

MARATÓN CREATIVO DE SAMSUNG

'Launching People – Mixed Talents'

— GANAR-GANAR —



Samsung Electronics organizó en la Ciudad de México un maratón creativo para celebrar la clausura de la campaña 'Launching People – Mixed Talents' y alentó a *millennials* -jóvenes de 18 a 29 años- a proponer soluciones para aumentar la inclusión digital de los niños en América Latina.

El maratón creativo de 16 horas estaba pensado para recibir a 60 participantes, las expectativas de los organizadores se superaron ya que estuvieron presentes 72 jóvenes que se dividieron en seis equipos e interactuaron para desarrollar ideas que permitan a los niños el acceso a las tecnologías de la comunicación, así como su inclusión en la 'Sociedad de Información'.

Al final, la mejor solución fue elegida por un jurado de expertos. El equipo responsable de la propuesta recibió como premio un cheque de USD \$ 8,000.00

Para Gonzalo Sánchez, de Chile: "Este maratón tiene una gracia especial al reunir talentos diferentes y crear nuevos equipos de trabajo con personas que nunca se han visto antes. No obstante, ellos pueden generar una gran sinergia en un corto período y son capaces de crear un buen proyecto". Gonzalo también añade "este modelo de actividad nos inspira y muestra que, en corto tiempo, se pueden generar grandes ideas y proyectos innovadores".

La idea ganadora

La solución permite a los maestros utilizar tabletas, facilitando así la creación de contenidos educativos de calidad fácil y rápidamente. El proyecto se divide en dos aplicaciones: un software y una base de datos, que almacena la información de las respuestas de los estudiantes. La aplicación es una historia interactiva con personajes simpáticos para los niños y preguntas en el curso de la narración. Hay, sin embargo, respuestas correctas o incorrectas, ya que la idea es mostrar a los niños las consecuencias de cada respuesta y sus opciones.

"Creemos que una solución a la brecha digital es valorar los maestros y darles un software de calidad, lo cual les permita el proceso de preparación de las clases y no sólo darles hardware sin formación adecuada para el uso pedagógico", declaró uno de líderes del grupo ganador, Ángel Revuelta.

Los creadores de la solución ganadora fueron: Jorge Armando Loyola, diseñador de videojuegos; Zaira Guadalupe M. Fortaarel, artista conceptual; Alfredo Rius, ingeniero electrónico y emprendedor; Julio Cesar Venegas Aguilar, ingeniero electrónico; Eftalia Stamiades, estudiante de desarrollo de videojuegos; Aimé Sharon Aguilar Terán, ingeniera, arquitecta y artista; Malinalli Segura Silva, diseñadora UX de interfaz; Alberto Ángel Pozos Zúriga, director creativo y director cineasta; José Manuel Álvarez Otheo, programador y productor; Ángel Revuelta Blanco, director de arte, diseño de interfaz y animación; Ana Carolina Veja Bravo, programadora; y Javier Cervantes Vásquez, programador. ●

Próxima apertura del Doctorado en Innovación y Responsabilidad Social



Mtro. Juan Carlos Sánchez López
Tel.: (55) 5627.0210 ext. 8677
jcsanchez@anahuac.mx
anahuac.mx/clares
anahuac.mx

Estudios con Reconocimiento de Validez Oficial de la Secretaría de Educación Pública por Decreto Presidencial publicado en el D.O.F. el 26 de noviembre de 1982.

Facultad de
Responsabilidad Social

Posgrados
Anáhuac
Saber que hoy más

Síguenos en:    /PosgradosAnáhuac

Somos Anáhuac • Líderes de Acción Positiva