



1.	PAU profesores: la plataforma de ayudantías unificadas (PAU) es una aplicación para gestionar la selección de ayudantes para las distintas asignaturas. Sin embargo, la interfaz deja bastante espacio para mejorar desde el punto de vista del profesor. En este proyecto deberán diseñar la vista del profesor para seleccionar ayudantes (el usuario principal será el profesor de una asignatura).
2.	PAU alumnos: la plataforma de ayudantías unificadas (PAU) es una aplicación para gestionar la selección de ayudantes para las distintas asignaturas. Sin embargo, la interfaz deja bastante espacio para mejorar desde el punto de vista del postulante a las ayudantías. En este proyecto deberán diseñar la vista del ayudante para postular a ayudantías (el usuario principal será el candidato a ayudante de una asignatura)
3.	Admisión USM: la web de admisión de la USM no es tan sencilla de utilizar para un alumno que ha finalizado la enseñanza media. Parece que los diseñadores de la interfaz no les preguntaron a ellos. En este proyecto deberán diseñar una interfaz usuaria que ayude a los futuros alumnos a investigar las carreras, las sedes, las vías de admisión y otros aspectos relevantes de la Universidad.
4.	Web Relaciones Estudiantiles: en esta web los alumnos tienen la oportunidad de acceder a diferentes servicios proporcionados por esa dirección. Los alumnos deberán rediseñar la página de Relaciones Estudiantiles: https://rree.usm.cl/ incluyendo acceso a los servicios que esta presta.
5.	Prácticas - alumnos: el portal de prácticas del DI necesita un rediseño ya que no permite a los usuarios (alumnos en este caso) postular, salir seleccionado e informar lo realizado de forma eficiente en las respectivas prácticas. Reglamento: https://comercial.usm.cl/?jet_download=26722 Evaluación: https://comercial.usm.cl/?jet_download=27280
6.	Tracker de eventos en la universidad: las distintas unidades académicas y administrativas organizan eventos tanto para alumnos, como funcionarios, niños o personas externas a la Universidad. Para la universidad es difícil mantener un calendario de estos eventos. En este proyecto se pide desarrollar una interfaz para un sistema, que gestione estos eventos, integrado a la página Web de la universidad.
7.	Mejor Aula para Alumnos: Aula es un sistema basado en moodle, que es un sistema open source de contenido educativo. La USM propone un esquema por defecto de un curso, que no necesariamente es la que mejor responde a las necesidades de los estudiantes. Diseñe la página de un curso que se adapte a las necesidades de los estudiantes. Sólo pueden incorporar objetos ya disponibles en Aula: archivos, tareas, foros, encuestas, etc.
8.	DEFIDER: Desarrollar una plataforma que unifique todos los servicios del departamento de educación física: los horarios e información de talleres, el sistema de reserva de gimnasio, los horarios del gimnasio, los equipos deportivos de la universidad y cualquier otra cosa que esté relacionada con el DEFIDER.



