil. L'app està disponible per Android.



Aprendices Visuales

App desenvolupada per Android i iOS, és una eina que proporciona als nens amb autisme tots els recursos perquè desenvolupin al màxim el seu potencial.



Special Stories

Aplicació per a nens amb necessitats educatives especials (autisme, síndrome de Down, paràlisi cerebral, discapacitat auditiva, etc) que permet crear fàcilment històries pròpies per fomentar la parla i habilitats com la lectura. Aquesta app està disponible per Android i iOS.



WhatsCine

App per Android i iOS que permet gaudir del cinema i la televisió a persones amb discapacitat sensorial mitjançant tres sistemes d'accessibilitat integrats en una app completament gratuïta per a l'usuari.



Lazzus

Aplicació per iOS i Android que proporciona un camp de visió virtual per a persones amb discapacitat visual que els ajudi a saber el que hi ha al seu voltant en temps real.



Wheris

Sistema d'impressió i àudio interactius que s'implementa a les imatges impreses o pistes d'àudio mitjançant enllaços imperceptibles a la vista/oïda humana però perceptibles a les càmeres i micròfons de smartphones i tablets (iOS i Android). A partir d'una aplicació dissenyada a aquest efecte, permet accedir a continguts web i multimèdia online. També permet escanejar Codis QR i Codis de Barres.



Familyar

App per Android i iOS que ajuda a evitar la soledat i l'aïllament social de les persones grans, ajudant-los a seguir en contacte amb la família, els amics i el seu entorn social.

5.4 JURADO EN LÍNIA



Ferran Gállego
CTO, Code Factory



Carles Agustí i Hernández
Responsable de Govern Obert - Àrea de Presidència, Diputació de Barcelona



Joana Barbany
Tinent Alcalde d'Innovació, Comunicació, Promoció Econòmica i Govern Obert, Ajuntament de Sant Cugat



Guillermo Hurtado
Tècnic en accessibilitat Institut Municipal de Persones amb Discapacitat Ajuntament de Barcelona



Jordi Serratosa Carbonell
Responsable de innovación y tecnología del ODF



Miquel Martín Goula
CEO, appFeel



J. Ignasi Bonet
SotsDirector d'Innovació de l'Ajuntament de Sant Cugat.

5.5 IMPACTE EN MITJANS



1

***Nota
de premsa
(cat + esp)***



18

***Impacte
en mitjans***



917.500

***Abast
Social Media***

Gala final



6.1 INTRODUCCIÓ I PROGRAMA

La gala final va ser l'esdeveniment en el qual els finalistes van presentar els seus projectes i es van lliurar els premis a les 3 apps guanyadores. Va ser un emocionant tancament que va reunir a tots els participants, mentors, organitzadors i patrocinadors seguit per un animat *networking* acompanyat d'un aperitiu. Durant l'esdeveniment també es va oferir un interessant *keynote* sobre accessibilitat mòbil a càrrec de Ferran Gállego, CEO a Code Factory.

19/10/2016

Casal Torreblanca a Sant Cugat del Vallès

Agenda

18:00

Registre

18:30

Inici de l'esdeveniment

18:35

Keynote - Ferran Gállego, CTO, Code Factory

18:50

Presentacions d'Apps (App pitches)

19:50

Presentació de COCEMFE - M^a Pilar Díaz, Presidenta COCEMFE Barcelona i Directora de l'Observatori de la Discapacitat Física

20:05

Lliurament de premis

20:10

Networking

21:00

Final

6.3 JURAT ON STAGE



Ferran Gállego
CTO, Code Factory



Carles Agustí i Hernández
**Responsable de Govern Obert - Àrea de
Presidència, Diputació de Barcelona**



Joana Barbany
**Tinent Alcalde d'Innovació, Comunicació,
Promoció Econòmica i Govern Obert,
Ajuntament de Sant Cugat**



Jordi Serratosa Carbonell
**Responsable de innovación y tecnología
del ODF**



Miquel Martín Goula
CEO, appFeel

6.4 FINALISTES

Millor App



WhatsCine

App per Android i iOS que permet gaudir del cinema i la tele a persones amb discapacitat sensorial mitjançant tres sistemes d'accessibilitat integrats en una app completament gratuïta per a l'usuari.

Millor nova App



Wheris

sistema d'impressió i àudio interactius que s'implementa a les imatges impreses o pistes d'àudio mitjançant enllaços imperceptibles a la vista/oïda humana però perceptibles a les càmeres i micròfons de *smartphones* i tablets (iOS i Android). A partir d'una aplicació dissenyada a aquest efecte, permet accedir a continguts web i multimèdia *online*. També permet escanejar Codis QR i Codis de Barres.

App vot popular



Lactapp

Aplicació mòbil capaç de detectar i oferir solució a les dificultats que poden sorgir durant la lactància; està desenvolupada per Android, iOS i HTML5.

6.4 IMPRESSIONS

Audiència



Ferran Gállego, CTO, Code Factory



Participant presentant el seu app davant del jurat



Preguntes del jurat després de cada presentació



Ma Pilar Díaz, Presidenta COCEMFE Barcelona i Directora de l'Observatori de la Discapacitat Física



WhatsCine, guanyador "Millor App". Premi lliurat per la Diputació de Barcelona



Wheris, guanyador "Millor nova app". Premi lliurat per l'Ajuntament de Sant Cugat



LactApp, guanyador "Vot Popular". Premi lliurat per COCEMFE



Participants compartint experiències



Todos los participantes i guanyadors



6.5 IMPACTE



70

***Nombre
d'assistents***



1

***Nota de
premsa
(cat + esp)***



59

***Impactes
en mitjans***



277.400

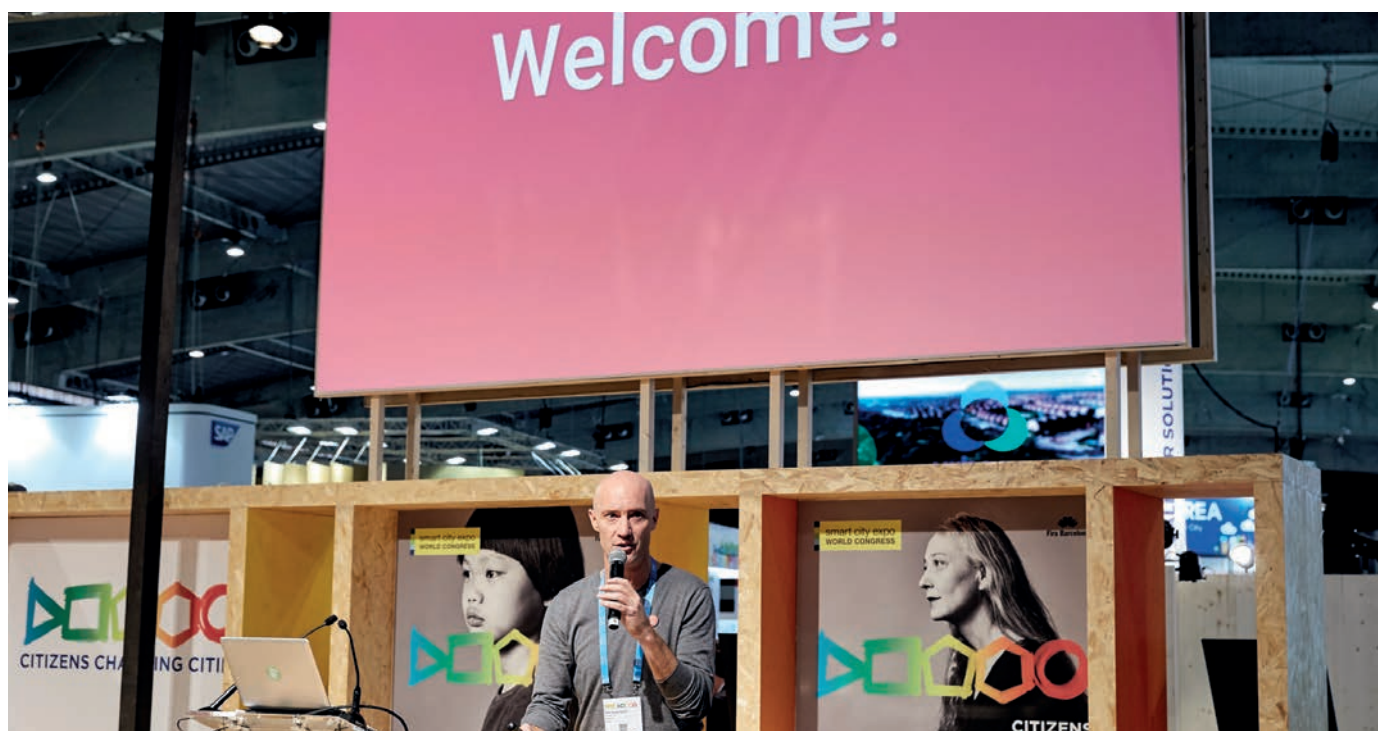
***Abast
Social Media
- El hashtag
#Appsparatodos
va ser TT***

Final Smart City Hack



Com a part de Smart City Hack, l'app guanyadora d'Apps per a Tothom va participar a la Gran Final que va tenir lloc al Smart City Expo World Congress, a Barcelona el 16 de Novembre de 2016.

7.1 IMPRESSIONS



Resum comunicació





4

**Notes de
premsa
(cat + esp)**



110

**Impacte
de notes
de premsa**



2.6M

**Abast
Social Media**



4.660

Tweets



1.573

**Contribuïdors
a Twitter**



x2

**#Apparatodos
TT a Twitter**

8.1 COMPENDI

La Vanguardia



The screenshot shows a news article from La Vanguardia. The main headline is "Una app para personas ciegas y sordas gana el 'Apps para todo el mundo'". The sub-headline reads: "La aplicación móvil 'WhatsCine', que permite a personas con discapacidades auditivas y visuales ir al cine o ver la televisión igual que la mayoría de espectadores, ha ganado el certamen 'Apps para todo el mundo', que este miércoles ha celebrado la entrega de premios en el Casal Torreblanda de Sant Cugat del Vallès (Barcelona)." Below the headline, there are social media sharing buttons for Facebook and Twitter, and a "Lo + Visto" section with two featured stories: "Meritxell de '21 Días' cuenta su increíble historia de amor" and "Muere Rita Barberá tras sufrir un infarto en un hotel de Madrid".

Una app para personas ciegas y sordas gana el 'Apps para todo el mundo'

La aplicación móvil 'WhatsCine', que permite a personas con discapacidades auditivas y visuales ir al cine o ver la televisión igual que la mayoría de espectadores, ha ganado el certamen 'Apps para todo el mundo', que este miércoles ha celebrado la entrega de premios en el Casal Torreblanda de Sant Cugat del Vallès (Barcelona).

COMPARTIR EN FACEBOOK COMPARTIR EN TWITTER

20/10/2016 17:42

SANT CUGAT DEL VALLÈS (BARCELONA), 20 (EUROPA PRESS)

La aplicación móvil 'WhatsCine', que permite a personas con discapacidades auditivas y visuales ir al cine o ver la televisión igual que la mayoría de espectadores, ha ganado el certamen 'Apps para todo el mundo'.

Lo + Visto

Meritxell de '21 Días' cuenta su increíble historia de amor

Muere Rita Barberá tras sufrir un infarto en un hotel de Madrid

<http://www.lavanguardia.com/vida/20161020/411162989518/una-app-para-personas-ciegas-y-sordas-gana-el-apps-para-todo-el-mundo.html>

lainformacion.com



The screenshot shows a news article from lainformacion.com. The main headline is "EL CONCURSO 'APPS PARA TODOS' ABRE SU COMPETICIÓN A TODA LA COMUNIDAD DE DESARROLLADORES". The sub-headline reads: "El concurso 'Apps para todos', que consiste en desarrollar una aplicación móvil accesible y universal para todas las personas, acaba de abrir su competición online a todos los desarrolladores, empresas, emprendedores, startups o cualquier persona que quiera contribuir a crear ciudades más inteligentes y humanas. Cuando se cierra el período para inscribir aplicaciones el próximo 23 de septiembre, un jurado de expertos online seleccionará entre las que en septiembre..." Below the headline, there are social media sharing buttons for Facebook, Twitter, Google+, and LinkedIn. To the right, there is a "BLOGS / NUESTRAS FIRMAS" section with three featured articles: "No confundir política y contabilidad" by José María García-Hiz, "¿Respetará Rajoy la limitación de mandatos que le exige Ciudadanos?" by José Luis Rogé, and "Rita: cuando te hacen el vacío, lo mejor es morirse para que te llenen" by Carlos Talas." Below this, there is a "NOTICIAS" section with the headline "Contra el discurso del Rey".

EL CONCURSO 'APPS PARA TODOS' ABRE SU COMPETICIÓN A TODA LA COMUNIDAD DE DESARROLLADORES

El concurso 'Apps para todos', que consiste en desarrollar una aplicación móvil accesible y universal para todas las personas, acaba de abrir su competición online a todos los desarrolladores, empresas, emprendedores, startups o cualquier persona que quiera contribuir a crear ciudades más inteligentes y humanas. Cuando se cierra el período para inscribir aplicaciones el próximo 23 de septiembre, un jurado de expertos online seleccionará entre las que en septiembre...

BLOGS / NUESTRAS FIRMAS

CUENTAS Y CUENTOS: No confundir política y contabilidad
José María García-Hiz

EN LA ÚLTIMA OPINIÓN: ¿Respetará Rajoy la limitación de mandatos que le exige Ciudadanos?
José Luis Rogé

BLOG COMBOINGRAPH: Rita: cuando te hacen el vacío, lo mejor es morirse para que te llenen
Carlos Talas

NOTICIAS: Contra el discurso del Rey

http://www.lainformacion.com/economia-negocios-y-finanzas/computacion-e-informatica/software/CONCURSO-APPS-COMPETICION-COMUNIDAD-DESARROLLADORES_0_953305677.html

epcatalunya.es | europa press

■ Catalunya Barcelona Girona Lleida Tarragona Fira de Barcelona Barcelona Economías

Una app para personas ciegas y sordas gana el 'Apps para todo el mundo'

Últimas noticias / Catalunya »

- 22:38 Barcelona Munté ve con "sana envidia" que el Reino Unido vote en referéndum las cuestiones políticas
- 22:11 Lleida El Govern defiende la necesidad de potenciar estrategias basadas en la bioeconomía
- 21:34 Barcelona Grifols critica que España sea



<http://www.europapress.es/catalunya/noticia-app-personas-ciegas-sordas-gana-apps-todo-mundo-20161020173704.html>

elEconomista España

Jueves, 20 de Octubre de 2016 Actualizado a las 17:37

Portada Mercados y Cotizaciones Empresas Economía Tecnología Vivienda Opinión/Blog Autonomías Kiwook eL Servicios

Datos Macro Indicadores Países Calendario Notas económicas

IBEX 35 ▲ +0,34% EURUSD ▼ -0,44% I. GENERAL DE MADRID ▲ +0,23% DOW JONES ▲ +0,37% EOD10 ▲ +0,16% EURIBOR ▲ +0,07% BRENT ▼ -1,57%

DESTACAMOS Amazon y Alibaba: las ofertas del Black Friday en la bolsa

EN ECOLOGÍA Dos diputados de Podemos se duermen durante la intervención de Rufán en el Congreso

Una app para personas ciegas y sordas gana el 'Apps para todo el mundo'

20/10/2016 - 17:37

Twitter Compartir Google+ LinkedIn StumbleUpon

EL FLASH DEL MERCADO Sabadell

- 17:16 Felipe VI insta a priorizar la inversión pública y privada en ciencia, emprendimiento e I+D
- 17:14 Primitiva del jueves 24 de noviembre de 2016: consulte la combinación ganadora
- 17:09 Los accionistas de Monte del Paschi dan luz verde a la ampliación de capital

<http://www.eleconomista.es/espana/noticias/7904984/10/16/Una-app-para-personas-ciegas-y-sordas-gana-el-Apps-para-todo-el-mundo.html>

Q BUSCAR NEWSLETTER

El Confidencial f t G+ INICIA SESIÓN

Una nueva aplicación permite a personas discapacitadas ver cine y televisión

EFE 20/10/2016 (14:11)

Sant Cugat del Vallès (Barcelona), 20 oct (EFE).- WhatsCine, una nueva aplicación que permite a personas con discapacidades auditivas y visuales ver cine y televisión en igualdad de condiciones que el resto de usuarios, ha ganado el primer premio del concurso Apps para todos. Los galardones los impulsan Cocemfe Barcelona y el Observatorio de la Discapacidad Física en el marco del Smart City Hack (SCH16) y fueron entregados a última hora de ayer en Sant Cugat. WhatsCine ganó el premio Best App, otorgado por la Diputación de Barcelona y dotado con 3.000 euros, que también le ha valido por un

http://www.elconfidencial.com/ultima-hora-en-vivo/2016-10-20/una-nueva-aplicacion-permite-a-personas-discapacitadas-ver-cine-y-television_1043583/

discapnet

Contactar Mapa web Accesibilidad 2028 usuarios conectados

Anímate en discapnet Usuarios Registrarse

Inicio Áreas temáticas Comunidad Actualidad

Ponada Discapnet | Actualidad | Noticias sobre Discapacidad

Actualidad

- Noticias sobre Discapacidad
- El sector social, al día
- Actualidad general
- Noticias de fácil lectura
- Hemeroteca
- Solidaridad Digital
- Discapacidad en los medios
- Agenda
- Boletines
- Equipo de redacción Actualidad

WhatsCine, una app que permite disfrutar del cine a personas con discapacidad sensorial, gana la final de Apps para todos

La aplicación Wherla se llevó el premio a la "Best New App", otorgado por el Ayuntamiento de Sant Cugat del Vallès y dotado con 1.500 euros y LactApp ganó el premio "Most Popular App", concedido por COCEMFE Barcelona y dotado con 500 euros.

25/10/2016 Nota de Prensa / Dotpen 5 comentarios

WhatsCine, una app que permite a personas con discapacidades auditivas y visuales ir al cine y ver la televisión en igualdad de condiciones que el resto de usuarios, ganó el concurso Apps para todos impulsado por Cocemfe Barcelona y el Observatorio de la Discapacidad Física (ODF) en el marco de Smart City Hack (SCH16) para promover la accesibilidad en el sector móvil.

El jurado consideró que WhatsCine merecía el premio de "Best App" otorgado por la Diputación de Barcelona y dotado con 3.000 euros. Maite Fandos, diputada de Bienestar Social de esta institución, fue la encargada de entregarlo. Además, WhatsCine pasará a la final de SCH que se celebrará en noviembre en Smart City Expo, en Barcelona.

WhatsCine, una app gratuita desarrollada para Android e iOS funciona de la siguiente manera: la app permite al usuario acceder desde su terminal a los contenidos accesibles para las películas: **audiodescripción, subtítulo adaptado y lenguaje de signos**, sincronizándose de manera precisa con la emisión en pantalla gracias a la tecnología desarrollada expresamente.



<http://www.discapnet.es/Castellano/Actualidad/Discapacidad/whatscine-app-perm-disfr-cine-pers-discap-sens-gana-final-apps-todos.aspx>

Applicantes.com



<http://applicantes.com/apps-para-todos-un-reto-por-la-accesibilidad/>

Servimedia



<http://www.servimedia.es/Noticias/Detalle.aspx?n=609976&s=23>

eSMARTCITY.es
Todo sobre Ciudades Inteligentes

INICIO ACTUALIDAD TV GUÍAS SERVICIOS ESPECIALES

NOTICIAS

Lanzan el reto 'Aplicaciones para Todos', accesibles e inteligentes

Desarrolladores, empresas y ciudadanos podrán crear Apps con el apoyo de la plataforma Smart City Hack desde el 18 de junio en Barcelona.

Compartir:      

Publicado: 02 Jun 2016

Desarrolladores, diseñadores y ciudadanos tienen la puerta abierta para participar en el reto 'Apps para todos' por el que animan a crear aplicaciones que además de inteligentes hagan las ciudades más humanas y accesibles, aplicaciones web y móviles que garanticen la accesibilidad de todas las personas.



