

Campus Party Colombia 2021 revela un futuro promisorio para la reactivación económica del país

- Campus Party Colombia, en su segunda versión digital, fue un éxito con más de 85 mil visitas desde 59 países con una participación de todas las edades y géneros.
- Seis países en Latinoamérica se unieron para desarrollar el festival más grande del planeta.
- 16 campañas pre-campus generaron la conexión y unión de más de 3 mil nuevos campuseros en Colombia.
- Fueron tres días intensos llenos de inspiración y aprendizaje donde personas de todo el mundo se dieron cita para reiniciar el planeta (Reboot the world).
- Gracias a Areandina, el Ministerio TIC, Claro, Impacto TIC, más de 60 empresas, y 15 comunidades, Campus Party celebró su décima versión en Colombia.

3 de agosto de 2021, Bogotá D.C. - Del 22 al 24 de julio se llevó a cabo por décima vez Campus Party Colombia - CPCo10- , esta vez en su segunda versión digital y primera latinoamericana. A este encuentro de innovación, emprendimiento, creatividad, tecnología, música y sostenibilidad, lo visitaron en vivo más de 85.000 veces desde 59 países. Esto hace además que Campus Party se convierta nuevamente en uno de los eventos digitales más importantes del país.

Bajo la premisa de conectar a todas las generaciones con los sectores productivos del país para contribuir con los Objetivos de Desarrollo Sostenible, la reactivación económica y la generación de empleo y el uso de tecnologías emergentes, Campus Party Colombia ofreció una agenda de valor en sus 6 escenarios: Work Life, Green Deal, Joy of life, Living Better, New Horizons y Trending Lab, en los cuales participaron en total 386 speakers y se destacaron actividades como hackáthones, workshops, talleres, concursos, entre otros, donde los campuseros pusieron a prueba sus habilidades y se conectaron con otros para crear futuras soluciones de innovación y creatividad.

Respecto a los resultados de esta segunda versión digital de Campus Party, que tuvo como lema “Reboot the world 2.1” (reiniciemos el planeta 2021), **Marlén Romero, Gerente General de MROMERO LTDA** y quién hace realidad este festival desde el 2019, dijo: *“Este año se pensó que Campus Party 2021 ideara el presente y el futuro de la sociedad, marcándolo como una ruta de conocimiento, empleo, economía e impacto ambiental y social. Por ello construimos una agenda robusta bajo 6 ejes, basándonos en aportar a los objetivos de desarrollo sostenible y dejar huella. En este 2021, logramos visibilizar e inspirar para crear ideas innovadoras como solución a dificultades o problemas. Nos pusimos la camiseta y la mantendremos por un mejor mañana para el planeta”*

Fueron tres días intensos en los que los organizadores y partners de Campus Party abordaron todas las necesidades actuales para aportar a la reactivación económica y a la generación de empleo. Fueron contenidos enfocados en tecnologías emergentes y sostenibilidad.

“La realización de Campus Party Colombia 2021 fue una gran noticia que contribuyó a la reactivación económica del país en momentos en el que mundo busca superar los estragos causados por la pandemia del Covid- 19. Como Gobierno Nacional hicimos presencia activa poniendo a disposición de los participantes la amplia oferta del Ministerio TIC para el desarrollo de habilidades digitales que permitan la creación de soluciones tecnológicas y la generación de empleo, con impacto ambiental y social”, aseguró **Karen Abudinen, ministra TIC.**

Por su parte, **José Leonardo Valencia Molano** rector nacional de Areandina mencionó que *“Para la educación este es un espacio importante de convergencia para reencontrarnos, y no solo con los jóvenes, porque está abierto a todas las generaciones, sino para acercarnos a lo que se ve imposible o lejano. En Campus Party vemos que hay un talento impresionante, habilidades que debemos explorar y explotar para que el país crezca en este tema de apropiación tecnológica, desde Areandina trabajamos en propiciar ese espacio del humanismo digital tan importante en estas épocas”*.

Y para cerrar, **Ingrid Pérez Trujillo**, directora corporativa de Marketing y Medios de Comunicación de **Claro Colombia**, concluyó *“Como compañía líder en telecomunicaciones y soluciones digitales en el país, estamos muy contentos de ser parte de una nueva edición de Campus Party. Para Claro, en nuestro ADN están la innovación y el aporte a la construcción del país, por eso, seguimos trabajando en soluciones de alto impacto que potencialicen las nuevas tecnologías y modelos de negocio. Hay un cambio en el campo de juego, una digitalización de todos los sectores económicos gracias a las condiciones cambiantes del mercado. Y una plataforma como Campus Party es fundamental para que conozcamos cómo enfrentarnos a los desafíos que se nos presentan en temas como la transformación digital, el medio ambiente y la cultura gaming”*

Sin duda alguna, Campus Party Colombia se destaca por lograr reunir en una gran plataforma de conexión al gobierno, las empresa y la educación; los tres con el objetivo de reiniciar el planeta (Reboot the world) para crear oportunidades de desarrollo que le permitan al país, una óptima reactivación económica, que le otorgue a cada uno de sus ciudadanos vivir en un país lleno de oportunidades. CPCo10, es el inicio de un futuro promisorio; el inicio para muchas cosas que van a suceder.

No se pierda los contenidos On Demand de Campus Party Colombia, desde la plataforma <https://digital.campus-party.org/colombia/agenda/>

15 comunidades, más de 60 marcas, 3 medios de comunicación, y miles de participantes.

La realización de un evento de ésta magnitud solo es posible gracias al compromiso institucional y el aporte de los patrocinadores y aliados, que comparten el ideal de construir un mejor futuro para todos, como: Fundación Universitaria del Área Andina, Ministerio de las Tecnologías de Información y las Comunicaciones, Instituto Distrital de Turismo (IDT), Pacto Global, Innpulsa, Claro, Ruta N, Colombia Fintech, GoDaddy Registry, Cooler Master, WWF, Nequí, Agata, Fedepanela, Gobierno de Quebec, Xtrategia, FICCO, CINTEL, MoviLab, Planetario, Apps, Wacom, 365Tech, Red Colombiana de Mujeres Científicas, Azzaga, Rumbo, Acreditta, Olas Digitales, eComunidad, Tech and Law, FundaTIC, Generación Plus, Nadimcomics, Virtua, Sciente Lab, Baltico, Ohanna Marketing Digital, Magness, Henkó Comms; medio oficial: IMPACTO TIC, los medios aliados: RTVC, Radiónica, Folou, Entorno Digital; y las comunidades: Comunidad - FEDERACION COLOMBIANA DE DEPORTES ELECTRONICOS – FEDECOLDE, Soul Esports: Educación, Juarbo.com, Jhon Urbano | Comunidad de Diseño, El Botón A, LatamDev, WordPress Medellín, Influencer gamer/ Comunidad Gamer y Geek, Fundación EKHO, Centro de Investigación e innovación del Instituto de Recreación y deporte de Soacha, Marketing y Finanzas, Geek Girls Latam Y Se Le Tiene.

Acerca de Campus Party Global

Con 89 ediciones realizadas en 31 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 2021 de Campus Party Colombia está licenciada para MRomero, empresa colombiana productora de eventos de alto nivel, con amplia experiencia en gerencia de proyectos para el sector público y privado.



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