Tres minutos para ser un lobo

Tres minutos para transmitir tu pasión y vender tu idea de negocio. A este notable y, para nada fácil desafío se enfrentaron nueve equipos interdisciplinarios en la Semifinal de la VI **entrega de Cueva de Lobos** con la finalidad de presentar su proyecto ante un jurado de lujo conformado por expertos en innovación y emprendimiento.

/>>

“Si un sueño no se logra, es porque de verdad no se deseaba” Yanalteh Solís.

Con está frase inauguró el evento la EXATEC Yanalteh Solís, la cual relató a los presentes sus motivaciones para emprender, cuáles fueron los obstáculos que encontró, y finalmente, cómo logró recibir 2.5 millones de los inversionistas de Shark Tank México para su **proyecto Piñata 2GO**. “Busca lo que te apasiona. Es más importante lo que tienes adentro, que lo que conoces ”, concluyó la empresaria.

Con esta motivación en mente, Cueva de Lobos se ha convertido en un semillero de emprendedores desde 2013, donde se les brinda a alumnos, motivados y participativos —característicos del Tecnológico de Monterrey—,

“Una oportunidad única, este ecosistema que se ha creado en Queretaro. Disfruten de este momento. Ya llegaron aquí, y esto es un gran logro. Las empresas buscan gente con iniciativa y motivación, que pasa al frente y habla de lo que cree”, expresó Rafaela Diegoli, Directora del Departamento de Administración y Emprendimiento.

/>>

Siguiendo la metodología del concurso, basada en la técnica Elevator Pitch, la cual surge a partir de un escenario ficticio donde los presentadores deben vender su proyecto a un posible inversor si lo acorralan en un elevador, el proyecto SafeU se proclamó finalista y ganador de la VI edición de Cueva de Lobos. SafeU surge ante la situación alarmante en el país respecto a la violencia de género; aún más en Querétaro. “La aplicación consiste en un botón de pánico que manda tu ubicación en tiempo real a los servicios de emergencia y ellos acuden a tu llamado.

El usuario crea su perfil con sus características físicas y médicas, agregando sus contactos de emergencia para que puedan ser notificados de cualquier situación emergencia”, explica Paola Chiñas, integrante del equipo ganador. “Nuestro principal aprendizaje es que cuando un proyecto puede resolver una necesidad pero además reducir un problema en la sociedad, entonces es un ganar-ganar con todos y trabajar por nosotros mismos. Ese es el verdadero aprendizaje de Cueva de Lobos”, expresó el equipo al finalizar el concurso. “Todos aquellos locos que tengan una idea y que quieran hacer algo extraordinario”, como expresó Carlos Jair Nava, creador de YUNNO, encuentran en Cueva de Lobos el espacio para hacerlo.

“El emprendimiento es una retroalimentación constante. Hagan lo que hagan, háganlo porque te apasiona. Porque te vuelves loco con la idea, porque te inspira a más no poder.” añade Carlos.

LA CUEVA
DE LOS LOBOS
PREMIACIÓN:
PRIMER LUGAR
/>>