NOTICIAS MÁS LEÍDAS

Una aplicación permite firmar con el DNI electrónico mediante el móvil
La App desarrollada para Android será gratuita y permitirá a cualquier usuario con DNI 3.0 firmar mediante tecnología NFC a través de su smartphone.
[09 Feb 2016]

Nace la Red de Agentes para el Desarrollo Inteligente de Andalucía
Es la primera medida del Plan AndalucíaSmart 2020 y estará formada por todos los actores implicados en el desarrollo de las ciudades inteligentes.
[27 Oct 2016]

Acciones Urbanas Innovadoras se abre a propuestas en noviembre
Economía Circular, Movilidad Urbana e Integración de Migrantes y Refugiados serán los temas de las propuestas de aquellas

https://www.esmartcity.es/noticias/lanzan-reto-aplicaciones-todos-accesibles-inteligentes?utm_medium=Newsletter&utm_source=6886

pulsosocial

STARTUPS • SOCIAL MEDIA • TECNOLOGÍA • E-COMMERCE • MOBILE • FINTECH • EVENTOS • EMERGE

 Pulsosocial

 Compartelo

'Apps para todos' abre su competición online a toda la comunidad de desarrolladores



Tenemos más para ti...

-  Empresas argentinas de software buscan alianzas en Bolivia
-  Emprendedores chilenos se toman las calles de Valparaíso
-  Nueve habilidades que debes desarrollar en las tres etapas de tu vida profesional
-  Ecommerce sustentables: La tecnología al servicio del medioambiente
-  10 reglas para superar con éxito la transformación digital

<http://pulsosocial.com/2016/09/13/apps-para-todos-competicion-online-desarrolladores/>

Trending Topic a Twitter:

Durant l'Ideathon



Durant la Final



Retall de premsa

LLANÇAMENT

DISCAPNET

<http://www.discapnet.es/Castellano/areastematicas/tecnologia/Noticias/apps-para-todos-primer-gran-reto-desar-compr-tecn-acces-univ.aspx>

DIARI DE LA DISCAPACITAT

<http://diarideladiscapacitat.cat/arrenca-apps-tothom-projecte-crear-aplicacions-accessibles-tothom/>

OBSERVATORI DISCAPACITAT

<http://observatoridiscapacitat.com/comenca-apps-tothom-el-primer-gran-repte-desenvolupadors-compromesos-amb-una-tecnologia-accessible-i>

ESMARTCITY

https://www.esmartcity.es/noticias/lanzan-reto-aplicaciones-todos-accessibles-inteligentes?utm_medium=-Newsletter&utm_source=6886

APPLICANTES

<http://applicantes.com/apps-para-todos-un-reto-por-la-accessibilidad/>

COCEMFE

http://www.cocemfe.es/comunicacion_portal/?p=13348

NOTICIAS PRESS

<http://www.noticiaspres.es/2016/06/empieza-apps-para-todos-el-primer-gran-reto-para-desarrolladores-comprometidos-con-una-tecnologia-accessible-y-universal/>

DISCAPZINE

<https://www.discapzine.es/actualidad/empieza-apps-para-todos-el-primer-gran-reto-para-desarrolladores-comprometidos-con-una-tecnologia-accessible-y-universal/>

LA RAZÓN

<http://www.larazon.es/tecnologia/apps/apps-para-todos-un-reto-por-la-accessibilidad-DM12785732#.Tt-t1oEWI7bVrEg6>

i -AMBIENTE

<http://smartcities.i-ambiente.es/?q=noticias/apps-para-todos-el-gran-reto-para-hacer-las-ciudades-inclusivas-y-accessibles>

ESMARCITY

https://www.esmartcity.es/noticias/lanzan-reto-aplicaciones-todos-accessibles-inteligentes?utm_medium=-Newsletter&utm_source=6886

PUNTIC

<http://punttic.gencat.cat/es/esdeveniment/ideathon-apps-para-todos>

DISABLED WORLD

<http://www.disabled-world.com/assistivedevices/apps/ideathon.php>

MEETUPRADAR

<http://meetupradar.com/events/view/spain/barcelona/smart-city-hack/apps-para-todos-ideathon>

AMPUTATS SANT JORDI

<http://amputats-santjordi.net/noticies/comenca-apps-tothom-el-primer-gran-repte-desenvolupadors-com-promesos-amb-una-tecnologia>

DEVELOPERSTI.ES

<http://www.developersti.es/actualidad/empieza-apps-desarrolladores-comprometidos/>

BLE

<http://www.barcelonalovesentrepreneurs.com/2016/06/07/empieza-apps-para-todos-el-primer-gran-re-to-para-desarrolladores-comprometidos-con-una-tecnologia-accesible-y-universal/>

for free

<http://www.forfree.cat/>

XARXANET.ORG

<http://xarxanet.org/agenda/ideathon-apps-tots>

TE INTERESA.COM

http://www.teinteresa.es/espana/BARCELONA-IDEATHON-CIUDADES-INCLUSIVAS-ACCESIBLES_0_1594040632.html

