

	PROYECTO	LIDER EQUIPO	SINTESIS	CAMPUS	REQUISITOS BASES				NOTA	ESTADO	MONTO ASIGNADO	COMENTARIO
					Nro. Personas Equipo	Estudiantes Pregrado	Monto Proyecto	Formulario cumple bases				
1	VALPARAISO MOBILE CONF 2015	Abdel Rojas Silva	Exponer a la comunidad los últimos avances en tecnologías móviles, su impacto en la sociedad y usos innovadores que se les ha dado. Entregar herramientas básicas de programación para plataformas móviles, en sus versiones más recientes. Generar un punto de encuentro para desarrolladores, emprendedores, estudiantes y entusiastas de las tecnologías móviles.	CC	Abdel Rojas S.; Pablo Inzunza F.; Pablo Ibarra S.; Carlos Bugueño R.	4	\$ 500,000	SI	96	Aprobado	\$ 500,000	Buen proyecto, acotado, bien definido y respaldado con cartas de apoyo y otras fuentes de financiamiento.
2	ARGO	Franco Ollino Orellana	Crear un robot cuadrúpedo para ser introducido como plataforma estándar con propósitos educacionales o investigativos	CC	Franco Ollino O.; Javier Terán C.; Pascal Sigel O.; Gabriel Ahumada G.	3	\$ 495,835	SI	74	Aprobado	\$ 450,000	Impacto muy limitado para la comunidad informática, podría ser más conveniente que fuera una actividad de alguna asignatura para lograr mayor proyección o visibilidad del trabajo, o incluso ver si dictan a posterior un Libre en el tema. Positivo que cuentan con otras fuentes de financiamiento.
3	PrevUPP	Pedro Aguilera Marchant	Desarrollo de un componente físico para prevención de úlceras por presión a usuarios de sillas de ruedas. Además, presentarlo al menos a 2 concursos de desarrollo de tecnologías y representar a la USM de manera indirecta a través de taller de Fabslab que se imparten en la universidad.	CSSJ	Pedro Aguilera, Oscar Carrasco	2	\$ 200,000	SI	74	Aprobado	\$ 180,000	Debe apoyar al área de promoción del DI contando resultados logrados
4	HearMeToo	José Manuel Urtasun	Mejorar la inclusión de las personas con dificultad para la comunicación oral, mediante un traductor de lenguaje de señas en tiempo real, que les ayude a comunicarse.	CSSJ	José-Manuel Urtasun, David Frankenberg, Camilo Perez, Sebastian Rodríguez, Ignacio Aliste	5	\$ 250,000	SI	72	Aprobado	\$ 225,000	Impacto muy limitado para la comunidad informática. Debe quedar disponible el software para el CIS del DI
5	MoneyScanner	Felipe Gonzalez Pizarro	Corresponde a una aplicación móvil desarrollada inicialmente en Android y enfocada en las personas que padecen de algún grado de discapacidad visual. El objetivo consiste en entregar poder y dar mayor autonomía a este segmento de población que se ve con gran cantidad de dificultades a la hora de realizar transacciones comerciales.	CSSJ	Felipe Gonzalez, Jose Castro, Sven Hollstein, Felipe Morales, Javier Reyes.	5	\$ 386,970	SI	69	Aprobado	\$ 300,000	Impacto muy limitado para la comunidad informática. Debe quedar disponible el software para el CIS del DI
6	YourLitzr	Mauricio Ugarte Rojas	Consolidar la pre-empresa y el producto Yourlitzr, formado en el marco de la Feria de Software 2015, a través de un asesoramiento externo para mejorar la imagen y publicidad. Con Yourlitzr se pretende desarrollar un sistema para que los usuarios puedan elegir en forma interactiva con sus dispositivos móviles las canciones que desean escuchar en espacios de entretención o eventos.	CSSJ	Mauricio Ugarte, Alexis Baeza, Felipe Martinez, José Rebolledo, Sebastián Orellana.	5	\$ 274,500	SI	69	Aprobado	\$ 220,000	Impacto muy limitado para la comunidad informática. Debe quedar disponible el software para uso de la comunidad informática
7	Equipo Lego UTFSM	Vicente Lizana	Participar en dos competencias de robótica. La primera, desarrollada en la USM por el Centro de robótica y la segunda llamada Expo Robótica, llevada a cabo en la U. Bio Bio. Ambas competencias buscan desarrollar habilidades, tanto blandas como el trabajo en equipo, etc., y habilidades técnicas.	CC	Vicente Lizana, Antonio Cayulao, Nicolas Gonzalez, Alexis Diomedi, Andres Alarcon, Nicole Sierra, F. Villaseca, Sebastian Arriagada, Bryan Vasquez, Herman Valencia, Valentina Bonani, Amanda Aguilar, Fernando Barriuso, Nicolas Araya, Isidora Montefiori, Allan Vidal.	15	\$ 369,588	SI	68	Aprobado	\$ 300,000	Grupo de trabajo con experiencia, deben ir formando a nuevos estudiantes en el tema.
8	Final Inverse Kinematics	Ignacio Araya Araya	Crear un framework, lo más sencillo posible, para el uso de cinemática inversa, buscando buen rendimiento y a la vez crear códigos que sean funcionales en los más usados sistemas operativos y micro controladores.	CC	Ignacio Araya, Oscar Lizama, Alvaro Rojas	3	\$ 511,000	SI	67	Aprobado	\$ 300,000	Está asegurada la continuidad del proyecto en el tiempo? Podrían crearse las "librerías" y a posterior quedar sin uso
9	CRoNe 2015; 1er. Congreso de Robótica y Neurociencia	Warren Eaton Sciacaluga	La robótica y la neurociencia son dos áreas de estudio que tradicionalmente se han abordado de manera independiente, sin embargo desde el último tiempo, ha crecido vastamente la cantidad de aplicaciones robóticas donde estas disciplinas colaboran entre si.	CC	Warren Eaton, Max Soderlund, Miguel Solis, Nicolas Frois	3	\$ 500,000	SI	67	Aprobado	\$ 300,000	Impacto no aclarado para la comunidad informática, reevaluar fechas de la semana sansana según el nuevo calendario que haya para el segundo semestre.
10	Clase B	Esteban González	Entregar un software que permita facilitar el aprendizaje práctico, disminuyendo los riesgos y reforzando la seguridad del alumno, mediante la Realidad Virtual con el objetivo de adquirir la licencia clase B. Proyecto de la Feria de Software 2015.	CSSJ	Esteban Gonzalez, Oscar Rencorete, Ximena Rojas, Jorge Villagran, Nicolas Aravena	5	\$ 500,000	SI	64	Aprobado	\$ 250,000	Impacto muy limitado para la comunidad informática. Debe apoyar al área de promoción del DI mostrando software logrado
11	SIE: Sistema de Información de Emergencia	Barbarita Lara	El objetivo del proyecto es lograr un sistema para enviar información en situaciones de emergencias por medio de la radio, siendo recibida y almacenada por un smartphone y/o dispositivo con sistema operativo Android	CC	Barbarita Lara, Diego Gonzalez, Inti Pontt, Jonathan Tapia	4	\$ 450,000	SI	64	Aprobado	\$ 225,000	Impacto muy limitado para la comunidad informática. Debe apoyar al área de promoción del DI mostrando software logrado
						TOTAL SOLICITADO	\$ 4,437,893				TOTAL ASIGNADO	\$ 3,250,000
						TOTAL DISPONIBLE	\$ 3,000,000					