

## Balance de Campus Party Colombia, el festival digital que entró a la casa de miles de colombianos para contribuir al “Reboot The World”

- 265 conferencias, 484 conferencistas, siete escenarios académicos, 28.581 visualizaciones, 91.292 visitas a la plataforma, 60 países de diferentes lugares del mundo conectados con Colombia, 45,5% mujeres conectadas, y personas de diferentes edades desde niños hasta adultos mayores interactuando durante 72 horas continuas
- Como país, contribuimos al *Call for Ideas* Global en donde muchos colombianos dejaron su idea de cómo reiniciar el mundo a partir de los Objetivos de Desarrollo Sostenible; y en el *Fundraising global* focalizado a apoyar Médicos sin fronteras.

**Bogotá, D.C. 21 de julio de 2020.** Miles de colombianos participaron en Campus Party Digital Edition 2020, que por primera vez fue virtual, gratuito y en simultáneo con 31 países. Fueron tres días, entre el 9 y 11 de julio, cargados de creatividad, innovación, emprendimiento, ciencia y tecnología; todo esto apuntando a las necesidades del contexto actual y un mundo pos COVID-19. Esta gran hazaña fue el resultado del trabajo de MROMERO Ltda, con el apoyo de la Fundación Universitaria del Área Andina, MinTIC y otras organizaciones comprometidas con el desarrollo del país.

En Colombia fueron 265 conferencias, con la participación total de 484 speakers que compartieron contenido de valor con los campuseros en los siete escenarios enfocados en el gran propósito de esta versión: *Reboot The World*. Se generaron más de noventa mil vistas a la plataforma y cerca de 29.000 visualizaciones desde todas las regiones del país y otras partes del mundo. Así mismo, contó con la interesante y satisfactoria participación de un 45,5% de público femenino demostrando y promoviendo el cierre de brechas de género en torno a la tecnología.

Para **Marlen Romero, Gerente General de MROMERO Ltda**, empresa que trae Campus Party a Colombia, además de resaltar la gran cuota de mujeres, destaca la participación activa de los niños especialmente en el escenario de *Astronomy*. Menciona que en esta versión del festival de innovación se superaron las expectativas de audiencia por conferencia y de generar un evento único que demuestra que la virtualidad es posible y aporta a generar ideas que promuevan proyectos que convierten las crisis en oportunidades. Resalta que la visibilidad internacional que tuvo Colombia como país se da, entre otros temas, gracias a la activación del ecosistema de emprendimiento y el trabajo conjunto entre el gobierno, la academia y la empresa privada.

Así mismo durante la transmisión de cierre **José Leonardo Valencia Molano, Rector Nacional de la Fundación Universitaria del Área Andina** comentó *“tener la academia vinculada a un evento de creatividad e innovación permite que se reconfigure y reinvente, y de cabida a ver cómo nosotros desde el interior de las instituciones de educación superior nos adaptamos para este nuevo mundo. La dinámica cambió tanto que la educación es durante toda la vida, porque debemos estar formándonos constantemente y actualizándonos para estar en contexto con las dinámicas del mundo. Y nosotros como universidad le hemos apostado a eso”*.

*“El mensaje que nos deja esta versión es que hay que continuar innovando y emprendimiento. Tener presente que de las dificultades se generan grandes oportunidades. Hay que creer que la tecnología es el medio para cumplir los objetivos que nos proponemos. La invitación es a construir ciudades inteligentes soportado en fortalecer conocimientos y capacidades generando cultura y disciplina”,* enfatizó Juan Carlos Ochoa, coordinador de Ciudades Inteligentes de la Dirección de Gobierno Digital - MinTIC.

## Siete escenarios para “Reboot the World” desde Colombia

### GovTech

El escenario "GovTech: for the people, for the future", fue un espacio para conversaciones y experiencias inspiradoras para fortalecer la digitalización del sector gobierno. Los emprendedores y empresarios fueron los grandes protagonistas de este espacio donde tuvieron un acercamiento a los programas e iniciativas de gobierno como MiLab, C-Emprende, el Gov TechLab de CAF y otros espacios. Además, se resaltó que estos cuentan con el apoyo MinTIC, iNNpulsa y gremios como la ANDI y ACIS para apoyar a superar los efectos de la pandemia COVID-19. Revívelo [aquí](#)

### JOIE DE VIE:

Track de música: En consecuencia con el foco de esta edición, en este espacio se habló sobre reiniciar el mundo artístico y la mentalidad de cada agente de la industria musical para encontrar oportunidades a través de los contenidos digitales. También se abordó que la música necesita más espacios de discusión, aprendizaje y networking.

Track de videojuegos: Cinco torneos fueron posibles digitalmente con Volk, Radiónica y Logitech, en donde los entusiastas del desarrollo de videojuegos y gamers se retaron más que nunca. Además de interesantes debates sobre el aporte de los videojuegos en el mundo del emprendimiento y la innovación con Davivienda eSport.

La experiencia creativa [aquí](#)

### LIVING BETTER:

Las grandes batallas las que han librado la ciencia y la medicina, fueron el eje temático del escenario Living Better. Pocas veces la humanidad tuvo tan claro el valor de lo obvio, de aquello que se extraña infinitamente una vez no se tiene, hemos recuperado la memoria: Ha sido nuestra sociabilidad la que ha dirigido la evolución de la especie. Y éste será nuevamente el punto de partida. Pero antes, hay que mirar al pasado, buscar inspiración y ver cómo nos hemos atrevido a desafiar la historia, volver a sentirnos pares con lo que nos rodea, el aire, el fuego, los animales, las plantas, la tierra, los océanos; abrazar de nuevo a la Madre Tierra.

Sin ciencia no hay salud, revisa [aquí](#)

### WORK LIFE:

Aquel que quiera emprender debe creer en sí mismo, por muchos tiempos difíciles que vengan. Además de crear un plan claro y tener disciplina para cumplir las metas que se propone. La tecnología dejó de ser una necesidad para convertirse en un negocio de muchas posibilidades, un universo que

abre nuevos paradigmas y trae consigo nuevas oportunidades para seguir innovando y ofreciendo soluciones a la sociedad. Reiniciar el mundo depende de todos. Conoce cómo [aquí](#)

### GREEN DEAL

Sin sostenibilidad no hay futuro. Esta fue la premisa desde la cual se estructuró la agenda de contenidos del escenario Green Deal de Campus Party, y a partir de la cual se tejieron reflexiones en torno a la necesidad de reiniciar al planeta no para regresar al punto previo de estos momentos de coyuntura, sino para avanzar hacia una sociedad cimentada en apuestas por el bienestar presente y futuro de cada uno de sus miembros, empezando por el desarrollo de organizaciones social, ambiental y económicamente responsables; instituciones dispuestas a fundamentar el cambio e individuos reflexivos y comprometidos con asumir mejores prácticas por el planeta. Las actividades y conferencias [aquí](#)

### ASTRONOMY

Por primera vez en Campus Party la astronomía contó con un escenario exclusivo donde participaron más de 25 físicos, astrónomos y divulgadores científicos que compartieron en charlas y exposiciones entretenidas, didácticas con temas fascinantes sobre el cosmos. Para esto se contó con la participación y alianza del Planetario de Bogotá, así como los grupos de divulgación científica de ScienteLab, ASASAC, Grupo Halley de la UIS, Grupo Chia - Colombianas Haciendo Investigación en Astrociencias, Grupo Apolo y Cube in Space, así como a Milo Buitrago Casas, astrónomo y divulgador científico muy reconocido en Colombia y vinculado a la NASA. Vévelo [aquí](#)

### NEW HORIZONS

Centrado en Educación y Ciudades, logró su objetivo de hablar del presente considerando el futuro, desaprendiendo y aprendiendo con las conversaciones y experiencias desarrolladas en la agenda de Campus Party Colombia. Se destaca la participación de una nueva generación de Campuseros, los Junior, entre estos los primeros speakers niños, Daniel y Sebastián Ramos de Grandes Genios U. El Escenario abordó temas sobre innovación educativa, Juventudes, Territorio inteligente, Gobernanza del internet, Comunicaciones 5G, Comunidades en Ciencia y tecnología, mujeres en el software libre, experiencias educativas con población indígena, y otros. La experiencia [aquí](#)

En conclusión, Campus Party Colombia Digital Edition fue un evento sin precedentes que superó las expectativas y logró convertirse en la conversación más importante del país y cuyo objetivo está encaminado en apoyar a la construcción de una nueva realidad; éxito logrado gracias al compromiso y dirección del proyecto por parte de MROMERO Ltda y el trabajo en conjunto realizado con expertos en cada una de las áreas de conocimiento como Baltico, Olas Digitales, FundaTIC, BusinessTIC, Generación Plus, ScienteLab, Grupo SWAT, Jorge Bejarano, Brian Alfonso, El Pozo, SpooingMG y Henkô Comms desde la coordinación estratégica, de mercadeo y comunicaciones, las agencias digitales y creativas Ohanna y Madness, y la producción de Ricardo Mendivil.

Agradecemos y esperamos iniciar el 2021 con el aporte de los patrocinadores que comparten el ideal de construir un mejor futuro, como Fundación Universitaria del Área Andina, Ministerio de las TIC, CAF, IDT, Pacto Global, CRC, ANE, iNNpulsA, .CO, Colombia FinTech, AMGEN, UNESCO,

Merlín Producciones, Antártida para Valientes, Davivienda eSport, Logitech, Wacom, Batiste, Planetario de Bogotá, Rappi, Alcaldía de Bogotá, Alcaldía de Tunja, Gobernación del Meta, Gobernación del Casanare, Gobernación de Boyacá, Red Rumbo, Sony, Gamma Ingenieros; los medios de comunicación aliados: Caracol Next, Volk, Blu 4.0, Shock, RTVC, Folou.co, Impacta Medio Digital, Gamers-On, las universidades EAN, Uniminuto, Pascual Bravo, Uniandinos, Taller 5, San Buenaventura, y las comunidades, entre otros grandes participantes del festival campusero.

#### **Acerca de Campus Party Global**

Con 88 ediciones realizadas en 15 países, Campus Party es la mayor experiencia internacional que reúne jóvenes, innovación y tecnología. El Campus Party tradicionalmente 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 2020 de Campus Party Colombia esta licenciada para MROMERO Ltda, empresa colombiana en gerencia de proyectos y productora de eventos de alto nivel, con amplia experiencia en el sector público y privado.

#### **Contacto de prensa:**

[comunicaciones.colombia@campus-party.org](mailto:comunicaciones.colombia@campus-party.org)

[colombia.campus-party.org](http://colombia.campus-party.org) | [CPCo2019 en Facebook](#) | [CPCo2019 en Instagram](#) | [CPCo2019 en Twitter](#)

El momento es ahora.  
**Reboot the World**