



width="1000" loading="lazy">

En su **cuarta edición**, **13 equipos** fueron seleccionados como finalistas y presentaron sus propuestas desde la **plataforma digital Zoom** a los siguientes jueces:

- **Diana Laura Lagunes Campo:** Emprendedora social de URBANO MX.
- **María de Lourdes Valenzuela Valencia:** Coordinadora de Central de Cambio y de Emprendimiento Social Innovador del Tec de Monterrey, campus Guadalajara.
- **Daniel Alejandro Anguiano Jiménez:** Desarrollador senior de IBM.
- **Samuel Casanova:** Cofundador de Simplechange, empresa enfocada en desarrollar habilidades para el futuro.
- **José Godofredo Guzmán Rueda:** Líder del proyecto del Centro de Innovación e Inteligencia en Ciberseguridad de México.

RESOLVER PROBLEMÁTICAS REALES

La propuesta ganadora de esta edición fue **Huertos en casa**, una aplicación que es una **guía de siembra en casa**, para que cada familia **cultive sus vegetales** y se reduzca el **desperdicio de alimentos**.

Esta app incluye:

- Guía de cultivo,
- Recomendaciones de artefactos en casa,

- Mapa con viveros cercanos a tu ubicación y
- Referencias.



width="1000" loading="lazy">

La aplicación desarrollada por **Rafael Serinet, Marco Mendoza y José Sainz**, alumnos de cuarto semestre de **PrepaTec Guadalajara**, cuenta además con un **manual para realizar un huerto en casa**.

“Esta es una herramienta como respuesta a la pandemia; realizar un huerto en casa asegura que las personas cultiven sus alimentos y eviten salir a comprar frutas y verduras”, aseguró Rafael Serinet.

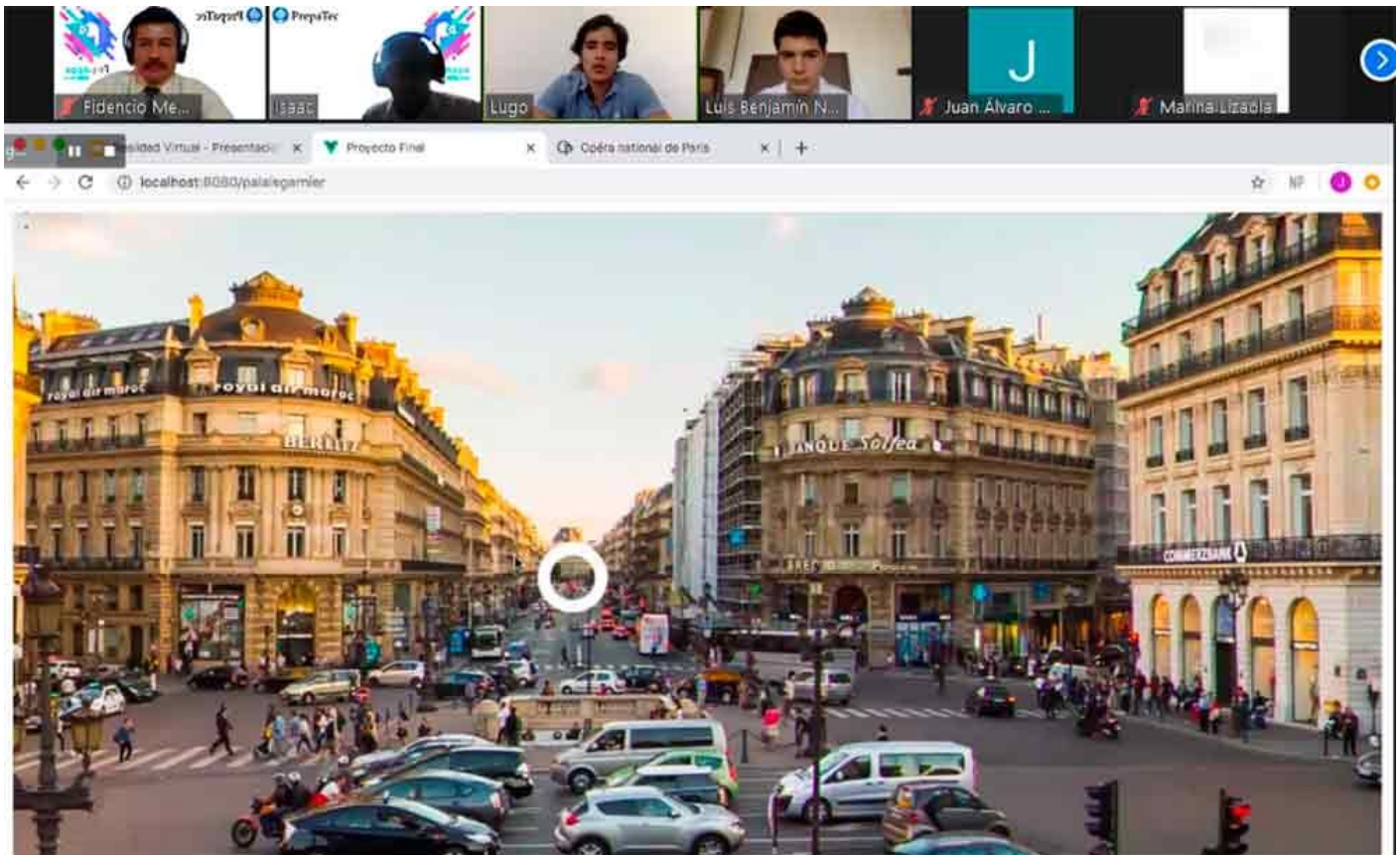
Asimismo, los autores del proyecto enfatizaron que tener una aplicación como ésta permite disminuir el **desperdicio de alimentos** que actualmente es del **37% en el país**.

“Los alumnos enfrentaron el reto de trabajar su proyecto desde casa, demostraron sus habilidades de creatividad, innovación y capacidad para desarrollar propuestas de valor”.

EDUCACIÓN INNOVADORA Y CON IMPACTO SOCIAL

PrepaApps se distingue no sólo por aportar **conocimientos técnicos** a los alumnos, sino que también refuerza:

- **Compromiso social,**
- **Conocimientos en experiencia de usuario,**
- **Pensamiento crítico,**
- **Modelos de negocios y**
- **Diseño.**



`width="1000" loading="lazy">`

Verónica del Vivar Plascencia, maestra titular del proyecto, aseguró que además de utilizar su **pensamiento crítico y lógico**, los alumnos tienen que buscar que su **aplicación solucione** realmente la **problemática seleccionada**.

“Los alumnos enfrentaron el reto de trabajar su proyecto desde casa, demostraron sus habilidades de creatividad, innovación y capacidad para desarrollar propuestas de valor”, concluyó Verónica del Vivar.

Las tecnologías con las que los estudiantes trabajaron durante el semestre, incluyeron herramientas como *Thunkable*, **que les asesora para construir la aplicación**, sin necesidad de tener un **amplio conocimiento en programación**.

También utilizaron herramientas como *Firebase* y *Airtable*, para **crear bases de datos**.

LEE TAMBIÉN: