

Mexicanos crean app para el FC Barcelona y ganan premio internacional



Estudiantes de PrepaTec Eugenio Garza Sada obtienen primer lugar en el Hult Future Leaders Challenge con app que promueve el reuso de material

18/02/2026

Luis Mario García y FREEPIK

Por el diseño de una aplicación que promueve el reuso de materiales, 4 estudiantes de la **PrepaTec Eugenio Garza Sada** ganaron el [Hult Future Leaders Challenge 2025](#).

Ángela Ruiz, Sergio Ramos, Valentina Fragoza y Valeria Villarreal fueron los ganadores de la competencia organizada por el [Hult Prize](#) en colaboración con el [Hub de Innovación](#) del **FC Barcelona**.

El equipo **trabajó por 11 semanas en dicho proyecto** para convertirse **en el ganador de entre 581 grupos de alumnos de preparatoria de más de 50 países**, y fueron el **único de México en avanzar a las rondas finales**.

“Teníamos que hacer algo para que el Barcelona fuera innovador, le teníamos que ofrecer algo totalmente nuevo y básicamente fue lo que hicimos con nuestra solución”, mencionó Ruiz.

Los estudiantes fueron asesorados por la profesora **Erika Garza**, quien los invitó a participar en el concurso internacional.



Sergio Ramos, Valentinza Fragoza, profa. Erika Garza, Ángela Ruiz y Valeria Villarreal, de la PrepaTec Eugenio Garza Sada. Foto: Luis Mario García.

Diseñan incentivo para reusar

Los estudiantes de **PrepaTec**, llamados *Trinity* como equipo, tenían como reto crear **tecnología aplicada al mundo del deporte** que pudiera solucionar un problema enfocado a **la salud o el bienestar**.

Se les ocurrió realizar una aplicación que permitiera a los aficionados que van a un partido de **fútbol** registrar las veces que **utilizan un vaso reusable**, y así tener un dato aproximado de cuántos envases de plástico estaban evitando usar.

"Lo que buscábamos con nuestra solución era tener un impacto no solamente en el club, sino también ambiental, teniendo en cuenta todas las partes del sistema formado por el Barcelona", explicó Ramos.

"Lo que buscábamos con nuestra solución era tener un impacto no solamente en el club, sino también ambiental".- Sergio Ramos.

Esta información funcionaría como un **sistema de recompensas**, detallaron.

"Su funcionalidad era reducir el consumo de plásticos, como los vasos de los estadios que, estuvimos haciendo investigación, y eran toneladas por partido. Entonces queríamos ver cómo se podía resolver este tema y así surgió la app", añadió Fragoza.

La aplicación está en etapa de prototipo.

El desarrollo de la competencia

El **concurso se desarrolló completamente en línea** y reunió a cientos de equipos, principalmente europeos, y consistió en diferentes etapas.

En la primera fase presentaron un prototipo conceptual, mientras que en la segunda **desarrollaron una versión funcional de la aplicación**, apoyándose en conocimientos adquiridos en una **clase de diseño de apps**.

Finalmente, el equipo presentó su proyecto en una sesión virtual ante representantes del **FC Barcelona** y un jurado académico, con el que resultó

ganador de la competencia.

Como premio, obtuvieron una beca para estudiar en la red internacional de universidades de **Hult Prize** y un reconocimiento oficial.

El equipo trabajó durante 11 semanas para desarrollar la aplicación ganadora del concurso. Foto: Luis Mario García.



Los estudiantes señalaron que la experiencia representó **su primera competencia internacional** y destacaron el **trabajo colaborativo del equipo**, donde cada integrante aportó habilidades distintas relacionadas con negocios, diseño y programación.

“Eran demasiados equipos y al inicio pensábamos que no íbamos a llegar ni siquiera a la segunda ronda, pero siempre terminamos sorprendidos de que siempre avanzamos. Sí fue un gran reto, la verdad”, manifestó Villarreal.

Agradecieron el acompañamiento de su mentora, quien los apoyó durante todo el proceso, desde la preparación hasta las presentaciones finales.

TAMBIÉN TE PUEDE INTERESAR LEER:

