

¡Destacados! Estudiantes del Tec Qro desarrollan app de movilidad



Cuatro estudiantes de videojuegos y un estudiante de animación del Tec campus Querétaro fueron seleccionados como uno de los **equipos ganadores del programa Hackathon** de este año.

Consiguieron su lugar en el podio con la propuesta **TrayectoQ**, una aplicación para celulares que busca **impulsar el turismo** en el estado de Querétaro tanto en ciudadanos residentes del estado como en foráneos.

Teniendo como objetivo principal aumentar el turismo en el Estado, los jóvenes digitalizaron un **pasaporte** que les ayude a las personas para **visitar cualquier sitio turístico de Querétaro**.

Basándose en los lugares que el usuario visite dentro de Querétaro, ya sea como residente o como un visitante foráneo, el software **puede identificar los sitios que se lleven de la mano con sus intereses**. Y este continuará recomendando opciones considerando esos parámetros.



/> width="5472" loading="lazy">

La aplicación contiene un mapa que indica posibles lugares a visitar, si el usuario cerca de algún sitio, el programa envía una notificación. Las personas pueden hacer registro de sus visitas utilizando **filtros para fotografía con modelos 3D**. Inclusive, continúe distintos mini videojuegos, que vuelven la experiencia más **cercana y didáctica**.

A medida que las personas llenen sus pasaportes, irán consiguiendo sellos que generan un beneficio al usuario que junto con la secretaría de turismo **tienen convenios con diferentes negocios, diferentes servicios y poder proporcionar un beneficio**.

Nosotros solitos nos aventamos

Para los chicos, entrar a un concurso en el que predominaban estudiantes de Ingenierías, Sistemas, y Mecatrónica fue un poco intimidante. Sin embargo, eso no los desalentó para **compartir su visión en el Hackathon**.

Trabajaron en conjunto con la **Secretaría de la Juventud (SEJUVE)** para plantear **propuestas que ayudaran en distintos ámbitos del Estado**: movilidad, turismo, economía y educación. El equipo escogió el tema de turismo, y de ahí partieron para realizar un prototipo de su idea.



/> width="1598" loading="lazy">

Fer Rosales, una de los miembros del equipo comentó que el proceso implicó **tanto su propio esfuerzo como la guía de coaches**. *“Nos dijeron: concreten bien qué quieren hacer, cuál es su meta y a quiénes van a beneficiar. ¿Cómo va a mejorar Querétaro con su idea?”*

Aprendizajes del aula aplicados en la presentación

En la presentación de las propuestas, cada equipo debía decir un pitch de 1 minuto y después realizar una presentación un poco más a fondo de su proyecto con duración de 5 minutos.

El equipo **aprovechó los distintos aprendizajes que han obtenido durante sus estudios** cuando presentaron ante los jueces. Jorge Triviño, explicó que pese a los nervios, tuvieron las **herramientas necesarias para saber comunicar su idea**. *“Gracias a las clases del tec como de la argumentación y de debate”*. Añadió.

La experiencia del equipo en el Hackathon fue integral y grata. Pese a todo las complicaciones, dudas, y trabajo arduo **lograron generar un impacto positivo**.

“Lo más difícil fue la idea, hicimos pruebas de usuario, hablamos con personas, descartamos 20 ideas, pero estamos bastante felices con lo que pudimos lograr” Compartió Andrea.



/> width="1590" loading="lazy">

SIGUE LEYENDO