

MAPA SOCIAL

Una plataforma innovadora para compartir información de los proyectos sociales en Colombia y tomar decisiones estratégicas que mejoren las condiciones de vida de la población vulnerable

CHANGING THE GAME



Nombre de la organización: AMD (Advanced Micro Devices)

Sector: Tecnología.

Sitio WEB: www.amd.com

Localización del proyecto: Estados Unidos, China, Malasia, Canadá, Abu Dhabi, Alemania y Brasil.

Número de Beneficiarios: 213.918 jóvenes

Línea de intervención: Educación – Ciencia y Tecnología.

Monto: US \$5.559.306.

AMD fue fundada en 1969 en Sunnyvale, California, EE. UU. Esta empresa diseña y manufactura tarjetas gráficas y microprocesadores para computadoras, tabletas, consolas para juegos, otros aplicativos y servidores de "nube". En la actualidad emplea a más de 10.000 personas en todo el mundo y tiene plantas de producción en 50 países.

Septiembre, 2014.

Antecedentes:

En junio de 2008, AMD lanzó el Programa "Changing the Game", en Estados Unidos, China, Malasia, Canadá, Abu Dhabi, Alemania y Brasil. Desde su implementación este programa ha financiado más de 50 programas de diferentes organizaciones.

Sin embargo, los hechos que antecedieron el desarrollo e implementación de Programa "Changing the Game", se evidencian con la financiación por parte de la Fundación AMD en diferentes programas, los cuales son:

- AMD, financió la implementación del Programa "Game Tech".
- AMD, patrocinó "The Alliance for Young Artists & Writers".
- AMD, lanzó la implementación del Programa "Game Tech" para niños y niñas en Canadá.
- ADM, patrocinó "the Malaysian Cybergames Festival" de 2010, en el cual se hizo un taller de desarrollo y diseño de juegos digitales.

Finalmente, la Fundación AMD decide financiar y desarrollar el Programa "Changing the Game", con la construcción de 22 centros tecnológicos en 6 países (Estados Unidos, China, Malasia, Canadá, Abu Dhabi, Alemania).

Fuente: <http://www.amd.com/en-us/who-we-are/corporate-responsibility/community/changing-the-game/history>

Descripción del proyecto:

- Objetivos:

- Promover la educación científica y tecnológica, así como impulsar el conocimiento en las ciencias, la ingeniería y las matemáticas.
- Inspirar a los jóvenes a aprender y generar habilidades para la vida por medio del diseño y creación de juegos digitales con contenido social.

Reseña del Proyecto:

El Programa "Changing the Game" de la Fundación AMD, busca mejorar la calidad en la educación de los adolescentes a través de la creación de video juegos educativos, los cuales, permiten que los jóvenes desarrollen habilidades científicas y tecnológicas. En este sentido, el objetivo principal de este programa consiste en, Inspirar a los jóvenes a aprender y generar habilidades para la vida por medio del diseño y creación de juegos digitales con contenido social. En su ejecución, el programa ha logrado beneficiar más de 213.918 jóvenes y ha contado con el apoyo de la Organización The Business of a Better World – BSR.





- Problemática a la que responde:

Hoy en día, el sector educativo enfrenta los siguientes problemas: primero, los maestros afrontan el nuevo ajuste presupuestario y, segundo, existe un aumento en las cargas laborales. Motivo por los cuales, ADM trabaja en la creación de nuevas herramientas educativas por medio del Programa "Changing the Game", el cual, busca mejorar el aprendizaje de los jóvenes a través del diseño de video juegos. En este sentido, el objetivo principal de este programa consiste en, promover la educación científica y tecnológica, así como impulsar el conocimiento en las ciencias, la ingeniería y las matemáticas.

- Esquema de implementación:

Desde el 2008 AMD ha conformado veintiséis (26) centros de tecnología en el mundo los cuales operan como laboratorios móviles a través de los cuales se impulsan los siguientes programas:

- 1) **Girlstart To Go:** El objetivo de este proyecto consiste en, favorecer el acceso de las niñas a este tipo de conocimientos.
- 2) **Scalable Game Design:** El objetivo de este proyecto consiste en, fomentar el logro de metas superiores en los procesos de diseño de video juegos. Además del desarrollo de los video juegos.
- 3) La AMD convoca a la participación en competencias escolares que premian la creatividad y la capacidad innovadora de los

estudiantes, impulsa la renovación curricular, e incide sobre las políticas públicas educativas para la adopción de este tipo de programas.

- 4) La Fundación AMD trabaja con su cadena de suministro para abolir las cadenas de tráfico de personas y trabajo esclavo en el mundo. De igual modo, trabaja en estimular la constitución de pequeñas empresas de proveedores cuyos propietarios sean mujeres, minorías étnicas o personal retirado de las Fuerzas Armadas de los Estados Unidos

Logros y resultados:

El Programa "Changing the Game", durante su implementación obtuvo los siguientes resultados:

- 1) Del 2008 al 2012: El programa ha impactado 213.918 jóvenes y 7.746 maestros y maestras.
- 2) El programa se atribuye la creación de 29.949 videos juegos y la convocatoria de más de diez mil concursantes.
- 3) Cien (100) empleados de AMD en calidad de voluntarios han contribuido al éxito de este programa.

Información importante:

I. Población atendida:

El Programa "Changing the Game", atiende jóvenes matriculados en centros académicos con nivel de educación media en los países emergentes de interés de AMD. Además, atiende mujeres, minorías registradas en los EE. UU. y personal retirado de las Fuerzas Armadas

II. Duración:

Desde 2008 hasta el presente.

III. Localización:

El Programa "Changing the Game", se desarrolla en Estados Unidos, China, Malasia, Canadá, Abu Dhabi, Alemania y Brasil.

IV. Inversión:

La Fundación AMD aporta un total de US \$5.559.306 para el funcionamiento del programa.



Factores de éxito:

- 1) AMD ha desarrollado sus programas de responsabilidad social a partir de un análisis que identifica los intereses comunes de la empresa y sus grupos de interés con el objeto de, definir su apuesta estratégica de negocio a largo plazo.
- 2) Los programas atienden la agenda mundial de sostenibilidad y lucha contra la pobreza de manera innovadora y directamente relacionada con el núcleo del negocio de la compañía.

Lecciones aprendidas:

AMD representa un ejemplo destacado de responsabilidad social en la medida en que ha generado:

- 1) Un modelo de comunicación efectiva con sus grupos de interés.
- 2) Un sistema de priorización de sus expectativas y necesidades.
- 3) Ha comparado la apuesta estratégica de la empresa con la finalidad de crear valor compartido. Lo que facilita el desarrollo de un caso de negocio efectivo para la RSE y, en consecuencia, la posibilidad de lograr un mayor impacto social y ambiental

A futuro:

El Programa "Changing the Game" de AMD, ha logrado beneficiar 213.918 jóvenes y 7.746 maestros y maestras en los países en los cuales se está desarrollando.

Actualmente, este proyecto continua vigente y se encuentra en estado de implementación en Brasil.

"AMD Changing the Game, an initiative of the AMD Foundation, is AMD's global signature education program designed to take gaming beyond entertainment, and inspire youth to learn".

ED Garner.

Datos generales de la Organización:

Nombre de la entidad: AMD (Advanced Micro Devices)
NIT: N/A
Actividad comercial: Tecnología
Departamento sede de la empresa: Sunnyvale
País: Estados Unidos
Dirección: AMD Place, P. O. Box 3453, Sunnyvale, California
Nombre del Representante Legal: Rory read (CEO)
Teléfono(s): 408-749-4000
Correo electrónico: N/A
Página web de la entidad: www.amd.com

Datos de la persona contacto:

Nombre completo: Tim Mohin
Cargo: Director of Corporate Responsibility AMD
Teléfono directo: N/A
Correo electrónico: N/A
Página web de la entidad: www.amd.com

