

RESOLUCIÓ del vicerektorat d'Innovació i Transferència de la Universitat de València, per la qual es fa pública la relació d'equips finalistes del programa formatiu per al desenvolupament de la fase II de l'activitat "AULA EMPRÉN", denominada "Idees MOTIVEM en equip", en compliment de la resolució de la Conselleria d'Economia Sostenible, Sectors Productius, Comerç i Treball de la Generalitat Valenciana de concessió de la subvenció nominativa per a la realització de les actuacions del programa LLAMP 5UCV_Campus de l'Emprenedoria Innovadora i Sostenible

La vicerectora d'Innovació i Transferència de la Universitat de València, fent ús de les atribucions que li confereix la Resolució de 20 de maig de 2022, de la rectora de la Universitat de València (DOGV 30/05/2022), per la qual es deleguen determinades funcions en els Vicerektorats, la Secretaria General, la Gerència i altres òrgans d'aquesta Universitat.

D'acord amb la Resolució de 10 de gener de 2023, de la vicerectora d'Innovació i Transferència de la Universitat de València, per la qual es convoca el programa formatiu per al desenvolupament de la fase II de l'activitat de l'activitat "Aula Emprén" denominada "Idees MOTIVEM en equip" pel qual es pretén ajudar al personal docent assistent a l'itinerari formatiu de la fase I del programa "Aula Emprén", denominat "Escola MOTIVEM per al Professorat", a motivar al seu alumnat, i constituir equips, preferentment interdisciplinaris, coordinats per aquest personal i formats per estudiants per a la presentació d'idees amb enfocament social, desenvolupant així competències i habilitats que estimulen la creativitat de l'alumnat i milloren la seua ocupabilitat,

RESOL:

Primer.

Fer pública la relació d'equips participants en el programa formatiu Idees MOTIVEM en equip que han presentat idees i que han sigut valorades d'acord amb els criteris del punt 3.4.5. de les bases de la convocatòria, que apareixen relacionats i ordenats en l'annex I d'acord amb el número d'equip que els va ser assignat en la resolució de persones admeses que es pot consultar en el següent enllaç:

<https://links.uv.es/uvempren/MOTIVEM>

Segon.

Fer pública la relació definitiva dels 20 equips finalistes en el programa formatiu Idees MOTIVEM en equip que han presentat idees i que han sigut valorades d'acord amb els criteris del punt 3.4.5. de les bases de la convocatòria, que apareixen relacionats i ordenats en l'annex II d'acord amb la puntuació obtinguda.

Tercer.

Fer pública la relació de les persones que han renunciat a la seua participació o han causat baixa en el programa formatiu Idees MOTIVEM en equip i que apareixen relacionades en l'annex III.

Contra aquesta resolució, que exhaureix la via administrativa, es pot interposar un recurs de reposició davant el mateix òrgan que l'ha dictada, dins del termini d'un mes comptador des de l'endemà de la seua publicació, o bé directament un recurs contenciós administratiu davant els òrgans de la jurisdicció contenciosa administrativa de la Comunitat Valenciana, dins del termini de dos mesos comptadors des de l'endemà de la seua publicació.

La vicerectora d'Innovació i Transferència

Per delegació de la rectora (DOGV 30/05/2022)

En València, en la data de la signatura



ANNEX I.- EQUIPS, IDEES I PUNTUACIÓ

Nº d'equip	Resum d'idea	Puntuació total
1	Voluntariat extraescolar orientat a xiquets pertanyents a institucions públiques per a fomentar la pràctica d'esport de manera gratuïta	≤6
2	Aquest projecte presenta una manera de reciclar les màscares utilitzades en centres sanitaris i farmàcies per a ser transformades.	≤6
3	VIU és una web de recursos multimèdia que ajuda als majors a no quedar-se enrere en l'accés a serveis bàsics per la digitalització	7
4	Poal multifunció que fomenta l'activitat física en entorns laborals sedentaris per a reduir malalties cròniques no transmissibles	8,75
5	Gimnàs públic amb entrenadors per a persones amb diversitat funcional, patologies físiques i readaptació de lesions.	≤6
6	AnimApp és una aplicació que ofereix sessions esportives. Els documents seran aportats per usuaris i revisats prèviament per experts.	≤6
7	El projecte consisteix en la creació d'una aplicació que proporcione la capacitat d'obtenir informació que millore el reciclatge realitzat.	≤6
9	CATrack, la plataforma de ciència ciutadana i conscienciació ambiental per al monitoratge de l'impacte de gats urbans sobre la biodiversitat	≤6
10	CUCCA - Concurs de relats curts juvenils: conte d'un animal silvestre que narra la seua història sobre el comerç de mascotes exòtiques.	7
11	OneScience permet conèixer tots els projectes de ciència ciutadana de qualsevol temàtica i consultar els seus resultats de manera conjunta.	≤6
12	Innovació integral en el depòsit i traçabilitat de la fracció orgànica dels residus urbans.	≤6
13	Avatar planteja exercicis fisioterapèutics musicals, detecta errors i crea alertes per a fisioterapeuta-família del menor amb diversitat.	7
14	Podomed són una plantilles amb sensors que permeten conèixer les pressions en punts concrets del peu i així ajudar a previndre úlceres.	7
16	Aplicació que permet localitzar establiments d'hostaleria socialment responsables seguint indicadors com els quilos reciclats	7,75
17	Sistema per a controlar el reciclatge que pretén impulsar a la ciutadania a generar menys residus i depositar-los en el seu respectiu lloc.	6
18	Aplicació mòbil amb l'objectiu d'augmentar la qualitat de vida a través de la participació ciutadana amb l'incientiu de punts canviabls	7,5
19	Eudabiota és un producte natural (basat en postbiòtics), sense efectes secundaris i sobretot efectiu per a millorar la salut mental.	9
20	Grups d'ajuda mútua on professorat i alumnat aborden les diferents condicions de salut mental, compartint les seues experiències	6,75
21	Creació d'un sistema d'intercanvi sostenible de béns entre tota la comunitat de la UV amb la finalitat de reduir les deixalles domèstiques.	7,5
22	Sensorial és un servei en el metaverso per a aprendre llengua de signes espanyola i internacional. Destinat a persones sordes i oïdores	≤6

