

CIENCIA Y TECNOLOGÍA PARA TODOS -FRACTAL-

CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO TECNOLÓGICO
PARA NIÑOS Y JÓVENES.

Ecuador - 2019

Perfil de equipo

HENRRY ALEXIS OROZCO



Egresado en Electrónica cursa el quinto semestre en Ing. Matemática, tiene 6 años de experiencia como docente en Física, Matemáticas, Electrónica, Robótica y desarrollador web. Fundador del Centro de Desarrollo e Investigación Tecnológico FRACTAL, encargado del área de diseño electrónico, es investigador, disciplinado y creativo siempre en busca de innovación e ideas llamativas.

ING. MARLON PAUL MORALES



Ingeniero en mecánica, 2 años de experiencia en el campo industrial, instructor y diseñador de proyectos para institutos de robótica, encargado del área de diseño 2D y 3D, forma parte del equipo desde Junio de 2018, impulsor disciplinado y observador analiza la mejor forma de llevar a cabo las metas organizando un plan de trabajo.

FRACTAL

Fractal nace en el año 2017, con el fin de llegar de manera accesible a personas interesadas en el mundo de la ciencia y tecnología como es el mundo de la robótica, con una metodología revolucionaria que no se limita; al nivel de educación ni económico; en el que se encuentre cualquier persona ya sea niño joven o adulto que pueda aprender en conjunto de manera integral, óptima y vanguardista . Motivar proyectos de investigación que solucionen problemas sociales y ambientales; incorporar modelos matemáticos, hacer uso de las ciencias STEAM en los prototipos, fortalecer el aprendizaje en Inteligencia Artificial.

Problemática

El problema central es la poca accesibilidad de los estudiantes a actividades tecnológicas relacionadas al desarrollo en automatización y robótica.

Las principales causas son:

- Los altos costos de cursos que ofrecen educación en ciencia y tecnología haciendo uso de kits existentes en el mercado que implican una alta inversión, costo que recae sobre el estudiante.
- La poca innovación por parte de cursos similares.

Estas causas dan como consecuencia:

- Desinterés y desmotivación por parte de estudiantes que tenían el deseo de conocer más sobre robótica y crear sus propios proyectos.

Propuesta de valor

1. Brindar educación de calidad en el desarrollo de habilidades tecnológicas haciendo uso de recursos económicos para tener costos accesibles para una mayor cantidad de jóvenes y niños interesados en robótica.
2. Instalaciones óptimas que brindan los equipos necesarios para el desarrollo de los estudiantes.
3. Utilizar materiales de bajo costo y reutilizables en los prototipos robóticos.
4. Ganar representación en el campo tecnológico para Latinoamérica mediante competencias internacionales.