



Innovación y creatividad caracterizaron el Reto 24 H

3 de Octubre 2016 Por: [Irina Grajales Navarrete](#) [1]

Los jóvenes fueron divididos en 16 grupos y debían realizar ideas en tres grandes áreas: innovación social, infocomunicaciones y competitividad país. (Foto: OCM / Irina Grajales).

Por quinto año consecutivo, se llevó a cabo el Campamento 2016 “Reto 24H”, en el marco de la semana TEC Emprende.

De esta manera, más de 60 estudiantes de diversas carreras del **Tecnológico de Costa Rica** [2] se congregaron durante dos días en Birrí de Heredia, con el objetivo de crear ideas innovadoras, que permitan el desarrollo de proyectos que solucionen problemas de la sociedad actual.

Los jóvenes fueron divididos en 16 grupos y debían realizar ideas en tres grandes áreas: innovación social, infocomunicaciones y competitividad país.

Las propuestas tendrán el acompañamiento técnico y empresarial del **Instituto Costarricense de Electricidad** [3] (ICE) y el TEC.

La calificación final estuvo a cargo de un grupo de jurados que evaluó el *pitch* (presentación) de

cada equipo.

En el caso del área de innovación social, los ganadores fueron los estudiantes Miguel Chinchilla, Christopher Seas, Tatiana Matamores y David Lizano, quienes propusieron crear una aplicación para monitorear la ubicación y controlar la salud de los adultos mayores.

“¿Cómo se recopila esa información? Mediante un brazalete que utilizaría el adulto mayor, con el fin de minimizar la dependencia de los adultos mayores hacia los encargados”, explicaron los jóvenes.

En el caso del área de Infocomunicaciones, los ganadores fueron: Daniela Solís, Teresita Cordero, Daniel Espinoza, Leiver Jiménez, quienes propusieron desarrollar un sistema que mediante la voz del cliente pueda brindar planes de Kolbi, y asimismo generar un perfil personalizado a partir de las consultas y el plan actual del cliente.



Ganadores del área de infocomunicaciones. (Foto: cortesía de Rytha Picado)

Mientras que en el área de competitividad del país los ganadores fueron: Yohani Martínez, Luis Diego Pérez y Carlos Ramírez, quien propusieron crear un video juego para administrar la alimentación y ejercicios de una comunidad virtual.

“La manera de administrar el ejercicio de los personajes, es que usted mismo salga a caminar con su teléfono celular y su avatar como acompañante, así mejorará la condición física y

nutritiva de cada personaje. Además, se pueden crear eventos sociales con otros usuarios de la aplicación, en donde se ponen a competir los personajes de una comunidad, y en los cuales las condiciones físicas van a afectar mucho en el rendimiento de los mismos”, explicaron los proponentes.



Participantes del Campamento 2016 “Reto 24H”. (Foto cortesía de Rytha Picado)

De acuerdo con Rytha Picado, coordinadora del Programa de Emprendedores, la intención es que “a esos tres ganadores se les dé seguimiento para el desarrollo de sus ideas”.

Para esta actividad se contó con la colaboración de estudiantes de maestría, profesionales y empresarios como mentores.

Source URL (modified on 04/10/2018 - 08:58): <https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/node/1332>

Enlaces

[1] <https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/users/irina-grajales-navarrete>

[2] <http://www.tec.ac.cr/Paginas/index.html>

[3]

https://www.grupoice.com/wps/portal/GrupoICE/Grupo_ICE/!ut/p/z1/hY47D4JAEIR_CwUtu74Q7C4WEqQh8YHbGDDngZVrrr27tu_SmLZbuejiMAyeUEpl7I1U7eK