

Buscan innovar en educación a distancia y ganan HackMTY



Ante la disparidad en el acceso a la educación a distancia que hay en el país, cuatro alumnos del **Tec de Monterrey** idearon una propuesta para crear test interactivos a través del teléfono.

Este proyecto, llamado **Beeready!**, fue el ganador del [HackMTY](#), en el cual participaron alrededor de 400 jóvenes de diferentes universidades.

Los estudiantes de [Ingeniería en Tecnologías Computacionales](#) del **campus Monterrey** que triunfaron en dicha competencia, por primera vez virtual, son: Luis Erick Zul Rabasa, Eduardo Enrique Trujillo, René García Sáenz y Esteban Arocha Ortuño.

BeeReady! es una plataforma en la cual los profesores podrán realizar cuestionarios para sus alumnos, que lo único que necesitarán es un celular, capaz de mandar mensajes de texto, o un teléfono fijo.

El profesor podrá mostrar el cuestionario en la televisión y los alumnos mandan las respuestas.

“Sabemos de las limitaciones que actualmente por la pandemia hemos tenido que sufrir debido a que no todos tenemos acceso a una laptop o a internet”, explicó Zul en la presentación de proyectos finales del **Hackatón**.

“Esto no ayuda sabiendo que 4 millones de alumnos se proyecta van a desertar por estas circunstancias, tomando en cuenta que 2.5 millones de alumnos han desertado en el ciclo escolar pasado”, añadió.

La plataforma consta de tres componentes principales:

- Un servidor encargado de enviar los mensajes y llamadas.

- Un servidor encargado de almacenar los cuestionarios.
- La aplicación web donde se crean los cuestionarios.

“65 por ciento de mexicanos tienen acceso a un teléfono celular y 89 por ciento de hogares rurales tiene acceso a televisión y, como sabemos, ya hay clases en TV.

“Lo que nosotros queremos hacer es convertir esta experiencia de exámenes por TV en una experiencia interactiva y divertida para los niños”, enfatizó Zul.



width="1227" loading="lazy">

En la séptima edición del **HackMTY**, el segundo lugar fue para el equipo “Los aristogatos uwu”, de alumnos de los **campus Ciudad de México** y Monterrey del Tec, por un sistema que permite al usuario diseñar o diagramar su espacio de trabajo.

El tercer puesto fue para “O(1)”, de alumnos del **campus Monterrey**, por una plataforma que permite medir la temperatura de las personas a través de sensores térmicos y una visión computacional.

El evento se celebró del 29 al 30 de agosto, y se utilizaron plataformas como **Zoom**, **Discord** y **Twitch** para trabajo y supervisión de los cerca de 100 equipos participantes.

TIENEN RETO DIGITAL

El poder migrar un evento de este tipo a un formato virtual fue un gran reto, señaló Luis Humberto González, profesor asesor del **capítulo estudiantil de ACM** del campus Monterrey, quien fue el encargado de organizar el evento.

“Ha sido un reto tras otro porque en esencia queremos que sea exactamente como si fuera presencial.

“Estoy muy orgulloso de todo el trabajo y de todo el dinamismo y la cooperación que existe entre todos ellos”, detalló.

HackMTY es el hackatón universitario más grande de México, por lo que los alumnos organizadores, junto a 31 de staff, sabían del reto que se les presentaba.



width="1060" loading="lazy">

Fue a mediados de abril cuando se tuvo que tomar la decisión de migrar el evento a un formato digital, cuando ya se tenía avanzado la organización en presencial, pero gracias al esfuerzo de la mesa directiva y quienes lo apoyaron se pudo lograr, señaló María Fernanda Salas, presidente del **capítulo estudiantil de ACM**.

“Algo muy importante es que a pesar de que estamos detrás de una pantalla, que ese era nuestro principal reto, nos hemos conectado tanto que yo ya no siento la distancia en las pantallas.

“Se siente como si estuviera en casa, en el Tec, cuando ves a los chavos trabajando ves un logro bastante grande de que ya no sientes esa barrera de estar con una pantalla”, manifestó la alumna de Tecnología Computacionales.

Desde el punto de vista de **Liderazgo y Vivencia**, el mayor reto fue mantener el ánimo de los estudiantes después de cambiar el formato, especificó Pamela Martínez, coordinadora de Formación en Liderazgo en el campus Monterrey.

“Todo lo que hicieron es aplaudible y la respuesta y la reacción que tuvieron a cada uno de los puntos, el cómo se le iban ocurriendo unas cosas, el mantener ese ánimo y disfrutar lo que estaban haciendo por que todo cambiaba.

“La motivación que traían y el ánimo hizo que para los participantes fuera como si siguiera el evento a como estaban acostumbrados”, dijo.

Otro reto fue el poder migrar el **Hackatón** a plataformas digitales a las que los jóvenes participantes estuvieran acostumbrados, como **Twitch** y **Discord**, comentó David Capistrán Wah, coordinador de soporte a proyectos de Liderazgo y Vivencia.

GANADORES

HACKMTY 2020

1º

lugar

Nombre del Equipo: **AXOLOTES**

Integrantes:

- Luis Erick Zul Rabasa
(Tec campus Monterrey)
- Eduardo Enrique Trujillo
(Tec campus Monterrey)
- René García Sáenz
(Tec campus Monterrey)
- Esteban Arocha Ortuño
(Tec campus Monterrey)

Proyecto:

BEEREDY

Convertir la educación a distancia en una experiencia interactiva y en tiempo real, mostrando cuestionarios simulando la TV y, a través de cualquier teléfono (fijo o celular), participar en los cuestionarios a través de mensajes de texto o llamada.

2º

Lugar

Nombre del equipo:

LOS ARISTOGATITOS UWU

width="900" loading="lazy">

DE SEGURO TAMBIÉN QUERRÁS LEER: