



“Guinea Ecuatorial es el secreto mejor guardado de África, y el ‘Teg Campus’ es lo mejor que he visto en este viaje”

En el día previo a la clausura, el ‘Teg Campus’ se recibió con gran alegría la visita de una alta personalidad. Se trata del Dr. Akinwumi Adesina, presidente del Banco de Desarrollo de África (BAD) quien asistió acompañado de destacada comitiva.

Junto a él estuvieron el Ministro de Hacienda, Cesar Augusto Mba Abogo y la Secretaria de Estado de la Tesorería de Guinea Ecuatorial, Milagrosa Obono Angue. Los dignatarios visitaron las áreas del evento, charlaron con los concursantes para conocer sus proyectos y culminaron con lo que ha sido el momento más importante de las jornadas: el magnífico discurso del Dr. Adesina ante todo el público presente.

La directora técnica de GITGE, Olivia García, recibió a los huéspedes y les presentó la iniciativa, después hicieron un recorrido por la Zona Lab apreciando cada uno de los inventos, y también por el área del Bootcamp donde el Dr. Adesina dio una charla sobre emprendimiento a los participantes del programa. Los jóvenes escucharon con mucho interés las palabras del economista y tomaron ideas para desarrollar en un futuro sus propias empresas y proyectos.

Durante su discurso en el escenario principal, Dr. Adesina se sorprendió por ver que esta interesante iniciativa social se estaba desarrollando en una cancha de baloncesto. Esto le resultó

gratificante y lo describió como “grandes personas en busca de grandes objetivos” refiriéndose a los jóvenes participantes de la actividad. Tras media hora de discurso, el dirigente aseguró a todo el auditorio que el Banco de Desarrollo creará un programa para apoyar el proyecto GITGE e invertirá en mejoras para el acceso a la tecnología de los jóvenes ecuatoguineanos.

“Quiero que digan a las personas que están sentadas a su lado que van a triunfar. Tengan confianza en ustedes mismos, en su propia capacidad de triunfar a pesar de los obstáculos y nunca escuchen a nadie que les diga que no pueden” dijo el economista en su intervención.



@akin_adesina online en Twitter

"La inversión del Banco Africano de Desarrollo de \$ 40 millones en el Instituto Kigali de Ciencia y Tecnología en Ruanda está dando sus frutos: una de las graduadas, Clarisse Iribagiza, de 30 años, hizo crecer su compañía de TI que recientemente vendió por 20 millones de dólares."

"Estamos avanzando a buen ritmo para acelerar el crecimiento económico de África. Ahora, movamos los 37 estados más frágiles y de bajos ingresos a un estado de ingresos medios. ¡Vamos a hacerlo en 20 años, no en 118 años! Apoya firmemente al Fondo Africano de Desarrollo. ¡Hagamos grande África en nuestro tiempo!"

"Cuando los líderes sirven a su gente, lo hacen con su corazón. Los líderes despiadados carecen de emoción o empatía por las personas. Ellos mandan, no sirven. Escuchas su voz, pero no puedes sentir su corazón. Sirva con su corazón: ese es el camino que conecta a los líderes con las personas."

EL **teg** C@mpus EN NÚMEROS

La segunda edición del evento más tecnológico de Guinea Ecuatorial vino marcada por sus grandes logros: un aumento sustancial de la audiencia y el número de asistentes. Estas cifras son la prueba de que el evento debe tomarse en cuenta para futuras iniciativas sociales del GITGE.

2019

2018

7565

2500

TRABAJADORES POR ORGANIZACIÓN

144

72

HORAS

454

198

PARTICIPANTES (solo concursantes)

231

60

VOLUNTARIOS

28

0

TALLERES

10

0

PONENCIAS

6 DÍAS

3 DÍAS

DE DURACIÓN DEL EVENTO

6500

2000

VISITANTES

30

9

PREMIOS

8960

3000

APARATOS CONECTADOS AL WIFI

23

11

PATROCINADORES

Bootcamp, trazando un plano para ti mismo



El Bootcamp ha consistido en una sesión de tres días para identificar potenciales ideas emprendedoras de jóvenes de Guinea Ecuatorial, realizar una formación inicial y poder identificar cuáles de estas ideas pueden transformarse en empresas viables en el futuro. El programa duró tres días completos, con una presentación final de los participantes de su idea que se realizó el último día.

Diez jóvenes han participado con sus respectivas ideas emprendedoras. La agenda se ha configurado a través de unas sesiones de formación y talleres

prácticos que han incluido la generación de ideas, estructuración de las propuestas, estructura de un plan y modelo de negocio, creación de un marco de desarrollo de las ideas de negocio, identificación de clientes y beneficios de los productos, elaboración de la presentación y presentación pública.

El trabajo sigue remotamente. Terminado el Teg Campus, los participantes de Bootcamp siguen recibiendo asistencia directa y formación para que puedan transformar sus ideas en proyectos financiables a corto plazo.



Los paneles debutan en el escenario principal del



La tecnología ha sido el tema central de los actos celebrados en el escenario principal. El programa educativo del evento fue igualmente nutrido. Hubo personalidades ecuatoguineanas y de diferentes países que impartieron conferencias y participaron en paneles de discusión sobre las tendencias educativas y el impacto de la tecnología en todos los ámbitos sociales.

Los debates han sido oportunidades para intercambiar conocimientos sobre el sector de las TIC. El 'Teg Campus 2019' nos brindó la posibilidad de dar respuestas a las preguntas sobre el tratamiento de la tecnología en las empresas, escuelas y organizaciones. Sobre todo, el 'cómo' y los 'porqués' de implementar cada vez más la ciencia a nuestras vidas.



"Una de las cosas que queremos hacer es un programa de alfabetización digital en las aulas donde los jóvenes puedan conectarse, hacer sus deberes y estudiar. Esta es una de las iniciativas que estamos haciendo conjuntamente con GITGE, GETESA y Muni."

- **Andreu Abuin, Digital Communication Expert en UNICEF**

"No hay que juzgar cuando un joven está con el móvil. Hay muchos que, como yo, trabajan con el teléfono. Es posible usar internet para conseguir becas. Es algo que todavía no está muy popularizado en Guinea, pero es una manera muy fácil para estudiar en el exterior, ir a conferencias, a eventos internacionales."

- **Keila Oyo Sam, estudiante**



"I believe that Social Media can connect people and can also influence your day to day being. Of course you have positive and negative connotations when it comes to social network, but in my case, I always searched for the positive."

- **Maria Dougan, CEO Her Beauty Cosmetics**

"Hay que pensar dos veces antes de publicar algo en internet y en el impacto que puede tener en nuestra vida y nuestros negocios."

- **Lucas Escalada, digital influencer**



"Siempre he tenido barreras en mi vida, por ser del pueblo y por ser mujer. Internet me ayudó a saber más sobre la sociedad, conocer a gente, aprender y saber más."

- **Ofelia Ebese Ropo, estudiante**

Los paneles debutan en el escenario principal del

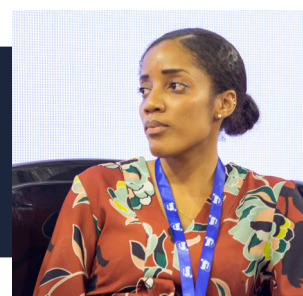


"Cuando queremos reclutar a alguien hablamos con un compañero o con un amigo, pero no vamos a la UNGE. Yo he conocido a estudiantes universitarios excelentes, pero si usted no ha tenido contacto con ellos, posiblemente diga que en el país no existen. También tenemos buenos técnicos locales, pero no sabemos como hacer uso de las habilidades que tienen. No vamos a conocer esa capacidad si no les damos la oportunidad de mostrarnos lo que puede hacer."

- **José Eko, Ortel**

"El tema de emprendimiento es la base del Teg Campus porque queremos hacer ver a los jóvenes que emprendiendo también se puede salir adelante."

- **Olivia Garcia, directora técnica de GITGE**



"El *expertise* se consigue más en el puesto de trabajo que en la universidad. El error es que vayamos a encontrar ingenieros de telecomunicaciones con 15, 20 años de experiencia de trabajo en el mercado actual. Tenemos que dar la oportunidad a los estudiantes recientemente egresados y invertir en su formación, porque normalmente el 80% del personal con *expertise* de una empresa, han sido formados en la propia empresa, no salieron así de la universidad."

- **Eucario Bacale, ministro de la Función Pública y Reforma administrativa**

"Para mí el Teg Campus supone una gran puerta a todas las personas que quieren desarrollarse en el sector de la tecnología pero que no han tenido hasta ahora una oportunidad."

