

## El Colegio Pureza de María, el Colegio Nazaret Oporto, el British Council School y el Colegio Británico de Aragón ganan el I Hackatón Digital de Be TalentSTEAM

- ✓ Los equipos de alumnos ganadores han diseñado proyectos relacionados con: salud, bienestar e inclusión; y sostenibilidad y economía circular. Dos de los tres ámbitos, junto a la educación, reconocidos de interés para acelerar la recuperación económica tras la pandemia.
- ✓ 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 15 proyectos finalistas de centros educativos de Aragón, Valencia, Andalucía, Cataluña y Madrid.
- ✓ El Hackatón Digital tuvo lugar entre el 14 y el 18 de junio en formato online y en él participaron 140 equipos de alumnos y profesores de 3º y 4º de la ESO, 1º de Bachiller y Formación Profesional de toda España.

**Madrid, 29 de junio de 2021.-** Los equipos de alumnos del Colegio Pureza de María-Cid (Valencia), el Colegio Nazaret Oporto (Madrid), el British Council School (Madrid) y el Colegio Británico de Aragón (Zaragoza) han sido los ganadores del **HD\_C19, el I Hackatón Digital de Be TalentSTEAM**. Los cuatro han diseñado proyectos relacionados con dos de los tres temas propuestos por la organización del evento: salud, bienestar e inclusión; y sostenibilidad y economía circular, que junto a la educación se han convertido en ámbitos de interés para acelerar la recuperación económica tras la pandemia.

Respectivamente, el primer premio ha sido para el equipo Invictus y su proyecto *On the Move*, un sistema para utilizar sobre el mobiliario urbano que lo requiera la energía sobrante generada por los vehículos de tracción motora. El segundo, para Millennial Girls y su proyecto *Aquacleaner*, una depuradora que recogería y almacenaría el agua que se malgasta en los hogares para reutilizarla en situaciones que no requieran de agua 100% limpia.

Por último, el tercer premio ha sido compartido por el equipo Y11XYZ, del British Council School, y Humildad, del Colegio Británico de Aragón. El primero con su proyecto Smart City, de mejora del transporte público, que combina la creación de una *app* para el pago automático del billete con un nuevo sistema de ventilación de vagones. Y el segundo, con su proyecto Visionario, un bastón inteligente para personas con problemas de visión.

Se ha premiado a los cuatro equipos ganadores, tanto a los estudiantes como a los profesores y a cada colegio. Los vencedores 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 15 proyectos finalistas de centros educativos de Aragón, Andalucía, Valencia, Cataluña 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. Todos ellos recibirán además su certificado de participación.

Estos han sido los miembros del jurado:

- Ainara Zubillaga, directora de Educación y Formación de Fundación Cotec.
- Ana Mosquera, Head of MU Telco, Media, Technology & EUC de Capgemini Spain.
- Marta Olea, vicerrectora adjunta de la Universidad Politécnica de Madrid (UPM).
- Inés Oliveira, directora global de Telefónica Open Future.
- Carlos Capataz, director de Servicios Digitales de Cruz Roja Española.
- José Luis Meler, director de Personas de Enaire.
- Ignacio Babé, secretario general y CEO del Club Excelencia en Gestión.
- David Pistoni, CEO y cofundador de Zeleros.

## **HD\_C19**

Los 15 finalistas han sido proyectos diseñados por equipos de alumnos y profesores de 3º y 4º de la ESO, 1º de Bachiller y Formación Profesional en el marco del HD\_C19, que tuvo lugar entre el 14 y el 18 de junio en formato online. Éstos fueron seleccionados por una comisión técnica de expertos conformada por:

- María Picatoste: responsable de Alianzas e Inversión del Alto Comisionado para España Nación Emprendedora.
- Fernando Ferrández, jefe de División de Convergencia Europea de Enaire.
- Ana Isabel Villaseñor, vicedirectora estatal de Cruz Roja Juventud.
- Marcos Fernández, director Consulting Engineering de Capgemini Engineering.
- Sandra Gómez Canaval, subdirectora de Estudiantes y Relaciones Internacionales de ETSI Sistemas Informáticos (UPM).
- Elena Blanco, gerente de Sostenibilidad y Medio Ambiente de Enagás.

En el HD\_C19 participaron más de 500 alumnos y profesores de toda España, divididos en 140 equipos que diseñaron 82 proyectos relacionados con las temáticas propuestas por la organización. Del total de participantes el 58% fueron chicas y el 42% restante fueron chicos, y todos ellos tuvieron la oportunidad de estar presentes en [ocho charlas inspiradoras](#) sobre emprendimiento, sostenibilidad, educación, inclusión, innovación, gestión, robótica y entorno social.

Además, contaron con el apoyo de mentores y expertos: en total, 92 voluntarios de organizaciones como Capgemini Engineering, Enaire, Cruz Roja, Siemens y BT, que les dieron asesoramiento y soporte técnico para diseñar sus proyectos de una forma más amplia y completa.

## **La iniciativa Be TalentSTEAM**

El HD\_C19 ha sido organizado por la plataforma de colaboración abierta Be TalentSTEAM, creada y liderada por el [Club Excelencia en Gestión](#) y la [Fundación Altran para la Innovación](#). 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 buscaban impulsar el trabajo colaborativo durante un periodo de tiempo corto en el que poder generar alrededor de los retos (salud, bienestar e inclusión; educación; y sostenibilidad y economía circular) ideas, proyectos y prototipos tangibles. A lo largo de sus cinco jornadas todos los implicados, incluidos los alumnos, han compartido conocimiento y aprendizajes.

*“Alrededor del ecosistema emprendedor del Hackatón seguiremos construyendo nuevas iniciativas que redunden en beneficio de todos”, afirma **Ignacio Babé, secretario general y CEO del Club Excelencia en Gestión.** “Estamos satisfechos con este proyecto colaborativo, hemos podido comprobar que tenemos una savia joven increíble, con mucho talento y calidad”, añade **Óscar Codón, director general de la Fundación Altran para la Innovación.***

## Club Excelencia en Gestión en 2021 cumple 30 años

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 y, en su 30 aniversario, el Club Excelencia en Gestión está integrado por 245 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](http://www.clubexcelencia.org)

### Contacto de prensa Club Excelencia en Gestión

Gema Lloret | 630 78 95 45 | [gema@alivecomunicacion.com](mailto:gema@alivecomunicacion.com)

Gema López | 606 17 89 71 | [comunicacion@alivecomunicacion.com](mailto:comunicacion@alivecomunicacion.com)

Susana Fábregas | 913 836 218 | [sfabregas@clubexcelencia.org](mailto:sfabregas@clubexcelencia.org)