

Primer Hackathon Gobierno Abierto: “Jamás pensé estar dos días en Casa Presidencial”

Un grupo de más de 100 jóvenes talentos en informática participaron en el primer maratón tecnológico organizado por el Gobierno de El Salvador. El Hackathon Gobierno Abierto, impulsado por la Secretaría de Participación Ciudadana, Transparencia y Anticorrupción, hizo historia pues es la primera vez que Casa Presidencial abre las puertas a un sector de la población para que expusieran, durante un fin de semana, su talento al servicio de la ciudadanía creando aplicaciones web y para celulares, que faciliten el acceso a la información pública de utilidad, mejoren los servicios que ofrece el gobierno y promuevan la denuncia y contraloría ciudadana.



Fotografía oficial de los participantes del primer Hackathon Gobierno Abierto.

Jóvenes de distintos puntos del país, entre estudiantes de carreras de ingeniería, diseño o computación y algunos profesionales que se desempeñan en áreas de tecnología empezaron a llegar el día sábado 26 de julio con sus cajas y mochilas llenas de monitores, computadoras, cables y otros dispositivos con los que durante dos días crearon más de 40 aplicaciones de utilidad para la ciudadanía usando información pública. La convocatoria había iniciado tres semanas antes y en menos de cinco horas de abierta al público, los 60 cupos originales se habían agotado. Al final del día habían más de 120 jóvenes inscritos y con muchas ganas de participar.

“Era la oportunidad de demostrar que en dos días podías construir aplicaciones que le sirvan a otros ciudadanos” dijo Eduardo Ávila, uno de los más de 100 programadores que se inscribieron para formar parte del primer Hackathon Gobierno Abierto. Un

buen grupo de jóvenes al igual que Eduardo, tomaron la iniciativa “felices de que el gobierno, los hiciera partícipes de cosas importantes del país y sobre todo de reunirnos en Casa Presidencial donde muy pocos ciudadanos tienen acceso”.

“Solo el diploma de participación que me dieron es una ganancia. De miles de jóvenes soy parte del grupo selecto de más de 100 que estuvo en esta primera experiencia junto a grandes talentos”, confiesa Margarita Guevara quien viajó desde Usulután con cinco de sus compañeros de universidad para participar en el maratón.

Las más de 100 mentes abiertas al reto dejaron como resultado 40 aplicaciones, de estas un jurado especializado seleccionó las cinco que tenían mayor potencial para implementarse y que además, en términos sociales, podrían generar un beneficio a la población y solventar una necesidad de forma atractiva para que la ciudadanía las utilice.

Pese al cansancio que a las diez de la noche del domingo era evidente en los jóvenes, ellos estallaron en júbilo cuando el secretario Marcos Rodríguez anunció que “las mejores aplicaciones, aunque no estén entre las primeras cinco, se las voy a proponer a ministros y a otros funcionarios para que las implementen en las instituciones”. La presidenta de la Defensoría del Consumidor, Yanci Urbina, quien estuvo toda la tarde del domingo escuchando las ponencias de más de 20 grupos de trabajo aseguró que estaba “impresionada de ver cuánta idea e inteligencia hay en los jóvenes”.

El equipo ganador desarrolló “GobScore”, una herramienta que recopila denuncias hechas por la población sobre la calidad y eficiencia de los servicios públicos, verifica cuáles son los trámites más engorrosos y anima a los ciudadanos a dar propuestas de cómo mejorarlos y enviar quejas o denuncias midiendo el tiempo de respuesta del gobierno para darles solución a las demandas ciudadanas que pueden hacerse llegar a través de sitios web, celulares y mensajes de texto.

“Farmapp” recibió el segundo lugar por facilitar la búsqueda de medicina más barata y accesible para la población en farmacias privadas que los mismos ciudadanos van reportando, la herramienta también permite denunciar abusos de forma directa a la Dirección Nacional de Medicamentos si éstas exceden los precios máximos de venta al público. El tercer lugar, “Ruta Ciudadana”, busca mejorar el sistema de transporte público mapeando las rutas de los buses para que los ciudadanos sepan a dónde tomar un bus y haciendo un ranking de los autobuses y paradas más seguras, esta herramienta podría vincularse con el SITRAMSS para ofrecer información pública a los ciudadanos sobre tiempos de espera en las paradas, entre otros.

El jurado también decidió otorgar dos menciones honoríficas, la primera fue para “Más barato”, una aplicación desde la cual los ciudadanos pueden realizar búsquedas de productos de la canasta básica en distintos establecimientos y encontrar el lugar donde pueden ahorrar más. La segunda, fue para “Camino a la U”, que muestra el listado de universidades y carreras universitarias autorizadas y anima a los jóvenes a aplicar a las becas que publica el Ministerio de Relaciones Exteriores.

En todo el conjunto habían herramientas para hacer inventarios de recursos estatales que se pueden utilizar en casos de emergencia nacional, sistemas de alerta temprana para que la población reporte puntos de inseguridad, información para periodistas sobre el trabajo del gobierno, calculadoras de consumo eléctrico para evitar abusos de empresas a los consumidores, entre otros.

A pesar que se tuvo que contratar una conexión de internet exclusiva para los participantes, la falta de agua en Casa Presidencial durante la tarde del sábado y primeras horas del domingo y someterse a la exigencias del protocolo de seguridad, los participantes se mostraron satisfechos e “impresionados de que muchos jóvenes están esperando que se les dé una oportunidad para participar”.

Los jóvenes aseguraron que “se conquistó un importante espacio de participación ciudadana que puede ser el inicio de una nueva forma de gobernar y hacer políticas públicas para que la población aporte de forma directa con sus habilidades en función de otros ciudadanos”.

Fotografías del primer Hackathon Gobierno Abierto



Secretario de Participación Ciudadana, Transparencia y Anticorrupción da la bienvenida a los participantes del primer Hackathon Gobierno Abierto.



Mas de 100 jóvenes programadores desarrollan las aplicaciones que facilitarán información pública.



Cada uno de los 40 grupos de jóvenes participantes en el primer Hackathon Gobierno Abierto presentó sus ideas al resto de participantes y a algunos titulares de instituciones.