SERVIMEDIA

<http://www.servimedia.es/Noticias/Detalle.aspx?n=584246&s=23>

BARCELONA LABORATORI

<http://www.barcelonalab.cat/ca/noticies/arriba-lrsquoideathon-primer-jornada-del-repte-apps-per-tothom/?platform=hootsuite>

WEB ACIC

<http://www.webacic.cat/ca/agenda/event.php?id=499>

EMPLEA Y EMPRENDE

<http://empleayemprende.com/empieza-apps-para-todos/>

SLASH MOBILITY

<http://slashmobility.com/blog/2016/06/apps-para-todos-ciudades-inteligentes-humanas-y-accesibles/>

SABOR 809

<http://www.sabor809.com/tecnologia/240726-barcelona-acoge-hoy-un-ideathon-para-hacer-las-ciudades-inclusivas-y-accesibles>

ECODIARIO

<http://ecodiario.eleconomista.es/sociedad/noticias/7821501/09/16/El-concurso-apps-para-todos-abre-su-competicion-a-toda-la-comunidad-de-desarrolladores.html>

VOLUNTARIADO DIXITAL

<http://voluntariadodixital.xunta.gal/es/nova/5970/el-concurso-apps-para-todos-abre-su-competici%C3%B3n-online>

OBSERVATORIO DISCAPACIDAD

<http://www.observatoridiscapacitat.org/es/empieza-apps-para-todos-el-primer-gran-reto-para-desarrolladores-comprometidos-con-una-tecnologia>

NOSTROB

<http://nosotrosb.blogspot.com.es/2016/07/empieza-apps-para-todos-el-primer-gran.html?m=1>

TIC SALUT

<http://www.ticsalut.cat/observatori/apps/258/apps-per-a-tothom>

UPC.EDU

<https://www.upc.edu/igualtat/noticies/apps-per-a-tots>

SOLIDARIDAD DIGITAL

<http://www.solidaridaddigital.es/Noticias/Accesibilidad/Paginas/DetalleNoticia.aspx?SDid=22502>

COMPETICIÓ EN LÍNIA

SERVIMEDIA

<http://www.servimedia.es/Noticias/Detalle.aspx?n=609976&s=23>

TE INTERESA

http://www.teinteresa.es/espana/CONCURSO-APPS-COMPETICION-COMUNIDAD-DESARROLLADORES_0_1649835439.html

LA INFORMACIÓN

http://www.lainformacion.com/economia-negocios-y-finanzas/computacion-e-informatica/software/CONCURSO-APPS-COMPETICION-COMUNIDAD-DESARROLLADORES_0_953305677.html

AMPUTATS SANT JORDI

<http://www.amputats-santjordi.org/sites/default/files/noticies/comenca-apps-tothom-el-primer-gran-repte-desenvolupadors-compromesos-amb-una-tecnologia-accessible-i/docs/ndplanzamientoappsparatodos.pdf>

ECODIARIO

<http://ecodiario.eleconomista.es/sociedad/noticias/7821501/09/16/El-concurso-apps-para-todos-abre-su-competicion-a-toda-la-comunidad-de-desarrolladores.html>

LA RAZÓN

<http://www.larazon.es/tecnologia/apps/todos-a-participar-en-el-concurso-apps-para-todos-JG13518054#.Ttt1j17jD5v9eVJ>

PULSO SOCIAL

<http://pulsosocial.com/2016/09/13/apps-para-todos-competicion-online-desarrolladores/>

COCEMFE

http://www.cocemfe.es/comunicacion_portal/?p=14431

SLASH MOBILITY

<http://slashmobility.com/blog/2016/09/apps-para-todos-abre-su-competicion-online/>

PCATALÀ

<http://www.pcatale.com/apps-per-a-tohom-obre-la-seva-competicio-online/>

ESMARTCITY

<https://www.esmartcity.es/noticias/el-concurso-apps-para-todos-abre-su-competicion-online>

FACULTAT D'INFORMÀTICA DE BCN

<http://www.fib.upc.edu/fib/noticies.html?id=fa1f549c-296a-40cc-a224-bb8724f06514>

DISCAPNET

http://www.discapnet.es/Castellano/Actualidad/Noticias_Actualidad/el-concurso-apps-para-todos-abre-su-competicion-online-a-toda-la-comunidad-de-desarrolladores.aspx

OBSERVATORI DISCAPACITAT FÍSICA

<http://www.observatoridiscapacitat.org/es/el-concurso-apps-para-todos-abre-su-competicion-online-to-da-la-comunidad-de-desarrolladores>

COCEMFE BARCELONA

<http://cocemfe-barcelona.es/es/noticia/el-concurso-apps-para-todos-abre-su-competicion-online-to-da-la-comunidad-de-desarrolladores>

APPLICANTES

<http://aplicantes.com/concurso-apps-para-todos/>

EMPLEA Y EMPRENDE

<http://empleayemprende.com/concurso-apps-todos-abre-competicion-online-toda-la-comunidad-desarrolladores/>

