

# Benvinguts i benvingudes a la Galeria de la Innovació

Bienvenidos y bienvenidas a la Galería de la Innovación



## El cant dels estornells

El canto de los estorninos

Projecte / Proyecto: **SpeakApps**  
Responsable: **Christine Appel**  
Sector: **Tecnologia educativa / Tecnología educativa**  
Any de participació a l'SpinUOC / Año de participación: **2013**  
Imatge creada amb IA per / Imagen creada con IA por: **Blanca Carballeira (Ubik Media)**

**Els estornells volen en sincronia sobre el cel i migren amb les estacions. En aquesta imatge, a més, ho fan per parelles. Un conjunt d'ocells que s'enlairen i canten en duets és una bona metàfora del que fa SpeakApps, una eina en línia per a l'aprenentatge d'idiomes que permet que els usuaris aprenguin a parlar altres llengües treballant en equips de dos i sense la confusió que hi acostuma a haver a les classes d'idiomes tradicionals. Aquest rebombori és representat amb les pobres gallines que cloquegen a terra, fent voltes en cercles, incapaces de moure's més enllà del territori conegut.**

Los estorninos vuelan en sincronía sobre el cielo y migran con las estaciones. En esta imagen, además, lo hacen por parejas. Un conjunto de pájaros que se elevan y cantan en dúos es una buena metáfora de lo que hace SpeakApps, una herramienta en línea para el aprendizaje de idiomas que permite que los usuarios aprendan a hablar otras lenguas trabajando en equipos de dos y sin la confusión que suele haber en las clases de idiomas tradicionales. Este alboroto es representado con las pobres gallinas que cloquean en el suelo, dando vueltas en círculos, incapaces de moverse más allá del territorio conocido.



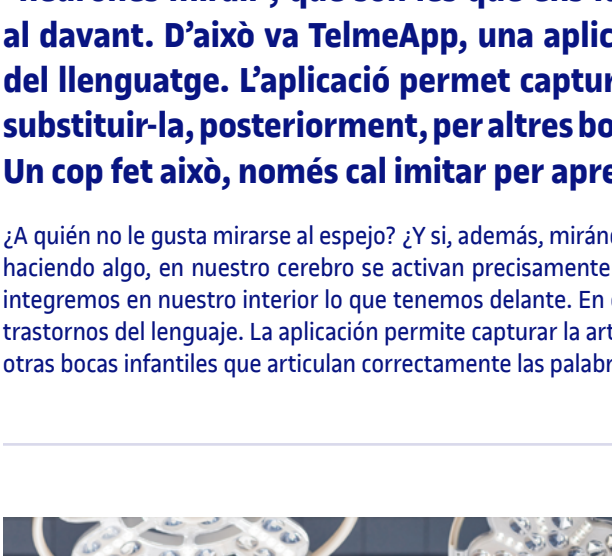
## Noies programant sobre placa electrònica

Chicas programando sobre placa electrónica

Projecte / Proyecto: **Tresdosú**  
Responsable: **Sandra Huerto**  
Sector: **Tecnologia educativa / Tecnología educativa**  
Any de participació a l'SpinUOC / Año de participación: **2014**  
Imatge creada amb IA per / Imagen creada con IA por: **Blanca Carballeira (Ubik Media)**

**Dones del segle XVII interessades per la informàtica? L'escena, encara que sigui una imatge impossible —en aquella època ni tan sols s'havia descobert l'electricitat— mostra una història poderosa i certa: les dones sempre han estat bones en programació i ho han demostrat en diferents moments de la història. Tanmateix, les estadístiques ens diuen que, ja ben entrat el segle XXI, les noies no s'acosten al món tecnològic. Sandra Huerto, matemàtica i responsable de Tresdosú, una iniciativa per a la formació transversal i d'impacte social, busca maneres de recuperar aquest vincle natural entre les dones i la tecnologia.**

¿Mujeres del siglo XVII interesadas por la informática? La escena, aunque sea una imagen imposible —en esa época ni siquiera se había descubierto la electricidad— muestra una historia poderosa y verdadera: las mujeres siempre han sido buenas en programación y lo han demostrado en distintos momentos de la historia. Sin embargo, las estadísticas nos dicen que, ya muy entrado el siglo XXI, las chicas no se acercan al mundo tecnológico. Sandra Huerto, matemática y responsable de Tresdosú, una iniciativa para la formación transversal y de impacto social, busca formas de recuperar este vínculo natural entre las mujeres y la tecnología.



## Mirallet, mirallet...

Espejito, espejito...

Projecte / Proyecto: **TelmeApp**  
Responsable: **Llorenç Andreu**  
Sector: **Salut digital / Salud digital**  
Any de participació a l'SpinUOC / Año de participación: **2015**  
Fotografia feta per / Fotografía hecha por: **Ana Tejedor (Ubik Media)**

**A qui no li agrada mirar-se al mirall? I si, a més, mirant-nos, també poguéssim aprendre? Al cap i a la fi, quan veiem algú que fa alguna cosa, al nostre cervell s'activen precisament les "neurones mirall", que són les que ens fan imitar els altres, integrar dins nostre el que tenim al davant. D'això va TelmeApp, una aplicació mòbil pensada per ajudar infants amb trastorns del llenguatge. L'aplicació permet capturar l'articulació de la boca de l'infant durant la parla i substituir-la, posteriorment, per altres boques infantils que articulen correctament les paraules. Un cop fet això, només cal imitar per aprendre!**

¿A quién no le gusta mirarse al espejo? ¿Y si, además, mirándonos, también pudiéramos aprender? Al fin y al cabo, cuando vemos a alguien haciendo algo, en nuestro cerebro se activan precisamente las "neuronas espejo", que son las que hacen que imitemos a los demás, que integremos en nuestro interior lo que tenemos delante. En esto consiste TelmeApp, una aplicación móvil pensada para ayudar a niños con trastornos del lenguaje. La aplicación permite capturar la articulación de la boca del niño durante el habla y sustituirla, posteriormente, por otras bocas infantiles que articulan correctamente las palabras. Después, ¡solo es necesario imitar para aprender!



## 3, 2, 1... Immersió dins la sala d'operacions

3, 2, 1... Inmersión en el quirófano

Projecte / Proyecto: **Immersium Studio**  
Responsable: **Luis Villarejo**  
Sector: **Tecnologia educativa / Tecnología educativa**  
Any de participació a l'SpinUOC / Año de participación: **2016**  
Fotografia feta i editada per / Fotografía realizada y editada por: **Ana Tejedor, Blanca Carballeira (Ubik Media)**

**Hi ha llocs gairebé impenetrables, difícils de visitar. Les profunditats abissals, els pols magnètics terrestres... i també les UCI i les sales d'operacions dels hospitals. Però els estudiants de medicina han d'aprendre a conèixer aquests llocs com el palmell de la mà. Llavors, com s'ho poden fer? Hi ha una manera d'experimentar una immersió total dins d'aquests entorns tan delicats sense distorsionar. En això treballa Luis Villarejo, amb Immersium Studio, una empresa emergent de la UOC especialitzada en la formació d'estudiants de medicina mitjançant la realitat virtual i immersiva.**

Existen lugares casi impenetrables, difíciles de visitar. Las profundidades abisales, los polos magnéticos terrestres... y también las UCI y los quirófanos de los hospitales. Pero los estudiantes de medicina deben aprender a conocer estos lugares como la palma de su mano. Entonces, ¿cómo pueden conseguirlo? Hay una forma de experimentar una inmersión total dentro de estos entornos tan delicados sin molestar. En eso trabaja Luis Villarejo, con Immersium Studio, una empresa emergente de la UOC especializada en la formación de estudiantes de medicina a través de la realidad virtual e inmersiva.



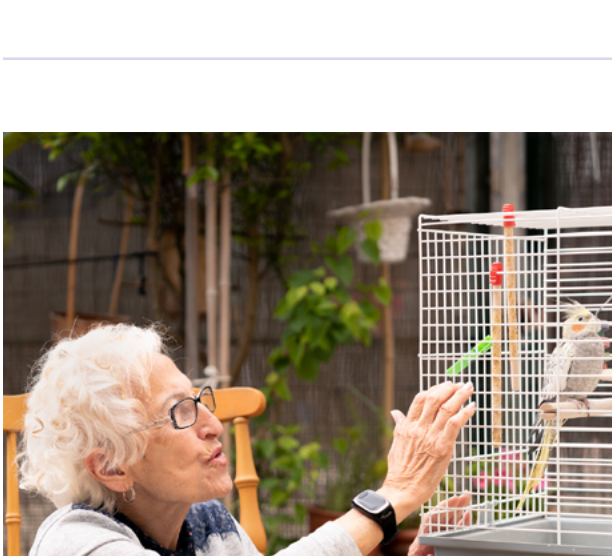
## CoLaborar o caure

Colaborar o caerse

Projecte / Proyecto: **BeChallenge**  
Responsable: **Xavier Pascual**  
Sector: **Tecnologia educativa / Tecnología educativa**  
Any de participació a l'SpinUOC / Año de participación: **2017**  
Fotografia editada per / Fotografía editada por: **Andrea Fernández (Ubik Media)**

**De les plataformes de resolució de reptes, en veiem només la punta, l'enxaneta. Però, per sota, hi ha tota una estructura que permet a les persones coLaborar, posar el seu talent a treballar de manera sincronitzada, amb un objectiu compartit. Sense aquesta coLaboració, l'estructura s'ensorra. Exactament com els castellers. BeChallenge proporciona la base perquè persones d'arreu del món puguin coLaborar de manera eficient envers els disset objectius de desenvolupament sostenible definits per l'ONU per al 2030, que representem amb els disset colors que vesteixen els protagonistes de la foto. Com un castell, la plataforma és un pilar de força, equilibri, valor i seny. Però, per sobre de tot, ens recorda que, si no coLaborarem, correm el risc de caure.**

De las plataformas de resolución de retos, vemos solo la punta, la enxaneta. Pero, por debajo, hay toda una estructura que permite a las personas colaborar, poner su talento a trabajar de forma sincronizada, con un objetivo compartido. Sin esta colaboración, la estructura se hunde. Exactamente como los castellers. BeChallenge proporciona la base para que personas de todo el mundo puedan colaborar de forma eficiente hacia los diecisiete objetivos de desarrollo sostenible definidos por la ONU para el año 2030, que representamos con los diecisiete colores con los que visten los protagonistas de la foto. Como una torre humana, la plataforma es un pilar de fuerza, equilibrio, valor y seny. Pero, por encima de todo, nos recuerda que, si no colaboramos, corremos el riesgo de caeranos.



## Vida i mort d'una avaria

Vida y muerte de una avería

Projecte / Proyecto: **Muutech Monitoring Solutions**  
Responsable: **Victor Calvo**  
Sector: **Indústria 4.0 / Industria 4.0**  
Any de participació a l'SpinUOC / Año de participación: **2018**  
Imatge creada per / Imagen creada por: **Blanca Carballeira (Ubik Media)**

**Les màquines també viuen històries. S'espatllen, tenen accidents. L'empresa Muutech Monitoring Solutions analitza milers de dades per segon i les transforma en patrons visuals que ajuden a entendre què li ha passat a la maquinària en les últimes hores. Aquesta banda de colors ens explica, d'esquerra a dreta, la història d'una avaria. Comença amb la primera banda vermella: parada de la productivitat i inici del problema. Al cap de poc, ve la reparació, els ajustos, en taronja. A vegades, la màquina espera que l'operari faci algun tipus d'acció, en blau. I, després d'algunes anades i vingudes, la màquina torna a produir, en verd. Com la vida, segueix el seu curs.**

Las máquinas también viven historias. Se estropean, sufren accidentes. La empresa Muutech Monitoring Solutions analiza miles de datos por segundo y los transforma en patrones visuales que ayudan a los operarios de las fábricas a entender qué le ha pasado a la maquinaria en las últimas horas. Esta banda de colores nos explica, de izquierda a derecha, la historia de una avería. Empezamos con la primera banda roja: parada de la productividad e inicio del problema. Al cabo de poco rato, viene la reparación, los ajustes, en naranja. A veces, la máquina espera a que el operario haga algún tipo de acción, en azul. Y, tras algunas idas y vueltas, la máquina vuelve a producir, en verde. Como la vida, sigue su curso.



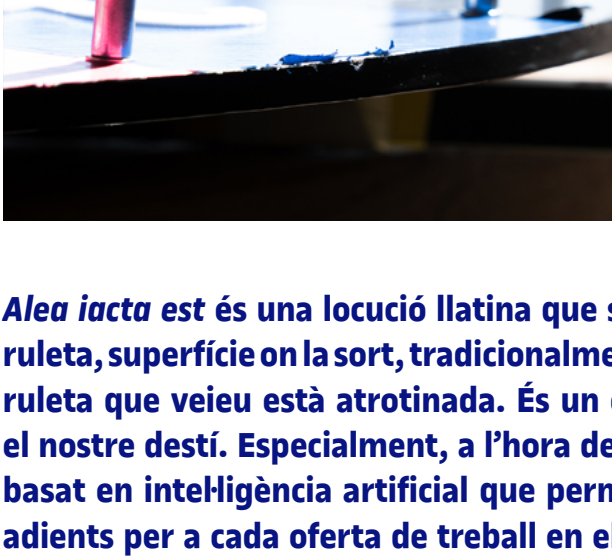
## Tarda de dijous amb la Maria i la Carolina

Tarde de jueves con María y Carolina

Projecte / Proyecto: **SeniorDomo**  
Responsable: **Ángel Puertas**  
Sector: **Salut digital / Salud digital**  
Any de participació a l'SpinUOC / Año de participación: **2019**  
Fotografia feta per / Fotografía realizada por: **Ana Tejedor (Ubik Media)**

**La Maria està contenta. Aquesta tarda de dijous pren la fresca i fa petons a la seva nimfa, la Carolina. La Maria està contenta perquè està tranquil·la. I està tranquil·la perquè porta aquell rellotge tan modern que vetlla per ella, que avisarà els seus familiars si tinguera algun problema, i ho faria de seguida, perquè està connectat les 24 hores del dia amb la xarxa de professionals de SeniorDomo, l'empresa que fa possible que cada cop més persones grans puguin continuar vivint així de contentes i tranquil·les, segures i cuidades, però independents, a casa seva.**

María está contenta. Esta tarde de jueves toma el fresco y ella, a su ninfa, Carolina. María está contenta porque está tranquila. Y está tranquila porque lleva ese reloj tan moderno que vela por ella, que avisaría a sus familiares si tuviera algún problema, y lo haría enseguida, porque está conectado las 24 horas del día con la red de profesionales de SeniorDomo, la empresa que hace posible que cada vez más personas mayores puedan seguir viviendo así de contentas y tranquilas, seguras y cuidadas, pero independientes, en su casa.



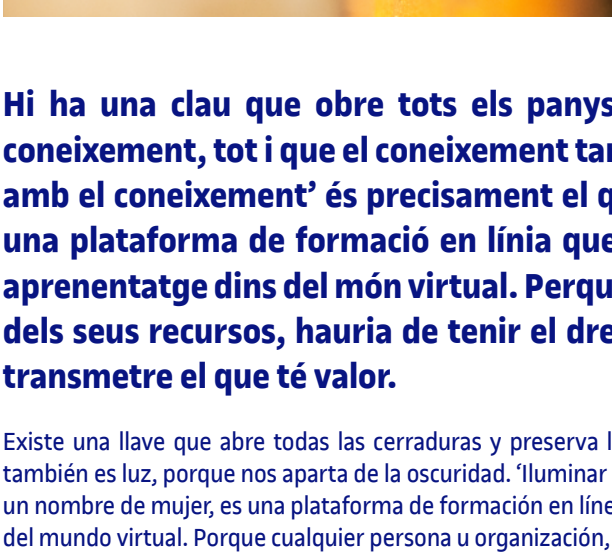
## La partida del segle

La partida del siglo

Projecte / Proyecto: **Aimentia**  
Responsable: **Edgar Jorba**  
Sector: **Salut digital / Salud digital**  
Any de participació a l'SpinUOC / Año de participación: **2020**  
Fotografia feta per / Fotografía realizada por: **Ana Tejedor (Ubik Media)**

**Dicen que el segle XXI és el segle del cervell, el segle en què acabarem d'entendre com funciona l'estructura més complexa que coneixem. L'Edgar juga una partida d'escacs amb la ment humana. O, més ben dit, amb els mecanismes de la ment humana més desconeguts i potser foscos: els que provoquen les malalties mentals. Però té a favor una jugada mestra: l'ús de la intel·ligència artificial, per analitzar les dades dels pacients i establir patrons que millorin les possibilitats de tractament. En això consisteix Aimentia, una clínica virtual amb un enfocament per encetar una nova era en salut mental.**

Dicen que el siglo XXI es el siglo del cerebro, el siglo en el que acabaremos de entender cómo funciona la estructura más compleja que conocemos. Edgar juega una partida de ajedrez con la mente humana. O, mejor dicho, con los mecanismos de la mente humana más desconocidos y quizá oscuros: los que provocan las enfermedades mentales. Pero tiene a favor una jugada maestra: el uso de la inteligencia artificial, para analizar los datos de los pacientes y establecer patrones que mejoren las posibilidades de tratamiento. En esto consiste Aimentia, una clínica virtual con un enfoque para iniciar una nueva era en salud mental.



## La llum és la clau

La luz es la clave

Projecte / Proyecto: **Yeira**  
Responsable: **Adriana Caballero**  
Sector: **Tecnologia educativa / Tecnología educativa**  
Any de participació a l'SpinUOC / Año de participación: **2022**  
Fotografia feta per / Fotografía realizada por: **Ana Tejedor (Ubik Media)**

**Hi ha una clau que obre tots els panys i preserva el que té més valor. Aquesta clau és el coneixement, tot i que el coneixement també és llum, perquè ens aparta de la foscor. 'Il·luminar amb el coneixement' és precisament el que significa Yeira, que, a més de ser nom de dona, és una plataforma de formació en línia que democratitza l'accés a la tecnologia, independentment dels seus recursos, hauria de tenir el dret de saber, de conèixer, d'obrir panys i de preservar i transmetre el que té valor.**

Existe una llave que abre todas las cerraduras y preserva lo más valioso. Esta llave es el conocimiento, a pesar de que el conocimiento también es luz, porque nos aparta de la oscuridad. 'Iluminar con el conocimiento' es precisamente lo que significa Yeira, que, además de ser nombre de mujer, es una plataforma de formación en línea que democratiza el acceso a la tecnología más puntera en aprendizaje dentro del mundo virtual. Porque cualquier persona u organización, independientemente de sus recursos, debería tener derecho a saber, a conocer, a abrir cerraduras y a preservar y transmitir lo valioso.