

Error: Logo Conecta no disponible

Error: Logo Tec no disponible

# Rompen la barrera para atreverse a ser “Makers”



Diseño y fabricación de un proyecto que genere impacto mediante el empleo de tecnología que brinde soluciones a la comunidad, fue el propósito de la actividad **“From Zero to Maker”**, dentro del marco de la Semana i.

Adentrarse a la comunidad **“Maker”** a nivel mundial, requiere previo conocimiento de herramientas que les permitan realizar prototipos de base tecnológica y así lograr adentrarse a la plataforma digital de emprendimiento social fue la misión de Alejandro Limón, quien fungió como tutor de esta actividad.

A lo largo de este taller los participantes tuvieron la oportunidad de conocer mediante la realización de ejercicios prácticos los principios básicos de electrónica, programación, modelado e impresión 3D para la realización de prototipos funcionales de productos de base tecnológica.

“El proyecto *From Zero to Maker* es el primer paso para convertirse en un *Maker*, la transformación comienza cuando un individuo se inspira y comienza a descubrir su lado ‘hacedor’, transformándose de un simple consumidor de productos a un prosumidor”, mencionó Alejandro Limón.

En esta emisión de la actividad en Semana i, se tuvo la participación de 10 alumnos, la mayoría eran de la Escuela de Ingenierías, quienes a través de la innovación vivieron una experiencia completa a través del material que usaron como:

- Chips Edison,
- Chips Intel,
- Tablas programables,
- Impresoras 3D.

*Los participantes aprendieron sobre principios básicos de electrónica, programación, modelado e impresión 3D, aspectos que les permitirán realizar en un futuro prototipos funcionales.*

---

Los participantes aprendieron sobre principios básicos de electrónica, programación, modelado e impresión 3D, aspectos que les permitirán realizar en un futuro prototipos funcionales.

### **Beneficio social y académico**

El propósito de la participación de los alumnos del Tecnológico de Monterrey en Guadalajara fue sumar gente al concepto “*Maker*”, que tuvieran sed de crear y por otro lado era el presentar el laboratorio de fabricación ubicado en nuestra casa de estudios con un enfoque académico e incentivar el uso del laboratorio y de crear comunidad.

Se contemplan 2 principales beneficios, el primero es darles a conocer potencial de las cosas que hacen, o bien, hacerles entender el valor integrado de formar parte de esta comunidad a nivel internacional y de esta forma aprender cómo fundear sus proyectos y principalmente identificar el potencial de impacto.

El segundo beneficio fue que de primera mano aprendieron cómo utilizar las instalaciones del Laboratorio de Fabricación y gracias a ello cómo modelar e imprimir un plano en 3 dimensiones.

Esta actividad permitió a los jóvenes desarrollar habilidades técnicas que les permitieron adentrarse a una comunidad de apoyo para la creación e innovación de ideas, además de realizar un *networking* con personas del todo el mundo.