

Colegio Base, SEK El Castillo y Madres Concepcionistas ganan el II Hackatón Digital de Be TalentSTEAM

- ✓ Los equipos de alumnos ganadores, localizados en la Comunidad de Madrid, han diseñado proyectos relacionados con: sostenibilidad ambiental, innovación en la salud, la supresión de brechas y la inclusión social.
- ✓ Ha sido elegidos por un jurado multidisciplinar, especializado en el entorno de las startups y de la innovación en las organizaciones, que tuvo que valorar entre 10 proyectos finalistas de centros educativos de Andalucía, Valencia y Madrid.
- ✓ El Hackatón Digital tuvo lugar entre el 13 y el 17 de junio en formato digital y en él participaron cerca de 200 alumnos y profesores de 3º y 4º de la ESO, 1º de Bachiller y Formación Profesional de toda España.

Madrid, xx de junio de 2022.- Los equipos de alumnos de los Colegios Base, SEK El Castillo y Madres Concepcionistas (los tres en la Comunidad de Madrid) han sido los ganadores del **II Hackatón Digital de [Be TalentSTEAM](#)**. Los tres han diseñado proyectos relacionados con algunos de los temas propuestos por la organización del evento: sostenibilidad ambiental, innovación en la salud, la supresión de brechas y la inclusión social.

Respectivamente, el primer premio ha sido para el equipo Tecnobase y su proyecto *Innovación inmersiva inclusiva*, una *app* que ofrecería diferentes experiencias en directo a personas ingresadas en hospitales sin posibilidad de movimiento. Todo con el objetivo de incluirlos en actividades sociales como visitas a museos, monumentos, etc.

El segundo premio ha recaído en el equipo 3D Makers, con el proyecto *Feel Art* de maquetas táctiles accesibles con explicaciones en audio para que las personas invidentes puedan conocer a fondo diversas obras de arte. Y el tercer premio ha sido para Bioalset y su proyecto *Contbiapp*, un dispositivo doble para el control y el ahorro de agua doméstico.

Los equipos vencedores, formados por alumnos, profesores y un mentor, han sido elegidos por un jurado multidisciplinar, especializado en el entorno de las startups y de la innovación en las organizaciones, que tuvo que valorar entre 10 proyectos finalistas de centros educativos de Andalucía, Valencia y Madrid. Todos ellos recibirán como reconocimiento el análisis y la mentoría de la red de *partners* de Be TalentSTEAM para poder impulsar sus iniciativas, además de un certificado de participación.

Estos han sido los miembros del jurado:

- Natalia Gozdur, Head of Digital Future Society Lab, Mobile World Capital Barcelona.
- Antonio Naranjo, Chair of Technology and Data Programs, Schiller University.
- Arancha Martínez, Fundadora y CEO de ItWillBe.
- Olga Díaz, Subdirectora de Inclusión Social de Cruz Roja Española.
- Ignacio Babé, Director general y CEO del Club Excelencia en Gestión.
- Óscar Codón, Director general de la Fundación Capgemini.

Cifras y formación

Los 10 finalistas han sido proyectos diseñados por equipos de alumnos y profesores de 3º y 4º de la ESO, 1º de Bachiller y Formación Profesional a lo largo del II Hackatón Digital, que tuvo lugar entre el 13 y el 17 de junio en formato online.

Han participado unos 200 alumnos y profesores de toda España, divididos en 50 equipos. Del total de participantes el 55% fueron chicas y el 45% restante fueron chicos, y todos ellos tuvieron la oportunidad de estar presentes en [cuatro charlas inspiradoras](#) sobre sostenibilidad, economía circular, innovación social, emprendimiento, inteligencia artificial y ciberseguridad.

La iniciativa Be TalentSTEAM

El Hackatón Digital ha sido organizado por la plataforma de colaboración abierta Be TalentSTEAM, creada y liderada por el [Club Excelencia en Gestión](#) y la [Fundación Capgemini](#). La primera, asociación multisectorial que impulsa la transformación de la gestión y la mejorar de los resultados corporativos con el fin de contribuir a un futuro más sostenible de la economía española. Y la segunda, parte de Grupo Capgemini, que tiene como misión promover el desarrollo de la innovación tecnológica, la ciencia, la mejora de las condiciones de vida y la educación en pro del interés general y de los sectores más desfavorecidos de la sociedad.

Con este Hackatón Digital ambas organizaciones han querido impulsar el trabajo colaborativo durante un periodo de tiempo corto en el que poder generar ideas, proyectos y prototipos tangibles relacionados con los retos marcados: supresión de brechas y sostenibilidad ambiental. A lo largo de sus cinco jornadas todos los implicados, incluidos los alumnos, han compartido conocimiento y aprendizajes.

CLUB EXCELENCIA EN GESTIÓN

El Club Excelencia en Gestión es una asociación multisectorial, sin ánimo de lucro, que conecta a profesionales para generar y compartir conocimiento sobre gestión excelente, innovadora y sostenible, acompaña a las organizaciones a transformar su gestión para mejorar sus resultados y reconoce sus avances. Bajo el lema “Compartiendo y mejorando juntos”, los socios apoyan su propósito de crear una sociedad con confianza en el futuro impulsando organizaciones con una gestión excelente, innovadora y sostenible.

Fundado en España en 1991, el Club Excelencia en Gestión está integrado por más de 230 socios de los más diversos sectores y tamaños. Además, como representante oficial único de la EFQM para España, promueve el uso del Modelo EFQM como herramienta de transformación, formando, asesorando y reconociendo, con el Sello EFQM, a las organizaciones excelentes que miran al futuro.

“Mejores organizaciones hacen una sociedad mejor”

Para más información: www.clubexcelencia.org

Contacto de prensa Club Excelencia en Gestión

Gema Lloret | 630 78 95 45 | gema@livecomunicacion.com

Gema López | 606 178 971 | comunicacion@livecomunicacion.com

Miquel Romero | 913 836 218 | mromero@clubexcelencia.org