

Promueve UDGVirtual competencias tecnológicas en jóvenes

Los interesados en participar en los retos que UDGVirtual lanzó en Campus Party 2017, tienen hasta el domingo 25 de junio para registrarse

A través de los retos "[Guías Virtuales para el Museo Cabañas](#)" [1] y "[Diseño de plantillas para desarrollo de actividades en entornos virtuales](#)" [2], que UDGVirtual [3] lanzó en [Campus Party 2017](#) [4], se busca que los participantes pongan en práctica sus conocimientos y que sus ideas se apliquen en proyectos funcionales.

Los desafíos de UDGVirtual corresponden al objetivo general del evento tecnológico más grande de México, que es reunir el talento joven para generar ideas innovadoras orientadas a la solución de problemas en distintos sectores sociales.

En el primer reto, la finalidad es comunicar la historia del Instituto Cultural Cabañas (ICC) a través de un recorrido en el lugar, apoyado con tecnología interactiva como la realidad aumentada. Para lograr este desafío se recomienda a los participantes crear equipos multidisciplinarios integrados por desarrolladores, diseñadores e historiadores.

El propósito final es implementar los resultados de la propuesta ganadora en un proyecto que desde hace tiempo desarrolla un grupo de investigadores y estudiantes de la [Universidad de Guadalajara \(UdeG\)](#) [5] en colaboración con el personal del ICC y respaldados por la compañía ATI Tecnología Integrada.

Los ganadores de este reto recibirán una laptop Lenovo B40-80 y una beca para un viaje "misión-cultural a CDMX por 4 noches", (por integrante del equipo), así como la realización de su proyecto.

El segundo reto propone la creación de plantillas para el desarrollo de actividades de aprendizaje, es decir, la producción rápida y sistematizada de recursos interactivos de aprendizaje.

El objetivo es lograr una mejor experiencia de aprendizaje en función de la producción de modelos de interacción. En este reto se evaluarán factores como el modelado de datos, el uso de nuevas tecnologías, la eficacia en distintos navegadores y dispositivos móviles y la mejora en las funcionalidades actuales de [SIIAU Escolar](#) [6].

Además de la implementación de su propuesta, el equipo ganador recibirá una cámara Go-Pro HERO Session y un viaje todo incluido a Puerto Vallarta, Jalisco (por participante).

La fecha límite para registrarse en alguno de los retos es el próximo domingo 25 de junio. La información técnica de cada uno, criterios de evaluación, jurados y otras fechas importantes están disponibles en la página: <http://campuse.ro/events/campus-party-mexico-2017/challenges> [7]

Campus Party se desarrollará de 5 al 9 de julio, en Expo Guadalajara.

A T E N T A M E N T E

"Piensa y Trabaja"

Guadalajara, Jal., 21 de junio de 2017

Texto: UDGVirtual

Fotografía: Cortesía UDGVirtual

URL Fuente: <https://comsoc.udg.mx/noticia/promueve-udgvirtual-competencias-tecnologicas-en-jovenes>

Links

[1] <http://campuse.ro/challenges/guias-virtuales-para-el-museo-cabanas/>

[2] <http://campuse.ro/challenges/disenio-de-plantillas-para-desarrollo-de-actividades-de-aprendizaje-en-entornos-virtuales/>

[3] <http://www.udgvirtual.udg.mx/>

[4] <http://mexico.campus-party.org/>

[5] <http://www.udg.mx/>

[6] <http://siauescolar.siaiu.udg.mx/wus/gupprincipal.inicio>

[7] <http://campuse.ro/events/campus-party-mexico-2017/challenges>