



Comunicado 028

Ciudad de México, 23 de enero de 2018

POLITÉCNICOS EN EL EQUIPO GANADOR DE HACKATHON GLOBAL

- *Es una plataforma digital en la que profesionales se suman como voluntarios en causas sociales y las empresas evalúan su desempeño y aptitudes para su contratación*

Con el proyecto de una plataforma digital que vincula a profesionales y empresas a través de diversas causas sociales, estudiantes del Instituto Politécnico Nacional (IPN), junto con alumnos de otras universidades ganaron el primer lugar de la etapa local en el *Accenture Global Connected Hackathon*, en México.

El equipo ganador estuvo conformado por José Antonio Faustinos, Luis Alfonso Rivera Pérez y Nicholas Raphael Farías Jiménez, de la Escuela Superior de Cómputo (Escom), del IPN, así como por Mariana Zacate, de la Universidad Panamericana y Héctor Soto, de la Universidad del Valle de México.

Los jóvenes tuvieron las 24 horas que dura el hackathon para desarrollar la idea del proyecto titulado “Héroes”, que consiste en una plataforma que muestra diversas causas sociales a las que profesionales interesados se pueden integrar como voluntarios en sus áreas de especialidad.

El programa computacional simula un videojuego en el que los voluntarios son los héroes y sus superpoderes son las habilidades que tienen en relación a los ámbitos académico y laboral.

De esta manera, los voluntarios analizan las diferentes causas sociales, que pueden ir encaminadas a la educación, pobreza, salud, niñez y sostenibilidad, para sumarse en la que sea de su interés; es decir, un doctor puede ofrecer atención médica a población de escasos recursos, o un arquitecto podrá desarrollar planos para la creación de alguna escuela o un centro de salud.

El desempeño de los voluntarios es calificado con estrellas, de las cuales cinco son la cantidad máxima de estrellas que un participante puede conseguir.



Por otro lado, las empresas acceden a la plataforma en busca de los profesionales mejor calificados; analizan su desempeño, su compromiso social y sus aptitudes, además de consultar su currículum vitae, para evaluar el perfil de la persona y considerar su contratación.

Con este proyecto, los jóvenes demostraron que las tecnologías digitales usadas de forma creativa e innovadora pueden transformar el entorno social y cumplieron con el objetivo del certamen que era crear un producto capaz de crear conciencia social y valor económico para la comunidad.

--o0o--