

23 de abr. 2004

'Tecnochavos' van a *Rumania*



Isabel Cardoze Pérez Taylor
Foto: Claudia Martínez

Ver fotos ➔

Por Verónica Ramos

Después de un buen rato de quemarse las pestañas para crear un proyecto en computadora, que originalmente sólo era una tarea para aprobar la materia, un grupo de seis chavos del American School está a punto de partir nada más y nada menos que a **Rumania**.

Y es que estos chicos, animados por el profesor Fernando Guzmán, decidieron enviar sus proyectos a un concurso internacional de tecnología a nivel preparatoria llamado Infomatrix y, orgullosamente, lograron que su escuela fuera una de las dos instituciones de Latinoamérica que lograron clasificar.

"El concepto es organizado por las escuelas americanas en **Rumania**, patrocinado por Microsoft, PC Magazine, Shell y por el Ministerio de Educación de **Rumania**", comenta Guzmán, quien es el encargado del área de tecnología de High School.

Este certamen se divide en cuatro categorías: programación, arte por computadora, publicaciones y diseño en sistemas de controles, para las que enviaron ocho ideas, de las cuales cuatro pasaron a la final.

Así que, después de poner a engordar al cochinito con diversas actividades y sorteos, estos estudiantes partirán el 23 de abril a **Rumania**, donde podrán también pasear hasta el 2 de mayo, día en que retornarán.

El primer lugar de cada categoría se llevará una agenda electrónica para cada participante; el segundo, sendos teclados y equipos inalámbricos, y el tercero, un premio específico de acuerdo a la clase de proyecto.

¡Checa quiénes crearon los proyectos y de qué trata cada uno de ellos!

Revista Frequency

Integrantes: Laura Jileta y Alejandra Díaz Calderón.

Área en la compete: publicaciones.

¿Qué es?: una revista estudiantil de publicación bimestral, cuya circulación está dirigida a los alumnos de "High School". En ella abordan temas de interés para los chavos del American, además de hablar de música, cine, chismes, horóscopos y reportajes relacionados con la época en la que es publicada.

Lo más fácil y lo más complicado: "Lo más fácil yo creo que es decidir qué (hacer) y lo difícil es que quede como tú quieres, como tú te lo visualizaste, y es también de irte de persona en persona que te lo diga, le divides el trabajo a todos y tú eres el que va diciendo 'así sí, así no', y es difícil también porque se enojan algunos contigo, entonces como que ahí hay problemas", comenta Laura.

Documental de Woodstock

Integrantes: Jorge Cardoze y Arturo Nieto.

Área en la que compete: arte por computadora.

¿Qué es?: un video trabajado en "flash" que contiene imágenes, música e información de lo que ocurrió en el festival celebrado en Woodstock en el año de 1969.

Lo más fácil y lo más complicado: "Lo fácil fueron las fotos, había muchísimas, entonces era seleccionarlas nada más y acomodar la música para que fuera conforme la presentación", platica Jorge.

Memorama

Responsable: Francisco Arturo Noriega Fernández.

Área en la que compete: programación.

¿Qué es?: como su nombre lo indica, es precisamente el tradicional juego de encontrar pares iguales, sólo que en este caso está adaptado para que trabaje con el sistema de Visual Basic. Tiene música de fondo, diferentes imágenes relacionadas con la naturaleza y tres niveles de dificultad que hay que superar en el menor tiempo posible.

Lo más fácil y lo más complicado: "Lo más fácil fue sacar las fotos, definitivamente, y lo más difícil... todo, casi, casi. Desde el inicio, empezar con el sistema con el que funcionaba, con el motor del juego, por así decirlo, con dos pares, y ya que funcionó eso fue fácil hacer todos los pares que son", dice Francisco.

"Luego siguió el problema del marcador, de los puntajes, del tiempo, de la música y así cada vez, vas haciendo cachito a cachito y cada vez que empiezas uno es difícil siempre".

Diseños Escolares o "School Designs"

Responsable: Isabel Cardoze.

Área en la que compete: publicaciones.

¿Qué es?: una serie de productos para la comunidad educativa, como panfletos para la prevención de drogas y alcohol, anuncios para la prensa en los que se promovía el nuevo aviario del colegio, una revista de circulación interna para presentar a los nuevos maestros, el anuario escolar y las credenciales que se usarán el próximo año.

Lo más fácil y lo más complicado: "Lo más fácil es que te dan la información y tú nada más la tienes que meter y ya diseñas como se te ocurre", dice Isabel, "pero lo más difícil es saber si les va a gustar o no, porque tú lo diseñas como te gusta a ti, pero también tienes que pensar cómo les va a gustar a ellos y luego te dicen 'cámbiale esto o cámbiale de color' y entonces tienes que estar trabajando y cambiándolo".