



SAMSUNG Y UNICEF

EMPLEAN REALIDAD VIRTUAL PARA APOYAR A LA NIÑEZ MEXICANA

En agosto de 2016, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) y Samsung Electronics México, presentaron la producción “La Canción del Lobo Feroz”, un video grabado en la Montaña de Guerrero que, desde la perspectiva de una niña mixteca, relata cómo los niños de esta región se esfuerzan por seguir adelante después de una tragedia y luchan por no abandonar la escuela aun en las condiciones más difíciles.

“La Canción del Lobo Feroz” se grabó en las comunidades de Metlatónoc, San Miguel Almotepec, San Juan Puerto Montaña, Cochoapa El Grande y Loma de San Marcos. Estas poblaciones sufrieron graves daños ocasionados por las tormentas Manuel e Ingrid en septiembre del 2013. Además, las comunidades viven en un riesgo latente por la erosión de la montaña y la actividad sísmica en la región.

El video, que puede apreciarse en realidad virtual gracias a la tecnología de Samsung, forma parte de la campaña de recaudación de fondos para financiar el trabajo de UNICEF en favor de la niñez de México, sobre todo, para la generación de planes escolares de prevención de riesgos y desastres.

Samsung se ha sumado a esta iniciativa con el objetivo de concientizar a la población sobre las condiciones educativas y de vida de la infancia en México. Gracias a la realidad virtual y los equipos Samsung Gear VR, los espectadores pueden tener una experiencia envolvente, logrando que conozcan de cerca la realidad de estos niños y vinculándose de una forma más cercana con la causa. Este nuevo nivel de conocimiento y conexión es positivo para generar apoyo hacia el trabajo que realiza UNICEF en México, sobre todo, el reconocimiento de esta problemática.

Gracias a una serie de activaciones en centros comerciales y otros espacios públicos del país, “La Canción del Lobo Feroz” ha ayudado a UNICEF, a lo largo del último año, a incrementar su base de socios registrados. La utilización de la tecnología de realidad virtual para lograr crear empatía en las personas y, de esta manera, invitarlas a sumarse a una causa específica, no tiene precedentes en el país. Este trabajo conjunto entre UNICEF y Samsung es innovador para el sector, razón por la cual, la campaña ha sido reconocida, recientemente, como un caso de éxito por el Centro Mexicano para la Filantropía.

A lo largo de 2017, más de 30 mil personas en cinco ciudades del país han vivido la experiencia del trabajo de UNICEF en VR. Samsung, como un ciudadano corporativo socialmente responsable está comprometido con el desarrollo del potencial de los niños y jóvenes a través de la tecnología, pues sus ideas son para dar solución a los retos sociales en América Latina.