23	Crear una app per al telèfon que permetia traduir llengua de signes usant la càmera del mòbil i desenvolupar un model de negoci viable	7
24	Plataforma per a la comunicació entre metge i farmacèutic per a notificar faltes de medicaments i evitar el col·lapse de la sanitat.	7
25	Envàs dispensador de comprimits que facilita a les persones amb Parkinson prendre la seua medicació fabricat a partir de plàstic reciclat.	9,25
26	Entrenar una intel·ligència artificial que millore les metodologies d'estudi d'amfibis involucrant a la societat en la seua conservació.	≤6
27	Alimentació infantil segura: sistema de control i seguiment universal de microplàstics en llet i altres begudes preparades en biberons	9,5
28	Millora de la qualitat del somni mitjançant una app que permet controlar la xarxa wifi de la llar i crear un ambient que afavoreix el descans.	≤6
30	TryMe: Avatar personalitzat creat mitjançant una aplicació mòbil que redueix devolucions i consum excessiu en les compres de roba online.	6
31	Campanya de conscienciació sobre els beneficis de consumir aigua de l'aixeta. Hem tractat de desmentir les faules que corren sobre ella.	≤6
32	En Recapacila som joves preocupats pel futur, per això volem conscienciar al món de la importància del reciclatge de l'oli.	6,75
33	Proporcionar eines de regulació emocional, i estimular la creació d'un recurs accessible en la UV, per a la prevenció del suïcidi	≤6
34	Implantació de molins eòlics aquàtics en la costa de l'oest d'Àfrica, aprofitant els forts vents que es generen en la zona.	6
35	Escalfador de menjar reutilitzable amb dissolució d'acetat sòdic per al seu ús en entorns laboral i estudiantil.	6,5
36	GreenAmmonia és un producte amb l'objectiu de purificar els aigües residuals de neteja de la llar	7,5
37	Optimització del registre d'entrada de l'espectre electromagnètic de plaques solars al costat de la seua millora estètica.	6,25
38	Portal d'ajuda i atenció interdisciplinària per a abordar l'ansietat i depressió dels universitaris mitjançant píndoles personalitzades.	≤6
39	Portal para la gestión de prácticas externas que facilita la relación entre empresas y estudiantes mediante "match" y filtros de búsqueda.	≤6
40	WeSafe, un programari per a navegadors i telèfons intel·ligents que permet mostrar les dades personals que es comparteixen i si es desitja, bloquejar-los.	9,25
41	Setmanes de 4 dies laborals incentivades per la pràctica regular d'activitat física dels treballadors/as: salut i rendibilitat.	≤6
42	Realitzar activitat física entre majors i xiquets en un ambient de respecte i salut amb l'objectiu de generar moments de qualitat.	6
43	Espai en les facultats on compartir moments amb els nostres companys en sala multiusos.	≤6
44	Som un servei que ofereix programacions culturals en municipis rurals recollits en l'Agenda Valenciana Antidespoblament (AVANT).	9,25
45	La idea és crear una assignatura. Es diria "Educació Integral" per a ensenyar a l'alumnat tasques necessàries i quotidianes per a la vida.	≤6

46	El projecte que es planteja és oferir a les persones amb el risc d'exclusió uns punts d'atenció gratuïta a animals.	≤6
47	La idea consisteix a crear una projecte per a conscienciar als més xicotets de la importància que té cuidar del medi i de les persones	≤6
48	EmerDron: Dron salvavides disponible en hospitals habilitat amb cambra, sistema de comunicació a llarga distància i transport de material	≤6
49	Foment del reciclatge a la Universitat de València mitjançant contenidors de plàstic intel·ligent amb recompensa i cendres de votació	7
50	'BlaBlaUV' és una aplicació on membres de la UV podran concertar viatges amb la mateixa destinació facilitant transport i desplaçament	≤6
51	Acompanyament individualitzat a persones majors durant el seu trajecte i estada a centres sanitaris mitjançant una xarxa de voluntaris	≤6
52	Emociona-T: Teràpia pediàtrica multidisciplinària assistida per tecnologia, per a millorar salut i inclusió en hospitalització de llarga estada	8,5
53	Aplicació de música per a ajudar a les persones amb demència i especialment a aquelles amb la malaltia d'Alzheimer a recordar.	8,25
54	Aplicació que connecta persones que tenen una emergència amb professionals sanitaris voluntaris que estan a prop i acudeixen a l'auxili.	9
55	Punt de suport i protecció per a persones ancianes que pateixen algun tipus de maltractament en els seus domicilis per part de qui hauria de cuidar-los.	7,25
56	És un joc per a aprendre medicina de manera ràpida, senzilla, rigorosa i divertida. Presentem un suport físic i un format online	≤6
58	Extensió de navegador que avisa que la pàgina a la qual s'accedirà reuneix condicions per a ser considerada clickbait o desinformació	8,75
59	Implantació de màquines de reverse vending en les Facultats de Farmàcia i Economia de la Universitat de València.	≤6
60	La idea tracta sobre un Podcast de temes relacionats amb la salut, la fi de la qual és promoure l'educació sanitària per a la població hispana.	≤6
61	Apoline consisteix en un apòsit la finalitat del qual és la curació de la ferida sobre la qual s'adhereix, i la seua posterior reabsorció.	≤6
62	La idea se centra en una aplicació enfocada en la inclusió social i la prestació d'ajudes i suport a grups amb problemes psicosocials.	≤6
64	Pure Water és un sistema de filtrat i refredat d'aigua usant components biològics i beneficiosos per al medi ambient.	8
65	Aplicació associada a Relotge multifuncional per a l'atenció sanitària domiciliària d'ancians connectada amb el sistema nacional de salut	7,75
66	Xarxa que ofereix activitats centrades en el diàleg, dissenyada i adaptada per a persones solitàries de la tercera edat.	6
67	Formació en matèria de feminisme i en diversitat cultural als professors i alumnes de forma més dinàmica perquè prenguen consciència.	≤6
68	L'aplicació consisteix en un mercat digital on poder intercanviar i donar material escolar sense cap cost.	≤6
69	Implementar una assignatura transversal basada en l'empatia i la interculturalitat amb les TIC.	≤6

70	App que permet avaluar i identificar trastorns de salut mental i ofereix ajuda per a contactar amb un especialista si és necessari	≤6
71	Potenciar hàbits de vida saludables integrats en espais fora de l'escola per a ajudar a crear ciutadans més feliços.	≤6
73	"Colostomy kit" és un maletí que garanteix la cura i higiene de l'estoma de pacients ostomitzats fora de la llar.	9,5
74	Salut legal és app que integra la història clínica de cada persona incloent la salut mental amb aspectes legals d'interès.	≤6
75	MyUVxat és una aplicació per fomentar l'intercanvi lingüístic i cultural entre alumnat Erasmus i estudiants de la Universitat	7,5
76	Programa formatiu que promou la inclusió de la diversitat funcional en les activitats teatrals de la UV: teatre per a l@ s invisibles	6,75
77	Aplicació d'interpretació consecutiva per IA per a facilitar la comunicació entre el personal sanitari i pacients no hispanoparlants	9,5
78	App amb un sistema d'avís per a la presa de fàrmacs, així com la seua posologia i indicacions, millorant l'adherència al tractament.	7
79	Sistema de voluntariat de suport i acompanyament digital a persones de la tercera edat.	9
80	Organització que promou un estil de vida saludable mitjançant activitats, dirigit a els/les joves, gràcies a una plataforma.	6,25
81	Les TIC poden contribuir a la falta de motivació dels estudiants, aspecte que pot influir en el seu procés d'ensenyament-aprenentatge.	≤6
83	Reduir la fam creant una aplicació que comunica als menjadors socials amb els supermercats i botigues d'alimentació més properes.	≤6
84	Conscienciar sobre la relació que existeix entre la gestió d'emocions i l'addicció a les tecnologies.	≤6
85	App que permet verificar informació de l'àmbit sanitari procedent de fonts desconegudes contrastant-les amb bibliografia seleccionada.	≤6
86	M.J.S.A-TEST consisteix en una IA amb accés a una gran base de dades per a agilitzar i millorar la precisió del diagnòstic mèdic.	7,25
87	La nova polsera intel·ligent per a la detecció i control de la hipertensió i/o diabetis gestacional pot salvar la vida de mare i fill.	9,25
88	Projecte d'intervenció multidisciplinària per a millorar la forma en la qual els menors d'edat es relacionen amb el sexe i la pornografia.	6,25
90	Una segona vida per als residus dels arrossars transformant-los en filtres biodegradables per a protegir l'Albufera de contaminants	9
91	ATENEA és un programa de reforç escolar per a alumnes d'ESO i Batxillerat que provenen de famílies amb dificultats socioeconòmiques	7,5
92	Aplicació multilingüe de traducció assistida i accessibilitat per a facilitar l'adaptació acadèmica de l'alumnat amb discapacitat de la UV	6,5
93	Alternativa econòmicament accessible per als alumnes de la UV que no puguin accedir a consulta psicològica privada.	≤6

