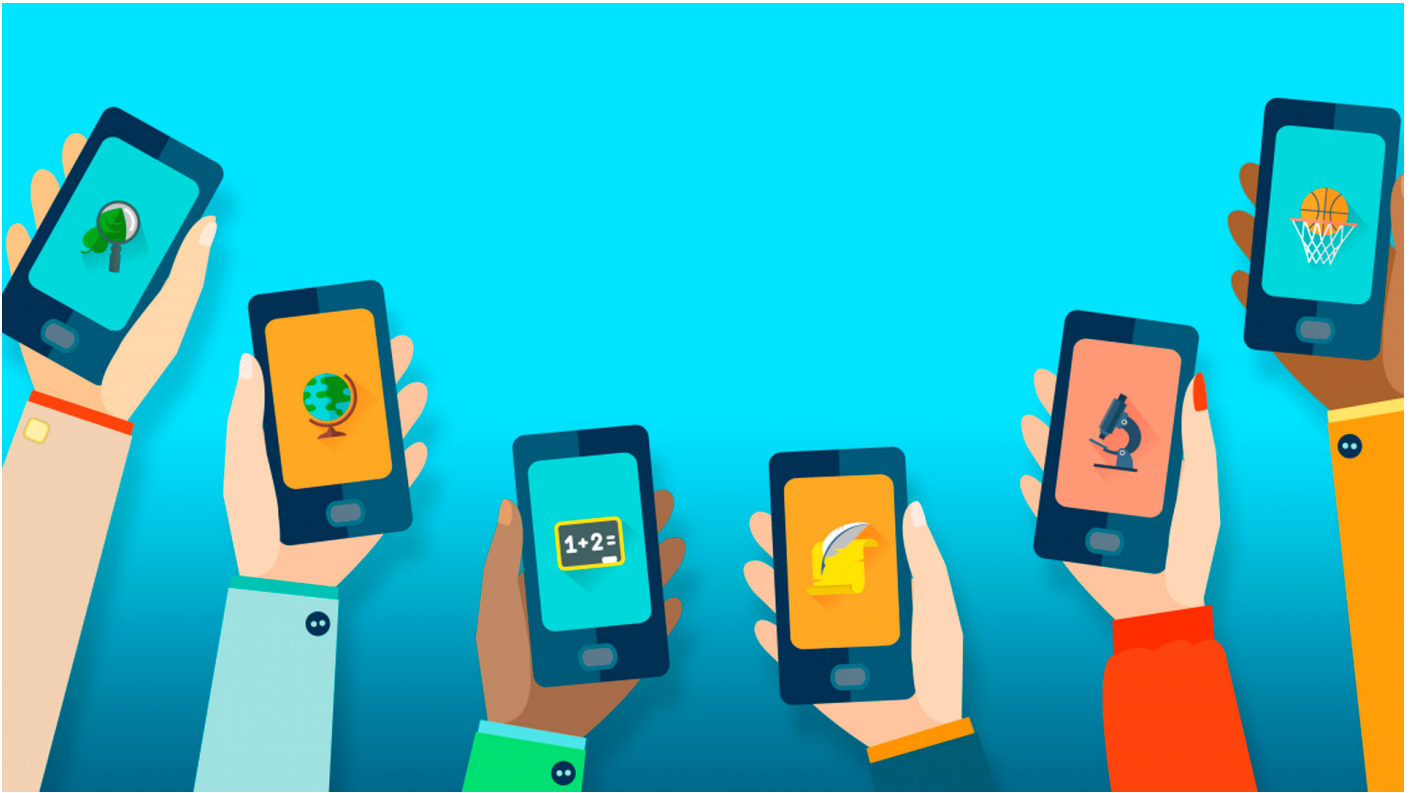


LINDIR: la app educativa mexicana para usuarios sin acceso a internet



Jennifer, Alonso, Jesús Gabriel, Alexis y José Eduardo, estudiantes de ingeniería desarrollaron una plataforma a bajo costo que ofrece preparación técnica y desarrollo artístico accesible para sectores vulnerables, sin necesidad de conexión a internet.

De acuerdo a Jennifer, una de los desarrolladores del **proyecto**. LINDIR es una **plataforma educativa** con un carácter diferenciador.

*“Es una **plataforma educativa** a bajo costo que ofrece preparación técnica y desarrollo artístico con contenido descargable offline para estudiar desde cualquier lugar con una computadora”, mencionó Jennifer.*

Asimismo, Jennifer resalta que LINDIR plantea mejorar la **educación** en México y facilitar la integración de más personas al mundo laboral mediante certificados que avalen los conocimientos adquiridos en cada curso.

*“El objetivo es facilitar el **acceso a la educación** a los sectores más vulnerables mediante un plan de estudio que se adapte a su tiempo, localidad y recurso económicos”, señaló Jennifer*



width="900" loading="lazy">

Del salón de clases para la comunidad

El **proyecto** comenzó a desarrollarse dentro de una de las materias de los alumnos y a partir de ahí, surgió la idea como un requerimiento para la materia.

*“Este **proyecto** surgió en las materias de vialidad de proyectos y emprendimiento con el objetivo de ofrecer actividades, cursos y contenido que permita el pleno desarrollo académico de nuestros cliente. A partir de esto desarrollamos la **plataforma**”, comenta Alonso.*

A lo largo del proyecto fueron acompañados por sus formadores y profesores.

*“El profesor de la materia de emprendimiento, Francisco López Cira nos ayudó mucho en nuestro **proyecto** y obtuvimos comentarios para mejorar”, señaló Jennifer.*

Después del desarrollo del **proyecto** dentro de las clases, el equipo decidió participar en una noche de pitch donde recibieron retroalimentación.

*“Recibimos mucha retroalimentación positiva que nos ayudó a mejorar aspectos de nuestro **proyecto** que no habíamos contemplado y que sin duda ayudaron a tener una **idea de negocios** más viable”, expresó Alonso.*

Tras recibir los comentarios de los jueces, los jóvenes alumnos fueron premiados con una **beca** en **TecLean Explora**, una iniciativa del Tecnológico de Monterrey para incubar nuevos

emprendimientos.

“Cuando ganamos la noche de pitch académico obtuvimos una **beca** en TecLean Explora para incubar y seguir desarrollando el **proyecto**, esperamos poder hacerlo”, explicó Jennifer

Actualmente el **proyecto** se encuentra en la etapa de prototipaje, donde el público en general puede tener acceso al **prototipo web**.



width="900" loading="lazy">

Expectativas a futuro

Ambos estudiantes expresaron las expectativas que tenían para este **proyecto** y la relevancia de la problemática que resuelve.

“Creo que si el **proyecto** se sigue trabajando con constancia, puede llegar lejos, sobre todo por el hecho de ser una **plataforma digital** lo que implica que no hay fronteras geográficas para su crecimiento y podría dar servicio a otros estados y países”, manifestó Jennifer.

Para finalizar, el equipo concluye diciendo lo que significó este proyecto para ellos y cómo este **emprendimiento** no lucrativo forma parte especial en sus vidas.

“Se realizó con mucho esmero, todo el equipo colaboró con una misma meta en común y con entusiasmo de poder brindar una mejor oportunidad de **desarrollo académico** y extracurricular a quienes no tienen fácil acceso a la **educación**”, cierra Alonso.

SEGURO QUERRÁS LEER TAMBIÉN: