

# Conoce 7 emprendimientos sinaloenses que se dieron en pandemia



Desde el inicio de la pandemia por **COVID-19**, alumnos y **EXATEC** de [campus Sinaloa](#) han desarrollado diversos **proyectos innovadores**, donde buscan impactar la sociedad o bien, crear sus **propios negocios**.

Con apoyos y asesorías del **Parque de Emprendimiento e Innovación de Sinaloa (PEIS)**, emprendedores han podido poner a flote sus innovaciones o bien, perfeccionarlas.

El **PEIS** es un espacio del **Tec de Monterrey campus Sinaloa** donde **emprendedores** se pueden reunir para **desarrollar** sus **proyectos**.

Los principales emprendimientos que se han desarrollado durante la pandemia por **COVID-19** en campus Sinaloa son los siguientes:

## 1. Quiero Ser

“Quiero Ser” es un proyecto **social** basado en la **orientación vocacional tecnológica**, que busca **reducir** la **deserción** escolar y la baja productividad laboral, todo esto **apoyándose** en la **realidad virtual**.

Este proyecto formado por los **estudiantes Fernando García, Francisco Ojeda, Karime Gutiérrez, Natalia Renteria, Marco Verdugo y Víctor Verdugo**, representó a **Sinaloa** en la **Competencia Nacional Enactus 2020**.

La competencia **evalúa** los **resultados** de estos **proyectos** sociales, tomando en cuenta el grado de **impacto** en **comunidades** y la **sustentabilidad** misma del proyecto.

## 2. RULER

“RULER” es un **emprendimiento** cimentado en la **fabricación** y **diseño** de **ropa deportiva** de alta calidad.

La marca destaca su **compromiso** con la **innovación**, la moda y el cuidado en el **proceso de producción**.

El emprendedor **sinaloense** es Javier Pina Méndez, **EXATEC**, es el fundador y **director** de la empresa.

Actualmente esta marca deportiva se encarga de **proveer** a 10 equipos **profesionales de béisbol** y otros deportes, junto a esto, cuentan con su propio **canal de ventas**.

## 3. ASVY

**Pablo Martínez y Daniel De La Cruz** crearon un **proyecto** tecnológico llamado “**ASVY**”, un **chatbot** (asistente virtual) para la **gestión de procesos** en comercios de **atención al cliente**.

Un **chatbot** es un **programa informático** que puede mantener **conversaciones** fluidas y seguir **instrucciones**.

“ASVY” tiene el fin de **mejorar la calidad** en la atención al cliente y **eliminar procesos** innecesarios, buscando **revolucionar** la atención al cliente y **brindar** opciones de **atención inmediata**.

## 4. Dónde Vivir

“[Dónde vivir](#)”, proyecto desarrollado por la estudiante **Daniela Sainz**, brinda **información** sobre **ofertas de casas y habitaciones** de venta y renta en **Culiacán**, Sinaloa.

Esto mediante de una **revista interactiva digital**, buscando que el usuario conozca y tenga **acceso a la información** de acuerdo a sus **necesidades**, preferencias y **capacidades**.

Con esto en mente, la **plataforma** cuenta con la opción de **tours virtuales**, logrando que el usuario pueda **ver el inmueble** sin salir de su casa.



width="900" loading="lazy">

#### 5. VYEN

“**VYEN**” es un **sistema de bienestar** que brinda **herramientas** a sus miembros a la hora de **comprar productos** y comidas.

Esta **plataforma tecnológica** de bienestar tiene también el objetivo de **facilitar** la toma de **decisiones conscientes** e informadas que impactan el **estilo de vida** del usuario.

Los **emprendedores** de campus Sinaloa creadores de esta plataforma son **César Valdez, Ileana González y Carla Ibarra**, **alumnos** de la **maestría** en innovación para el desarrollo empresarial y maestría en administración de negocios.

#### 6. Nutrina

**Janeth Sánchez, María Beltrán y Dahely Morales**, alumnas Tec, son creadoras de “Nutrina”, una **harina** elaborada de **cáscara** y **semilla de mango**, partes usualmente no utilizadas de esta fruta.

Según las creadoras, el producto contiene gran **aporte en fibra y proteínas**, es libre de gluten y es de excelente calidad, puede **utilizarse** para preparaciones de **repostería**.

Esta harina va dirigida a personas con **problemas de salud**, como son diabetes, obesidad, colesterol alto, y también para personas que deseen cuidar su salud.

Además, este **emprendimiento** se encuentra **compitiendo** en etapas nacionales de la convocatoria **HultPrize**, concurso de emprendimiento **social**.



## 7. Sinaloa COVID

Con su aplicación "[Sinaloa Covid](#)", el alumno de **PrepaTec Sinaloa**, **Pedro Moreno**, busca informar a la población sobre la cantidad de nuevos contagios de COVID-19 en el estado.

*"Sirve para que la gente pueda ver, en el mapa de todo el estado, las colonias con más casos COVID-19. Además, las ordena en un ranking de menor a mayor"*, destacó el alumno.

Asimismo, recalca que las estadísticas de esta aplicación son **actualizadas diariamente** basadas en los datos proporcionados por la **Secretaría de Salud de Sinaloa**.

La app se encuentra disponible para verse en internet y también puede descargarse en la **Play Store** para teléfonos Android.



width="900" loading="lazy">

Emprendiendo cada día

Por su parte, **Krissel Monzón**, coordinadora de la **Zona de Emprendimiento Innovador del Tecnológico de Monterrey campus Sinaloa**, comenta cómo el **emprendimiento** no paró, incluso ante una **pandemia**.

*"El **emprendimiento** durante la **pandemia** ha traído muchísimos **retos**, los emprendedores se **enfrentan a situaciones que no tenían contempladas**, lo que los ha llevado a **ajustar sus modelos de negocio** para poder **adaptarse**",* explicó la coordinadora.

Para finalizar, la coordinadora destacó que es muy **satisfactorio** ver cómo los jóvenes **encuentran oportunidades** de negocios e ideas de **emprendimiento** a raíz de la pandemia e incitó a otros estudiantes a **crear los suyos**.

**SEGURO QUERRÁS LEER TAMBIÉN:**