94	VV és una iniciativa que fomenta el reciclatge recompensant a l'usuari amb coins canviables en transport públic i oci.	6,25
95	UniComing és un servei que facilita la incorporació dels estudiants Incoming a València mitjançant una plataforma web i aplicació.	7,25
96	Braving és una aplicació web dissenyada amb l'objectiu d'optimitzar la comunicació entre docents, orientadors escolars i famílies	≤6
97	Una aplicació que ajuda a l'alumnat a estudiar història de manera divertida i l'objectiu de la qual és dinamitzar i extraure el seu màxim potencial	≤6
98	NEXUS HUMANITATIS, oficina central de saber de totes Arts i Humanitats, sense secrets i al teu abast.	≤6
101	RutaDiversa és una aplicació mòbil destinada a persones amb discapacitat intel·lectual. Crea rutes destrals amb acompanyants opcionals.	≤6
102	L'aplicació MEMORES te com a objectiu tant assessorar i prestar suport a l'entorn de persones amb la malaltia d'Alzheimer com previndre-la.	≤6
103	Creació d'un dispensador automàtic d'aigua que s'adapta a les cisternes utilitzant la seua aigua per a netejar la copa menstrual.	7,5
104	MPTC pretén suplir la necessitat social de pal·liar la soledat que pateixen les persones majors a través de la creació d'una aplicació.	≤6
105	Exercitant-nos en el gimnàs, podem usar l'energia generada pels nostres cossos per a produir energia elèctrica per a altres utilitats	6,75
106	Reducció de compostos de metalls pesants en aigua residual mitjançant l'ús de bacteris que els transformen en espècies fàcils de separar	8
107	Proposem un sistema de gestió de residus marins que mitjançant una sèrie de processos de digestió anaeròbia els converteix en biogàs.	≤6
108	App fàcil i segura que recomana, geolocaliza i explica ús correcte d'aparells en parcs bio-saludables de València per necessitats	6,75
109	Creació de clínica de psicologia gestionada per graduats en psicologia amb capacitat per a atenció primària per a estudiants	≤6
110	Plataforma on integrar de manera accessible respostes a necessitats dels estudiants INCOMING en la UV	≤6
111	App on entitats puguin publicar perfil necessitat de voluntariat perquè joves puguin optimitzar la seua contribució filtrant perfils	≤6
113	Creació de zones de descans en la Facultat de Medicina per a millorar el rendiment acadèmic i fomentar el descans com a part fonamental	≤6
114	Organització d'aparellament de famílies en situació de precarietat econòmica amb persones majors solitàries.	6
115	Drogalert és una palleta que serveix per a detectar diferents tipus de drogues que s'usen per a la submissió química.	≤6
117	Augmentar punts de càrrega per a vehicles elèctrics podent intercanviar bateries per a estalviar temps i una app per a la localització.	6,25
118	Plataforma digital per al seguiment ("tracking") de matèries reciclades pel ciutadà.	7,5
119	Plataforma enfocada a impulsar la visibilitat de petites empreses creades per estudiants perquè aquestes arriben a nous clients.	≤6

120	El projecte consisteix en la creació d'un programa que filtre les teues preferències per a fer un ús més útil de les xarxes socials.	≤6
121	Aplicació, vinculada a una pàgina web, amb diferents menús informatius sobre temes de l'actualitat entre els joves com l'ansietat	≤6
122	HELPIU: una gestió eficient dels accidents laborals que millora les intervencions sanitàries i agilita els tràmits administratius	8,75
123	Instal·lar imants i bobines en ports per tal d'aconseguir una font d'energia renovable mitjançant l'inducció electromagnètica.	6
124	Fer recollides anuals de roba i de menjar als campus de la universitat perquè siga distribuïda a gent que la necessita.	≤6
125	Ús de biomassa orgànica per a obtenir combustibles sintètics que repercutisquen en un menor impacte mediambiental.	8
126	Il·luminació d'espais usant un fong bioluminiscent, amb una màquina magnètica que manté unes condicions ambientals òptimes.	7
128	Adaptem el llenguatge jurídicoadministratiu a la lectura fàcil per mitjà d'un mètode automatitzat d'avaluació i reescriptura de textos	7,5
129	Aplicació mòbil que connecta persones necessitades amb persones disposades a col·laborar, centrada en la lluita contra la soledat i l'exclusió	9,5
130	Aplicació mòbil per a trobar al company de pis més apropiat en funció de les preferències dels estudiants universitaris.	≤6
131	Palleta que detecta substàncies en begudes que sotmeten la voluntat de les dones	≤6
132	Aplicació per a reduir el desaprofitament alimentari de les cafeteries universitàries i promoure l'educació alimentària dels seus usuaris	6,5
133	Programa per al control de la EPOC mitjançant monitoratge de la freqüència respiratòria del pacient i intervencions multidisciplinàries	7
134	Control de plagues de pugons en jardins i explotacions agràries amb paranys de feromones sintètiques per a reduir l'ús de plaguicides.	≤6
135	Recollida selectiva a nivell global dels residus de plàstic per a aconseguir petroli i reduir l'impacte mediambiental.	7
136	Aplicació d'una pintura bioluminiscent en la senyalització viària de les principals carreteres de la Comunitat Valenciana.	8,75
137	Creació d'una App GPS que atenga les necessitats socials de col·lectius vulnerables	≤6
138	Implementació d'activitats per mantenir els serres des dels Escoles dels Centres Rurals Agrupats (CRA)	≤6
139	Bike València és una app que fomenta l'ús segur de la bicicleta, promocionant hàbits saludables i divertits per a tots i totes.	≤6
140	ÉRASE (Ensenyament Respectuós a l'Aula i Sensibilitat amb les Emocions): una eina versàtil per a l'educació emocional i prevenció.	≤6
141	Dispositiu d'emmagatzematge d'energia eficient i sostenible fabricat amb grafé sintetitzat a partir de carboni procedent del cànem.	8,5
143	App de minijocs infantils de motricitat fina que fomenten actituds de conservació de la biodiversitat i l'ús sostenible de recursos.	6,5

145	Aula intergeneracional com a espai específic que acostee adolescents i adults majors a través de la música per a eliminar el edadismo.	6
146	Creació de recursos didàctics en xarxa i interactius per a l'anàlisi en profunditat de les imatges i la cultura visual per a Batxillerat.	≤6
147	Arran de la gran vinculació de la música amb l'actualitat, que sempre ens ha envoltat, hem volgut crear aquest podcast.	≤6
148	Bones Influències és un pòdcast amb un enfoc filosòfic i d'activisme, diferents temàtiques basades en teories de pensadors/rs actuals.	≤6
149	Cerebria és una aplicació que permet ajudar a persones amb Alzheimer i al seu entorn en l'adaptació a aquesta malaltia.	7,5
150	Disseny d'una app (ATocatexto) que permet obtenir diferents versions d'un text, simplifcades per a les persones amb diversitat funcional	≤6
151	Desenvolupament d'una pàgina web per a persones que estan oposando que ofereix recursos i suport per a millorar el seu procés i benestar.	6
152	Adaptació de biosensor biodegradable a una app per a la detecció precoç de disbiosis relacionades amb malalties mentals i neurològiques.	7,75
153	Aplicació que empra biomarcadores per a predir l'aparició d'estrés i oferir opcions musicals òptimes per al benestar emocional.	6,5
154	Disseny d'una aplicació, inclosa com una eina psicoterapèutica, per a fer costat al pacient en el registre i gestió de l'ansietat.	6,5
155	Plataforma digital enfocada a facilitar i individualitzar el benestar personal de l'usuari, fomentant l'autoconeixement de forma guiada.	≤6
156	Extensió de Google Maps que traça rutes segures analitzant variables soci-urbanístiques, criminologia ambiental i estadístiques policials.	7,75
157	Pisos compartits entre dones víctimes de violència i estudiants universitàries per a garantir una llar i la seguretat que necessiten.	7,25
158	Joc interactiu on els xiquets prenen decisions ètiques i aprenen habilitats socials per a evitar la criminalitat i la violència.	6
159	Crearem una casa de l'alumne al Campus de Tarongers, amb funció recreativa per a poder #relaxar i socialitzar, amb seguretat instaurada.	≤6
160	Evitar la discriminació laboral cap a grups com a dones, expresidarios o els més majors. Mitjançant ús d'un curriculum vitae anònim.	≤6
161	Plantegem un programa educatiu sobre la menstruació per a preadolescentes, des d'una perspectiva informativa, pràctica i emocional.	≤6
162	Una aplicació per a intercomunicar a gent de tot arreu del món que tinguen una situació comuna, per exemple, una malaltia. URL: htt	≤6
164	Creació d'un fòrum telemàtic dirigit a l'alumnat de la UV per a parlar anònimament de la seua situació de violència de gènere	≤6
165	Implantació de pantalles tàctils/suros en biblioteques que oferisquen una recomanació de llibre infantil que done visibilitat a la diversida	7,5
166	Adaptar les aules i atendre xiquets amb TEA sense descurar a la resta, ajudar a nous amb TEA i que els neurotípicos aprofiten els recursos.	≤6
167	Kit de detecció ràpida per a determinar biomarcadores associats a trastorns mixtos ansiós-depressius associat a una app de seguiment.	7,75

168	Cadira de rodes per a terrenys difícils. Augmenta la suavitat i mobilitat amb independència de la inclinació de la superfície.	7,25
169	Web de classes particulars i materials que enllace alumnes amb professors (alumnes d'altres cursos o graduats) de la mateixa universitat.	≤6
170	La proposta és un servei turístic per València, en què l'usuari dissenya el seu propi itinerari històric-artístic i sensorial.	≤6
171	Canal temàtic que promou la salut, la cultura i el comerç local a través de pantalles en les sales d'espera dels centres sanitaris.	≤6
172	Servei a través d'una app amb base de dades certificats per a l'activitat turística de persones amb diversitat funcional a València	8,25
173	Promoció d'un model turístic sostenible i inclueix que pose en valor els recursos locals de barris valencians a través d'una App	≤6
174	HMN és una aplicació enfocada a l'ajuda voluntària cap a persones de la tercera edat que en situacions puntuals requereixen companyia.	≤6
175	GPEM: Geolocalizador subcutani de persones amb malaltia mental, perquè en cas de desorientació o d'haver-se perdut, poder-les localitzar.	≤6
176	Misul és una App que connecta mitjançant xats i activitats a persones quan necessiten suport, vetllant sempre pel seu benestar.	≤6
177	Now You Know és una App que ajuda en la gestió i separació de materials reciclables d'un producte, oferint alternatives sostenibles	7

ANNEX II.- EQUIPS, IDEES I PUNTUACIÓ DELS FINALISTES

Nº d'equip	Resum d'idea	Puntuació total
27	Alimentació infantil segura: sistema de control i seguiment universal de microplàstics en llet i altres begudes preparades en biberons	9,5
73	"Colostomy kit" és un maletí que garanteix la cura i higiene de l'estoma de pacients ostomitzats fora de la llar.	9,5
77	Aplicació d'interpretació consecutiva per IA per a facilitar la comunicació entre el personal sanitari i pacients no hispanoparlants	9,5
129	Aplicació mòbil que connecta persones necessitades amb persones disposades a col·laborar, centrada en la lluita contra la soledat i l'exclusió	9,5
25	Envàs dispensador de comprimits que facilita a les persones amb Parkinson prendre la seua medicació fabricat a partir de plàstic reciclat.	9,25
40	WeSafe, un programari per a navegadors i telèfons intel·ligents que permet mostrar les dades personals que es comparteixen i si es desitja, bloquejar-los.	9,25
44	Som un servei que ofereix programacions culturals en municipis rurals recollits en l'Agenda Valenciana Antidespoblament (AVANT).	9,25
87	La nova polsera intel·ligent per a la detecció i control de la hipertensió i/o diabetis gestacional pot salvar la vida de mare i fill.	9,25
19	Eudabiota és un producte natural (basat en postbiòtics), sense efectes secundaris i sobretot efectiu per a millorar la salut mental.	9
54	Aplicació que connecta persones que tenen una emergència amb professionals sanitaris voluntaris que estan a prop i acudeixen a l'auxili.	9
79	Sistema de voluntariat de suport i acompanyament digital a persones de la tercera edat.	9
90	Una segona vida per als residus dels arrossars transformant-los en filtres biodegradables per a protegir l'Albufera de contaminants	9
4	Poal multifunció que fomenta l'activitat física en entorns laborals sedentaris per a reduir malalties cròniques no transmissibles	8,75
58	Extensió de navegador que avisa que la pàgina a la qual s'accedirà reuneix condicions per a ser considerada clickbait o desinformació	8,75
122	HELPIU: una gestió eficient dels accidents laborals que millora les intervencions sanitàries i agilita els tràmits administratius	8,75
136	Aplicació d'una pintura bioluminiscent en la senyalització viària de les principals carreteres de la Comunitat Valenciana.	8,75
52	Emociona-T: Teràpia pediàtrica multidisciplinària assistida per tecnologia, per a millorar salut i inclusió en hospitalització de llarga estada	8,5
141	Dispositiu d'emmagatzematge d'energia eficient i sostenible fabricat amb grafé sintetitzat a partir de carboni procedent del cànem.	8,5
53	Aplicació de música per a ajudar a les persones amb demència i especialment a aquelles amb la malaltia d'Alzheimer a recordar.	8,25
172	Servei a través d'una app amb base de dades certificats per a l'activitat turística de persones amb diversitat funcional a València	8,25

ANNEX III.- RENÚNCIES I BAIXES

Categoria	Cogonms	Nom
Estudiante	Frias	Jeremías Gabriel
Estudiante	Reig Ortolà	Carla
Estudiante	Esparza Navarro	Virginia
Docente colaborador	Colomer Rubio	Juan Carlos
Estudiante	Olivares García-Bustamante	Sergio
Estudiante	García Palomares	Aitana



RESOLUCIÓN del vicerectorado de Innovación y Transferencia de la Universitat de València, por la cual se hace pública la relación de equipos finalistas del programa formativo para el desarrollo de la fase II de la actividad “AULA EMPRENDE”, denominada “Ideas MOTIVEM en equipo”, en cumplimiento de la resolución de la Conselleria de Economía Sostenible, Sectores Productivos, Comercio y Trabajo de la Generalitat Valenciana de concesión de la subvención nominativa para la realización de las actuaciones del programa LLAMP 5UCV_Campus del Emprendimiento Innovador y Sostenible

La vicerectora de Innovación y Transferencia de la Universidad de Valencia, en uso de las atribuciones que le confiere la Resolución de 20 de mayo de 2022, de la rectora de la Universitat de Valencia (DOGV 30/05/2022), por la cual se delegan determinadas funciones en los Vicerrectoras, la Secretaría General, la Gerencia y otros órganos de esta Universidad.

De acuerdo con la Resolución de 10 de enero de 2023, de la vicerectora Innovación y Transferencia de la Universitat de València, por la cual se convoca el programa formativo para el desarrollo de la fase II de la actividad “Aula Emprende” denominada “Ideas MOTIVEM en equipo” por el que se pretende ayudar al personal docente asistente al itinerario formativo de la fase I del programa “Aula Emprende”, denominado “Escuela MOTIVEM para el Profesorado”, a motivar a su alumnado, y constituir equipos, preferentemente interdisciplinarios, coordinados por dicho personal y formados por estudiantes para la presentación de ideas con enfoque social, desarrollando así competencias y habilidades que estimulen la creatividad del alumnado y mejoren su empleabilidad

RESUELVE:

Primero.

Hacer pública la relación de equipos participantes en el programa formativo Ideas MOTIVEM en equipo que han presentado ideas y que han sido valoradas de acuerdo a los criterios del punto 3.4.5. de las bases de la convocatoria, que aparecen relacionados y ordenados en el anexo I de acuerdo al número de equipo que les fue asignado en la resolución de personas admitidas que se puede consultar en el siguiente enlace:

<https://links.uv.es/uvempren/MOTIVEM>

Segundo.

Hacer pública la relación definitiva de los 20 equipos finalistas en el programa formativo Ideas MOTIVEM en equipo que han presentado ideas y que han sido valoradas de acuerdo a los criterios del punto 3.4.5. de las bases de la convocatoria, que aparecen relacionados y ordenados en el anexo II de acuerdo a la puntuación obtenida.

Tercero.

Hacer pública la relación de las personas que han renunciado a su participación o han causado baja en el programa formativo Ideas MOTIVEM en equipo y que aparecen relacionadas en el anexo III.

Contra esta resolución, que agota la vía administrativa, se puede interponer un recurso de reposición ante el mismo órgano que la ha dictado, dentro del plazo de un mes contador desde el día siguiente de su publicación, o bien directamente un recurso contencioso-administrativo ante los órganos de la jurisdicción contencioso-administrativa de la Comunidad Valenciana, dentro del plazo de dos meses contadores desde el día siguiente de su publicación.

La vicerrectora de Innovación y Transferencia

Por delegación de la rectora (DOGV 30/05/2022)

En Valencia, a fecha de firma



ANEXO I.- EQUIPOS, IDEAS Y PUNTUACIÓN

Nº equipo	Resumen idea	Puntuación total
1	Voluntariado extraescolar orientado a niños pertenecientes a instituciones públicas para fomentar la práctica de deporte de manera gratuita	≤6
2	Este proyecto presenta una manera de reciclar las mascarillas utilizadas en centros sanitarios y farmacias para ser transformadas.	≤6
3	VIVE es una web de recursos multimedia que ayuda a los mayores a no quedarse atrás en el acceso a servicios básicos por la digitalización	7
4	Cubo multifunción que fomenta la actividad física en entornos laborales sedentarios para reducir enfermedades crónicas no transmisibles	8,75
5	Gimnasio público con entrenadores para personas con diversidad funcional, patologías físicas y readaptación de lesiones.	≤6
6	AnimApp es una aplicación que ofrece sesiones deportivas. Los documentos serán aportados por usuarios y revisados previamente por expertos.	≤6
7	El proyecto consiste en la creación de una aplicación que proporcione la capacidad de obtener información que mejore el reciclaje realizado.	≤6
9	CATrack, la plataforma de ciencia ciudadana y concienciación ambiental para el monitoreo del impacto de gatos urbanos sobre la biodiversidad	≤6
10	CUCCA - Concurso de relatos cortos juveniles: cuento de un animal silvestre que narra su historia sobre el comercio de mascotas exóticas.	7
11	OneScience permite conocer todos los proyectos de ciencia ciudadana de cualquier temática y consultar sus resultados de forma conjunta.	≤6
12	Innovación integral en el depósito y trazabilidad de la fracción orgánica de los residuos urbanos.	≤6
13	Avatar plantea ejercicios fisioterapéuticos musicales, detecta errores y crea alertas para fisioterapeuta-familia del menor con diversidad.	7
14	Podomed son una plantillas con sensores que permiten conocer las presiones en puntos concretos del pie y así ayudar a prevenir úlceras.	7
16	Aplicación que permite localizar establecimientos de hostelería socialmente responsables siguiendo indicadores como los kilos reciclados	7,75
17	Sistema para controlar el reciclaje que pretende impulsar a la ciudadanía a generar menos residuos y depositarlos en su respectivo lugar.	6
18	Aplicación móvil con el objetivo de aumentar la calidad de vida a través de la participación ciudadana con el incentivo de puntos canjeables	7,5
19	Eudabiota es un producto natural (basado en postbióticos), sin efectos secundarios y sobre todo efectivo para mejorar la salud mental.	9
20	Grupos de ayuda mutua donde profesorado y alumnado aborden las diferentes condiciones de salud mental, compartiendo sus experiencias	6,75
21	Creación de un sistema de intercambio sostenible de bienes entre toda la comunidad de la UV con el fin de reducir los desechos domésticos.	7,5