- **Sigfredo Camara Quiles, ganador concurso de Inventos del Teg Campus 2018**



"El sector tecnológico esta revolucionando completamente lo que es el mundo del trabajo, como se trabaja y cuanta gente tiene trabajo."

- **Lourdes Lobede, Global Capacity Booster**

LAS ESTRELLAS DEL



Seis días, tres categorías, veinte participantes. Os presentamos los ganadores de los concursos del 'Teg Campus 2019':

MODALIDAD DE DESARROLLO DE PÁGINAS WEB

Primer Premio: Arcadio Nseng, Akong (una plataforma web para jugar al tradicional "Akong" online)

Segundo Premio: Levi Amador, Web Segesa (una plataforma web para facilitar el pago de la cuenta de luz)

Tercer Premio: Fermin Copoburu, GONCEGE (un expediente académico unificado online para los estudiantes de Guinea Ecuatorial)

MODALIDAD DE DESARROLLO DE APLICACIONES

Primer premio: Antonio Bielo y Abel Tomas E. Silochi, Talisman (app para publicar servicios, eventos, ofertas de trabajo, etc)

Segundo Premio: Miguel Angel Anusogo, Zimar Traffic (app para gestión y administración del servicio de los agentes de trafico)

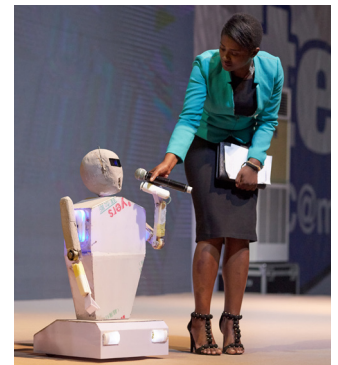
Tercer Premio: Juan Carlos Barila Paco y Roberto Buma Chema (app Traductor Español- Bubi)

MODALIDAD DE INVENTOS

Primer premio: Maria José Ngui y Angelina Victoria Mitogo, Bastón Inteligente, (herramienta para personas con discapacidad visual o ancianos que mejora la calidad de vida y la movilidad del usuario)

Segundo Premio: Raimundo Okenve, Wilson Ronaldo Edu y Adriano Bodjobe, Ciudad Inteligente (sistema que controla eficazmente el consumo eléctrico de una ciudad)

Tercer Premio: Ruben Ondo, Interfón (un sistema que posibilita apagar y encender luces a distancia, controlando el gasto energético y reduciendo las posibilidades de incendio por corriente eléctrica).



Fundación , persiguiendo un ideal



Se lanzará en el mes de septiembre de 2019, en Malabo, la fundación para financiar los programas de formación de jóvenes emprendedores, ofrecerles soporte de mentores y asistencia financiera para el desarrollo de sus respectivos proyectos.

Podrán asociarse aquellas empresas que deseen contribuir al desarrollo de los jóvenes y a la creación y empresas innovadoras en Guinea Ecuatorial. La fundación tendrá una vocación social y servirá como un instrumento para dar soporte a los jóvenes mediante programas de formación a futuros emprendedores, y subvenciones iniciales para transformar sus ideas en empresas que sean financierables y viables.



"Hay barreras que nos han puesto la sociedad y tenemos que romperlas"



¿Qué esperan del próximo 'Teg Campus'?

Angelina: Esperamos que haya más chicas. Como nosotras somos la minoría cuando los otros competidores (varones) nos preguntan qué estamos creando y contestamos "un bastón", se ríen. Que el próximo año las mujeres no se limiten, que crean en su capacidad de poder hacer las cosas y poner un plan en marcha. Así haremos un mundo mas abierto para todos.

María José: Me gustaría que más empresas vinieran a cooperar, que haya una colaboración post evento con un aprovechamiento a largo plazo de los talentos demostrados en 'Teg Campus'.

Angelina Veronika Mitogo (18) y María José Ngüi (21) han hecho historia en el 'Teg Campus 2019'. Ellas son estudiantes de Agronomía en la UNGE y se unieron para competir en la modalidad de 'Invento Electrónico' donde se llevaron el primer premio.

Las dos jóvenes crearon un bastón inteligente para personas con discapacidad visual y ancianos. El aparato consigue mejorar la calidad de vida de quien lo usa combinando la microelectrónica con sensores de proximidad para captar obstáculos a 5 metros de distancia.

¿Qué os llevó a participar en el 'Teg Campus'?

Angelina: Llevamos mucho tiempo con el proyecto y decidimos presentarlo públicamente en este evento.

