

# 'Recorren la ruta' de la creatividad



## Martha Mariano | Campus Monterrey

La **creatividad** podría representarse **como un camino que se transita**: hay que elegir qué rumbo tomar, hacer algunas escalas a veces, enfrentarse a bifurcaciones y finalmente, llegar a un destino.

Así como esta analogía, los alumnos que se preparan para en un futuro próximo **incursionar** en la **Industria Creativa** **'recorrieron'** la **Ruta e**, que en su tercera edición les permitió contar con **mayores herramientas** para el **emprendimiento** o **empleabilidad**.

En días pasados el Pabellón La Carreta y sus alrededores fueron transformados para brindar un espacio de vinculación a través de las **charlas con EXATEC** que compartieron sus historias de los retos que han tenido que enfrentar.

Una de ellas fue la de **Yuvia López** y **Andrea García**, egresadas del **campus Guadalajara**, quienes son arte del equipo fundador de la empresa **PROTRASH**, **primera empresa social privada en México de gestión de residuos**, que a través de un novedoso modelo de negocio del reciclaje de basura intercambia desechos sólidos por cupones para alimentos.

“Queremos compartir con ustedes algunas ideas que nos ayudaron a darle vida a nuestro proyecto y son que deben dejar el miedo de lado, sean humildes, no se rindan, sean flexibles al cambio. Creer en ustedes, en lo que están proponiendo, los va a llevar a tener una gran experiencia y obtener muchísimas habilidades que jamás imaginaron”, señaló Andrea.

Entre los **egresados** que se sumaron a Ruta e para compartir su experiencia se encontraron **René Allegretti** y **Edén Muñoz**, ambos egresados de la carrera de **Licenciado en Animación y Arte**

**Digital** del campus Monterrey, quienes tienen experiencia en la **industria del cine y la televisión**; **René en series como Game of Thrones y Fear the Walking Dead**, mientras que **Edén** en producciones como **Chappie, Los Juegos del Hambre y 300**.

Los EXATEC hablaron con los asistentes de su empresa **Pixel Perfect VFX**, la cual nació con el fin de elevar el estándar de calidad en la industria de efectos visuales en Monterrey y sus alrededores.

Egresados como **Rosalinda Treviño (LMI)**, **Sandra Castellanos (LLE)** y **Jorge Rehlaender (IMI)** también compartieron sus experiencias y emprendimientos dentro de la industria creativa.

### ***Una 'ruta' de vinculación***

Este Festival de la Industria Creativa fue organizado por la **Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño**; la **Escuela de Humanidades y Educación**; y la **Escuela de Negocios**, con el propósito de orientar a los jóvenes estudiantes sobre su futuro profesional.

Esta tercera edición de Ruta e fue dirigida especialmente a alumnos de las carreras de **Arquitectura (ARQ)**, **Animación y Arte Digital (LAD)**, **Comunicación y Medios Digitales (LCMD)**, **Diseño Industrial (LDI)**, **Letras Hispánicas (LLE)**, **Periodismo y Medios de Comunicación (LMI)**, **Producción Digital Musical (IMI)** y **Publicidad y Comunicación de Mercados (LPM)**.

“Creemos que hay un nicho importante tanto en el ámbito de la empleabilidad como en el ámbito del emprendimiento para esas carreras de corte creativo. Queremos potenciar sus capacidades a partir de la misma carrera y darles también ideas y tips, que reconozcan que sí hay posibilidad de trabajar, pero también hay que prepararse de una forma diferente: esta es la idea de Ruta e”, señaló Orietta Perni, directora de Vinculación de la Escuela de Humanidades y Educación.

Además de las charlas con egresados emprendedores se realizaron talleres revisión de portafolios y una feria de empleabilidad en la que participaron **41 empresas** de diferentes rubros, desde **editoriales, animación, cine, radio, video, agencias de marketing, museos**, entre otros, las cuales brindaron a los estudiantes la posibilidad de hacer prácticas sociales o bien empleos formales.

“Nuestra empresa es una agencia creativa enfocada en animación y diseño, en este espacio buscamos captar a futuros profesionistas, consideramos que estos eventos son buenos por las conexiones con los chicos hay quienes desde semestres tempranos les interesa hacer proyectos y eso les da un valor extra de iniciativa”, compartió José Luis Martínez Rodríguez, miembro de la agencia CREANIMA.

Para las Escuelas involucradas, la importancia de Ruta e radica en la oportunidad que se brinda a los alumnos de adentrarse a la **dinámica real de la industria** conociendo experiencias, realizando networking y aprendiendo sobre nuevas áreas que quizá no habían explorado.

“Es la oportunidad de conocer o reconocer que en la vida profesional se necesita el trabajo colaborativo y que todas estas áreas de especialidad son valiosas porque pueden aportar desde su chancha habilidades, conocimientos y destrezas”, consideró Leticia Flores, directora de las carreras LCMD y LMI.

Las actividades de este Festival se extendieron hasta la noche en donde los asistentes escucharon de la voz de tres empresarios sus historias de fracaso a través de **Fuckup Nights**. “Es importante escuchar por parte de emprendedores sus experiencias, pero también sus tropiezos,

puesto que de estos últimos también se aprende mucho”, añadió Flores.

Con más de **500 asistentes este año**, Ruta e confirmó la importancia de que los alumnos conozcan todas las oportunidades a su alcance, así lo expresó **Rodolfo Barragán, Decano Región Norte de la Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño**.

“Eventos como este son sin duda detonadores y catalizadores que estimulan virtudes como el emprendimiento y la interacción creativa. Estoy seguro que cada uno de los alumnos participantes, representando a cada una de las carreras, formarán parte del recurso más valioso que ha tenido, tiene y puede tener una ciudad: su capital humano”, compartió el Decano.

### ***Exponen sus proyectos***

Como cada año, previo a la inauguración de la Ruta e se llevó a cabo la presentación de la exposición “**Procesos**”, la cual presentó un total de **22 proyectos estudiantiles**, producto del esfuerzo de **80 estudiantes** de las **ocho disciplinas** involucradas en este Festival, las cuales convergen en un proceso cuyo principal objetivo es crear con innovación.

“Esta exposición fue un punto en común de estas disciplinas. Para ser parte de ella, los alumnos tuvieron que generar una idea, plasmarla, desarrollarla, utilizar las tecnologías y concretar un proyecto final que otorga un mensaje, diseño o podcast, animación en 2D o 3D, o una maqueta”, explicó la arquitecta Karina de la Garza, directora de Vinculación de la Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño del campus Monterrey.

La selección de los proyectos se llevó a cabo a través de una convocatoria en la que los alumnos debían generar un proyecto, partiendo de un boceto, con las características propias de los procesos creativos y la culminación del producto final. La exposición pudo ser apreciada en las instalaciones de la Biblioteca.