22	Sensorial es un servicio en el metaverso para aprender lengua de signos española e internacional. Destinado a personas sordas y oyentes	≤6
23	Crear una app para el teléfono que permita traducir lengua de signos usando la cámara del móvil y desarrollar un modelo de negocio viable	7
24	Plataforma para la comunicación entre médico y farmacéutico para notificar faltas de medicamentos y evitar el colapso de la sanidad.	7
25	Envase dispensador de comprimidos que facilita a las personas con Parkinson tomar su medicación fabricado a partir de plástico reciclado.	9,25
26	Entrenar una inteligencia artificial que mejore las metodologías de estudio de anfibios involucrando a la sociedad en su conservación.	≤6
27	Alimentación infantil segura: sistema de control y seguimiento universal de microplásticos en leche y otras bebidas preparadas en biberones	9,5
28	Mejora de la calidad del sueño mediante una app que permite controlar la red wifi del hogar y crear un ambiente que favorece el descanso.	≤6
30	TryMe: Avatar personalizado creado mediante una aplicación móvil que reduce devoluciones y consumo excesivo en las compras de ropa online.	6
31	Campaña de concienciación sobre los beneficios de consumir agua del grifo. Hemos tratado de desmentir los bulos que corren acerca de ella.	≤6
32	En Recapacila somos jóvenes preocupados por el futuro, por ello queremos concienciar al mundo de la importancia del reciclado del aceite.	6,75
33	Proporcionar herramientas de regulación emocional, y estimular la creación de un recurso accesible en la UV, para la prevención del suicidio	≤6
34	Implantación de molinos eólicos acuáticos en la costa del oeste de África, aprovechando los fuertes vientos que se generan en la zona.	6
35	Calentador de comida reutilizable con disolución de acetato sódico para su uso en entornos laboral y estudiantil.	6,5
36	GreenAmmonia es un producto con el objetivo de purificar las aguas residuales de limpieza de la casa	7,5
37	Optimización del registro de entrada del espectro electromagnético de placas solares junto a su mejora estética.	6,25
38	Portal de ayuda y atención interdisciplinar para abordar la ansiedad y depresión de los universitarios mediante píldoras personalizadas.	≤6
39	Portal para la gestión de prácticas externas que facilita la relación entre empresas y estudiantes mediante "match" y filtros de búsqueda.	≤6
40	WeSafe, un software para navegadores y smartphones que permite mostrar los datos personales que se comparten y si se desea, bloquearlos.	9,25
41	Semanas de 4 días laborales incentivadas por la práctica regular de actividad física de los trabajadores/as: salud y rentabilidad.	≤6
42	Realizar actividad física entre mayores y niños en un ambiente de respeto y salud con el objetivo de generar momentos de calidad.	6
43	Espacio en las facultades donde compartir momentos con nuestros compañeros en sala multiusos.	≤6
44	Somos un servicio que ofrece programaciones culturales en municipios rurales recogidos en la Agenda Valenciana Antidespoblament (AVANT).	9,25

45	La idea es crear una asignatura. Se llamaría "Educación Integral" para enseñar al alumnado tareas necesarias y cotidianas para la vida.	≤6
46	El proyecto que se plantea es ofrecer a las personas con riesgo de exclusión unos puntos de atención gratuita a animales.	≤6
47	La idea consiste en crear una proyecto para concienciar a los más pequeños de la importancia que tiene cuidar del medio y de las personas	≤6
48	EmerDron: Dron salvavidas disponible en hospitales habilitado con cámara, sistema de comunicación a larga distancia y transporte de material	≤6
49	Fomento del reciclaje en la Universitat de València mediante contenedores de plástico inteligente con recompensa y ceniceros de votación	7
50	'BlaBlaUV' es una aplicación donde miembros de la UV podrán concertar viajes con el mismo destino facilitando transporte y desplazamiento	≤6
51	Acompañamiento individualizado a personas mayores durante su trayecto y estancia a centros sanitarios mediante una red de voluntarios	≤6
52	Emociona-T: Terapia pediátrica multidisciplinar asistida por tecnología, para mejorar salud e inclusión en hospitalización de larga estancia	8,5
53	Aplicación de música para ayudar a las personas con demencia y especialmente a aquellas con la enfermedad de Alzheimer a recordar.	8,25
54	Aplicación que conecta personas que tienen una emergencia con profesionales sanitarios voluntarios que están cerca y acuden al auxilio.	9
55	Punto de apoyo y protección para personas ancianas que sufren algún tipo de maltrato en sus domicilios por parte de quien debería cuidarles.	7,25
56	Es un juego para aprender medicina de forma rápida, sencilla, rigurosa y divertida. Presentamos un soporte físico y un formato online	≤6
58	Extensión de navegador que avisa de que la página a la que se va a acceder reúne condiciones para ser considerada clickbait o desinformación	8,75
59	Implantación de máquinas de reverse vending en las Facultades de Farmacia y Economía de la Universitat de València.	≤6
60	La idea trata sobre un Podcast de temas relacionados con la salud, cuyo fin es promover la educación sanitaria para la población hispana.	≤6
61	Apoline consiste en un apósito cuya finalidad es la curación de la herida sobre la que se adhiere, y su posterior reabsorción.	≤6
62	La idea se centra en una aplicación enfocada en la inclusión social y la prestación de ayudas y apoyo a grupos con problemas psicosociales.	≤6
64	Pure Water es un sistema de filtrado y enfriado de agua usando componentes biológicos y beneficiosos para el medio ambiente.	8
65	Aplicación asociada a Reloj multifuncional para la atención sanitaria domiciliar de ancianos conectada con el sistema nacional de salud	7,75
66	Red que ofrece actividades centradas en el diálogo, diseñada y adaptada para personas solitarias de la tercera edad.	6
67	Formación en materia de feminismo y en diversidad cultural a los profesores y alumnos de forma más dinámica para que tomen conciencia.	≤6
68	La aplicación consiste en un mercado digital donde poder intercambiar y donar material escolar sin coste alguno.	≤6

69	Implementar una asignatura transversal basada en la empatía y la interculturalidad con las TIC.	≤6
70	App que permite evaluar e identificar trastornos de salud mental y ofrece ayuda para contactar con un especialista si es necesario	≤6
71	Potenciar hábitos de vida saludables integrados en espacios fuera de la escuela para ayudar a crear ciudadanos más felices.	≤6
73	"Colostomy kit" es un maletín que garantiza el cuidado e higiene del estoma de pacientes ostomizados fuera del hogar.	9,5
74	"Salud legal" es app que integra la historia clínica de cada persona incluyendo la salud mental con aspectos legales de interés.	≤6
75	MyUVxat es una aplicación para fomentar el intercambio lingüístico y cultural entre alumnado Erasmus y estudiantes de la Universitat	7,5
76	Programa formativo que promueve la inclusión de la diversidad funcional en las actividades teatrales de la UV: teatro para l@s invisibles	6,75
77	Aplicación de interpretación consecutiva por IA para facilitar la comunicación entre el personal sanitario y pacientes no hispanohablantes	9,5
78	App con un sistema de avisos para la toma de fármacos, así como su posología e indicaciones, mejorando la adherencia al tratamiento.	7
79	Sistema de voluntariado de apoyo y acompañamiento digital a personas de la tercera edad.	9
80	Organización que promueve un estilo de vida saludable mediante actividades, dirigido a los/las jóvenes, gracias a una plataforma.	6,25
81	Las TIC pueden contribuir a la falta de motivación de los estudiantes, aspecto que puede influir en su proceso de enseñanza-aprendizaje.	≤6
83	Reducir el hambre creando una aplicación que comunica a los comedores sociales con los supermercados y tiendas de alimentación más cercanas.	≤6
84	Concienciar sobre la relación que existe entre la gestión de emociones y la adicción a las tecnologías.	≤6
85	App que permite verificar información del ámbito sanitario procedente de fuentes desconocidas contrastándolas con bibliografía seleccionada.	≤6
86	M.J.S.A-TEST consiste en una IA con acceso a una gran base de datos para agilizar y mejorar la precisión del diagnóstico médico.	7,25
87	La nueva pulsera inteligente para la detección y control de la hipertensión y/o diabetes gestacional puede salvar la vida de madre e hijo.	9,25
88	Proyecto de intervención multidisciplinar para mejorar la forma en la que los menores de edad se relacionan con el sexo y la pornografía.	6,25
90	Una segunda vida para los residuos de los arrozales transformándolos en filtros biodegradables para proteger l'Albufera de contaminantes	9
91	ATENEA es un programa de refuerzo escolar para alumnos de ESO y Bachillerato que provienen de familias con dificultades socioeconómicas	7,5
92	Aplicación multilingüe de traducción asistida y accesibilidad para facilitar la adaptación académica del alumnado con discapacidad de la UV	6,5
93	Alternativa económicamente accesible para los alumnos de la UV que no puedan acceder a consulta psicológica privada.	≤6

94	VV es una iniciativa que fomenta el reciclaje recompensando al usuario con coins canjeables en transporte público y ocio.	6,25
95	UniComing es un servicio que facilita la incorporación de los estudiantes Incoming en Valencia mediante una plataforma web y aplicación.	7,25
96	Braving es una aplicación web diseñada con el objetivo de optimizar la comunicación entre docentes, orientadores escolares y familias	≤6
97	Una aplicación que ayuda al alumnado a estudiar historia de forma divertida y cuyo objetivo es dinamizar y extraer su máximo potencial	≤6
98	NEXUS HUMANITATIS, oficina central de saber de todas Artes y Humanidades, sin secretos y a tu alcance.	≤6
101	RutaDiversa es una aplicación móvil destinada a personas con discapacidad intelectual. Crea rutas destrales con acompañantes opcionales.	≤6
102	L'aplicació MEMORES té com a objectiu tant assessorar i prestar suport a l'entorn de persones amb la malaltia d'Alzheimer com previndre-la.	≤6
103	Creación de un dispensador automático de agua que se adapta a las cisternas utilizando su agua para limpiar la copa menstrual.	7,5
104	MPTC pretende suplir la necesidad social de paliar la soledad que sufren las personas mayores a través de la creación de una aplicación.	≤6
105	Ejercitándose en el gimnasio, podemos usar la energía generada por nuestros cuerpos para producir energía eléctrica para otras utilidades	6,75
106	Reducción de compuestos de metales pesados en agua residual mediante el uso de bacterias que los transforman en especies fáciles de separar	8
107	Proponemos un sistema de gestión de residuos marinos que mediante una serie de procesos de digestión anaerobia los convierte en biogás.	≤6
108	App fácil y segura que recomienda, geolocaliza y explica uso correcto de aparatos en parques bio-saludables de Valencia por necesidades	6,75
109	Creación de clínica de psicología gestionada por graduados en psicología con capacitación para atención primaria para estudiantes	≤6
110	Plataforma donde integrar de forma accesible respuestas a necesidades de los estudiantes INCOMING en la UV	≤6
111	App donde entidades puedan publicar perfil necesidad de voluntariado para que jóvenes puedan optimizar su contribución filtrando perfiles	≤6
113	Creación de zonas de descanso en la Facultad de Medicina para mejorar el rendimiento académico y fomentar el descanso como parte fundamental	≤6
114	Organización de emparejamiento de familias en situación de precariedad económica con personas mayores solitarias.	6
115	Drogalert es una pajita que sirve para detectar diferentes tipos de drogas que se usan para la sumisión química.	≤6
117	Aumentar puntos de carga para vehículos eléctricos pudiendo intercambiar baterías para ahorrar tiempo y una app para la localización.	6,25
118	Plataforma digital para el seguimiento ("tracking") de materias recicladas por el ciudadano.	7,5
119	Plataforma enfocada a impulsar la visibilidad de pequeñas empresas creadas por estudiantes para que estas lleguen a nuevos clientes.	≤6

120	El proyecto consiste en la creación de un programa que filtre tus preferencias para hacer un uso más útil de las redes sociales.	≤6
121	Aplicación, vinculada a una página web, con diferentes menús informativos sobre temas de la actualidad entre los jóvenes como la ansiedad o	≤6
122	HELPIU: una gestión eficiente de los accidentes laborales que mejora las intervenciones sanitarias y agiliza los trámites administrativos	8,75
123	Instalar imanes y bobinas en puertos para conseguir una fuente de energía renovable mediante la introducción electromagnética.	6
124	Hacer recogidas anuales de ropa y de comida en los campus de la universidad para que sea distribuida a gente que la necesite.	≤6
125	Empleo de biomasa orgánica para obtener combustibles sintéticos que repercutan en un menor impacto medioambiental.	8
126	Iluminación de espacios usando un hongo bioluminiscente, con una máquina magnética que mantiene unas condiciones ambientales óptimas.	7
128	Adaptem el llenguatge juridicoadministratiu a la lectura fàcil per mitjà d'un mètode automatitzat d'avaluació i reescriptura de textos	7,5
129	Aplicación móvil que conecta personas necesitadas con personas dispuestas a colaborar, centrada en la lucha contra la soledad y la exclusión	9,5
130	Aplicación móvil para encontrar al compañero de piso más apropiado en función de las preferencias de los estudiantes universitarios.	≤6
131	Palleta que detecta substàncies en begudes que sotmeten la voluntat de les dones	≤6
132	Aplicación para reducir el desperdicio alimentario de las cafeterías universitarias y promover la educación alimentaria de sus usuarios	6,5
133	Programa para el control de la EPOC mediante monitorización de la frecuencia respiratoria del paciente e intervenciones multidisciplinares	7
134	Control de plagas de pulgones en jardines y explotaciones agrarias con trampas de feromonas sintéticas para reducir el uso de plaguicidas.	≤6
135	Recogida selectiva a nivel global de los residuos de plástico para conseguir petróleo y reducir el impacto medioambiental.	7
136	Aplicación de una pintura bioluminiscente en la señalización vial de las principales carreteras de la Comunidad Valenciana.	8,75
137	Creación de una App GPS que atienda las necesidades sociales de colectivos vulnerables	≤6
138	Implementación de actividades para mantener las sierras de las Escuelas de Centros Rurales Agrupados (CRA)	≤6
139	Bike Valencia es una app que fomenta el uso seguro de la bicicleta, promocionando hábitos saludables y divertidos para todos y todas.	≤6
140	ÉRASE (Enseñanza Respetuosa en el Aula y Sensibilidad con las Emociones): una herramienta versátil para la educación emocional y prevención.	≤6
141	Dispositivo de almacenamiento de energía eficiente y sostenible fabricado con grafeno sintetizado a partir de carbono procedente del cáñamo.	8,5
143	App de minijuegos infantiles de motricidad fina que fomentan actitudes de conservación de la biodiversidad y el uso sostenible de recursos.	6,5

145	Aula intergeneracional como espacio específico que acerque adolescentes y adultos mayores a través de la música para eliminar el edadismo.	6
146	Creación de recursos didácticos en red e interactivos para el análisis en profundidad de las imágenes y la cultura visual para Bachillerato.	≤6
147	A raíz de la gran vinculación de la música con la actualidad, que siempre nos ha rodeado, hemos querido crear este podcast.	≤6
148	Bones Influències es un podcast con un enfoque filosófico y de activismos, diferentes temáticas basadas en teorías de pensador/res actuales.	≤6
149	Cerebria es una aplicación que permite ayudar a personas con Alzheimer y a su entorno en la adaptación a dicha enfermedad.	7,5
150	Diseño de una app (ATocatexto) que permite obtener distintas versiones de un texto, simplificadas para las personas con diversidad funcional	≤6
151	Desarrollo de una página web para personas que están opositando que ofrece recursos y apoyo para mejorar su proceso y bienestar.	6
152	Adaptación de biosensor biodegradable a una app para la detección precoz de disbiosis relacionadas con enfermedades mentales y neurológicas.	7,75
153	Aplicación que emplea biomarcadores para predecir la aparición de estrés y ofrecer opciones musicales óptimas para el bienestar emocional.	6,5
154	Diseño de una aplicación, incluida como una herramienta psicoterapéutica, para apoyar al paciente en el registro y gestión de la ansiedad.	6,5
155	Plataforma digital enfocada en facilitar e individualizar el bienestar personal del usuario, fomentando el autoconocimiento de forma guiada.	≤6
156	Extensión de Google Maps que traza rutas seguras analizando variables socio-urbanísticas, criminología ambiental y estadísticas policiales.	7,75
157	Pisos compartidos entre mujeres víctimas de violencia y estudiantes universitarias para garantizar un hogar y la seguridad que necesitan.	7,25
158	Juego interactivo donde los niños toman decisiones éticas y aprenden habilidades sociales para evitar la criminalidad y la violencia.	6
159	Crearemos una casa del alumno en el Campus de Tarongers, con función recreativa para poder relajarse y socializar, con seguridad instaurada.	≤6
160	Evitar la discriminación laboral hacia grupos como mujeres, expresidarios o los más mayores. Mediante uso de un currículum vitae anónimo.	≤6
161	Planteamos un programa educativo sobre la menstruación para preadolescentes, desde una perspectiva informativa, práctica y emocional.	≤6
162	Una aplicación para intercomunicar a gente de todas partes del mundo que tengan una situación común, por ejemplo, una enfermedad. URL: htt	≤6
164	Creación de un foro telemático dirigido al alumnado de la UV para hablar anónimamente de su situación de violencia de género	≤6
165	Implantación de pantallas táctiles/corchos en bibliotecas que ofrezcan una recomendación de libro infantil que dé visibilidad a la diversidad	7,5
166	Adaptar las aulas y atender a niños con TEA sin descuidar al resto, ayudar a nuevos con TEA y que los neurotípicos aprovechen los recursos.	≤6
167	Kit de detección rápida para determinar biomarcadores asociados a trastornos mixtos ansioso-depresivos asociado a una app de seguimiento.	7,75

168	Silla de ruedas para terrenos difíciles. Aumenta la suavidad y movilidad con independencia de la inclinación de la superficie.	7,25
169	Web de clases particulares y materiales que enlace alumnos con profesores (alumnos de otros cursos o graduados) de la misma universidad.	≤6
170	La propuesta es un servicio turístico por Valencia, en que el usuario diseña su propio itinerario histórico-artístico y sensorial.	≤6
171	Canal temático que promueve la salud, la cultura y el comercio local a través de pantallas en las salas de espera de los centros sanitarios.	≤6
172	Servicio a través de una app con base de datos certificados para la actividad turística de personas con diversidad funcional en Valencia	8,25
173	Promoción de un modelo turístico sostenible e inclusivo que ponga en valor los recursos locales de barrios valencianos a través de una App	≤6
174	HMN es una aplicación enfocada a la ayuda voluntaria hacia personas de la tercera edad que en situaciones puntuales requieran compañía.	≤6
175	GPEM: Geolocalizador subcutáneo de personas con enfermedad mental, para que en caso de desorientación o haberse perdido, poderlas localizar.	≤6
176	Misul es una App que conecta mediante chats y actividades a personas cuando necesitan apoyo, velando siempre por su bienestar.	≤6
177	Now You Know es una App que ayuda en la gestión y separación de materiales reciclables de un producto, ofreciendo alternativas sostenibles	7

ANEXO II .- EQUIPOS, IDEAS Y PUNTUACIÓN DE LOS FINALISTAS

Nº equipo	Resumen idea	Puntuación total
27	Alimentación infantil segura: sistema de control y seguimiento universal de microplásticos en leche y otras bebidas preparadas en biberones	9,5
73	"Colostomy kit" es un maletín que garantiza el cuidado e higiene del estoma de pacientes ostomizados fuera del hogar.	9,5
77	Aplicación de interpretación consecutiva por IA para facilitar la comunicación entre el personal sanitario y pacientes no hispanohablantes	9,5
129	Aplicación móvil que conecta personas necesitadas con personas dispuestas a colaborar, centrada en la lucha contra la soledad y la exclusión	9,5
25	Envase dispensador de comprimidos que facilita a las personas con Parkinson tomar su medicación fabricado a partir de plástico reciclado.	9,25
40	WeSafe, un software para navegadores y smartphones que permite mostrar los datos personales que se comparten y si se desea, bloquearlos.	9,25
44	Somos un servicio que ofrece programaciones culturales en municipios rurales recogidos en la Agenda Valenciana Antidespoblament (AVANT).	9,25
87	La nueva pulsera inteligente para la detección y control de la hipertensión y/o diabetes gestacional puede salvar la vida de madre e hijo.	9,25
19	Eudabiota es un producto natural (basado en postbióticos), sin efectos secundarios y sobre todo efectivo para mejorar la salud mental.	9
54	Aplicación que conecta personas que tienen una emergencia con profesionales sanitarios voluntarios que están cerca y acuden al auxilio.	9
79	Sistema de voluntariado de apoyo y acompañamiento digital a personas de la tercera edad.	9
90	Una segunda vida para los residuos de los arrozales transformándolos en filtros biodegradables para proteger l'Albufera de contaminantes	9
4	Cubo multifunción que fomenta la actividad física en entornos laborales sedentarios para reducir enfermedades crónicas no transmisibles	8,75
58	Extensión de navegador que avisa de que la página a la que se va a acceder reúne condiciones para ser considerada clickbait o desinformación	8,75
122	HELPIU: una gestión eficiente de los accidentes laborales que mejora las intervenciones sanitarias y agiliza los trámites administrativos	8,75
136	Aplicación de una pintura bioluminiscente en la señalización vial de las principales carreteras de la Comunidad Valenciana.	8,75
52	Emociona-T: Terapia pediátrica multidisciplinar asistida por tecnología, para mejorar salud e inclusión en hospitalización de larga estancia	8,5
141	Dispositivo de almacenamiento de energía eficiente y sostenible fabricado con grafeno sintetizado a partir de carbono procedente del cáñamo.	8,5
53	Aplicación de música para ayudar a las personas con demencia y especialmente a aquellas con la enfermedad de Alzheimer a recordar.	8,25
172	Servicio a través de una app con base de datos certificados para la actividad turística de personas con diversidad funcional en Valencia	8,25

ANEXO III .- RENUNCIAS Y BAJAS

Categoría	Apellidos	Nombre
Estudiante	Frias	Jeremías Gabriel
Estudiante	Reig Ortola	Carla
Estudiante	Esparza Navarro	Virginia
Docente colaborador	Colomer Rubio	Juan Carlos
Estudiante	Olivares García-Bustamante	Sergio
Estudiante	García Palomares	Aitana

