Cuadernos

TIC PARA EL DESARROLLO HUMANO

Aplicaciones para MÓVILES

ONGAWA
INGENIERÍA PARA EL DESARROLLO HUMANO

Cuadernos
TIC PARA EL DESARROLLO HUMANO

Aplicaciones para MÓVILES

Edita:
ONGAWA
C/ Vizconde de Matamala, 15
28028 Madrid
Tfno.: (+34) 91 590 01 90
info@ongawa.org

Coordinadores:
Rudy Martínez
Valentín Villarroel Ortega

Autora:
Sara Romero Muñoz

Diseño y maquetación:
punto&coma

ISBN: 978-84-608-5612-2

Esta obra está sujeta a la licencia Reconocimiento-NoComercial-SinObra Derivada 2.5 España de Creative Commons. Para ver una copia de esta licencia, visite http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/es/

Índice

Presentación 4

Resumen 5

Ánfora - Educación
Iniciando descarga 7

mPowering - Educación
descarga al 25% 10

Mobile for Reproductive Health - Salud
descarga al 50% 13

iCow - Ganadería
descarga al 75% 16

mFisheries - Pesca
descarga completa al 100% 19

Presentación

Los Cuadernos TIC PARA EL DESARROLLO HUMANO editados por ONGAWA son breves informes que tienen el objetivo de presentar una sencilla aproximación al uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito del desarrollo humano y la cooperación internacional: su papel, su relación con determinados sectores del desarrollo, análisis de casos, presentación de herramientas específicas, etc. Están dirigidos a actores del desarrollo humano, en especial a todos los actores de la cooperación española (administración pública, organizaciones no gubernamentales, universidades, sector empresarial y organizaciones sindicales).

Este cuaderno forma parte del programa Compromiso y Desarrollo (C+D) –impulsado por ONGAWA, Ingeniería para el Desarrollo con el apoyo de la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID)– que promueve la contribución empresarial al desarrollo humano y la lucha contra la pobreza.

Resumen

Este documento presenta cinco casos de aplicaciones para teléfonos móviles en iniciativas de desarrollo humano en educación, salud y agricultura (ganadería y pesca), donde la relación multiactor ha sido determinante. El objetivo es ofrecer un primer panorama de aplicaciones empleadas en diferentes sectores, por lo que el contenido se centra en la descripción de la aplicación, las relaciones entre los actores participantes y la identificación de algunas claves. No se hace un análisis de pertinencia, impacto o sostenibilidad de las iniciativas. Se busca, entre otras cosas, servir de inspiración para el desarrollo y uso de nuevas aplicaciones para móviles (Apps).

Las iniciativas se presentan ordenadas de menor a mayor recorrido y reconocimiento. Así, comenzamos con una en fase de prueba, de la que decimos que está "iniciando su descarga", seguida de otras que están "descargadas al 25%, 50%, 75% o al 100%".

1 El primer caso es **Ánfora**, un proyecto español de reciente creación, en fase de prueba (por lo que decimos que está "iniciando descarga"). Es una aplicación para teléfonos inteligentes (*Smartphone*) que ofrece recursos educativos básicos (en forma de tareas) para niños entre 6 y 12 años. Se realiza *offline* con posibilidad de actualizarla *online*. Es un desarrollo de Ánfora Software (un emprendimiento social bajo la figura de ONG) que contó con el apoyo de la empresa *MediaNet Software*.

2 En segundo lugar, se presenta el caso de **mPowering**, aplicación para Smartphone que busca estimular la asistencia a la escuela a través de la obtención de puntos canjeables por comida, ropa o medicinas. Se ha implantado recientemente en comunidades de la India (de ahí que la califiquemos de "descarga al 25%"). Está promovida por la ONG de EE UU mPowering, con el desarrollo tecnológico de la empresa *Tribal Technologies*, y cuenta con el apoyo de las empresas *Salesforce* y *Apple*.

