

Tecno

ESCRIBANOS A: nuevovivir@granasa.com.ec

La 'patada' de la buena suerte se la dio Chile

PERFIL
LUIS LOAIZA
COFUNDADOR Y CTO DE EWY Y HASH

Luis Loaiza, guayaquileño de 27 años, empezó a emprender a los 18 dando clases particulares de Matemáticas. Luego le apostó a la entrega de comida a domicilio y a la venta de vestidos multicolor. Finalmente, en el 2009, antes de graduarse en la Escuela Superior Politécnica del Litoral como ingeniero en Ciencias Computacionales, se dejó cautivar por el mundo de la tecnología.

La partida fue la realización del evento Facebook Developer Garage, un evento gratuito que congregó a emprendedores y creativos que querían compartir acerca de las ventajas de la red social más grande del mundo.

Meses después fundó Comet-Bits, una empresa dedicada a la creación de apps para Facebook. En el 2010, junto a sus dos socios, creó Club 40, un juego para Facebook que hasta el día de hoy suma a 2.500 usuarios diarios.

En el 2011 junto a unos amigos quiteños, inició un proyecto llamado Escapeswithyou, el mismo que fue seleccionado por Startup Chile, un programa que busca, básicamente, llevar a ese país a emprendedores que puedan inyectar proyectos y conocimientos en ese mercado.

Esta idea también fue validada por Stanford Research Institute, una empresa americana que lleva adelante investigaciones en diferentes dominios científicos y tecnológicos, a través de la cual logró ir a Silicon Valley, durante tres meses, y trabajar de la mano de expertos en el modelo de negocio de su iniciativa.

Pero, ¿de qué se trata ScapesWithyou? Es Marketplace, una web que brinda la posibilidad de relacionar un gran número de empresas, clientes y proveedores, por ahora de productos gourmet de artesanos chilenos. ¿Cómo funciona? Recolección de información de redes sociales en tiempo real, procesa texto e imágenes, e identifica actividades o productos que son tendencia y ubica proveedores

para el comercio electrónico. Para este joven amante de la tecnología, los poemas y la música, ser exitoso en el emprendimiento tecnológico no le ha sido fácil. Ha sacrificado su tiempo con la familia para viajar de un lado a otro desde el 2011. No es nada fácil dejar a tus seres queridos, no tener el tiempo suficiente para la novia e incluso casi que comer la comida del perro cuando un proyecto no resulta.

Es de las personas que piensa que los premios solo ayudan para validar las ideas. Lo que realmente valora son los fracasos que le permiten reconocer lo que está haciendo mal y los éxitos que llegan a manos de miles de personas; por ejemplo Club 40.

Tiene negocios en California, Chile, México, Panamá y Guayaquil. Espera cumplir su sueño de abrir compañías que operen desde Estados Unidos, pero que el desarrollo parta de Ecuador.

Su plan a corto plazo es posicionar Hash, una aplicación que lanzó de forma global el lunes último. Y a largo plazo pretende incursionar en aparatos tecnológicos relacionados con el cerebro y en drones que, por ejemplo, puedan entregar pizza a domicilio.



HASH

■ Junto a Innovative Ventures, una compañía panameña, Loaiza desarrolló una aplicación de mensajería instantánea que permite intercambiar textos y fotos en privado con la tranquilidad de que nadie va a encontrar en Internet información sobre las cosas que envía, las cuales se borran automáticamente a los siete segundos. Está disponible en el store de iOS, de forma gratuita y lo estará también en Android en las próximas semanas. En las primeras 48 horas de su lanzamiento sumó 6.000 descargas. Gracias a esta idea que fue expuesta en San Francisco, el equipo fue invitado a ser parte de Venture Hire, una aceleradora de Miami.



Freely Creations. Es una empresa conformada por 12 jóvenes, entre productores, programadores, diseñadores, creativos, artistas de ambiente y músicos.



