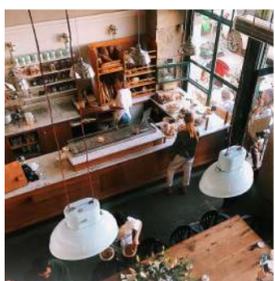


#Colombia emprende e innova

RETOS COVID-19 Un reto de innovación pública



RETO 1

¿Cómo mitigar el riesgo de personas de la tercera edad con servicios diferenciales que garanticen su calidad de vida, sin salir de casa?

RETO 2

¿Cómo asistir a los hogares colombianos para mejorar la convivencia y mitigar la violencia intrafamiliar en todas sus expresiones?

RETO 3

¿Cómo optimizar el uso de servicios de salud, para garantizar la atención médica oportuna?

RETO 4

¿Cómo garantizar el flujo de ingresos de establecimientos públicos (bares, restaurantes, hoteles, entre otros) durante la emergencia sanitaria del país?

RETO 5

¿Cómo incentivar el acceso responsable a víveres y artículos de cuidado personal para evitar el desabastecimiento?

UN PROCESO EN PARALELO

1

Caracterización de la necesidad de cada reto.

2

Diseño de la estrategia para la búsqueda de solucionadores a cada reto.

3

Conexión con el ecosistema de solucionadores de cada reto.

PRINCIPALES RESULTADOS

5 retos de innovación Covid-19

+1.400 aliados conectados para replicar el reto

5 días para convocar a los mejores solucionadores

15 soluciones priorizadas para dar respuesta a los retos

+370 solucionadores de todo el país interesados en aportar ideas

153 propuestas habilitadas para el proceso

100 propuestas preseleccionadas para evaluación técnica

SOBRE LAS SOLUCIONES DE LOS RETOS

RETO 1:

SERVICIOS PARA LA TERCERA EDAD PARA EVITAR SALIR DE CASA

MEDICAPP:

Plataforma tecnológica que brinda servicios de salud en casa (médico general, ambulancia y exámenes de laboratorio) a adultos mayores.

CHECK UP:

Aplicación móvil que monitorea, notifica y alerta la evolución de sus usuarios de forma remota, apoyando la toma de decisiones de los médicos y equipo médico PyP.

GO BAND:

Brazaletes conectados a una red IoT que permite un seguimiento en línea de las condiciones de salud del usuario y da recomendaciones según el perfil de adulto mayor.

TEELLA:

Brazaletes conectados a una red IoT que permite un seguimiento en línea de las condiciones de salud del usuario y da recomendaciones según el perfil de adulto mayor.

RETO 2:

MEJORAR LA CONVIVENCIA Y MITIGAR LA VIOLENCIA INTRAFAMILIAR

JURÍDICA. LA/VIOLENCIA:

Plataforma que ofrece atención legal gratuita a ciudadanos que están siendo víctimas de violencia intrafamiliar.

ENTERAPIA:

Plataforma tecnológica que ofrece psicoterapia online por video llamada o chat, con psicoterapeutas clínicos que permitan disminuir la violencia intrafamiliar.

RETO 3:

OPTIMIZACIÓN DEL USO DE SERVICIOS MÉDICOS

PREDICTO:

Plataforma web para recolección y análisis de información parametrizada de casos Covid-19 y evolución clínica para análisis predictivo con machine learning.

DOC - DOC:

Aplicativo de telemedicina con acceso inmediato a Chat con médicos especialistas y médicos generales.

AMBULANCE TO GO:

Aplicación que permite a las personas solicitar ambulancias desde sus casas y las conecta con el Sistema Central de Emergencias.

TURISTIAR:

Monitoreo en tiempo real de la capacidad de camas en centros de atención médica para mapear la disponibilidad de camas de la red hospitalaria del país.

RETO 4:

FLUJO DE INGRESOS PARA RESTAURANTES, HOTELES, BARES

TOP BRAND:

Espacio digital ideal para desarrollar ferias virtuales que permitan activar y mantener vigente la economía de los diversos sectores de comercio.

LOUSO DESPUÉS.COM:

Página web que permite a empresas vender sus experiencias y los usuarios reciben bonos para redimir después o los reciben por plataformas de domicilio.

APPETITU:

Plataforma que se encarga de gestionar la comunicación de los restaurantes y cocinas (sin canal ni infraestructura tecnológica) con los clientes y de los pedidos.

PROYECTO SUNRISE:

Plataforma que permite ayudar a los comercios locales a través de compras anticipadas de sus productos, que podrán ser redimidos en el futuro.

RETO 5:

CONSUMO RESPONSABLE ANTE COVID-19

EATCOULD:

Modelo de sostenibilidad alimentaria asistido por inteligencia artificial que conecta el ecosistema alimentario, regulando los productos desde la fuente.