**Hechos TIC.**

Estamos lanzando nuestra tercera fase ya, en un programa dirigido a niñas de 12 a 15 años. Chicas STEAM es un curso donde nos enseñan Ciencias, Informática, Artes. Este programa trabaja durante 12 semanas a cargo de Maloka y las mentorías de una red de mujeres maravillosas que son científicas, artísticas, físicas, químicas.

Vamos realmente focalizados a dejar los 100.000 programadores en Colombia, que ustedes se sientan orgullosos de ser parte de ese grupo que está impulsando la programación y la tecnología de la información. Este proyecto me dejó sin palabras, porque la ilusión y todo lo que logramos fue muy positivo.

Estamos en la plaza principal, la Plaza de Bolívar, y por eso escogimos este espacio para que lo que denominamos como Zona Digital pueda ser implementado y se pueda conectar gratis quienes transiten por esta zona, ¡conectada, excelente!, entonces ya tiene este internet gratis.

Abrir este espacio desde la gobernación, para que la educación sea con ustedes de esta manera, sin lugar a dudas les pone en punta. Es para nosotros absolutamente importante trabajar con las regiones, es por ello que el departamento del Cesar, además uno de los más resaltantes durante los últimos años, es uno de nuestros espacios donde más podemos mostrar resultados.

Si hay una ciencia en la que tenemos que estar permanentemente actualizándonos y estudiando, es en esta, en las tecnologías de la información. Soy egresado con mi hija, los cuales le agradecemos por cumplir los cuatro módulos y del proceso de aprendizaje de programación.

Aspiramos crecer en las plataformas digitales, ya que posterior a la pandemia, ha sido fructífero para nosotros nuestras ventas virtuales. En su visita la ministra le vamos a agradecimientos por el apoyo y continuidad al proyecto de Tienda Virtual.

Estamos muy contentos porque nos colocaron un punto digital en nuestra comunidad que nos va a beneficiar a todos, muchas gracias, ministra, por tenernos en cuenta con su programa.

**Nota Chicas STEAM.**

Mi nombre es Mía María Salazar, soy del departamento del Quindío, más exactamente de Armenia, donde hay gente que le gusta la tecnología y son unos verracos. Yo conocí el programa de Chicas de STEAM gracias a mi profesora, quien me llamó y me contó que habían abierto un programa donde yo podía estar, que me iban a enseñar más de la ciencia y la tecnología.

Es muy valioso para las chicas participar en estos programas, ya que las incentivan a ellas en estos campos de las ciencias y la tecnología y también ayudan como a que se enruten un poco hacia donde quieren ir en su proyecto de vida.

En mi vida familiar lo puedo aplicar enseñándole a mis padres y a todos ellos cómo manejar la tecnología, en mi estudio puedo aprender más, puedo traer otros avances a la ciencia por medio de la tecnología donde me ayuden en la medicina, que es lo que yo quiero estudiar.

Este fue el kit que me dieron de Chicas STEAM, con el cual pude hacer los circuitos y programaciones, con ellas aprendí a hacer sensores de humedad, prender luces led programándolo desde la Tablet, esta es la protoboard donde se hacen todos los circuitos, está es la tarjeta de desarrollo donde se mandan todos los programas que se necesitan hacer.

Yo invito a las instituciones públicas del departamento y del país a que participemos con nuestros estudiantes en los programas de Chicas STEAM. Yo las invito a que todas se unan a los programas del Ministerio de las TIC como Chicas STEAM.

**Nota Quiero Vender en Línea.**

Alquinua es la fabricación de productos alimenticios tradicionales a partir de la quinua. Esta idea nació en medio de la pandemia, junto con mi mamá evaluamos la necesidad que había de alimentos saludables, pero alimentos saludables que fueran de fácil consumo para la gente.

Estos dos personajes, que son mi papá y mi mamá, son los gestores de esta gran idea, pues ellos en su época productiva y cuando aún estaban vivos, fueron unos pioneros de la industria de la panificación. Empezamos por las redes sociales, pues por la pandemia, precisamente, no podíamos tener mucho contacto con las demás personas, a través de las redes sociales nos enteramos del programa Quiero Vender en Línea, nos inscribimos y allí tuvimos muchísimas herramientas para manejar nuestras redes sociales sobre cómo vender, cómo mantener cautivo al espectador y que eso hiciera que generamos más público, más audiencia y finalmente más ventas.

Mi consejo para todas las personas que hayan pensado alguna vez en emprender es que aprovechen todas las oportunidades que nos brinda el Gobierno, mi recomendación es aprovechar todos los programas que nos brinda información.

**Nota TPaga.**

Tpaga arranca curiosamente con otro emprendimiento que pasó por APPS.co llamado Tapsi, Tapsi en el 2012, se convertiría en el primer app para pedir taxi. Luego nos dimos cuenta de una problemática la industria del taxi, que cuando alguien pagaba con tarjeta de crédito era imposible transferir el dinero al taxista y ahí es que nos dimos cuenta de que, si nosotros creábamos por decir así un banco en el celular del taxista, podríamos empezar a bancar izar a los conductores de taxi. Y así es que nace Tpaga, curiosamente dentro de Tapsi.

El Covid nos deja unas cosas muy, muy duras, pero creo que lo que sí hizo es que aceleró la adopción digital de muchas herramientas y de muchas aplicaciones de forma exponencial, entonces Tpaga hoy se convirtió en la fintech de mayor crecimiento de Latinoamérica, eso básicamente significa que uno de cada 50 colombianos ya tiene nuestra aplicación.

Las convocatorias de APPS.co o las nuevas iniciativas que está haciendo el gobierno para promover las startup llega, fuimos seleccionados e hicimos esa es aceleración de como escalar nuestro emprendimiento y nos dieron básicamente unas bases muy importantes para poder entender cuál es la propuesta valor cómo hay que crear un producto, entonces todas esas bases las fuimos cubriendo con APPS.co. No ha habido un mejor momento para emprender que ahora y creo que el camino para esto definitivamente son los programas que han creado APPS.co, en donde te puedan dar bases, en donde puedan ayudar, donde puedas sentir que no estás solo en este camino de querer cambiar el mundo con una app a la vez, entonces es una invitación para que, para que se afilien se metan a estos programas y que emprendan. ¡Colombia no necesita!

**VLOG Ministra.**

Es con hechos que el gobierno del presidente Iván Duque está transformando el país al impulsar el conocimiento en programación para colombianos en 1103 municipios de los 32 departamentos de Colombia, el programa Misión TIC 2022 tiene como meta certificar a 100.000 colombianos en esta área a través de una formación gratuita, intensiva y de calidad, con 10 de las mejores instituciones de educación superior del país.

A la fecha, este programa ha beneficiado a 59.995 colombianos en todo el país y la idea es que más personas puedan capacitarse, los invitamos a que hagan parte de una generación de desarrolladores que con su talento y potencial contribuirán a dar los pasos para convertirnos en una verdadera potencia de la industria de la tecnología, la información y las comunicaciones en Latinoamérica.

Misión TIC 2022 le brindará a los inscritos la posibilidad de que se puedan certificar por niveles, recuerden que una certificación con más niveles indicará una capacitación mayor, lo cual puede generar más ventajas a los programadores en el mundo laboral.

Ahora, en su tercera y última convocatoria, con más de 95.000 inscritos, este programa al final del 2022, potenciará a más talentos que aportarán a la reactivación, además contará con más posibilidades de mejoras en sus condiciones laborales y de vida.

Es con hechos que estamos conectando con más oportunidades a los colombianos.

**Sigue el Hilo.**

No, no sé qué es, la verdad. La verdad no se me ocurre nada. Pues yo lo he escuchado como en Shark Tank, en la negociación de Shark Tank, pero no sé qué significa. Ni idea. No sé qué es hacer un pitch. No, no, no sé, Se refiere como a pico de pájaro o algo así, no sé. Yo creo que debe tener algo que ver con algo de emprendimiento. De pronto al mundo empresarial, el emprendimiento. Pues yo creo que eso es batear o ¿lanzar la pelota? Hace como un enlace con alguien, como algo de contacto en redes.

El Pitch en el lenguaje audiovisual se relaciona con convencer a otros sobre una idea de proyecto y es una práctica frecuente entre los creadores de contenidos para recaudar fondos y vender sus ideas a inversionistas, productoras, canales de Televisión o plataformas de streaming como Netflix o Amazon.

Este trabajo lo realizan principalmente los productores generales o directores del proyecto y su objetivo es cautivar a la audiencia en muy poco tiempo, ya que un pitch puede durar diez minutos o menos, en el que deben ser muy convincentes para lograr financiar la idea.

Es por eso que si tienes en mente una gran película, serie o un programa de televisión el Pitch es la mejor forma de venderlo y, para hacerlo de la mejor manera, debes tener en cuenta los siguientes consejos:

Aprovecha el tiempo al máximo. Ten claridad sobre cuáles son los ejes diferenciadores del proyecto, por qué se debe invertir en esta idea y cómo beneficiará a los inversores.

Háblale a tu audiencia con claridad y hazle saber que tu proyecto es una gran idea.

Define cuáles pueden ser las preguntas más cortadoras y crea un plan de posibles respuestas

Y finalmente presenta tu idea de la forma más creativa que puedas. Aprovecha las fortalezas de tu proyecto para lograr convencer a tu audiencia.

**Base de Datos.**

Todos nos hemos preguntado alguna vez: ¿Cómo sería mi vida si fuera otra persona? ¿Si hubiera nacido en el pasado? ¿Si me viera diferente?

Desde los juegos de rol, los cómics, los videojuegos y algunas plataformas actuales ha sido posible asumir el papel de un personaje, pero. ¿Cómo sería vivir realmente dentro de un mundo en Tercera Dimensión? A este espacio que cada vez cobra mayor fuerza en la actualidad, se le conoce como METAVERSO.

El Metaverso es una forma de replicar nuestras vidas en los entornos digitales, en donde podemos trabajar, comprar y vender, conocer personas y hasta asistir a un concierto.

Este concepto empezó a desarrollarse En la novela de ciencia ficción Snow Crash, donde el Metaverso se describe como un entorno virtual en tercera dimensión. A los habitantes de este Metaverso, se les conoce como Avatares.

Ahora si eso no les suena para nada a ciencia ficción, sino más bien algo que ya estamos viviendo, es porque en agosto de 2021, el creador de Facebook Marck Zuckenberg presentó al mundo su propia versión del Metaverso, un entorno virtual en 3D que ofrece un escenario muy parecido al de *Snow Crash.*

Tal y como en el relato, para conectarse hay que usar un equipo de realidad virtual: en un futuro cercano, se podrán usar visores y audífonos adaptables a los celulares, y además guantes y trajes que permitan sentir que se está habitando en ese mundo digital.

Si bien todo este nuevo escenario aún se encuentra en desarrollo, la realidad alterna es un hecho y se proyecta como un espacio de oportunidades comerciales, sociales y culturales para todas las personas en un futuro no muy lejano, en el que situaciones que parecían impensadas, se van haciendo cada vez más reales. ¿Se imaginan que una persona fallecida siguiera viviendo en este espacio? ¿O, qué tal enamorarte de un avatar de inteligencia artificial y formar una familia virtual? Con el desarrollo de la tecnología y en el mundo del Metaverso esto podría llegar a suceder.