

Estudiantes ganan retos de la Universidad de Guadalajara, en el marco de Campus Party 2016

El primer lugar fue para la propuesta “Creación de tinta vegetal para rellenar los marcadores de pintarrón”, de la Preparatoria 11

Fueron 14 los estudiantes universitarios que presentaron las propuestas ganadoras de los retos "Mejora tu campus" y "Wearable design", desafío que propuso la Universidad de Guadalajara, con la finalidad de crear, desarrollar, plantear alguna inquietud, además de ganar una beca y entrar al Campus Party 2016.

La exposición y defensa del reto “Mejora tu campus”, fue ante un jurado calificador. Asistieron ocho de los 10 finalistas que por medio de material multimedia o una presentación, durante cinco minutos argumentaron para convencer al grupo de expertos que los cuestionaron e hicieron observaciones acerca de sus trabajos, con la finalidad de retroalimentar a los participantes.

El primer lugar fue para la propuesta “Creación de tinta vegetal para rellenar los marcadores de pintarrón”, a cargo de Ignacio Tlacaélel Gutiérrez Yáñez, quien cursa el segundo semestre en la Preparatoria 11, de la UdeG.

Gutiérrez Yáñez dijo que su idea ayudará a reducir costos en la compra de estos productos, así como para cuidar el medio ambiente. “A un profesor que no tiene un plumón le cuesta mucho desenvolverse durante su clase. Fue algo que relacionamos directamente en la escuela, porque es mucho dinero y contaminación. Buscar algo que ayude a los maestros fue muy satisfactorio”.

Dentro de las escuelas, los maestros tienen mucho que ver con el desarrollo e inspiración de los estudiantes. Tal es el caso de Aldo Galindo Sánchez, alumno de ingeniería en comunicación electrónica, en el Centro Universitario de Ciencias Exactas e Ingenierías (CUCEI), que al obtener el segundo lugar con su “Alimentación peltier”, expresó que “un maestro me inspiró para presentar este proyecto. Lo puedo utilizar para tesis. Espero que los maestros le den un seguimiento. Lo más difícil para mí fue la fecha, porque estaba en trabajos finales y exámenes”.

Jessica Haidé García López estudia sexto semestre de la licenciatura en contaduría pública, en el Centro Universitario de Tonalá (CUTonalá). Ganó el tercer lugar con “Propuesta para mejorar la Red Universitaria”. Es la primera vez que asiste al Campus Party.

Abel Jesús Giovani Castellanos Ornelas, estudiante de la licenciatura de expresión fotográfica, del Centro Universitario de Arquitectura, Arte y Diseño (CUAAD), propuso la “Iniciativa para mostrar el arte de los estudiantes a través de murales en los salones de la azotea de la sede de Artes Plásticas”.

Los campuseros ganadores de este reto se llevaron a casa cuatro tabletas electrónicas para su uso y aprovechamiento.

Fueron 10 los ganadores del reto “Werable desing”. Entre las mejores ideas está el desarrollo de un dispositivo auditivo para apoyar a las personas con discapacidad visual. Se trata de un collar inteligente que detecta estados de ánimo y captura recuerdos. Otra es una pulsera para ciclistas, que detecta la distancia de acercamiento de los automóviles, así como un piranómetro digital.

Los estudiantes ganadores pertenecen al CUTonalá, CUAAD, CUCEI, CUALtos, CUValles y a la Preparatoria 5.

A estos jóvenes les fueron entregadas placas Inte Galileo y tarjetas Intel Edison, diseñadas específicamente para creadores, estudiantes, educadores y entusiastas de la electrónica, con un entorno de software y hardware de código abierto, que permite funciones informáticas avanzadas.

A T E N T A M E N T E

"Piensa y Trabaja"

Guadalajara, Jal., 3 de julio 2016

Texto: Juanita Santos

Fotografía: Juanita Santos / Diana de la Mora

Etiquetas:

[Tlacaélel Gutiérrez Yáñez](#) [1]

URL Fuente:

<https://comsoc.udg.mx/noticia/estudiantes-ganan-retos-de-la-universidad-de-guadalajara-en-el-marco-de-campus-party-2016>

Links

[1] <https://comsoc.udg.mx/etiquetas/tlacaelel-gutierrez-yanez>