**León, Guanajuato. 18 de septiembre de 2019.**

**Boletín 50 - CCIMJU/2019**

**¡Imagina, descubre y crea! Conviértete en un maker**

Vivimos en una sociedad en la que el crecimiento acelerado de las tecnologías en donde estar al nivel de sus exigencias es fundamental, por eso es necesario comenzar con la capacitación en oficios digitales para las generaciones encargadas de impactar a nuestra ciudad.

Con este objetivo, el Instituto Municipal de la Juventud (IMJU León) crea el primer espacio Maker en la Colonia Diez de Mayo, dentro de las instalaciones de la Casa del Adolescente, que permitirá a las y los usuarios desarrollar sus habilidades en oficios digitales.

El Makerspace es espacio dedicado a la materialización de ideas por medios digitales, donde se cuenta con maquinaria a disposición de las y los creadores, dicho equipo va desde impresoras 3D y cortadoras laser, hasta computadoras y micro-controladores.

Dentro de este espacio se impartirán talleres en diversos horarios sobre habilidades digitales, además se fomentará que los mismos miembros del Makerspace impartan talleres a los demás miembros de la comunidad.

Este espacio creativo será una herramienta para que los jóvenes desarrollen sus propios prototipos y vivan la experiencia de vincularse con empresas para identificar el impacto de lo que se puede lograr con la creación de sus diseños.

La apertura de este espacio se llevará a cabo el jueves 19 de septiembre en la Casa del Adolescente a las 11:00 a.m., en donde además de las clases maker, se ofrecerá a los asistentes talleres de serigrafía, escaneo 3D, corte láser, creación de videojuegos e impresión 3D.

El primer taller que se impartirá en este centro será sobre Creación de Videojuegos con Scratch, del 23 de septiembre al 29 de octubre, dirigido para creadores de 12 a 29 años.

Con este tipo de acciones el Instituto Municipal de la Juventud busca dar continuidad a sus programas innovadores y tecnológicos, creando programas atractivos para las y los jóvenes leoneses interesados en desarrollar su talento y capacitarse en talleres tecnológicos cómo robótica, programación, diseño e impresión 2D y 3D.