

CUGDL, sede del segundo Coloquio de creatividad y emprendimiento

Alumnos de la licenciatura en Creatividad digital, presentaron proyectos innovadores, enfocados en resolver diversas problemáticas

El auditorio Silvano Barba del [Centro Universitario de Guadalajara \(CUGDL\)](#) [1] fue sede del segundo Coloquio de emprendimiento e innovación, en donde participaron seis equipos integrados por estudiantes de la licenciatura en Creatividad digital, impartida en el mismo campus.

Los participantes, apoyándose en lo aprendido en materias como emprendimiento y modelos de negocio, e innovación y creatividad, idearon proyectos digitales que buscan solucionar diferentes problemáticas, mismos que fueron evaluados por un jurado integrado por emprendedores, creativos y directores de distintas áreas de gobiernos municipales.

Entre los seis equipos, tres fueron seleccionados por el jurado luego de presentar su propuesta por medio de un *pitch*, que fue retroalimentado por los jueces:

1. ESHMath: aplicación de aprendizaje enfocado en las matemáticas, la cual pretende ofrecer una diversidad de temas, ejemplos y ejercicios dinámicos, buscando extenderse a instituciones educativas como SEMS.

2. REGACY: marca de moda sustentable como respuesta al *fast fashion* y a la producción masiva de ropa que afecta al medio ambiente, utilizando materiales biodegradables.

3. LUXURA: plataforma digital de aprendizaje del idioma inglés dirigida a niños y niñas, especialmente de escuelas públicas y recursos limitados, mediante juegos y herramientas de aprendizaje didáctico.

ESHMath fue la aplicación ganadora de este segundo coloquio; además de su reconocimiento, será asesorado por profesores para continuar con la implementación de su proyecto, también le recibirá un apoyo brindado por los gobiernos de Guadalajara y Zapopan (Creativo GDL o Reto Zapopan), según la

elección del equipo.

Otros equipos competidores presentaron proyectos de apoyo emocional, educación financiera, aplicaciones para mejorar hábitos de sueño, entre otras. Además, se presentó *Equilibrium*, equipo impulsor de una app de apoyo contra ansiedad, depresión y presión estudiantil, ganadora del Hack the Goal 2025.

El Rector del CUGDL, maestro José Alberto Castellanos Gutiérrez, calificó el coloquio como importante y necesario para el impulso de los nuevos emprendedores y destacó el apoyo de los profesores a los alumnos creativos.

ETHMATH, una forma divertida de aprender

Laura Ortega, Fernanda Galván y Maira Hernández, integrantes de ETHMATH, dijeron sentirse muy orgullosas y llenas de energía para continuar con un proyecto tan importante, que quieren ampliar a toda la Red Universitaria.

Para ellas “es muy importante que la UdeG y el CUGDL apoyen a sus estudiantes y promuevan una sana competencia en temas de innovación y emprendimiento”.

**Atentamente
“Piensa y Trabaja”
“1925-2025. Un Siglo de Pensar y Trabajar”
Guadalajara, Jalisco, 27 de mayo de 2025**

Texto: Anashely Fernanda Elizondo Corres

Fotografía: Iván Lara González

Etiquetas:

[Coloquio de creatividad y emprendimiento \[2\]](#)

URL Fuente: <https://comsoc.udg.mx/noticia/cugdl-sede-del-segundo-coloquio-de-creatividad-y-emprendimiento>

Links

[1] <https://cugdl.udg.mx/>

[2] <https://comsoc.udg.mx/etiquetas/coloquio-de-creatividad-y-emprendimiento>