3 El tercer caso, **Mobile for Reproductive Health**, está centrado en salud. Es un desarrollo reciente que ya ha sido evaluado en campo ("descarga al 50%"). Permite el envío vía SMS de información sobre medios anticonceptivos. Se ha aplicado en Kenia y Tanzania y está promovida por la ONG *FHI*, de EE UU, con el apoyo de la *Agencia para el Desarrollo Internacional de Estados Unidos* (USAID).

4 El cuarto, **iCow**, es un caso de aplicación en ganadería para el seguimiento de la fertilidad de las vacas. Está basado en SMS y permite tener un calendario de fertilidad y recibir información práctica. Es un desarrollo de la empresa keniana *Green Dream TECH*, que ha contado con apoyos de *USAID*, la operadora *Safaricom* y la fundación *Indigo Trust*. En 2010 ha sido premiado internacionalmente.

5 En quinto y último lugar se presenta **mFisheries**, aplicación para pesca, cuya función principal es servir de mercado virtual de venta de pesca, complementada con información de mercado y primeros auxilios, y sistema de aviso en caso de emergencia. También cuenta con una plataforma web y un servicio basado en SMS. Se ha desplegado en el Caribe, se ha replicado en Nueva Zelanda y recibió un premio internacional en 2012. Ha sido desarrollada por la *Universidad de The West Indies*, con apoyo del centro de investigación canadiense *IDRC* y la colaboración de las operadoras de móviles *Motorola Defy* y *Digicel*.

Ánfora - EDUCACIÓN

Organización: Ánfora Software (España)

Iniciando descarga…

1. Objetivo de la iniciativa

Contribuir a **mejorar la calidad del acceso a recursos educativos** a través de las TIC en países menos desarrollados.

2. Resumen de la aplicación

El proyecto **Ánfora** trata de ampliar, mediante las Tecnologías de la Información y la Comunicación, las **posibilidades educativas a niños de entre 6 y 12 años** que viven en países donde la escolarización resulta un problema, También pre-

Pantallas del prototipo de la aplicación. Imágenes cedidas por Ánfora Software.

tende contribuir al desarrollo de aquéllos niños que, aun teniendo fácil acceso a la educación, no pueden seguir el ritmo de aprendizaje por determinadas circunstancias como la **hospitalización o la dependencia**.

Una aplicación móvil es el medio elegido para llegar a la población infantil de estas zonas. La aplicación contiene **recursos educativos de diversas materias:** Matemáticas, Conocimiento del Medio e Higiene, de momento. A través de estas materias los niños conocen detalles de los seres vivos, nuestro cuerpo, los sentidos, los animales, las plantas… Dichos contenidos se actualizan desde la web de apoyo de la aplicación, donde también se recogen los informes de uso que se le da al dispositivo por parte del alumno.

En la aplicación los niños se crean un usuario eligiendo un animal y un color. A partir de ahí, eligen temática y el nivel de dificultad al que quieren enfrentarse. Para interactuar con la aplicación no es necesario tener conexión a Internet, solamente se requiere conexión para actualizar los contenidos.

3. Historia de la iniciativa

Esta iniciativa surge de una inquietud de su fundador, Luis Merino, y su deseo de enfocar su profesión hacia el ámbito social y del desarrollo.

Luis materializó este deseo con la creación de Ánfora Software en el año 2011, una ONG especializada en aspectos de tecnología y enfocada al desarrollo hu-

mano. Desde entonces se han sumado a la iniciativa un grupo de voluntarios que desean aportar su conocimiento técnico. Aproximadamente son once voluntarios con diversos perfiles profesionales: creativos, diseñadores gráficos, maquetadotes, programadores, expertos en usabilidad web, editores de contenido, traductores…

En los momentos de arranque del proyecto, Luis recibió apoyo de su antigua empresa, MediaNet Software, que le cedió equipos informáticos, espacio en las oficinas y capital humano para impulsar la idea en los momentos iniciales.

