

# Con propuestas innovadoras en turismo, ganan Hackathon internacional

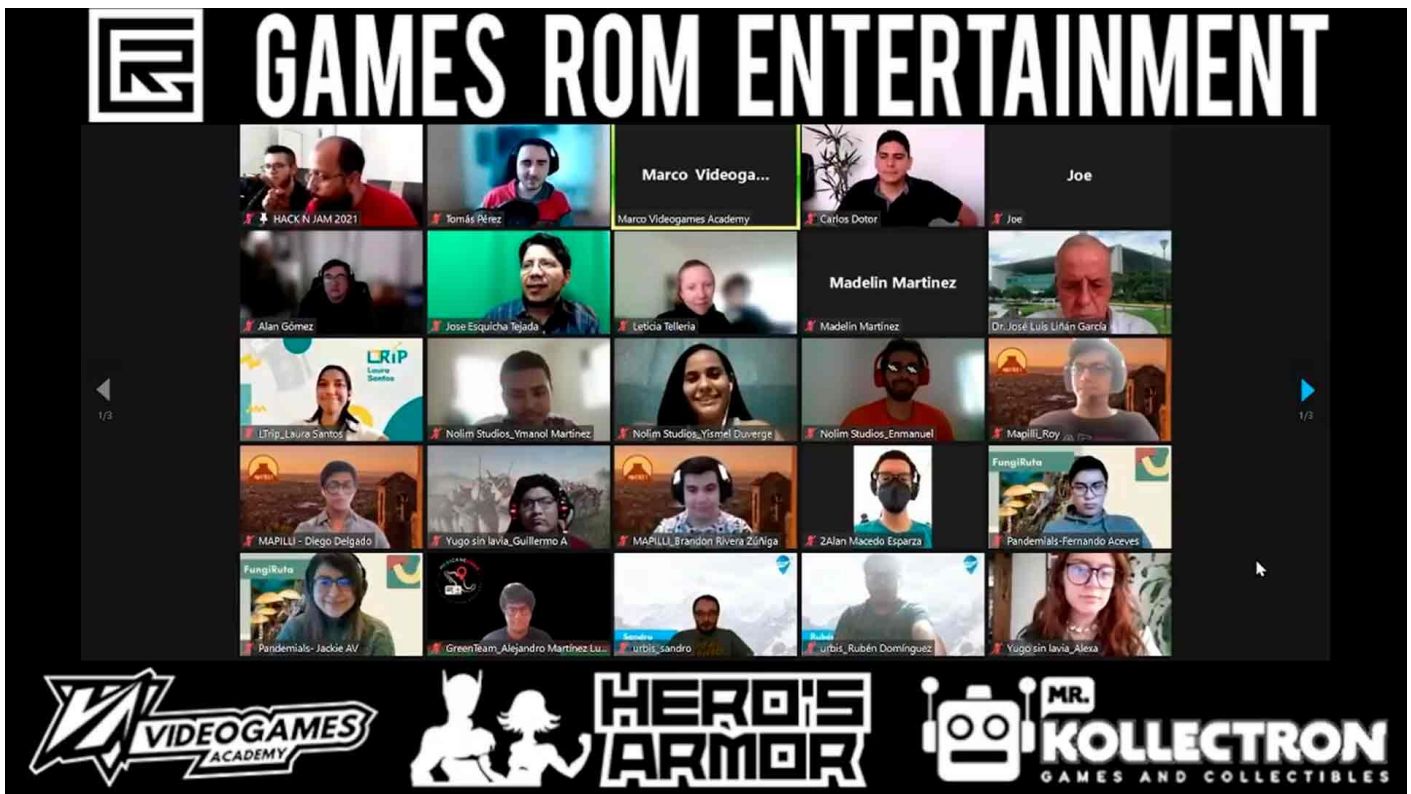


¿Te imaginas **desarrollar un proyecto en solo 30 horas** y ganar? Eso lograron **2 equipos** de estudiantes del [Tec campus Cuernavaca](#) al quedar dentro del **top 3 del Hackathon Internacional Hack'n**.

Los equipos **Mapilli y LTriP** lograron el **primer y tercer lugar** respectivamente, con sus **propuestas innovadoras** sobre cómo sería el **turismo latinoamericano en el futuro el pasado 1 y 2 de octubre del 2021** de manera **virtual**.

El **Hack 'n Jam** es un **evento internacional de desarrollo tecnológico** organizado por **Videogames Academy** que combina elementos de los **Game Jams** y de los **hackathones** para una **experiencia única**.

Durante el evento, equipos de diferentes universidades de América Latina tuvieron como **reto crear una aplicación o videojuego** de manera **innovadora** con el **objetivo de impulsar el turismo rumbo al 2035**.



width="1920" loading="lazy">

## Los ganadores

- Mapilli, 1er. Lugar

Aplicación que consiste en dar **recorridos turísticos** de manera **digital o presencial** por las zonas más **emblemáticas** del lugar que desees visitar, obteniendo **recompensas**.

Busca resolver **3 de los 15 “Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)”**: crecimiento económico y vida de ecosistemas terrestres, fin de la pobreza y trabajo decente, esto con **recorridos guiados** por personas locales de la **zona turística**.

*“Todos nos **enamoramamos de la problemática...** Buscamos los **medios necesarios** para poder dar **resolución** a la misma y en todo momento estuvimos **abiertos al cambio**”,* expresa Vianey Álvarez, integrante del equipo.

Los estudiantes que conforman al equipo son:

- Vianey Alejandra Álvarez Alvarado
- Diego Alfonso Delgado Delgado
- Ximena Montes López
- Carlos Rodrigo Sánchez Sierra
- Brando Rivera Zúñiga
- Jacquie Santillán



width="1920" loading="lazy">

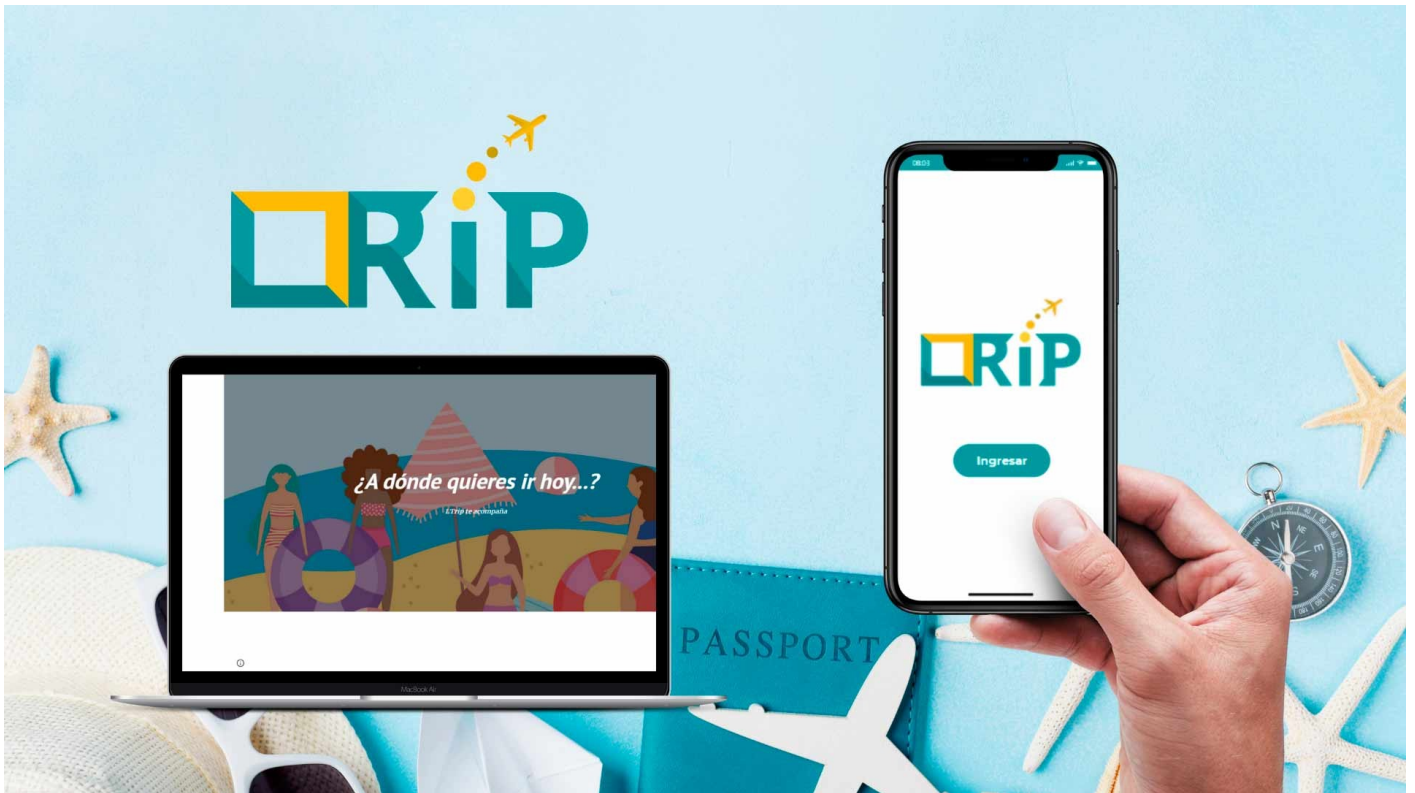
- **LTrip, 3er. Lugar**

Aplicación que busca **unificar y facilitar la vivencia de los viajeros** al tener **todo lo que necesitan en una sola aplicación**, además de ofrecer **recompensas** al interactuar más con la aplicación.

*“Estamos enfocados en **México**, es decir, en los **viajeros nacionales** que buscan tener un viaje más **ameno y funcional**, al mismo tiempo que se reactiva el **turismo mexicano**”, nos comparte Tonatiuh Larumbe, miembro del equipo.*

Los estudiantes que conforman al equipo son:

- Alma Cecilia Alvarado Molina
- Lorena Moreno Gutiérrez
- Tonatiuh Larumbe Villazana
- Laura Arantzha Santos Flores



width="1920" loading="lazy">

Sobre Hack'n'Jam 2021

En **30 horas** los participantes debieron **dar solución a una problemática** mientras los organizadores les ofrecían conferencias y apoyo de expertos.

Al final de la jornada presentaron la **idea** ante un panel de **jueces**.

Este año, la edición fue **LATAM** y estuvo enfocada en la **innovación turística** combinando **negocios, arte, diseño y tecnología** para llevar a los estudiantes al máximo.

**SEGURO QUERRÁS LEER:**