

RESOLUCIÓN DEL VICERRECTORADO DE INNOVACIÓN Y TRANSFERENCIA DE LA UNIVERSITAT DE VALÈNCIA POR LA QUE 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”, PREVISTA DENTRO DEL “CAMPUS DEL EMPRENDIMIENTO INNOVADOR”, SEGÚN EL CONVENIO SUSCRITO CON LA CONSELLERIA DE ECONOMÍA SOSTENIBLE, SECTORES PRODUCTIVOS, COMERCIO Y TRABAJO DE LA GENERALITAT VALENCIANA

Visto el objeto de la convocatoria de fecha 25 de enero de 2022 del 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 interdisciplinares, 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, el Vicerrektorat de Innovació y Transferència, en el uso de las atribuciones que le confiere la resolución de 20 de mayo de 2022, de la rectora de la Universitat de València (DOGV del 30 de mayo de 2022) por la cual se aprueba la delegación de funciones en los Vicerrektorados, la Secretaría General, la Gerencia y otros órganos de esta Universitat,

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 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.

Firmado digitalmente por
ROSA MARIA DONAT BENEITO
Cargo: Vicerektora d'Innovació i Transferència
Fecha: 27/06/2022 19:15:44 CEST



Contra esta resolución, que agota la vía administrativa, se podrá interponer recurso potestativo de reposición en el plazo de un mes desde el día siguiente a su publicación, ante el mismo órgano que ha dictado la resolución, o bien directamente un recurso contencioso administrativo ante los órganos de la jurisdicción contencioso administrativa de la Comunitat Valenciana en el plazo de 2 meses, contados desde el día siguiente de su publicación.

En Valencia, a la fecha de la firma,

Firmado digitalmente por
ROSA MARIA DONAT BENEITO
Cargo: Vicerectora d'Innovació i Transferència
Fecha: 27/06/2022 19:15:44 CEST



Id: UV-REDFirma-2164232

Cod. Verificació: A42G30BVBD63YE20

URL Verif: <https://webges.uv.es/uvEntreuWeb/>

ANEXO I: EQUIPOS, IDEAS Y PUNTUACIÓN

NÚMERO DE EQUIPO	RESUMEN DE LA IDEA	PUNTUACIÓN GLOBAL
1	Fòrumalumnat es una nueva sección de la web oficial de la Universitat de València donde se generará una dinámica de debate y pregunta-respuesta sobre cuestiones	≤ 6
2	Aplicación para prevenir e investigar el acoso callejero. Dispone de un modo de alerta que avisa a emergencias si no recibe respuesta	7,25
3	Aplicación que nos dará información actualizada de todos los servicios que nos ofrecen las bibliotecas de la Universitat de València	≤ 6
4	IL CAMBIO va a desarrollar un proyecto de innovación educativa a través de sellos de calidad en los centros en base a sostenibilidad	≤ 6
5	Proyecto intergeneracional que conecta a jóvenes y mayores para combatir problemas psicológicos a través de cursos de formación y encuentros	≤ 6
6	Aplicación plurilingüe que identifica alérgenos en los alimentos escaneando el código de barras, propone otros alternativos y recetas saludables	8,25
7	La app LOCACATION permite a la ciudadanía geolocalizar heces de perro que los ayuntamientos usarán para optimizar estrategias de limpieza	≤ 6
8	Concienciar sobre la biodiversidad de los parques urbanos y la importancia de su conservación mediante una aplicación interactiva	≤ 6
9	La aplicación SOS Nature ofrece instrucciones personalizadas a la ciudadanía ante encuentros con animales silvestres que necesitan ayuda	6,50
11	Desarrollo de app para ayudar a personas con tratamiento crónico de manera segura y eficaz que mejore la adherencia al tratamiento	≤ 6
12	BullyOff, el software que permite la prevención del Bullying y la rápida intervención del profesorado en el ámbito escolar	≤ 6
13	La idea principal es elaborar un código QR con unas autoinstrucciones para niños con TDAH	≤ 6
14	Podocare permitirá conocer si el calzado provoca más presión de la normal en puntos sensibles y/o concretos del pie a través de sensores.	≤ 6
15	Fomento del deporte y la unión vecinal recompensando pasos diarios con descuentos en comercios locales y mejoras del espacio público	≤ 6
16	En Semilla las mujeres profesionales emergentes comparten contenido cultural para romper la apatía social derivada de la sobreinformación	≤ 6
17	Aplicación dedicada al consumo sostenible, con la que obtendrás descuentos y puntos canjeables por recompensas y experiencias sustentables	≤ 6
18	Naranja Radio ofrece una radio más accesible con información subtitulada y en lengua de signos. Además, en la app puedes aprender la lengua	≤ 6
19	Aplicación móvil didáctica con el objetivo de involucrar a la población en el logro de los ODS de la agenda 2030 mediante retos sencillos	≤ 6
20	Una nueva vida para el plástico reciclado: sensores de bacterias en entornos hospitalarios	8,50
21	Mediante PRCI las personas conseguirán puntos por realizar acciones relacionadas con los hábitos de vida saludable y el medio ambiente	≤ 6
22	App diseñada para hablar con personas que están en el mismo proceso terapéutico que tú, en un espacio seguro regulado por psicólogos/as	6,25
23	Aplicación para facilitar el proceso postmortem. Activada por un código personal. Permite gestionar funeral y enviar mensajes de despedida	≤ 6
24	Programa de apoyo a personas de edad avanzada a través del acompañamiento con animales domésticos	≤ 6
25	Aplicación que se utilice como tablón informativo, de intercambio y académico para poder conectar el campus de Ontinyent con València	≤ 6
26	Aplicación con la cual podemos almacenar tarjetas y documentos oficiales y hacer uso de estos mediante el teléfono móvil	≤ 6
27	Aplicación móvil para poner en contacto alumnado universitario para el estudio en grupo	≤ 6

NÚMERO DE EQUIPO	RESUMEN DE LA IDEA	PUNTUACIÓN GLOBAL
29	Audivalencia es una aplicación que ofrece información a extranjeros y mujeres víctimas de violencia de género que se encuentran en España	≤ 6
30	Instalación de espacios adaptados en los juzgados para facilitar el proceso de declaración de los menores, ya sea como víctimas o testigos	≤ 6
31	Acercar a las personas, en concreto a los más pequeños al medio ambiente apadrinando un olivo	≤ 6
33	Servicio de asesoría y formación en derechos para familias y alumnado con necesidades de inclusión social desarrollado por alumnado universitario	7,75
35	Reloj/pulsera (Tic Toc Nature) que mide alérgenos en el aire. Una cámara que recoge el aire y avisa en el caso de niveles altos de alérgenos	≤ 6
37	Dispositivo detector de ansiedad mediante el análisis de parámetros psicofisiológicos para personas susceptibles a trastornos de ansiedad	6,75
38	Mejorar la adherencia al tratamiento fisioterapéutico en pacientes jóvenes con dolor femoropatelar usando un sensor de movimiento y una app	≤ 6
40	Desarrollar una plataforma virtual complementaria a la cartera de servicios sanitarios que reduzca los desplazamientos	≤ 6
41	Habilitación de gimnasios y profesionales encargados de la salud física de preadolescentes y jóvenes adultos (12-25 años)	≤ 6
42	Ante el aumento de suicidios, surge la necesidad de crear una asociación para dar apoyo a personas con ideación autolítica	6,75
43	Plataforma online con los objetivos de ayudar al sector migrante de la población e informar adecuadamente sobre conflictos bélicos actuales	≤ 6
45	Realización de mapas de registro de colonias felinas a través de una página web para ayudar en el control y gestión de las mismas	≤ 6
46	Concienciar a la población sobre su impacto en la naturaleza.	≤ 6
47	Creación de un sello que certifique un buen manejo de los cultivos cerealistas donde habitan aves esteparias, favoreciendo su conservación	6,50
48	Aigua Sana es un proyecto dirigido a establecer un sistema de saneamiento de agua tanto en países en vías de desarrollo, como desarrollados	≤ 6
49	Repositorio médico que amplía el prospecto de las terapias en función de género y etnia, recolectando datos homologados dispersos en la web	≤ 6
50	La aplicación educativa Learture fomenta el razonamiento crítico del alumnado de Primaria y ESO mediante la oferta de recursos culturales	≤ 6
51	Pròxim es una app que recomienda alternativas de comercio local según la cesta de la compra habitual y necesidades alimenticias del usuario	9,00
52	Aplicación que permite identificar productos sostenibles gracias al sello de certificación emitido por las asociaciones participantes	≤ 6
53	Teduka es una plataforma digital en la que personas universitarias suben contenidos académicos y sociales sobre cualquier disciplina.	≤ 6
54	Aprovechar los aceites esenciales de la naranja de C. aurantium de Valencia fabricando envases activos biodegradables y conservar alimentos	6,75
55	El proyecto consta de un sistema de reciclaje de material sanitario, con el objetivo de ofrecer nuevos productos reciclados	≤ 6
57	La idea se centra en una aplicación enfocada en la inclusión social y la prestación de ayudas y apoyo a personas con diversidad funcional	≤ 6
58	Se describe el valor social de conocer los beneficios de un suelo sano y la metodología para lograrlo, centrándose en el ámbito mediterráneo	6,50
59	Programa que facilite el acceso escolar a familias extranjeras, fomentando su participación e implicación en el sistema educativo	6,25
60	Crear una aplicación donde el estudiantado organice encuentros deportivos fomentando así la socialización y la actividad física	≤ 6
62	Dar acceso a recursos imprescindibles para el alumnado con y sin condiciones médicas especiales a través de su venta en formato individual	≤ 6

NÚMERO DE EQUIPO	RESUMEN DE LA IDEA	PUNTUACIÓN GLOBAL
63	Stapp es una aplicación enfocada en resolver los problemas que tienen los estudiantes a través de la centralización de la información	7,00
64	Aplicación dedicada a la autogestión de las tomas de los medicamentos recetados por el médico con información clara y rigurosa de los mismos	7,00
66	Una app que conecta personas voluntarias con familias procedentes de otro país facilitándoles apoyo y orientación en su estancia en Valencia	≤ 6
67	MindHealth Patch es un proyecto consistente en un parche monitorizable para disminuir el riesgo de desarrollar episodios de depresión mayor	7,00
68	Un pack de instrumentos para pacientes con secuelas respiratorias post-COVID, para conseguir una óptima recuperación y seguimiento	≤ 6
69	Una campaña para fomentar e incrementar el prestigio social de profesiones poco atrayentes para las personas jóvenes pero con demanda laboral	7,75
70	Extensión de Google Maps que ofrece rutas seguras a mujeres con un innovador algoritmo con perspectiva de género en parámetros urbanísticos	9,63
71	App que impulse la interacción social, apoyo, centralización de oportunidades y sinergias para el desarrollo del talento	≤ 6
72	"Agorachange", es una app vinculada a un dispositivo que ayudará a personas con agorafobia, dentro y fuera de casa, gracias a sus funciones	≤ 6
73	Personaliza tu experiencia en voluntariados con una app que brinda acceso a eventos solidarios, obteniendo además incentivos exclusivos	6,75
74	Safe Feet es una app que promueve la salud podológica y ayuda a elegir el calzado que mejor se adapta a la anatomía y biomecánica del pie	6,75
75	Diseño de un juego online dirigido a los/as adolescentes para aumentar el conocimiento en diversidad afectivo-sexual	≤ 6
76	Es una aplicación que adapta las redes sociales para las personas con TEA y fomenta su socialización en ellas a través de un foro	7,00
77	Programa de formación donde los universitarios atienden las necesidades de las personas adultas mayores mediante prácticas supervisadas	≤ 6
78	App basada en IA dirigida al tratamiento del Trastorno específico del lenguaje, a psicoeducar, asesorar y crear espacios en relación a este	≤ 6
79	Aplicación móvil para sistematizar las actividades extracurriculares formativas del alumnado matriculado en alguno de los grados ofertados	≤ 6
80	Crear una app para enseñar lugares que visitar, gastronomía, y a su vez, que la persona visitante se sienta apoyada en un sitio desconocido	≤ 6
82	Asociación donde voluntarios ayudan a ucranianos y ucranianas a incorporarlos en la sociedad y crear vínculos, gracias a una plataforma.	≤ 6
83	Realizar una yincana a lo largo del territorio de la ciudad de Valencia utilizando fragmentos de libros como pistas, con un premio final	≤ 6
84	El DNI+ consiste en un QR añadido al DNI que identifica y protege al individuo en diferentes ámbitos y en todo momento	≤ 6
85	Recopilación de metodologías y recursos educativos internacionales en una página web y distintos perfiles en redes sociales	≤ 6
86	Centrado en el colectivo de personas mayores, ofreciéndoles una revista informativa y didáctica que les permite ser partícipes y actores	≤ 6
87	Gestión eficiente de residuos sanitarios: instauración de sistema de reciclaje en hospitales y centros sanitarios	≤ 6
88	Red de ayuda creada/gestionada por estudiantes universitarios, dirigida a personas vulnerables y con beneficios para los/as voluntarios/as	≤ 6
89	Sopote antideslizante, fabricado con residuo de caña y paja generados en la Albufera, eliminando la pérdida de agudeza visual y la astenopia	≤ 6
90	ClásicApp es un recurso en formato app destinado al aprendizaje didáctico de la literatura mediante actividades y recursos interactivos	≤ 6
91	Cuidar un árbol durante un curso académico en el campus para crear espacios verdes y desarrollar la iniciativa de los estudiantes	≤ 6

NÚMERO DE EQUIPO	RESUMEN DE LA IDEA	PUNTUACIÓN GLOBAL
92	Por una economía circular: la nueva vida del plástico. Eliminación de pesticidas en aguas de lavado de fruta mediante filtros reutilizables	8,00
93	La app que analiza la sostenibilidad de la ropa con criterios objetivos presentes en la información de las etiquetas y certificaciones	7,25
94	Aplicación para fomentar la donación de órganos, ofreciendo información útil y actual del proceso y las cifras de personas necesitadas	≤ 6
95	Creación de una app donde los jóvenes pueden encontrar prácticas y trabajos compatibles con sus necesidades y compartir experiencias laborales	≤ 6
96	On-Guard es una app diseñada para proteger a los menores del ciberacoso escolar mediante un algoritmo lingüístico de valoración de riesgo	9,00
97	Construcción genómica artificial para lograr la expresión del gen que codifica para la conquiolina en corales.	6,50
98	Aplicación de soporte para la rehabilitación de la dependencia de drogas o juegos de azar mediante geolocalización y ayuda externa 24/7	≤ 6
99	Laboratorio interdisciplinar ecosostenible en el que el alumnado pondrá en práctica lo visto en clase dando una ayuda social y educativa	≤ 6
100	Creación de un dispositivo que detecte la cantidad de biomarcadores relacionados con crisis depresivas y así poder diagnosticarlas	≤ 6
101	Test de saliva no invasivo, fiable y rápido para el diagnóstico de malnutrición en bebés y niños	7,75
102	Es una aplicación capaz de enseñarte, acompañarte y escucharte para conseguir tu bienestar emocional desde la comodidad	≤ 6
103	La aplicación Support button se asemeja al botón del pánico. Su objetivo es socorrer a las personas que son incapaces de pedir ayuda	≤ 6
105	LexClues: aplicación que hace accesible todos los derechos de la ciudadanía para solucionar problemas cotidianos con asesoría legal sencilla	≤ 6
106	Red de distribución sostenible, que utiliza la tecnología blockchain, para proveer productos difíciles de encontrar en el extranjero	≤ 6
107	Refugio autosustentable (placas solares, gestión residuos) para personas sin hogar con asesoría personal y laboral para la inclusión social	≤ 6
108	Silla multifuncional económica que reduce el esfuerzo y la carga de trabajo de los/las cuidadores/as de personas dependientes.	≤ 6
109	La aplicación SmartFood busca evitar el desperdicio de alimentos en el hogar y asegurar un consumo sano, responsable y sostenible	≤ 6
110	Levä es un sistema de filtrado de aire y agua basado en microalgas que permite eliminar sustancias persistentes como los metales pesados	9,00
111	GIVENERGY+: energía gratuita para reducir desigualdades, optimizar recursos y alcanzar un mundo sostenible	7,25
112	PROMUEVE_Salud Urbana combate la inactividad física con un entrenamiento a través de pantallas inteligentes repartidas por la calle	≤ 6
113	Creación de los Puntos de Atención al Mayor para reducir la brecha digital en estudiantes mayores de la Universitat de València	6,75
114	La vejez no es una etapa de pérdidas. Es posible reinventarse. Servicio de orientación y acompañamiento a personas mayores en crisis vitales	6,25
115	Creación del primer Observatorio para el Edadismo por Género con voluntariado universitario multidisciplinar	≤ 6
116	Sistema de recogida de plásticos presentes en el medio acuático para prevenir la posterior degradación e incremento de la contaminación	≤ 6
117	Se trata de un biosensor que permite detectar hormonas del ciclo menstrual y también detectar ciertas enfermedades mediante el análisis de orina	≤ 6
118	Empresa que gestiona el intercambio y alquiler de equipos tecnológicos, proporcionando el transporte, el seguro, y una moneda virtual propia	≤ 6
119	Alpha Wallet es una app que permite obtener moneda virtual a través de las prácticas saludables con el fin de reducir la huella de carbono	≤ 6

NÚMERO DE EQUIPO	RESUMEN DE LA IDEA	PUNTUACIÓN GLOBAL
120	Descobreix Val es una app dedicada a fomentar la cultura. Ofrece información para asistir a eventos culturales gratuitos	≤ 6
121	App de contrastado de datos entre diferentes entidades públicas para la protección de menores	≤ 6
122	Servicio de voluntariado institucionalizado ofrecido por alumnado universitario a personas dependientes, a cambio de beneficios académicos	≤ 6
123	Creación de una aplicación de aprendizaje dinámico para la educación primaria con la cual profundizar en temáticas de interés social	≤ 6
124	App multidisciplinar de acciones benéficas y alianzas para ayudar a la persona migrante desde la comunidad local	≤ 6
126	Espacio recreativo destinado a jóvenes adultos para fomentar lúdicamente el conocimiento literario-cultural español a través del videojuego.	≤ 6
127	Juego de mesa que combina nociones de Biología e Historia para mejorar el aprendizaje y las aptitudes sociales de niños neurodivergentes	≤ 6
128	Dispositivo añadido al bastón guiador facilitando la movilidad urbana de las personas con diversidad visual fomentando su autonomía personal	≤ 6
129	Una aplicación informática que permita el tratamiento psicológico a todas aquellas personas que padezcan algún tipo de trastorno	≤ 6
130	App creada para fomentar el uso de energías renovables y estimular la economía mediante puntos que se obtendrán por metas	≤ 6
131	Asistencia psicológica personalizada, especializada en jóvenes (18-25 años). Focalizada telemáticamente, junto a una sede social.	≤ 6
132	Promoción turística de la naturaleza, local y sostenible en las Vías Verdes vigentes en la Comunidad Valenciana y en los pueblos que unen estas	≤ 6
133	BIOGOLD es una iniciativa sostenible de reutilización del aceite doméstico para obtener biodiesel destinado a la calefacción del domicilio	7,50
134	Las Salas antiestrés, atendidas por un profesional conocedor de la técnica de relajación de Schultz, conducen al sujeto hacia el bienestar	≤ 6
135	NetPsico es una página web en la que encontraremos información útil para estudiantes de la Universitat de València	≤ 6
136	Herramienta digital para detectar y atender situaciones adversas del alumnado de secundaria con ayuda de profesionales específicos/as	≤ 6
137	Realización de talleres sencillos por parte de estudiantes universitarios a ancianos para paliar la soledad/enfermedades neurodegenerativas	≤ 6
138	Plataforma digital de suscripción de formación en directo (o en diferido) impartida por profesores y profesionales bajo demanda	≤ 6
140	Software que analiza la actividad diaria y las emociones relacionadas con el TCA para mantener un control diario y facilitar su tratamiento	≤ 6
141	Movere, un sistema que combate la glosofobia en estudiantes universitarios mediante un sensor junto a un software que proporciona feedback	≤ 6
143	Herramienta digital que permite realizar trámites burocráticos con facilidades de traducción y compilación de información	≤ 6
145	Flomila es una institución gestionada por estudiantes	≤ 6
146	App tipo red social para organizar salidas en las que hacer deporte al aire libre mientras hacemos actividades cuidando el medio ambiente.	≤ 6
148	El objetivo es incentivar a las personas a cuidar su salud a través de diferentes técnicas introspectivas como meditación, música y lectura	≤ 6
149	Ofrece una posible solución a la sustitución temporal del personal docente universitario, por razón de enfermedad, a través de un algoritmo	≤ 6
150	Mujeres que transforman es un juguete didáctico infantil que trabaja la motricidad fina, creatividad, TIC, historia...	8,00
151	Empresa de ocio para personas con diversidad funcional que permita cumplir con sus necesidades sociales, psicológicas y médicas	≤ 6

NÚMERO DE EQUIPO	RESUMEN DE LA IDEA	PUNTUACIÓN GLOBAL
152	App de cuestiones básicas para hacer un screening y envío de alerta al centro sanitario para ser valorado ante una insuficiencia cardiaca	6,50
155	Empleo de game-based learning para el estudio independiente de prácticas de laboratorio en ciencias	7,50
156	Reclean-UP: Plan de higiene + que sostenible	≤ 6
157	Buscamos crear una empresa de envíos alrededor del mundo adaptándola a las necesidades actuales de forma más eficiente, rápida y sostenible	≤ 6
158	Digimontor es un recurso y servicio que contribuye a reducir la brecha digital y de género del alumnado mayor en la Universitat de València	≤ 6



ANEXO II: EQUIPOS, IDEAS Y PUNTUACIÓN DE LOS FINALISTAS

NÚMERO DE EQUIPO	RESUMEN DE LA IDEA	PUNTUACIÓN GLOBAL
70	Extensión de Google Maps que ofrece rutas seguras a mujeres con un innovador algoritmo con perspectiva de género en parámetros urbanísticos	9,63
51	Pròxim es una app que recomienda alternativas de comercio local según la cesta de la compra habitual y necesidades y alimenticias del usuario	9
96	On-Guard es una app diseñada para proteger a los menores del ciberacoso escolar mediante un algoritmo lingüístico de valoración de riesgo	9
110	Levä es un sistema de filtrado de aire y agua basado en microalgas que permite eliminar sustancias persistentes como los metales pesados	9
20	Una nueva vida para el plástico reciclado: sensores de bacterias en entornos hospitalarios	8,5
6	Aplicación plurilingüe que identifica alérgenos en los alimentos escaneando el código de barras, propone otros alternativos y recetas saludables	8,25
92	Por una economía circular: la nueva vida del plástico. Eliminación de pesticidas en aguas de lavado de fruta mediante filtros reutilizables	8
150	Mujeres que transforman es un juguete didáctico infantil que trabaja la motricidad fina, creatividad, TIC, historia...	8
33	Servicio de asesoría y formación en derechos para familias y alumnado con necesidades de inclusión social desarrollado por alumnado universitario	7,75
69	Una campaña para fomentar e incrementar el prestigio social de profesiones poco atractivas para las personas jóvenes pero con demanda laboral	7,75
101	Test de saliva no invasivo, fiable y rápido para el diagnóstico de malnutrición en bebés y niños	7,75
133	BIOGOLD es una iniciativa sostenible de reutilización del aceite doméstico para obtener biodiesel destinado a la calefacción del domicilio	7,5
155	Empleo de game-based learning para el estudio independiente de prácticas de laboratorio en ciencias	7,5
2	Aplicación para prevenir e investigar el acoso callejero. Dispone de un modo de alerta que avisa a emergencias si no recibe respuesta	7,25
93	La app que analiza la sostenibilidad de la ropa con criterios objetivos presentes en la información de las etiquetas y certificaciones	7,25
111	GIVENERGY+: energía gratuita para reducir desigualdades, optimizar recursos y alcanzar un mundo sostenible	7,25
63	Stapp es una aplicación enfocada en resolver los problemas que tienen los estudiantes a través de la centralización de la información	7
64	Aplicación dedicada a la autogestión de las tomas de los medicamentos recetados por el médico con información clara y rigurosa de los mismos	7
67	MindHealth Patch es un proyecto consistente en un parche monitorizable para disminuir el riesgo de desarrollar episodios de depresión mayor	7
76	Es una aplicación que adapta las redes sociales para las personas con TEA y fomenta su socialización en ellas a través de un foro	7

ANEXO III: RENUNCIAS Y BAJAS

CATEGORÍA	APELLIDOS	NOMBRE
ESTUDIANTE	BENJELLOUN FLYES	SAMI
ESTUDIANTE	BILDEA	MALINA ELENA
ESTUDIANTE	CORELLA PÉREZ	MARIO
ESTUDIANTE	JUDIRIAS ROS	NOEMÍ
ESTUDIANTE	MINGARRO FLORES	JORDI
ESTUDIANTE	SANZ SANCHÍS	CARLA
ESTUDIANTE	SELLES DUART	JOSÉ MARÍA
ESTUDIANTE	SILVA ALFARO	PAOLA ANDREA
ESTUDIANTE	SLAVKOVA	RENETA
COLABORADOR	MORALES RUBIO	ÁNGEL