La aplicación móvil educativa del proyecto Ánfora está en fase de prueba. Durante los próximos meses se testará un prototipo en una escuela infantil africana, concretamente en Ghana. En este país trabaja la ONG Hola Ghana que trabaja para el desarrollo educativo de poblaciones infantiles y que colabora en el proyecto Ánfora.

Si los resultados que se obtienen con las pruebas son positivos, se planteará la réplica de la aplicación y sus funcionalidades a otros sectores o países, con la previa adaptación y/o traducción de contenidos.

Ánfora Software ha desarrollado otra aplicación educativa, esta vez destinada a la venta en España, pensada para niños con Síndrome de Down, con la que se prevé obtener ingresos que sufraguen los costes de la aplicación educativa para países menos desarrollados.

4. Facilitadores y barreras de la iniciativa

Si elegimos una palabra para definir el proyecto Ánfora sin duda sería “ilusión”.

Ilusión que se palpa en su creador, Luis Merino, y en los múltiples y desinteresados apoyos que ha recibido hasta el momento: profesionales del mundo interactivo que aportan de forma desinteresada sus conocimientos y experiencia, empresas privadas que ayudan a sus antiguos empleados, colaboraciones con otras ONG…

Pero como en todo proyecto que arranca, también ha habido barreras y dificultades, especialmente por el escaso apoyo encontrado en la administración pública y en diversas empresas privadas que apuestan por proyectos que ya están en marcha y brindan menos apoyo a proyectos que están arrancando.

5. Más información

Web del proyecto Ánfora: **www.anforasoftware.org**

mPowering - EDUCACIÓN

Organización: mPowering (EE UU)

descarga al 25%

1. Objetivo de la iniciativa

Ayudar a **mejorar las condiciones de vida de la población que vive por debajo del umbral de la pobreza**, a través del uso de la tecnología móvil.

2. Resumen de la aplicación

La aplicación **mPowering** persigue mejorar las condiciones de vida de las familias a través de dos grupos de población: **los niños y las mujeres**.

Establece una mecánica de obtención de puntos. Los usuarios se crean un usuario y van consiguiendo puntos por asistir a la escuela, en el caso de los niños, y por asistir a talleres de formación sobre hábitos sanitarios, en el caso de las mujeres.

Tanto niños como mujeres escanean con su *Smartphone* el código de barras que se encuentra en escuelas y aulas educativas para que quede registrado que han asistido a sus clases. Allí también se encuentran los cargadores de los móviles ya que la mayoría de las familias no disponen de electricidad en sus casas.

Los puntos conseguidos son canjeados por comida, ropa o medicinas. Con esto se pretende incentivar a estos colectivos en la formación y que no abandonen las clases para ir a trabajar o a buscar trabajo.

El proyecto mPowering cuenta además con trabajadores locales contratados cuya tarea consiste en dar a conocer la aplicación a través de charlas en escuelas y formar a las familias que reciben los teléfonos móviles en el uso de la aplicación.

mPowering se está traduciendo a múltiples dialectos, para asegurar su entendimiento por la población local, aunque en la aplicación lo que predomina son las imágenes en lugar de las palabras.

Imagen cedida por mPowering

3. Historia de la iniciativa

Esta idea fue iniciada por la ONG mPowering, una organización estadounidense fundada por antiguos trabajadores de grandes empresas como *Salesforce* y *Apple*. La aplicación ha sido desarrollada por *Tribal Technologies*, empresa de uno de los veteranos de *Apple* y, a su vez, fundador de mPowering.

El proyecto ha comenzado en una de las regiones más pobres de India, Orissa, donde existe una alta penetración de la tecnología móvil. En la escuela del pueblo de Juanga, 175 niños ya están utilizando la aplicación y se está ampliando a 400 niños más.

La ONG india Citta Foundation es la contraparte en terreno. Construyó la escuela de Juanga en 2001 y desde su colaboración con mPowering, en 2010, se encarga de proporcionar los alimentos, ropa y medicinas a la población local que canjea sus puntos.

En la puesta en marcha del proyecto, los profesores locales y varias familias de Juanga recibieron 56 *Smartphones* donados por mPowering. El coste de la tarifa es soportado por el usuario, aunque la organización se está planteando sufragarla en el futuro.

Además de la población infantil, el proyecto se dirige también a las mujeres de Bhaktapur, en Nepal.

La financiación de este proyecto proviene de donaciones privadas que consiguen tanto la ONG mPowering como la ONG local Citta Foundation.

4. Claves de interés

Según estadísticas reportadas por mPowering, el 71% de los niños del pueblo de Juanga asiste a la escuela, frente al 52% registrado el año anterior. Según sus cifras, el número de enfermedades reportadas se ha reducido en un año de 119 a 52, debido a los talleres de formación en hábitos sanitarios impartidos a las mujeres.

5. Más información

Información sobre la iniciativa:
<http://www.comminit.com/global/content/apps-development-lessons-mpowering>

Artículo sobre la iniciativa en la web de CNN:
http://edition.cnn.com/2012/09/11/tech/mobile-india-mpowering/index.html

Mobile for Reproductive Health - SALUD

Organización: Family Health International (EE UU)

descarga al 50%

1. Objetivo de la iniciativa

Facilitar el **acceso a información sobre la salud reproductiva** a familias de Kenia y Tanzania, a través de mensajes de texto.

2. Resumen de la aplicación

El proyecto **Mobile for Reproductive Health (m4RH)** se basa en el uso de mensajes de texto para facilitar el seguimiento de los métodos de planificación familiar en las familias de Kenia y Tanzania.

Al enviar un mensaje con el texto m4RH se recibe un mensaje inicial con el menú de temas sobre los que se puede solicitar información.

En la imagen del ejemplo los códigos corresponderían a:

11 Implantes
21 DIU
31 Métodos permanentes
41 Inyectables
51 Píldoras diarias
61 Contracepción de emergencia
71 Condones
81 Métodos naturales
91 MELA (Método de Amenorrea por Lactancia)
99 Direcciones de clínicas

Los usuarios envían un **mensaje de texto con la palabra "m4RH"** a un número corto y reciben un mensaje inicial que contiene un menú donde se enumeran las temáticas sobre las que se puede solicitar información. El usuario envía un mensaje de respuesta indicando el código de la temática que desea y a partir de aquí todos los mensajes son gratuitos para el usuario.

A través de un SMS también puede solicitar información sobre la ubicación de las clínicas más cercanas en su provincia. Los idiomas disponibles son inglés, para la población keniana, y swahili, para la población tanzana.

Los mensajes de 160 caracteres han sido creados por un equipo de expertos en planificación familiar y salud materna e informan sobre métodos anticonceptivos, ciclos fértiles y todo lo relacionado con la salud reproductiva, siguiendo las recomendaciones de la Organización Mundial de la Salud y las directrices sanitarias de los países donde se está llevando a cabo.

3. Historia de la iniciativa

La idea fue desarrollada en 2009 por FHI, una ONG de cooperación al desarrollo que actúa en más de 60 países en muy diversas áreas. Dentro del proyecto PROGRESS (*Program Research for Strengthening Services*) y con ayuda de fondos de USAID han llevado a cabo esta iniciativa.

Previamente al desarrollo, se testó un piloto con 40 familias en clínicas de planificación familiar de Dar es Salaam (Tanzania) y Nairobi (Kenia). Esta iniciativa cuenta también con una web donde se puede ver una demo e interactuar con los mensajes.

Desde el lanzamiento se benefician 13.000 usuarios en los dos países y se han enviado más 67.500 mensajes de texto.

A través de SMS y de llamadas telefónicas, la ONG FHI realiza cuestionarios de satisfacción a los usuarios que le permiten hacer un monitoreo en tiempo real y evaluar el impacto del programa. Las conclusiones extraídas hasta el momento son muy positivas, las usuarias han mejorado su conocimiento sobre muchas áreas y han cambiando su comportamiento en numerosos aspectos.

Además de USAID, esta iniciativa ha contado con el apoyo de numerosas organizaciones nacionales e internacionales: una ONG ugandesa llamada *Text to Change* que ofrece soporte de los mensajes enviados, una consultora californiana que diseñó la interfaz de usuario, el Departamento de Salud Reproductiva del Ministerio de Salud Pública de Kenia y el Ministerio de Salud y Bienestar Social de Tanzania, por citar algunos.

4. Claves de interés

A comienzos de 2010 la ONG FHI participó en un Encuentro sobre Planificación Familiar junto con más de 30 Ministerios de Salud Pública de diversos países del este, centro y sur de África. A raíz de ahí, están colaborando conjuntamente para establecer un programa de acciones sobre este tema.

Tanto en Kenia como en Tanzania las clínicas, farmacias y medios de comunicación han dado publicidad a este servicio de SMS, acelerando su expansión.

5. Más información

Web de la ONG FHI: **http://m4rh.fhi360.org/**

Artículo de la Organización Mundial de la Salud que destaca esta iniciativa como un medio para solucionar problemas en las vidas de las niñas y mujeres: **<http://www.who.int/pmnch/media/news/2012/20120307_women_deliver_50/en/index.html>**

iCow - GANADERÍA

Organización: Green Dream TECH Ltd (Kenia)

descarga al 75%

1. Objetivo de la iniciativa

Ayudar a los **pequeños ganaderos** a maximizar sus beneficios a través de un mejor **seguimiento de los ciclos fértiles de sus vacas**, reduciendo la mortalidad de los terneros y consiguiendo así una mayor productividad en la explotación.

2. Resumen de la aplicación

iCow es una aplicación basada en mensajes de texto (SMS) y de voz dirigidos a los productores de leche de pequeña escala de Kenia. La aplicación permite al ganadero hacer un seguimiento de la fertilidad de cada una de sus vacas a través de un calendario de gestación personalizado. **iCow funciona como un veterinario virtual**, ofreciendo información sobre mejores prácticas para la producción

Presentación de la aplicación a ganaderos locales.

Imagen procedente de la web de iCow.

de leche (ordeño, calendario de inmunización, nutrición) y permitiendo el monitoreo de cada vaca con un calendario de ordeño y la contabilidad de los costes de producción de forma individualizada por cabeza de ganado.

Además de la aplicación existe una **web de apoyo** donde se encuentra el **"iCow Soko"**, un **mercado virtual** donde los ganaderos puedan publicar sus peticiones de compra-venta de su ganado. En la web también se observa un mapa donde se van marcando las granjas que usan la aplicación, hasta el momento, en Kenia.

El ganadero cuenta también con el apoyo de un **centro de atención al cliente telefónico**.

iCow cuenta con varios patrocinadores, entre los que destacamos la Agencia para el Desarrollo Internacional de Estados Unidos (USAID), la operadora móvil africana SAFARICOM y la Fundación INDIGO TRUST, que financia proyectos impulsados por la tecnología para lograr un cambio social, sobre todo en los países africanos.

3. Historia de la iniciativa

La aplicación ha sido desarrollada por una empresa keniana, Green Dream TECH Ltd., y funciona tanto en móviles de gama baja como de gama alta.

En Kenia hay gran cantidad de ganaderos, la mayoría de pequeña escala, que mantienen métodos rudimentarios en el manejo de sus vacas. Por ello, con la aplicación se pretende ayudar a esta población a maximizar sus beneficios.

Lanzada en junio del 2011, iCow se ha extendido rápidamente por su sencillez y su innovador y eficaz uso de las tecnologías de la información orientadas al desarrollo agrícola en Kenia. Desde entonces son ya 11.000 los granjeros que forman parte de la plataforma.

Un estudio de impacto realizado por esta empresa demuestra que seis meses después del lanzamiento de la aplicación el 82% de los ganaderos seguían formando parte de la plataforma. Un 42% están obteniendo mayores ingresos en sus explotaciones y en el 56% de los casos se ha producido un incremento de la producción de leche, pasando de 1,5 a 3 litros por animal lactante.

Otros beneficios obtenidos por los granjeros que se señalan en el informe son la reducción del gasto en alimento para las vacas, porque se fomenta la alimentación casera del animal, la reducción de enfermedades y de la mortalidad vacuna. Todo esto repercute en un ganado más saludable y en el incremento de los ingresos obtenidos por los productos ganaderos.

4. Claves de interés

iCow ha sido ganadora del primer premio en la competición “Apps4Africa 2010”, un programa iniciado a finales de 2009 por el Departamento de Estado de EE UU para galardonar a emprendedores africanos que aplican la tecnología en la solución de problemas sociales.

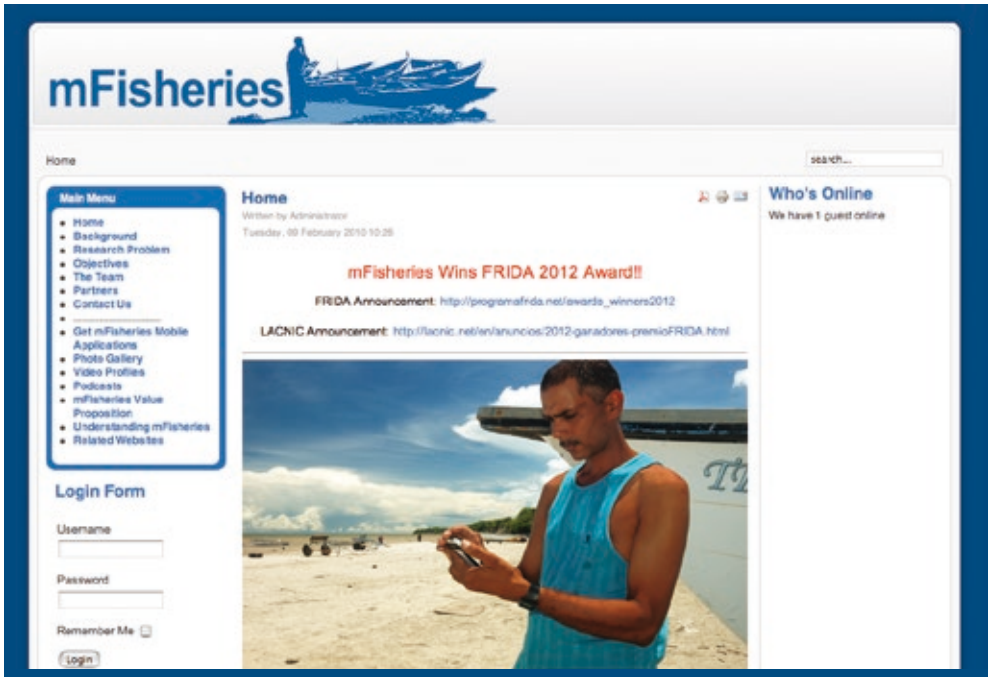
También ha sido seleccionada como mejor aplicación móvil del año 2011 por la revista *Forbes*.

5. Más información

Web de la aplicación iCow: **http://icow.co.ke**

Artículo de la BBC sobre iCow como ganadora del primer premio en la competición Apps4Africa 2010: **www.bbc.co.uk/news/technology-11496993**

Artículo de la revista Forbes sobre iCow como aplicación del año 2011: **www.forbes.com/sites/mfonobongnsehe/2011/08/02/the-best-african-mobile-apps-icow**



mFisheries - PESCA

Organización: University of The West Indies (Trinidad-Tobago y Jamaica)

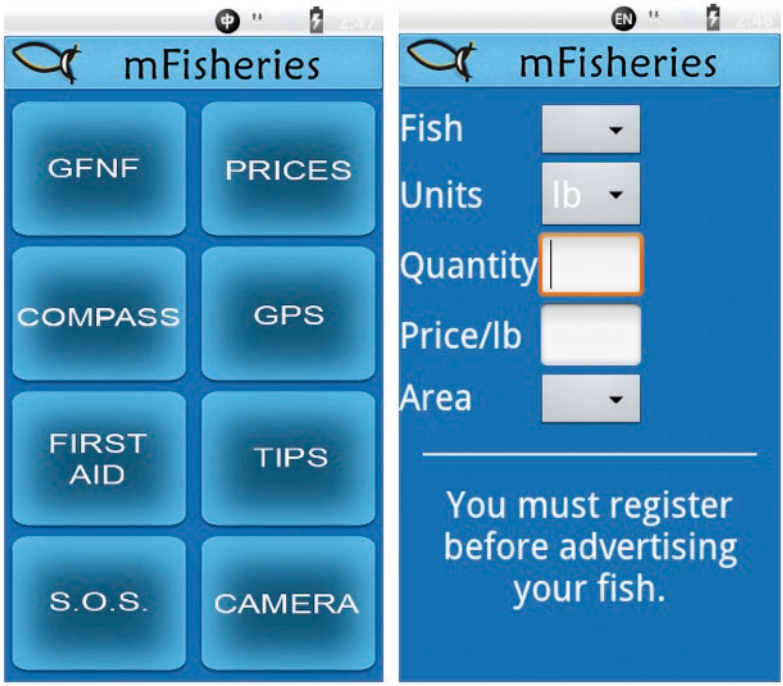
descarga completa al 100%

1. Objetivo de la iniciativa

Desarrollar capacidades para el aprovechamiento del potencial de las Tecnologías de la Información en el **desarrollo de la actividad económica pesquera en la zona del Caribe**.

2. Resumen de la aplicación

Una de las funcionalidades más usadas y apreciadas de la aplicación **mFisheries** es el **mercado virtual de la pesca**, que permite a los pescadores hacer públicas



sus capturas de peces, indicar el precio y la localización de venta. También los compradores pueden hacer sus peticiones de compra.

Además de este mercado virtual, a través de la aplicación se ofrece **información diaria sobre el precio del pescado, una herramienta de navegación GPS, una brújula, la señal de emergencia SOS e información sobre primeros auxilios**, ya que el pescador puede pasar mucho tiempo en alta mar sin pisar tierra.

Como apoyo a la aplicación se creó una **web** y un **servicio de mensajes de texto** de móvil, destinado a usuarios que no dispongan de *Smartphone*. El sitio web aloja una aplicación de gestión del mar usada por la Guardia Costera de la zona del Caribe, a través de la cual se mapean los avisos SOS de emergencia enviados por las embarcaciones y las coordenadas de localización GPS.

Como requerimiento técnico, mFisheries necesita *Smartphones* con sistema operativo *Android* o *BlackBerry*. El sistema está implementado también sobre componentes de código abierto (como servidores *Apache*), un hecho que permite que pueda ser escalado y adaptado a otros lugares o sectores fácilmente.

3. Historia de la iniciativa

El proyecto mFisheries surgió en 2009 a través del Programa de Investigación en TIC del Caribe (Caribbean ICT Research Programme – CIRP). La aplicación se desarrolló en los campus de Trinidad-Tobago y Jamaica de la Universidad The West Indies (UWI), creándose un UWI mFisheries Team como soporte de la iniciativa.

Durante los dos primeros años el proyecto fue financiado por el Centro Internacional de Investigaciones para el Desarrollo (IDRC), de Canadá. El sector privado también ha colaborado, concretamente han sido dos operadoras móviles: BG Trinidad y Tobago, que ha donado los *Smartphones* (marca Motorola Defy) que se repartieron entre los pescadores y Digicel, que regaló el coste de la tarifa en los momentos iniciales.

También los beneficiarios han estado muy interesados desde el inicio. Diversos estudios de impacto realizados indican que el 84% de los pescadores de la muestra del estudio consideran que las herramientas que incluye la aplicación son útiles y prácticas para el manejo operativo pesquero y afirman que el uso de estas herramientas (como el pronóstico del tiempo y la navegación GPS) les ahorra tiempo en la actividad pesquera.

mFisheries está potenciando el desarrollo de capacidades entre la población de bajos ingresos para aprovechar las oportunidades que brindan estos servicios móviles innovadores.

La fácil escalabilidad de este servicio permite que el Caribbean Fisheries Training and Development Institute (CFTDI) esté planteando la posibilidad de ofrecer cursos sobre habilidades comerciales y gestión financiera a través de la aplicación.

Por el momento mFisheries se ha replicado en las Islas Cook (Nueva Zelanda), un contexto distinto del Caribe, durante el año 2012.

4. Claves de interés

Desde sus comienzos esta iniciativa ha sido apoyada por muchas instituciones públicas de la zona del Caribe. Muestra de ello es la consolidada alianza que se ha establecido entre la Universidad The West Indies (UWI), el Instituto de Desarrollo y Formación Pesquera del Caribe (CFTDI) y la Secretaría de Educación a Distancia del Ministerio de Ciencia, Tecnología y Educación Terciaria de Trinidad y Tobago.

El equipo de mFisheries se ha convertido también en asesor del Gobierno de Trinidad y Tobago con el objetivo de incorporar herramientas de SOS y de seguimiento en los programas de apoyo estatales a los pescadores en el mar.

mFisheries ha recibido el Premio FRIDA 2012, por ser reconocida como una de las mejores iniciativas que contribuyen al desarrollo de la sociedad de la información en América Latina y el Caribe. Estos premios son otorgados por LACNIC (Registro Regional de Direcciones de Internet para América Latina y el Caribe). Además se han publicado gran cantidad de artículos que catalogan esta iniciativa como caso de éxito en su contribución al desarrollo humano.

5. Más información

Web de mFisheries: **http://cirp.org.tt/mfisheries**

Cuestionario de satisfacción sobre mFisheries:
http://cirp.org.tt/mfisheries/pdf/mFisheriesQuestionnaire08%2002%202010.pdf

mFisheries ganador en los Premios FRIDA 2012:
http://programafrida.net/projects/projects/view/121

Web con información para el sector pesquero creado a raíz de la aplicación:
http://worldfishcenter.org

Web sobre la aplicación de TIC en el sector agrícola:
http://ictupdate.cta.int/en/Feature-Articles/A-smart-fishing-suite

Plataforma Ushahidi con el mapeo del uso de la aplicación mFisheries por el mundo: **http://scsee.uwi.tt/mfisheries/map**

Web de la Commonwealth of Learning: **www.col.org/pcf6/fp/zTT2307.doc**

ONGAWA
INGENIERÍA PARA EL DESARROLLO HUMANO

Es una Organización No Gubernamental de Desarrollo (ONGD) creada en 1991 que tiene como misión poner la tecnología al servicio del desarrollo humano, para construir una sociedad más justa y solidaria.

www.ongawa.org

C+D compromiso y desarrollo

El objetivo del Programa Compromiso y Desarrollo es fomentar la actuación responsable de la empresa en el Sur, para mejorar su incidencia socio económica y medioambiental entre los colectivos más vulnerables.

www.compromisoydesarrollo.org

Los Cuadernos TIC PARA EL DESARROLLO HUMANO son breves acercamientos al uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en acciones de cooperación internacional para el desarrollo humano. El cuaderno Aplicaciones para móviles se realiza en el ámbito del programa Compromiso y Desarrollo (C+D).

C+D compromiso y desarrollo

Una iniciativa de:

ONGAWA
INGENIERÍA PARA EL DESARROLLO HUMANO

Con la financiación de:

MINISTERIO DE ASUNTOS EXTERIORES Y DE COOPERACIÓN
aecid