EFFICIENT URBAN

<http://www.efficienturban.com/concurso-apps-todos-abre-competicion-online/>

FINAL

OBERTA

<http://oberta.cat/event/137066>

LA VANGUARDIA

<http://agenda.lavanguardia.com/?event=asistencia-a-la-final-del-concurso-para-desarrolladores-apps-para-todos>

ECODIARIO

<http://ecodiario.eleconomista.es/sociedad/noticias/7883564/10/16/Ya-se-conocen-las-10-aplicaciones-que-competiran-en-la-final-de-apps-para-todos.html>

OBSERVATORI DISCAPACITAT

<http://www.observatoridiscapacitat.org/ja-es-coneixen-les-10-apps-finalistes-que-competiran-la-final-da-apps-tothom>

BLE

<http://www.barcelonalovesentrepreneurs.com/event/concurso-apps-para-todos/>

LA INFORMACIÓN

http://www.lainformacion.com/asuntos-sociales/discapacitados/CONOCEN-APLICACIONES-COMPETIRAN-FINAL-APPS_0_961704227.html

SERVIMEDIA

<http://www.servimedia.es/Noticias/Detalle.aspx?n=619095&s=23>

IBEROAMÉRICA

<http://www.iberamerica.net/espana/prensa-economica/eleconomista.es/20161012/noticia.html?id=26c-qM5H>

NOTICIAS 2D

<http://www.noticias2d.com/2016/10/12/ya-se-conocen-las-10-apps-finalistas-que-competiran-en-la-final-de-apps-para-todos/>

DIARI DE LA DISCAPACITAT

<http://diarideladiscapacitat.cat/escollides-les-10-aplicacions-accessibles-finalistes-del-concurs-apps-per-a-tothom/>

TECNONEWS

http://www.tecnonews.info/noticias/apps_para_todos_invita_a_conocer_las_apps_mas_accesibles_e_innovadoras

DISCAPNET

http://www.discapnet.es/Castellano/Actualidad/Noticias_Actualidad/ya-conocen-10-apps-finalistas-competiran-final-apps-para-todos.aspx

CUGAT.CAT

http://www.cugat.cat/noticies/societat/123048/sant_cugat-acollira-la-final-del-concurs-_apps-per-a-tothom_-la-setmana-que-ve

COCEMFE

http://www.cocemfe.es/comunicacion_portal/?p=14759

SANT CUGAT

<http://www.santcugat.cat/noticia/el-casal-torreblanca-acull-la-trobada-dels-10-finalistes-que-competiran-a-la-final-dapps-per-a-tothom>

PCATALÀ

<http://www.pcatale.com/apps-finalistes-dapps-tothom/>

COCEMFE BARCELONA

<http://cocemfe-barcelona.es/es/noticia/ya-se-conocen-las-10-apps-finalistas-que-competiran-en-la-final-de-apps-para-todos>

COCEMFE BARCELONA CAT

<http://cocemfe-barcelona.es/noticia/ja-es-coneixen-les-10-apps-finalistes-que-competiran-la-final-dapps-tothom>

TE INTERESA

http://www.teinteresa.es/espana/CONOCEN-APLICACIONES-COMPETIRAN-FINAL-APPS_0_1666633539.html

FOR FREE

<http://forfree.barcelona/es/conferencias-y-talleres/final-del-concurso-apps-para-todos-19102016>

TOT SAN CUGAT

<http://www.totsantcugat.cat/actualitat/economia/sant-cugat-acull-els-10-finalistes-que-competiran-a-la-final-d-apps-pe-63940102.html>

COCEMFE

http://www.cocemfe.es/comunicacion_portal/?p=14759

GUANYADORS

CUGAT.CAT

http://www.cugat.cat/noticies/societat/123217/apps-per-a-tothom-que-promou-l_accessibilitat-tecnologica-premia-whatscine-whereis-i-lactapp

LA INFORMACIÓN

http://www.lainformacion.com/asuntos-sociales/discapacitados/APLICACION-DISFRUTAR-DISCAPACIDAD-SENSORIAL-FINAL_0_964404479.html

SERVIMEDIA

<http://www.servimedia.es/Noticias/Detalle.aspx?n=622029&s=23>

AJUNTAMENT SANT CUGAT

<http://premsa.santcugat.cat/?p=16257>

LA VANGUARDIA

<http://www.lavanguardia.com/vida/20161020/411156179601/una-nueva-aplicacion-permite-a-personas-discapacitadas-ir-al-cine-y-ver-la-tv.html>

TE INTERESA

http://www.teinteresa.es/espana/APLICACION-DISFRUTAR-DISCAPACIDAD-SENSORIAL-FINAL_0_1672033228.html

APPLICANTES

<http://aplicantes.com/whatscine-ganadora-apps-para-todos/>

PCATALÀ

<http://www.pccatala.com/apps-finalistes-dapps-tothom/>

PCATALÀ

<http://www.pccatala.com/whatscine-guanyafinal-dapps-tothom/>

PULSO SOCIAL

<http://pulsosocial.com/2016/10/20/app-cine-personas-discapacidad-sensorial-gana-apps-para-todos/>

LA VANGUARDIA

<http://www.lavanguardia.com/vida/20161020/411162989518/una-app-para-personas-ciegas-y-sordas-gana-el-apps-para-todo-el-mundo.html>

