

UDGVirtual capacita en fabricación digital a 45 bachilleres de escuelas públicas y privadas

Se trata de un trabajo de colaboración con la Secretaría de Innovación, Ciencia y Tecnología de Jalisco

Los 45 estudiantes de bachillerato que resultaron finalistas en el concurso Ideatón, -realizado en el marco del Festival Epicentro 2017 y que organiza la Secretaría de Innovación, Ciencia y Tecnología de Jalisco (SICyT)-, participan durante esta semana en el curso “Entornos de aprendizaje basados en fabricación digital”, impartido por especialistas de [UDGVirtual](#) [1].

Los estudiantes del [Sistema de Educación Media Superior \(SEMS\)](#) [2] y otros subsistemas de Jalisco, organizados en nueve equipos, **aprenden sobre herramientas de cocreación digital**, diseño en dos dimensiones para uso de una cortadora láser, modelado para uso de impresoras en 3D y programación de microcontroladores, conocimientos que les servirán para definir los proyectos que estarán llevando a cabo durante el Ideatón.

“Quisimos capacitarlos, antes de que comiencen a desarrollar su proyecto, para unificar los conocimientos que les servirán como base para la siguiente etapa. Los participantes provienen de distintas instituciones, por lo tanto, cada equipo tiene diferentes fortalezas. De este curso no salen con un prototipo mejorado, pero sí con una idea clara de hacia dónde debe ir”, informó el doctor Jorge Carlos Sanabria Zepeda, coordinador del Programa de Innovación de UDGVirtual.

Sanabria Zepeda agregó que también **se busca que los jóvenes aprendan sobre la parte empresarial de su proyecto** bajo una visión de modelo de negocios: “ya sea un proyecto de innovación social o con fines lucrativos, no nos cerramos a ninguna de las dos, lo importante es que la tengan definida”.

Después del curso, que se realiza en el edificio MIND de la SICyT, los equipos trabajarán del 12 de marzo al 12 de mayo en diferentes *Maker Space* de distintas instituciones y organizaciones. Tres equipos estarán en el Laboratorio de fabricación digital de UDGVirtual, donde **recibirán el acompañamiento para la etapa de alta definición de sus prototipos**.

“Nuestro principal objetivo es fomentar la innovación tecnológica, social y científica a través de alianzas con distintos sectores como el académico y el sector privado. Queremos impulsar el talento de los jóvenes para que adquieran competencias de herramientas tecnológicas y **que surja en ellos el interés por carreras enfocadas a la ingeniería**”, señaló la maestra Teresa Quintana Rodríguez, coordinadora del Centro de Innovación para el Aceleramiento y Desarrollo Económico de la SICyT.

La inseguridad, contaminación, abuso sexual y desperdicio de recursos, son algunos de los problemas que buscan atender los jóvenes a través de sus proyectos.

Roxana, alumna de sexto semestre de la Preparatoria 7 de la Universidad de Guadalajara (UdeG), comentó que su proyecto denominado Eco Clean “está enfocado a reutilizar el agua que se utiliza en los

autolavados. Buscamos desarrollar un sistema que limpie el agua de grasas y jabones, para que se pueda servir para lavar otros coches".

Entre los equipos participantes también participan alumnos de las preparatorias de la UdeG números 5 y 10. Otros equipos estuvieron conformados por alumnos del Colegio de Estudios Científicos y Tecnológicos del Estado de Jalisco (CECYTEJ), del Centro de Desarrollo Integral (Cedi) y del Colegio Febres Cordero La Salle. Para el desarrollo del curso, cuentan con apoyo en logística, de la empresa ATI Tecnología Integrada.

A T E N T A M E N T E

"Piensa y Trabaja"

Guadalajara, Jalisco, 8 de marzo de 2018

Texto: UDGVirtual

Fotografía: Cortesía UDGVirtual

Etiquetas:

[Jorge Carlos Sanabria Zepeda](#) [3]

URL Fuente:

<https://comsoc.udg.mx/noticia/udgvirtual-capacita-en-fabricacion-digital-45-bachilleres-de-escuelas-publicas-y-privadas>

Links

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

[2] <http://www.sems.udg.mx/>

[3] <https://comsoc.udg.mx/etiquetas/jorge-carlos-sanabria-zepeda>