María José: Desde mi punto de vista venir al 'Teg Campus' significa romper murallas. Como ves, sobre todo en la sección de inventos, los hombres son mayoría, y parece que así funciona la sociedad. Se ha idealizado el mundo de las TIC como un

mundo masculino. Venir aquí para mí es hacer ver que a las mujeres también nos gustan estas cosas, nos apasiona y podemos hacer lo que ellos son capaces de hacer. También he venido por que creo que la sociedad no está dando la debida importancia a lo que significa el 'Teg Campus' y a la tecnología en general.

¿Cuándo empezó la pasión por la tecnología?

Angelina: Desde que tenía 14 años empecé a interesarme en el funcionamiento de la tecnología y el manejo de los aparatos electrónicos.

María José: Un profesor nos mandó buscar cierta información en la red. En una de esas ocasiones, entré en YouTube y vi una sección que hablaba de inventos. Me quedé sorprendida de ver cómo una persona es capaz de crear algo y hacerlo funcionar. Que de una idea se pueda crear algo palpable. A partir de ahí empecé a investigar y a documentarme.



LA INDUSTRIA DE VIDEOJUEGOS EN EL MUNDO

La industria de los eSports (deportes electrónicos por medio de videojuegos) ha experimentado un enorme desarrollo en los últimos años, no solo por el número creciente de jugadores, sino también por su audiencia cada vez mayor. Sin duda, el aumento de los espectadores contribuyó claramente al crecimiento de los ingresos.

En esa categoría están tanto los espectadores ocasionales como los entusiastas, es decir, los que lo ven muy regularmente. El aumento de beneficios no solo se debe a que los espectadores estén generando más ingresos, sino también a que las marcas están invirtiendo cada vez más en marketing dentro de los eSports.

Espectadores de eSports en números:

2017: 192 millones de espectadores ocasionales, 143 millones de entusiastas, con un total de 335 millones de espectadores.

2018: 215 millones de espectadores ocasionales, 165 millones de entusiastas con un total de 380 millones de espectadores.

Para 2021, Newzoo predice el crecimiento hasta los 557 millones (307 millones de espectadores ocasionales y 250 millones de entusiastas de los deportes electrónicos).

eSports en el 2019

La final del campeonato de videojuegos fue uno de los momentos más emocionantes en el evento. Decenas de espectadores vibraron con los concursantes que participaron en la competición. Esto demuestra, una vez más, que es un buen campo para seguir invirtiendo dentro de la industria tecnológica. El negocio de los eSports tiene cada vez más publicidad y avanza a pasos agigantados.

Los campeones de eSports del Teg Campus 2019:

FIFA 19

1. Santos Mba Ndong
2. Jose Antonio Enzema Edu

PRO EVOLUCION 2019

1. Braulio Salvador
2. Juan Mba

MORTAL KOMBAT

1. Jose Antonio Enzema Edu-
2. Andres Ariri Ebong

STREET FIGHTER

1. Diosdado Sakharov Mangué
2. Simon Eyene

NEED FOR SPEED

1. Ignacio Owono
2. Sergio Nsi Gonzalez

TRIVIAL

1. Esdras Epitie Ele Bengono
2. Esteban Ndong Ntutumu

NBA2K

1. Israel Ndong Dougan
2. Alberto Faustino Muatetema Abuytang



**Levi Amador**

Levi Amador ganó el segundo premio de la modalidad 'desarrollo de pagina web' en el 'Teg Campus 2019'. Su creación es una plataforma para pagar las cuentas de la luz desde el hogar, sin hacer filas y sin necesidad de ir hasta ningún banco, de esta manera se conecta el cliente directamente con la central de SEGESA.

Su pasión por la tecnología empezó con un amigo que arreglaba computadoras. El carisma de este hombre y la convivencia con él empujaron a Levi a seguir su ejemplo. Ahora, Levi ha ganado suficiente confianza y motivación para empezar su propia búsqueda de oportunidades en las nuevas tecnologías. Desde ese momento tomó la decisión de programar y no paró más. "Cuando tienes constancia en algo, cuando dedicas tu tiempo a algo, aunque sea una pequeña parte de tu día, acabas siendo bueno en ello" dijo el participante en el concurso de desarrollo web.