ECODIARIO

<http://ecodiario.eleconomista.es/sociedad/noticias/7904282/10/16/Una-aplicacion-para-disfrutar-del-cine-con-discapacidad-sensorial-gana-la-final-de-apps-para-todos.html>

EUROPA PRESS

<http://www.europapress.es/catalunya/noticia-app-personas-ciegas-sordas-gana-apps-todo-mundo-20161020173704.html>

EL DÍA

<http://eldia.es/agencias/8915360-CINE-DISCAPACITADOS-nueva-aplicacion-permite-personas-discapacitadas-ver-cine-television>

EL ECONOMISTA

<http://www.eleconomista.es/espana/noticias/7904984/10/16/Una-app-para-personas-ciegas-y-sordas-gana-el-Apps-para-todo-el-mundo.html>

SPAIN SHAFQAQA

<http://spain.shafaqna.com/ES/ES/1209609>

TOT SAN CUGAT

<http://www.totsancugat.cat/actualitat/economia/el-concurs-d-apps-per-a-tothom-ja-te-guanya-dors-64084102.html>

TERRASSA NOTÍCIES

<http://www.terrassanoticies.com/sant-cugat-cinema-tothom-app-whatscine/>

OBSERVATORI DISCAPACITAT

<http://www.observatoridiscapacitat.org/whatscine-una-app-que-permet-gaudir-del-cinema-persones-amb-discapacitat-sensorial-guanya-la-final>

ESMARTCITY

https://www.esmartcity.es/noticias/premian-una-app-para-que-personas-con-discapacidad-puedan-ir-al-cine?utm_medium=Newsletter&utm_source=6988

RADIO ASSOCIACIÓ

<http://radioassociacio.cat/una-app-para-personas-con-discapacidad-sensorial-que-permite-disfrutar-del-cine-y-de-la-television-gana-el-concurso-apps-para-todos/>

CORRESPONSABLES

<http://www.corresponsables.com/actualidad/comunicacion-responsable/wheris-reconocida-concurso-app>

DISCAPNET

<http://www.discapnet.es/Castellano/Actualidad/Discapacidad/whatscine-app-perm-disfr-cine-pers-discap-sens-gana-final-apps-todos.aspx>

VIA EMPRESA

<http://www.viaempresa.cat/ca/notices/2016/10/whatscine-una-app-perque-tothom-gaudeixi-del-cinema-22005.php>

CANAL SUR

<http://www.canalsur.es/noticias/una-nueva-aplicacion-permite-a-personas-discapacitadas-ver-cine-y-television/1107426.html>

EL CONFIDENCIAL

http://www.elconfidencial.com/ultima-hora-en-vivo/2016-10-20/una-nueva-aplicacion-permite-a-personas-discapacitadas-ver-cine-y-television_1043583/

CADENA DE VALOR

<http://cadenadevalor.es/whatscine-la-app-disfrutar-del-cine-discapacidad-sensorial/>

AMICUBELLES

<http://amicucubelles.com/2016/10/27/una-app-que-permite-disfrutar-del-cine-a-personas-con-discapacidad-sensorial-gana-la-final-de-apps-para-todos/>

VIA EMPRESA

<http://www.viaempresa.cat/ca/notices/2016/10/whatscine-una-app-perque-tothom-gaudeixi-del-cinema-22005.php>

VIA EMPRESA

<http://www.viaempresa.cat/ca/notices/2016/11/lactapp-2.300-respostes-sobre-lactancia-al-mobil-22166.php>

TERRASSA INFORMA

<http://terrassainforma.com/2016/10/premis-apps-per-a-tothom/>

CUGAT.CAT

http://www.cugat.cat/noticies/economia/123217/apps-per-a-tothom-que-promou-l_accessibilitat-tecnologica-premia-whatscine-whereis-i-lactapp

WHATS CINE BLOG

<http://www.whatscine.es/whatscine-gana-el-certamen-apps-para-todos/>

RÀDIO ASSOCIACIÓ

<http://radioassociacio.cat/una-app-per-a-persones-amb-discapacitat-sensorial-que-permet-gaudir-del-cinema-i-de-la-televisio-guanya-el-concurs-apps-per-a-tots/>

SANT CUGAT.CAT

<http://www.santcugat.cat/noticia/whatscine-whereis-i-lactapp-projectes-premiats-al-concurs-apps-per-a-tothom>

DISCAPZINE

<https://www.discapzine.es/actualidad/whatscine-una-app-que-permite-disfrutar-del-cine-a-personas-con-discapacidad-sensorial-gana-la-final-de-apps-para-todos/>

SANT CUGAT TRIBUNA

http://www.santcugatribuna.cat/noticia/_FGMRAJ9VL1GYtUxZPYRabBrey7gBSCKz55bfcnoXkHA

LA VANGUARDIA 2

http://www.lavanguardia.com/vida/20161020/411156179601/una-nueva-aplicacion-permite-a-personas-discapacitadas-ir-al-cine-y-ver-la-tv.html?utm_campaign=botones_sociales&utm_source=twitter&utm_medium=social

