

# Estudiantes Tec ganan reto y asisten a conferencia mundial de Apple



Nueve estudiantes de [campus Monterrey](#) figuraron en la lista de ganadores del desafío anual [Swift Student Challenge](#) de Apple.

Este reto tiene el objetivo de **mostrar la creatividad y capacidades de codificación** de los alumnos a través de áreas de juegos de aplicaciones, así como adquirir otras habilidades.

Se seleccionaron **350 proyectos ganadores a nivel mundial**; de ellos, a los primeros 50 estudiantes se les reconoció como **Ganadores Distinguidos** y fueron invitados al **Apple Park** este verano para asistir a la **Conferencia Mundial de Desarrolladores** (WWDC, por sus siglas en inglés).

**Alejandra Coeto** y **Fausto Pinto** fueron los 2 estudiantes del Tec que con sus proyectos se ubicaron en el top 50 y que pudieron asistir a dicho evento, que se realizó del 10 al 14 de junio en **Cupertino, California**.



/> width="900" loading="lazy">

## **Presencia Tec en el desafío mundial**

Los estudiantes ganadores del **Tec campus Monterrey** se ubicaron de la siguiente manera en el reto impulsado por Apple:

### **En el top 50:**

- **Alejandra Coeto**
- **Fausto Pinto**

### **Entre los 350 proyectos seleccionados:**

- **Tlanetzi Chávez**
- **Paulina López**
- **Adrián Faz**
- **Bernando de la Sierra**
- **Héctor Valdés**
- **Erick Padilla**
- **Aleksandr Morozov**

"If you do something and it turns out pretty good, then you should go do something else wonderful, not dwell on it for too long. Just figure out what's next."

Steve Jobs



/> width="900" loading="lazy">

## Desarrollan proyectos con innovación

**Alejandra Coeto** se inspiró en su pasión por la escalada deportiva para desarrollar una **aplicación que introduzca a nuevos usuarios a dicho deporte, compartiendo tips y recomendaciones.**

*"La aplicación es una introducción a la escalada, mediante el uso de realidad aumentada se muestran los distintos estilos y agarres",* explicó.

Sobre su participación en el **WWDC 2024** mencionó: *"Me emocionó ver el evento presencial, un evento que en secundaria solo lo había visto en videos".*

Por su parte, Fausto Pinto explicó que su aplicación sigue la historia de un cordero que quiere encontrar a su mamá, y consiste en una serie de rompecabezas que llevan a cumplir la misión, aportando en cada nivel un dato sobre dicho animal.

*"Quería hacer una aplicación que motivara a las generaciones más jóvenes a cuidar a los animales e interesarse en el medio ambiente. Es un sueño participar en el Apple Park",* compartió.



/> width="900" loading="lazy">

Entre los otros proyectos de los estudiantes de campus Monterrey que ganaron en el reto de **Apple**, está **The lost museum**, que muestra la historia de un museo que fue destruido por una catástrofe, y presenta la misión de reconstruirlo mientras se muestra información sobre su historia.

*“Busqué desarrollar una aplicación que permitiera aprender sobre los países, capitales y banderas mientras se van divirtiendo”,* mencionó Adrián Faz, creador de esta app.

Las temáticas de las aplicaciones no se limitaron a contextos dentro de la tierra, sino también en el espacio, como la de Aleksandr Morozov.

*“Quería que las personas aprendieran sobre el espacio de una manera interactiva con realidad aumentada. La misión consiste en que estás en la luna y tienes que ir a cierto cráter para analizar las rocas y reportar las características a la estación”,* indicó.

Por otra parte, **CashTrack** es una aplicación que utiliza realidad aumentada para escanear los recibos de las compras, mediante **machine learning** lee el texto de la imagen y permite guardar dichas cantidades gastadas en una categoría para la gestión de gastos.

*“Me gusta pensar en cómo puedo utilizar las nuevas tecnologías para resolver los problemas”,* mencionó Erick Padilla, creador de ésta.

Dentro de las estrategias básicas del **Jack Math**, aplicación desarrollada por Tlanetzi Chávez, se encuentran 3: **Split**, para dividir el juego; **Hit**, para pedir otra carta y **Stand**, para quedarte con el juego de cartas que uno tiene.

*“El objetivo es no pasarte de 21 con el número de cartas que tú tienes, para ello tienes que decidir cual estrategia te conviene”* complementa Tlanetzi.

Como parte del reconocimiento a las y los ganadores, se les otorgó también un certificado oficial de Apple, un año de membresía en el *Apple Developer Program*, la oportunidad para tomar un examen de certificación de *Swift* y unos AirPods Max.

### **La preparación para el reto**

Como parte de su preparación, **Joaquín Ramírez**, un **egresado del Tec** que fue ganador en diversas ocasiones del reto, y docentes de la **Escuela de Ingeniería y Ciencias**, realizaron un *workshop* con la comunidad estudiantil que tenía interés en participar.

*“Joaquín nos platicó sobre su experiencia y nos dio tips, siempre nos hizo sentir que podíamos lograrlo”*, externó Adrián Faz.

Las y los ganadores de este año reconocieron el apoyo y la mentoría de sus profesoras, la doctora Elvia Rosas y la doctora Yolanda Treviño.

***"Me emocionó ver el evento presencial, un evento que en secundaria solo lo había visto en videos".- Alejandra Coeto.***

El reto consistió en, durante 3 semanas, desarrollar una aplicación con tecnología de **Apple**, y para el que muchos participantes se inspiraron en su pasatiempo favorito o problemas sociales.

Los resultados se dieron a conocer a finales de marzo de 2024, con los que se reconoció a estudiantes de más de 35 países.

*"Los proyectos ganadores han demostrado, una vez más, la amplitud y la profundidad que son posibles cuando jóvenes talentosos usan la programación para dejar su huella en el mundo"*, externó Susan Prescott, vicepresidenta de **Worldwide Developer Relations** de **Apple**.

**TAMBIÉN TE PUEDE INTERESAR LEER:**