El concursante nos contó que adquirió sus conocimientos en programación a través de YouTube. Cuando quiere saber algo, entra y busca la información desde la raíz, organizando el aprendizaje en etapas como una clase, documentando y tomando nota en un papel sobre cada investigación y algoritmo que encuentra. Si tiene tiempo libre, entra a través del móvil y sigue aprendiendo.

"Actualmente hay cursos completos sobre programación en java dentro de YouTube. Hay un canal llamado Píldoras Informáticas de Juan Diaz al que debo casi todo lo que he aprendido hasta hoy. A eso y a las bibliotecas virtuales gratuitas que encuentro en Google. Tú eres el que debe ir a por la información y encontrarla" dijo el participante en su intervención.

Cristóbal Esono

"Nunca en Guinea Ecuatorial ha habido un evento así, jamás participé en algo semejante. Estas iniciativas como 'Teg Campus' deberían hacerse más de una vez al año" dijo Cristóbal Esono, concursante.

Su trayectoria con la tecnología empezó desde que era niño. A él siempre le gustó el tema, pero como no había mucho estímulo o escuelas disponibles para aprender más sobre ello, terminó buscando otro camino por medio de la cultura y la música. El 'Teg Campus' le animó de nuevo y tiene la esperanza de que las nuevas tecnologías pueden cambiar la realidad de este país.

Su invento es una página web dirigida a los estudiantes y escuelas que reúne toda la oferta educativa existente en Guinea Ecuatorial. En la página están disponibles los datos de contacto de los colegios y cursos extraescolares, con información sobre fechas de matrículas, precios y opciones disponibles, para que los padres puedan elegir desde su casa y de acuerdo con su presupuesto qué tipo de actividad o colegio se adapta mejor a las necesidades de sus hijos.



Jose Martin Nva Angue

Jose Martin Nva Angue es ingeniero de redes en Getesa y participó del Teg Campus 2019 en la modalidad de desarrollo de aplicaciones móviles.

Su labor con la tecnología empezó en el 2009 cuando terminó el bachillerato e ingresó en la UNGE en la especialidad de informática de gestión empresarial. Tuvo la oportunidad de viajar a Ghana donde realizó los cursos de ingeniería de redes obteniendo el título de Técnico Superior en Redes y Computación y especialización en Windows Server (Active Directory).

Para mantenerse actualizado, Jose Martin usa las plataformas de formación en línea de LinkedIn Learning, Coursera.org, Udemy y otras plataformas en diferentes campos como Linux, Redes Informáticas, Programación, Desarrollo web, Aplicaciones Móviles entre otros.

Su creación en el Teg Campus se llama "Mi Guardian App". Es una aplicación móvil híbrida que gestiona la información de los diferentes establecimientos de salud (Farmacias, Clínicas, Hospitales, Centros de salud, Consultorios.) donde informa al usuario la ubicación de dichos centros, la especialidad de tratamientos que ofrecen, contacto de los médicos, farmacéuticos, y también la disponibilidad de los medicamentos que buscan los pacientes.



Victoria Nzo

Victoria es agente comercial en GITGE y una aficionada de los videojuegos. En el Teg Campus se transformó en la animadora de la divertida final de esa categoría, apoyando con entusiasmo a los jugadores y al público asistente. "Me ha gustado muchísimo estar ahí con ellos" completa.

A la colaboradora le encantan los eSports y desde que tiene 16 años es parte del legado de female gamers

por el mundo. "Al no tener hermanas, siempre quería hacer lo que hacía mi hermano. Llegué a jugar con todos sus amigos, apostando dinero. Ellos se pensaban que yo, por ser una chica, no jugaba muy bien. Y era lo contrario, les ganaba a todos".

Con toda esa pasión, ha sido aun más fácil ser la presentadora de la final en el escenario del Teg Campus 2019. En su opinión todo el mundo debería probar los videojuegos ya que la modalidad no tiene audiencia definida, es para todos. "Como pudimos ver en el torneo, no solo hay juegos de lucha, también tienes juegos de inteligencia y de cultura general como el Trivial Pursuit. Es para todo el mundo que quiere trasladarse a un mundo digital y desarrollarse, sacando la heroína y el héroe que tenemos todos por dentro".

Son muchas las investigaciones que han ilustrado la aplicación del videojuego como instrumento educativo y formativo en las empresas, tanto al interior como fuera del recinto laboral. Victoria defiende ese uso "Para desarrollo de inteligencia, team building y capacitación. Vivimos en la era de la tecnología, es vital que nos actualicemos en todos los ámbitos".