TECNOLOGÍA 'MADE IN GUAYAQUIL'

LAS INICIATIVAS VAN DESDE APUESTAS VIRTUALES Y VIDEOJUEGOS, HASTA TABLETAS CREADAS DE CERO

GIANNELLA ESPINOZA COBOS
REPORTERA ESPECIAL DE GUAYAQUIL

En casas que pasan desapercibidas, en dormitorios, en salas de universidades e incluso en cafés, está ocurriendo una especie de revolución. Jóvenes guayaquileños que no pasan de los 35 años en realidad, en su mayoría son vintañeros -trabajan en sus laptops, escribiendo códigos, desarrollando aplicaciones, diseñando interfaces, creando en sí tecnología, que a idea de muchos solo es posible en Asia o Norteamérica.

Las iniciativas no son cuatro, ni 10, son muchas más, las cuales desgraciadamente aún no han sido contabilizadas. Sin embargo, solo basta conversar con uno de estos emprendedores para que no solo hable de su proyecto, sino que mencione a decenas de sus amigos que también se encuentran haciendo novedades y que ha conocido en redes, en aulas de clase o en eventos tecnológicos.

Idea Network, Ec Startups, Iguaña Valley Red Ecuatoriana de Emprendimiento, Invenio Espol, son algunas de las comunidades que se encuentran en Facebook y Twitter, y agrupan e incuban, entre todas, a miles de jóvenes emprendedores, con ideas que van desde aplicaciones para facilitar el aprendizaje, hasta robots para mejorar la comunicación.

Si bien en Guayaquil aún no hay un ecosistema de inversiones en busca de proyectos, estos creativos no se quedan de brazos cruzados y se las ingenian para sacar adelante sus ideas.



Carlos Huerta. Ha ganado con su idea, las convocatorias de Emprendef, QuitoTech y quedó entre los mejores emprendimientos del Campus Party.

Moi, plataforma para el aprendizaje a toda edad

Carlos Huerta, de 29 años, estudió Negocios y Marketing en la Universidad de Carolina del Sur y estudió Neurociencias en Chile. Hoy, pretende revolucionar la educación con el desarrollo de MOI, una app para el Social Learning (aprendizaje social que se realiza por observación e imitación).

La idea surgió de la frustración, al registrarse, pueden elegir el orden de la información increíbles para aprender y siempre tienen más preguntas de las que los padres o profesores pueden responder. Aquí entra Moi.

Esta aplicación que se lanzará en inglés y español, para dispositivos móviles, se entiende como una enciclopedia con información sobre matemáticas, física, artes, geografía y más. ¿Cómo funciona? Los niños, al registrarse, pueden elegir el orden de la información que quieren recibir, interactúan con un mapa de todo el conocimiento humano, en sus términos. Este "árbol del conocimiento" se queda grabado en el dispositivo para que el padre o tutor luego lo pueda revisar.

expreso 40
¿AÚN NO DISFRUTA DE NUESTRAS PUBLICACIONES EN IPAD Y ANDROID?
Búsquenos en el Play Store y el App Store como "Granasa".
Regístrese en expreso.ec



ELLAS



PRIMERA PROGRAMADORA (1815 - 1852)

Ada Lovelace, creadora del primer programa informático de la historia, escribió para Charles Babbage (padre de la computación) los diagramas para su Analytic Engine.



GRACE MURRAY INVENTÓ EL "COBOL"

Fue la primera programadora que utilizó el Mark I, el primer ordenador electromecánico entre las décadas de los 50 y 60. Fue inventora del lenguaje de programación Cobol.



PRIMERA GRADUADA EN ELECTRÓNICA

Edith Clarke (1893 - 1959) se convirtió en 1921, en la primera graduada en Ingeniería Electrónica en el MIT. Patentó una calculadora gráfica.



FRANCES E. ALLEN GANÓ UN TURING

Primera mujer en recibir el Turing, equivalente al Nobel de Informática, en 2007, por sus contribuciones que aceleraron el uso de sistemas de computación de alto rendimiento.



LISSETTE QUEZADA / EXPRESO

To Leave, un juego que impactó a Sony

Estéfano Palacios, guayaquileño de 23 años, estudiante de Ingeniería en Ciencias Computacionales, dirige Freaky Creations, un estudio privado de desarrollo de juegos que nació de una idea en época de colegio. Junto a otras 11 personas, en una de las salas del Centro de Tecnologías de Información (CTI) de la Espol, trabaja en "To Leave", un videojuego escogido por Sony Entertainment Corporation para desarrollarse en PlayStation 3 y PlayStation Vita.

La marca hace las veces de "incubadora". Les provee de forma gratuita de las herramientas para el desarrollo, además los ayuda a probar el juego para cumplir con los controles de calidad y de certificación. Freaky, es el primer estudio de videojuegos de Ecuador apadrinado por Sony y uno de los pocos de Latinoamérica.

¿De qué se trata el juego? "Básicamente en la experiencia de dejarlo todo atrás", explica Palacios: El personaje está en el punto más bajo de su vida y toma la decisión de dejarlo todo atrás, incluido una ciudad horrible. El jugador vuela en una puerta para poder escapar pero todo, todo lo puede matar. Si toca el más mínimo de los objetos la puerta se abre y Harm (el personaje) retrocede varios niveles.

Este videojuego ha sido enriquecido con ideas de los 12 integrantes y estará listo a finales del primer semestre del 2014.

Para seguir los avances del juego, ver los demos y conocer a todo el equipo, puede visitar: www.freakycreations.net o seguirlos en Twitter: @freakycreations.

CON SEJOS



¿Está usted preparado para emprender?

La Small Business Administration de EE.UU. propone a los candidatos a lanzar su propio negocio que se hagan seis preguntas:

1. ¿Se siente cómodo con la toma de riesgos?
2. ¿No tiene miedo al rechazo?
3. ¿Es persuasivo?
4. ¿Es capaz de negociar?
5. ¿Es capaz de pensar en nuevas ideas?
6. ¿Tiene contactos y cuenta con el apoyo de su entorno?

BizSpark, el apoyo de Microsoft

Se trata de un programa para apoyar a emprendedores que están arrancando su negocio en el área de desarrollo tecnológico con la entrega de software Microsoft completamente gratis por los tres primeros años, además de contactos. Más datos en: <http://www.microsoft.com/bizspark/>



NOVEDADES FACEBOOK CONSTRUYE SU PROPIA CIUDAD

El imperio Facebook prosigue su expansión. En este caso, no en la red social, sino en un terreno real situado en Menlo Park, California: la compañía fundada por Zuckerberg comenzará este mes a levantar un complejo inmobiliario que constará de 394 viviendas, la mayoría a ocupar por empleados de la popular empresa: 35 estudios, 208 apartamentos individuales, 139 habitaciones dobles y una docena de apartamentos de 3 habitaciones para ejecutivos. El proyecto, que tardará dos años en estar terminado, costará unos 120 millones de dólares y se situará en un enclave de unos 40 mil metros cuadrados de tierra. La ciudad será accesible a pie o bicicleta desde el cuartel general de Facebook.



PERMITIRÁN PAGAR CON CÓDIGOS QR

PayPal se está esforzando en hacer posible el pago por móvil y esta vez le apostará a los códigos QR. Esta empresa pionera en el pago por Internet permitirá "pronto" que los consumidores realicen sus pagos escaneando un código QR o recibiendo una secuencia de cuatro dígitos por parte del comerciante. La empresa ha realizado este anuncio en Money2020 en Las Vegas. Según PayPal esta estrategia no está diseñada "para hacer que la experiencia de pago sea mejor para los consumidores y para dar a los comerciantes la oportunidad de innovar sin necesidad de tener que invertir mucho", han dicho, según rescata Mashable.

VIAJE POR EL MUNDO CON INSTAGRAM



Si le gusta viajar o más bien es fanático de las fotos de viajes, Instagram puede ser un buen aliado. La aplicación social funciona como foro para compartir las mejores imágenes de lugares alrededor del mundo. A continuación le sugerimos algunas cuentas a seguir que lo harán desear empacar y tomar un avión:

1. @Budgettraveller
2. @AlaxelMundo
3. @Travelingeditor
4. @MyguiaDeviajes
5. @LonelyPlanet

Betmul, pionera en apuestas sociales

La idea de crear Betmul, la primera plataforma de apuestas sociales, surgió en el 2011, mientras Ernesto Hidalgo (27 años) veía un partido de fútbol. "Un amigo me dijo Te apuesto que lo expulsan al 'negro' antes del final del partido. No recordaba haber visto una plataforma donde puedas crear una apuesta e invitar a tus amigos a jugar. Investigué y realicé la idea".



ERNESTO HIDALGO | CEO - Co-founder en Betmul

Betmul.com es pionera en la industria de apuestas, incorpora un modelo de comisiones por referencias, mediante la cual el usuario gana una comisión cuando sus referidos juegan o ganan una

apuesta. Hasta el momento cuenta con 1.000 usuarios activos de más de 40 países.

Las apuestas van desde rumores sobre los lanzamientos de Apple, hasta qué corba-

ta usará Obama en discursos. Y los usuarios pueden usar sus tarjetas de crédito Visa y Mastercard, billetera virtual (Skroll), tarjeta prepago (Ukash) o bitcoins.

Hidalgo estudió Negocios y Administración en la Universidad de Carolina del Norte. Actualmente está radicado en Valencia, España, en donde trabaja en la consolidación de la marca, luego de que en el 2012 la plataforma gana un concurso de la aceleradora de negocios española Business Buster, entre 400.

Sus socios son: Andrés Grandá, CTO; Luis Bajaña, Lead Designer y Marco Silva, Lead Content Manager.

Creó su propia tableta y va por la mini PC

Bastó ver al fallecido Steve Jobs lanzar el primer iPad, en el 2010, para que José Laica (35), ingeniero en Electrónica Industrial y diseñador de hardware, se proponga crear una tableta de cero, con sistema operativo Android, con la finalidad de probarse a sí mismo de lo que era capaz.

Lo logró luego de un año ocho meses, uniendo partes de otras tabletas, hackeando sistemas y con la ayuda de contactos que consiguió por Internet.

No la comercializó porque no contó con el apoyo necesario. Comenta que llevó su idea a un concurso que buscaba financiar

emprendimientos, pero en ese tiempo las tabletas no eran muy populares en el país, ni se hablaba de dispositivos con Android. "Sentí que nadie entendió lo que decía, además no creyeron en lo que yo decía que sería capaz".

Hoy sus esfuerzos están puestos en el desarrollo de una computadora que cabe

en la palma de la mano y que será capaz de realizar procesos automáticos; en bancos, en carros y más. Espera masificarla el próximo año, para empresas.

Laica además tiene sociedad con Obtelsa, Markandbtl, Dintel y Datilmedia, en donde se dedica a los proyectos que involucran electrónica. También

trabaja en el desarrollo de una impresora en 3D.



JOSÉ LAICA | ingeniero en Electrónica Industrial, creó su tableta en el 2011. Hoy trabaja en una "minicomputadora".

GLOSARIO

START-UP

Una compañía pequeña con grandes posibilidades de crecimiento, son empresas que provienen del mundo del emprendimiento.

SPIN-OFF

Iniciativas de creación de empresas de base tecnológica con la innovación como bandera, que nacen dentro de un organismo de conocimiento como la universidad.

INCUBADORA

Organización diseñada para asegurar el crecimiento y éxito de proyectos emprendedores a través de una amplia gama de recursos y servicios.