9.	Salas USM: el sistema (inexistente) de administración de salas de clases de la universidad debe registrar asignaciones de salas semestrales, semanales o episódicas para distintas actividades tales como clases, ayudantías, talleres, controles, certámenes y reuniones. Para llevar a cabo una asignación, se debe saber si la capacidad, el equipamiento y la disponibilidad de la sala es acorde a lo solicitado. Por ejemplo, no se puede asignar una sala por un semestre, si esta no está disponible algunas semanas por un evento. Actualmente, las solicitudes se reciben por correo electrónico y se manejan manualmente en una planilla Excel.
10.	Casino USM: los funcionarios de la universidad reciben almuerzo como parte de los beneficios de trabajo, los cuales se pueden reservar con al menos 48 de anticipación para la semana o el mes siguiente. El servicio tiene 2 alternativas: normal o hipocalórico. Los profesores y/o secretarías apreciarían la posibilidad de seleccionar los días no consecutivos para poder hacer una sola reserva, actualmente, no es posible seleccionar martes y jueves para hacer una reserva semanal, hay que hacerlo por separado. También, se debe poder eliminar la reserva de un día o por todo un período.
11.	Menú familiar: una familia normalmente cocina los mismos platos semana a semana. Para coordinar la cocina entre todos y simplificar las compras, se propone crear un calendario de comidas para 2 semanas: qué se come en las 3 comidas principales del día. Se debe preparar la compra semanal de víveres de acuerdo con la selección de platos en las cantidades establecidas por las recetas de los platos seleccionadas.
12.	Biblioteca USM: El sitio de biblioteca USM necesita un rediseño debido a que información relevante para alumnos (por ej.: reserva de salas de estudio, búsqueda de libros o acceso a librerías científicas) no es visible a simple vista, además redirecciona a otras páginas para utilizar los servicios, cuyas interfaces son inconsistentes entre sí.
13.	MuniDenuncia: la municipalidad tiene el control del territorio en qué vivimos, por lo que es necesario que podamos denunciar algún problema que nos afecte (luz quemada en el poste de iluminación, semáforo apagado, problemas con el pavimento, etc.). La municipalidad debe a su vez gestionar los requerimientos y dar una respuesta oportuna a sus vecinos. Diseñe el sistema para los habitantes de la comuna.
14.	Reciclaje Inteligente (casas): Una empresa gestiona depósitos de material reciclable con dispositivos IoT que envían avisos cuando se llenan para coordinar su retiro. Los usuarios, a través de una aplicación móvil, pueden consultar la ubicación y estado de los contenedores, además de recibir indicaciones sobre qué materiales reciclar, cómo prepararlos y dónde depositarlos.



15.	Comunidad Edificio: Diseñe un sistema que busca mejorar la gestión y comunicación entre los miembros de la comunidad de un edificio. Podrás pagar tus gastos comunes, reservar espacios e inscribir visitas desde la comodidad de tu computador o dispositivo móvil. En este mismo sistema la empresa administradora debe rendir cuentas y comunicar los planes de mantención y mejora de los espacios comunes.
16.	Autoservicio USM: el portal de autoservicio de la Universidad Técnica Federico Santa María permite a los estudiantes consultar el estado de sus deudas, pagos realizados y beneficios asociados (como becas y descuentos). Sin embargo, la interfaz actual no resulta clara ni intuitiva: la información de deudas y becas suele estar dispersa en distintas secciones, el historial de pagos es difícil de leer, y la navegación general puede confundir a los alumnos al momento de organizar su situación financiera. En este proyecto deberán diseñar una nueva interfaz que permita a los estudiantes revisar de manera sencilla el estado de sus cuentas, visualizar con claridad los pagos efectuados y pendientes, y consultar fácilmente el estado de sus becas y beneficios.
17.	Servicios Domésticos: encontrar a una persona confiable que pueda realizar tareas como cortar el pasto, hacer reparaciones menores o apoyar en labores del hogar puede resultar complicado. Al mismo tiempo, existen muchas personas dispuestas a ofrecer este tipo de servicios part-time, pero que no logran llegar a quienes los necesitan. En este proyecto deberán diseñar una plataforma que conecte a empleadores con trabajadores, incorporando funciones de georreferencia para facilitar la búsqueda en la zona cercana y un sistema de evaluación mutua, donde tanto empleador como trabajador puedan dejar su opinión sobre el servicio realizado.
18.	Salud Mental: Desarrolle una aplicación que permita a los usuarios realizar un seguimiento de su bienestar emocional y físico. La aplicación debe ofrecer encuestas breves diarias, proporcionar recursos de apoyo en función de las respuestas, y generar gráficos de tendencias para que los estudiantes puedan identificar patrones y tomar medidas preventivas. Podría ser útil investigar sobre los Diarios Emocionales y su función terapéutica: https://positivepsychology.com/blog/
19.	Evento Feria SW en línea: Feria de software realizada en modalidad virtual, con seminarios, paneles y exposiciones. Los organizadores buscan tu ayuda para comunicar de la mejor forma los proyectos de cada equipo a los visitantes de la feria.
20.	Cocina saludable: Desarrolle una aplicación que permita a los usuarios llevar un registro de sus platos preparados y recetas saludables. La aplicación debe permitir registrar intolerancias y preferencias alimenticias, ofrecer recetas, establecer metas de salud, y compartir avances con amigos o en comunidades en línea.