# **Con más de 5600 asistentes se cerró el Campus Party Colombia 2019**

# #CPCo2019

**Bogotá, 21 de junio de 2019**. La versión 2019 del Colombia Campus Party hizo evidente que la gente joven va a transformar a Colombia, creando un nuevo país con el uso de la tecnología. Los campuseros protagonistas de esa transformación permitieron superar la cifra del último Campus Party en Colombia. Este año contamos con 6.000 asistentes entre campuseros, conferencistas, Secretarios TIC regionales, representantes del sector financiero; periodistas y voluntarios.

MROMERO empresa encargada de la ejecución de este festival digital resalta, entre otras cosas, los siguientes aspectos:

* Campus Party 2019, reunió a una comunidad que hace años no compartía de la manera en que lo hicieron, permitiendo crear lazos de amistad y compañerismo, generando negocios para los emprendedores y las pequeñas empresas.
* El Campus cambió la dinámica de los negocios digitales porque los aterriza a realidades y a estrechones de mano que se dan, no en ruedas frías de negocios sino en trasnochadas de genialidad y sonrisas
* La participación de 2000 mujeres, dándole enfoque de género a la construcción de la agenda del escenario de programación.
* Apoyo de los “campuseros legendarios” en su mayoría hoy empresarios que, y sin restricción alguna, compartieron con los jóvenes su experiencia y los contagiaron para que vivieran la experiencia Campus Party.
* La vinculación de comunidades y universidades aportando en la difusión del evento, con espíritu de aprendizaje para mejorar sus capacidades en temáticas específicas y vivir experiencias en la creación de redes de colaboración.
* La participación de diversos equipos en los retos propuestos por USAID, Ministerio de Educación y Discovery.
* El mensaje de Francia Martínez, Defensora de los Derechos Humanos de Colombia en USAID con relación a que el uso de la tecnología es un aporte para proteger la “casa grande” reversando el mal y usando la tecnología para bien: *“****Que la paz que queremos lograr no sea una paz de discurso, sino que sea el momento para que los campuseros usen su conocimiento y la tecnología para proteger a todos los líderes que anhelan la paz en sus regiones****”* comentó.

El Campus Party 2019 fue también un espacio para aprender sobre innovación, que no es un proceso, sino un estado mental para las organizaciones y las personas. Como conclusión de los participantes, se enfatiza en que su adopción no depende de conocer una metodología sino de tener la disposición para el cambio. Las industrias creativas y culturales se consolidan como eje de desarrollo para el país, y los jóvenes marcan el ritmo de su avance a través de la generación de iniciativas que combinan rentabilidad con el valor público.

En el escenario de emprendimiento tuvimos más de 70 ponentes en escena, más del 70% de ellos, fueron empresarios contado sus historias y dejando tips importantes para los asistentes. El emprendedor que estuvo en el escenario, logró entender y adquirir los conocimientos de la ruta del emprendimiento que seguirá su startup, desde ideación hasta internacionalización. De igual forma, las hackathones del escenario, permitieron a los participantes entender la prioridad de generar soluciones REALES a problemáticas o necesidades REALES.

Las noches de networking con Business TIC Community (un espacio único en las noches de Campus Party Colombia), lograron la participación, inspiración y conexión entre campuseros, emprendedores y empresarios del país, fortaleciendo el espíritu y actitud emprendedora que hay en cada uno. Romper el hielo, acercarnos y conocernos, nos llevó a generar oportunidades de crecimiento, desarrollo y de ejemplo, para el futuro.

Y por supuesto, resaltamos que en el escenario de videojuegos, se lograron más de 10 torneos simultáneos de títulos como League of Legends, Crash, Super Smash Bros, Fifa 19 y Mario Kart. Torneo de madrugada de Crash a las 3 am.

**Impacto del Campus Sostenible.**

La Alcaldía Mayor de Bogotá permitió crear un campus sostenible a través de la UAESP para separar los residuos mediante mini retos, conferencias y ejercicios de sensibilización itinerante. La Secretaria Distrital del Ambiente se unió con el programa ECOLECTA, para sensibilizar en la forma correcta como se debe hacer la recolección de residuos o aparatos eléctricos y electrónicos (RAEE) bombillos, pilas plaguicidas, entre otros, que los ciudadanos guardan en sus hogares.

Adicionalmente se presentó el programa “Moda con propósito”, diseñada, producida y modelada por estudiantes del Programa de Comunicación Jorge Tadeo Lozano, y algunos aliados gestionados por ellos, con el ánimo de sensibilizar a partir de los temas de conservación y protección de los ecosistemas marinos.

En Campus Party también tuvo lugar el programa de Innovat Latam para hacer realidad la representación de doce niños de Colombia en las Olimpiadas Mundiales de Robótica en Hungría.

Estas actividades representan un hito nunca visto en un festival de la magnitud de Campus Party.

**Agradecimiento**

Marlen Romero, Gerente General de MROMERO y partner local de Campus Party manifiesta sus agradecimientos a las entidades y empresas que se vincularon “***sin su aporte no hubiéramos podido sacar adelante el evento. Gracias por creer en el desarrollo del país y en las Industrias creativas digitales. Los espero en el 2020, para compartir con los campuseros y dar visibilidad al talento nacional, que es impresionante y de exportación***.

***Tenemos un especial agradecimiento a la Fundación Universitaria del Área Andina, por su decidido apoyo y respaldo a MROMERO para traer de vuelta Campus a Colombia; al Gobierno Nacional, principalmente al Dr. Víctor Muñoz, Consejero para la Transformación Digital y la Innovación, quien fue la primera persona del Gobierno que creyó en este festival, quien vivió la experiencia campusera y generó un compromiso con el proceso de transformación digital y con los creyentes en la tecnología.***

***También agradecemos al Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y a la Ministra Sylvia Constaín, quienes fueron anfitriones del Campus; a Renata (Red Nacional Académica de Tecnología Avanzada) y Schneider Electric por la conectividad del evento. A USAID, al Ministerio de Educación y Discovery por su aporte en el desarrollo de los retos y a PlanUpSoft por el auspicio para el traslado de un grupo de conferencistas del Escenario de Programación.***

***Por último y no menos importante, un reconocimiento muy especial a las universidades y comunidades aliadas, a Colombia FinTECH, los medios de comunicación y todo el equipo de trabajo que hicieron posible el éxito de la octava versión del CP.”***

**Campus Party 2020**

Marlen Romero manifiesta “***Invito desde hoy para que hagamos el Campus Party 2020. Este es un llamado a los diferentes organismos gubernamentales, porque en Campus Party tiene cabida toda la industria, el sector salud, el sector finanzas, el Ministerio de cultura, en fin, todos los sectores, porque la tecnología es transversal***”.

“***Para la versión 2020 tendremos sorpresas, comenzaremos a trabajar más aún en el tema de contenidos y valores agregados que le vamos a entregar a todos los campuseros que han creído en nosotros. Quienes estén interesados en ser parte del Campus Party 2020, los invito a manifestar su vinculación vía correo electrónico, para abrir la preventa***” – concluyó la vocera

## **¡Campus Party Colombia 2019: una experiencia de cultura digital para todos!**

## **#CPCo2019**

[colombia.campus-party.org](http://colombia.campus-party.org)  | [CPCo2019 en Facebook](http://www.facebook.com/CampusPartyColombia)  | [CPCo2019 en Instagram](http://www.instagram.com/CampusPartyCo) |  [CPCo2019 en Twitter](http://www.twitter.com/CampusPartyCo)

**Apoyo Institucional**

Ministerio de las TIC, Bogotá, PROBOGOTA, INNpulsa, CAF.

**Patrocinadores**

Areandina, Davivienda, .CO, Smartmatic, USAID, Nequi, Fortinet, Thermaltake, Ttesports, IBM, El Pozo, Planupsoft, Ministerio de Educación.

**Acerca de Campus Party Global**

Con 75 ediciones realizadas en 13 países (Argentina, Alemania, Brasil, Colombia, Costa Rica, Ecuador, El Salvador, España, Italia, México, Países Bajos, Reino Unido y Singapur), Campus Party es la mayor experiencia internacional que reúne jóvenes innovación y tecnología. El Campus Party reúne aficionados a la tecnología, geeks, gamers, expertos y líderes de diferentes sectores, estudiantes, académicos, emprendedores, influencers, comunidades, medios de comunicación, sector Gobierno, empresarios del sector TIC y las industrias creativas digitales.

**Acerca de MROMERO**

La versión 2019 de Campus Party Colombia está licenciada para MROMERO, empresa productora de eventos de alto nivel, con amplia experiencia en gerencia de proyectos para el sector público y privado.

Contacto de prensa:

Nataly Leal

Cel: 320 9997911, comunicaciones.colombia@campus-party.org