

# EXATEC Tampico + beca máxima = 1er. lugar en Trecamp NYC



Lucero Moctezuma | Tampico

Elizabeth Naranjo Ramírez, recién graduada de la carrera de **Mercadotecnia y Comunicación** en el Tec de Monterrey Campus Tampico, fue acreedora de una **beca del 75%** para participar en Trecamp, en la ciudad de Nueva York, donde gracias a su destacable desempeño se llevó el primer lugar y un pase a la siguiente fase.

**Trecamp es un simulador de emprendimiento internacional**, en el que cada año, participan miles de jóvenes alrededor del mundo con las **aptitudes e ideas más innovadoras**, aplicando su **experiencia en el ámbito emprendedor para solucionar un problema**.

El primer paso, en el momento en el que comienza el programa, es formar el equipo con los otros participantes. Afortunadamente, *para Eli*, esto no fue un obstáculo, ya que desde el primer momento, ella y su equipo tuvieron *química*, comentó para **CONECTA**.

Team width="6000" loading="lazy">

Posteriormente, se les asignaba una problemática y un mentor. **De ahí surgiría la magia, encontrar la solución mediante un proyecto original y eficiente.**

“La parte más difícil siempre es elegir la idea, ya que es lo fundamental. De esa idea, trabajarás tres semanas, tenía que ser buena. Finalmente, después de un largo periodo de tiempo y mucho brainstorming, lo teníamos.” **expresó Elizabeth.**

**Gamification** es una técnica de aprendizaje más llamativa y dinámica mediante la mecánica de los juegos para niños. Además, parte del reto era completar la incógnita de cómo encajar la **realidad virtual y el conjunto era la solución.**

“**Lo que hacía falta era un cambio radical. Gamification era perfecto para esto.**”

**La idea salió por una cuestión personal de Elizabeth; una necesidad.** Ella relató que su hermano pequeño fue diagnosticado con déficit de atención, donde los medicamentos prescritos apenas lograban controlar los síntomas.

Trabajando width="6000" loading="lazy">

Muy poco después, nació **Injoy. Una aplicación que permitiría a los padres de los usuarios (niños/jóvenes con TDAH) programarla, para así, impulsar a los chicos a realizar sus tareas, comidas, horarios, medicinas de una manera atractiva para ellos, teniendo un resultado exitoso.**

Una vez que el prototipo estuvo terminado, llegó el día del *pitch*. **Lo demás es historia.**

Ganadores width="5568" loading="lazy">

Elizabeth regresó a Tampico con nuevas experiencias, amigos de otras partes del mundo, un proyecto con tendencia a llegar muy lejos y un **1er Lugar**. Gracias a su eminente participación en **Trepcamp** ella ya tiene el pase a la siguiente etapa; **votaciones públicas.**

Ganadores width="1280" loading="lazy">

**La experiencia es el mejor maestro; así lo expresó Eli.** Encontrar la solución de un problema que surgió de una necesidad personal ahora, **podría cambiar vidas.**