

¿Hay solución a la crisis ambiental urbana? Estos jóvenes creen que sí



Por Martha Mariano | campus Monterrey

Un **bote inteligente** que genera electricidad a partir de residuos y una **app integradora** para cuidar el medio ambiente son los **proyectos ganadores del Xignux Challenge 2019**.

Con 20 equipos finalistas provenientes de diferentes estados de la república, el 26 y 27 de abril se llevó a cabo en el campus Monterrey la segunda edición del reto: *¿Cómo mejorarías la calidad del aire en zonas urbanas de México?*

aa width="612" loading="lazy">

"Vélo" e **"Iknelia"** fueron las **propuestas ganadoras de 1 millón y 400 mil pesos**, respectivamente, para la implementación del proyecto. Conócelos:

UN BOTE CON MUCHA 'CHISPA'

1 width="1304" loading="lazy">

Joaquín Fernández, Iván Arana, Paulina Ibarra y Sofía Coria son los alumnos que integran el equipo “**Vélo**”, proyecto **enfocado a reducir las emisiones contaminantes de los automóviles a través de la basura orgánica**.

“La idea es que se depositen residuos orgánicos en un bote inteligente que cuantifica los residuos, los pasa a un biodigestor que capta el biogás que desprenden los desechos”, explicó Iván Arana.

“Y, finalmente, ese biogás se convierte en electricidad que será usado para cargar bicicletas eléctricas”.

Los alumnos coincidieron en que uno de los elementos que más destacan del proyecto es su **sencillez y factibilidad**.

*“Buscábamos era **crear algo pequeño, pero de gran impacto** que fuera creciendo poco a poco y que puede tener un verdadero beneficio para la comunidad”*, mencionó Joaquín.

“Nos emociona mucho haber ganado porque esto lo vemos como un incentivo para que comencemos a separar nuestra basura y a quitar nuestras excusas”, puntualizó Arana.

...Y UNA APP CONSCIENTE

2 width="924" loading="lazy">

“**Inknelia**”, que se traduce del náhuatl como ‘ayudar’, es el proyecto creado por los alumnos Lidia Garza, Eliza Bolaños, Wendy Herrera y Carlos Flores, que busca **concientizar a la sociedad sobre la contaminación**.

Esto a través de **contenidos integradores** como videos, consulta de programas ambientales, así como un listado y calendario de talleres alineados al tema del medio ambiente.

*“Creemos que la mejor manera de comenzar a cambiar esta realidad de la contaminación es atacando el problema de raíz, por eso nos enfocamos en generar un **cambio en los hábitos de las personas**”*, afirmó Lidia Garza.

Para **motivar a los usuarios**, por cada contenido visitado dentro de la aplicación se harán acreedores a puntos que pueden ser canjeables por **descuentos en establecimientos**.

“Lo más difícil de este reto fue aterrizar nuestras ideas y saberlas comunicar, pero por otro lado nos sirvió para abrir nuestra mente, nuestras posibilidades y mejorar nuestras áreas de oportunidad”, compartió Eliza Bolaños.

Finalmente, señalaron que entre sus planes a futuro para este proyecto se encuentra el armar un **plan de negocios y un plan de desarrollo para poder llevar a la realidad esta aplicación**.

UN CONCURSO CON RESPONSABILIDAD GLOBAL

“El que estén aquí dice muchísimo de ustedes que tienen un interés por aprender, por mejorar, por participar”, expresó Marcela Garza, presidenta de Fundación Xignux.

"Estas son el tipo de plataforma que nos ayudan a ver un poquito para afuera y generar impacto en la comunidad".

Garza destacó la labor de todos los jóvenes participantes y los alentó a **aprovechar sus redes de contactos** para seguir trabajando el pro del medio ambiente.

Por su parte, **Joaquín Acevedo**, decano de la Región Norte de la Escuela de Ingeniería y Ciencias, reconoció el éxito que tuvo esta nueva edición del Xignux Challenge y agradeció a todos los involucrados en el proceso.

"Estamos muy contentos con las presentaciones, realmente cada año se nota un mejoramiento y que les meten más profundidad a sus propuestas, creo que ha sido un excelente concurso", señaló.

Para participar, los jóvenes tuvieron que enviar su propuesta a la **convocatoria** abierta del 24 de febrero al 15 de marzo, posteriormente los equipos finalistas se enfrentaron a un **reto de 24 horas** donde debían darle forma a su proyecto con la ayuda de asesores y profesores.

Finalmente, para la selección de los ganadores **cada equipo expuso su propuesta frente al jurado en un tiempo máximo de 3 minutos.**

LEE MÁS: