

Ganan alumnos del Tec con app el 'Hackathon virtual de Call for Code'



Rodrigo Ruz y Matias Molinari, alumnos de campus Monterrey diseñan aplicación móvil para apoyar a jóvenes con ofertas académicas y pasantías, superando a participantes de más de 15 países

21/08/2020

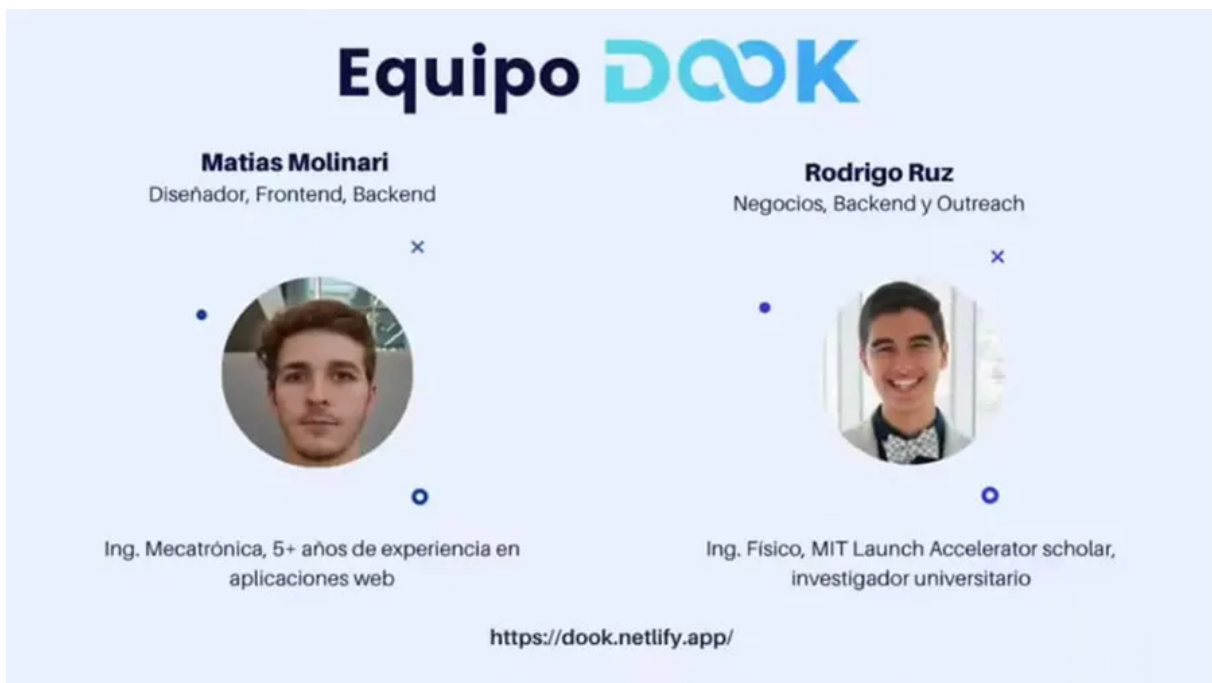
Con información de Regina López Puerta

Ante la situación de desempleo en jóvenes estudiantes del País, una **aplicación** busca hacerle frente a ello al ofrecer a alumnos oportunidades con las que pueden desarrollar habilidades: **Dook**.

La plataforma tiene como fin que **alumnos de preparatoria y universidad** adquieran aptitudes a través de proyectos académicos de profesores y pasantías para lograr **mayor competitividad laboral**.

La idea nació de **Rodrigo Ruz y Matias Molinari**, alumnos del campus Monterrey, quienes sumaron su esfuerzo y dedicación para diseñar Dook aún y con horarios

distintos al estar uno en México y otro en España.



Matias Molinari y Rodrigo Ruz han trabajado en línea durante seis meses en la aplicación móvil “Dook”.

“La aplicación también surge de la necesidad de brindarle a estudiantes la posibilidad de continuar los planes que tenían antes del COVID-19, como investigaciones científicas”, dijo Molinari.

*“Nos dimos cuenta de que por medio de la tecnología podíamos ayudar a personas, hicimos la aplicación para **centralizar oportunidades académicas** donde el estudiante las filtre en base a sus gustos”.*

Este dúo, que trabajó todo a distancia y aún no se conocen en persona, logró en seis meses ganar en los hackathons **“MIT Covid19 Challenge”**, **‘Call for Code México’** y recientemente el 7 de agosto el **‘Hackathon virtual de Call for Code’**, dando cátedra de que no hay límites para el desarrollo de competencias en equipo de manera virtual.

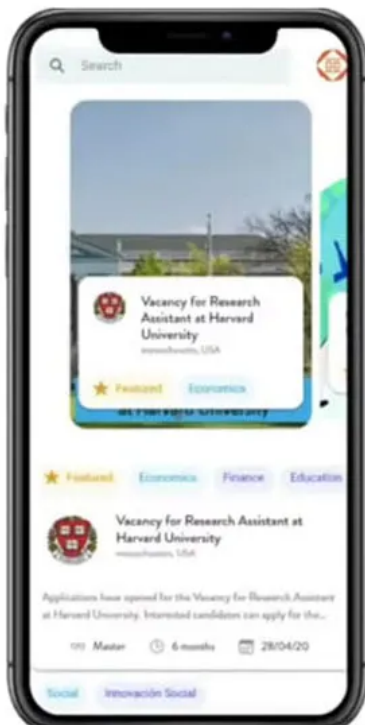
Aunque se prevé que la aplicación sea lanzada a mediados del semestre agosto-diciembre 2020, puedes revisar más información [aquí](https://dook.netlify.app/); estará disponible para iOS y Android.

¿QUÉ ES DOOK?

Dook es una aplicación de desarrollo profesional que permite a estudiantes hallar oportunidades académicas y extracurriculares que sean de su interés, así lo definió Rodrigo Ruz, estudiante de [Ingeniería Físico Industrial](#).

*“Es un proyecto que surgió por voluntariado, vemos que además con toda la filosofía de experiencias presenciales y retos del **Modelo Tec21** es algo muy relevante”,* dijo Ruz.

“Queremos que, así como a nosotros se nos complicó al principio tener ese empujón para involucrarse en actividades extracurriculares y oportunidades académicas, queremos que sea un proceso más ágil para estudiantes y que la app reduzca esa barrera de entrada”.



¡Pasantías y
oportunidades
académicas al
alcance de tus
dedos!

La aplicación móvil estará disponible para iOS y Android y se prevé que sea lanzada a mediados del semestre agosto-diciembre 2020.

Rodrigo, quien cursa el séptimo semestre, señaló que con **Dook** se pretende que profesores abran su oferta a los alumnos para participar en proyectos y con ello, adquirir conocimiento.

*“Deseamos que, así como tendremos contacto con organizaciones para que suban su **oportunidad de pasantía, de hackathons, que sea una herramienta flexible** para que un profesor con un proyecto de investigación o académico suba esa oportunidad a la app.*

“Ya si a un estudiante le interesa que pueda conectarse con ese profesor y formar un equipo para poder impulsar esa iniciativa”, dijo el alumno.

A través de la oferta, explicó Rodrigo, cada oportunidad académica va ligada con un curso que ayuda al alumno a desarrollar habilidades para aprovechar mejor la oportunidad.

Matias Molinari, estudiante de [Ingeniería Mecatrónica](#), destacó que la **plataforma permite desplegar oportunidades en base a perfiles y rangos de personalidad** que ayudan también a reclutadores.

*“Agregamos **inteligencia artificial**, a la hora que el usuario haga su perfil nosotros en base a cómo describe sus experiencias, no solo recomendaremos oportunidades que te pueden interesar, sino que creamos un mapa de habilidades.*

*“Podemos predecir ciertos rangos de personalidad, sobre todo **habilidades blandas** que ayudan al estudiante y al reclutador a visualizar un perfil sin tener que meterse mucho a detalle”, indicó el originario de Argentina.*

De un inicio, Dook será lanzada para la comunidad del Tec, pero sus creadores indicaron que se buscará que cualquier estudiante y organización externa tenga acceso a ella.

UNA APP DE LOGROS

Rodrigo Ruz y Matias Molinari han triunfado en los hackathons que participaron y de los que han tenido como temática buscar soluciones a problemáticas causadas por COVID-19 y cambios climáticos.

Su racha de distinciones internacionales con “Dook” inició con el **MIT Covid19 Challenge**, el cual se realizó del 29 al 31 de mayo de este año y en el que ganaron la categoría **“Educación”**.

Tras ello, participaron en el **Call for Code México**, que sirvió para calificar en el **Hackathon virtual de Call for Code**, donde lograron el primer lugar de entre casi 2 mil participantes de 15 países.

DESTACAN A LO GRANDE



HACKATHON VIRTUAL DE CALL FOR CODE

- › Tuvo una duración de 7 días
- › Participaron 1995 personas de 15 países
- › Se enviaron un total de 98 proyectos

CALL FOR CODE MÉXICO

- › La app quedó entre los 5 proyectos a clasificar al Hackathon virtual de Call for Code

MIT COVID19 CHALLENGE

- › “Dook” triunfó en la categoría ‘Educación’
- › El evento se realizó del 29 al 31 de mayo de este año

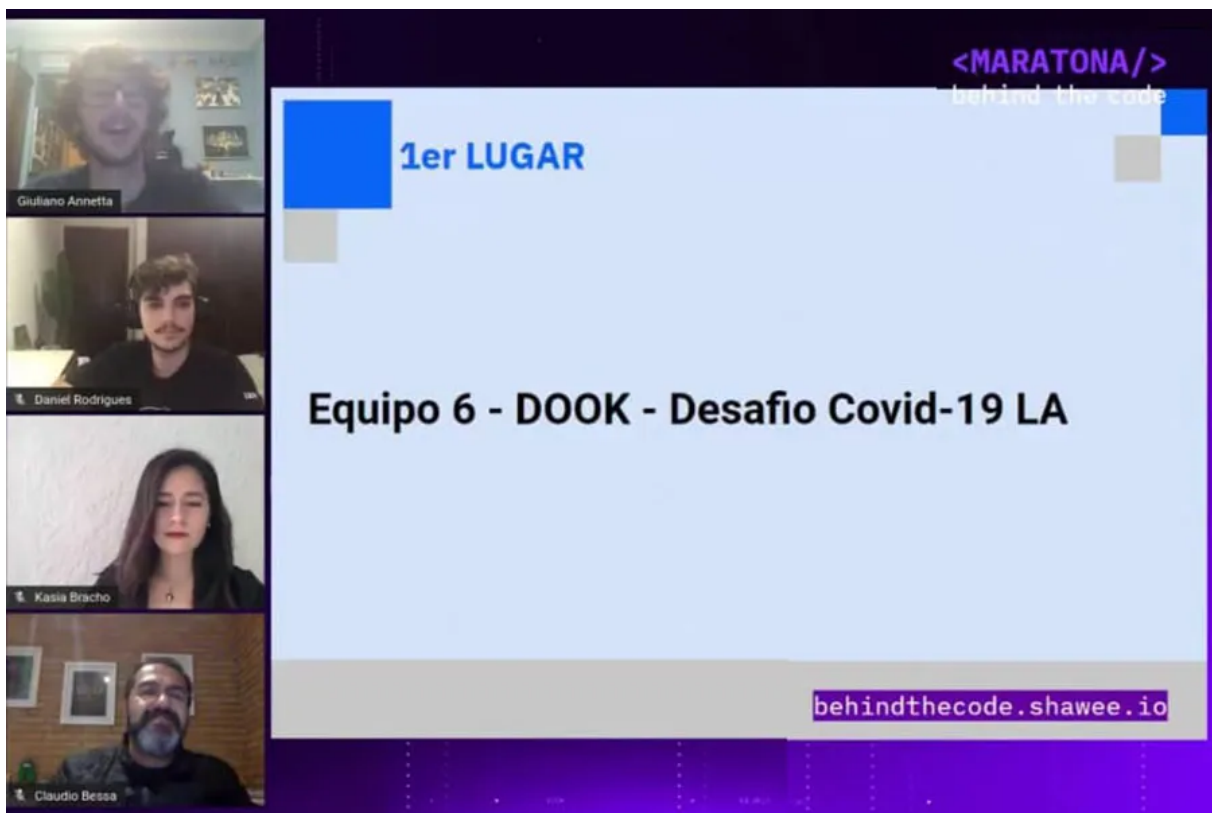
En Latinoamérica, “Dook” se posicionó por arriba del proyecto Yaku, que quedó en segundo lugar; este trabajo está basado en un software de reconocimiento de desechos en el agua.

La tercera posición la obtuvo el equipo de Brasil MAIA, un chatbot capaz de extraer información sobre sentimientos y emociones de empleados para hacer análisis a partir de ellos.

“El participar en hackathons ha sido para ir mejorando más la plataforma. En el MIT presentamos una primera versión muy rústica de lo que era el modelo de la aplicación”, dijo Molinari.

“El hackathon de Call for Code permitió implementar nuevas cuestiones de tecnología de inteligencia artificial, como que hemos ido mejorando cada vez más y puliendo la idea”.

Los primeros tres lugares en Latinoamérica ganaron un *kit gamer* con silla, *mouse* y teclado cada uno, además de la oportunidad de participar en el siguiente hackathon global para competir por 200 mil dólares.



El pasado viernes 7 de agosto “Dook” triunfó con el primer lugar en el Call for Code Latinoamérica.

Darse cuenta de que, hay personas que se identifican con la causa y que creen en la solución que han creado es lo que Rodrigo consideró lo más importante de ganar a nivel Latinoamérica.

“Me motiva mucho entender que no es una problemática que solamente era mía, sino que es algo escalable que puede generar beneficio y tener impacto más allá que lo que ahorita podemos ambicionar”, dijo el joven de 22 de años.

“(Aprendí que) si se tiene una idea tienes que tratar de impulsarla y tratar de explorarla, las ideas son poderosas, todo empieza con una y un sueño, poder ver cómo esa idea se ha ido capitalizando en un proyecto mayor es algo que me ilusiona mucho”.

Por su parte, Matias destacó sentirse motivado y agradecido del proyecto que ha desarrollado junto a su compañero, además de sentir un gran compromiso de aportar a la sociedad.

“No todos tienen la posibilidad de estudiar donde estudiamos, siento responsabilidad de hacer algo con ello, me da satisfacción saber que hago algo con

lo que aprendo”, dijo el estudiante de Ingeniería en Mecatrónica.

“(Aprendí a) nunca rendirme, a tener resiliencia, a trabajar en equipo, y trabajar, pero de una manera única, porque nunca había trabajado a miles de kilómetros, esto me enseñó mucho”.

Recientemente los estudiantes del campus Monterrey recibieron una **beca de Citibanamex del 100 por ciento** para participar en un programa de incubadora de proyectos, el cual apoya en generar los modelos de estos.

SEGURAMENTE QUERRÁS LEER TAMBIÉN:

