**Instrucciones para los estudiantes de Ingeniería de Software:**

1. **Visitar al menos 8 equipos de la feria de innovación**.
2. **Entrevistar al equipo** para conocer su idea, motivación, usuarios, y visión del producto.
3. **Analizar el enfoque técnico** y la estructura básica del software planteado.
4. **Aportar sugerencias en base a buenas prácticas** de ingeniería de software: requisitos, factibilidad técnica, modularidad, usabilidad, etc.
5. **Completar un informe de visita** siguiendo la pauta que se entrega más abajo.

**Pauta de Evaluación para Estudiantes de Ingeniería de Software**

Se deberá considerar:

* Calidad de la entrevista técnica – Preparar al menos 5 preguntas tipo.
* Indagar sobre el problema, usuarios y funcionalidades clave.
* Consultar sobre decisiones tecnológicas y posibles desafíos técnicos.
* Mostrar empatía y claridad en la comunicación con el equipo.

Análisis técnico y diagnóstico:

* Identificar posibles riesgos técnicos o de desarrollo.
* Sugerir mejoras concretas (estructura, herramientas, framework, prácticas ágiles, etc.).
* Relacionar la situación con conceptos vistos en clases (requisitos, arquitectura, etc.).

Deberán presentar un informe, y por cada equipo visitado incluir:

* Breve resumen del proyecto evaluado. (Indicar el nombre del proyecto)
* Lista de observaciones y recomendaciones técnicas.
* Reflexión grupal sobre la experiencia.

Integrantes:

* Rahien Loncopán
* Irina Martínez
* Tabatha Gamboa
* Fabian Parraguez

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre del Proyecto:** | **Vankita** |
| **Descripción del proyecto** | |
| Es una aplicación de apoyo financiero pensada para usuarios entre 18 y 45 años. Permite visualizar los gastos mensuales mediante gráficos interactivos, establecer metas de ahorro y recibir asistencia personalizada mediante un sistema de inteligencia artificial conversacional (ChatIA). Nace de la experiencia personal de sus creadores, con el objetivo de brindar control y orientación financiera a personas en situaciones similares. | |
| **Recomendaciones o sugerencias entregadas** | |
| 1. **Diseño centrado en el usuario:** Realizar pruebas de usabilidad y diseño con usuarios reales (UX testing) para asegurar una experiencia fluida y atractiva. 2. **Arquitectura escalable:** Utilizar una arquitectura basada en microservicios para permitir el crecimiento modular del sistema. 3. **Implementar seguridad financiera:** Incluir cifrado de datos, autenticación robusta y cumplimiento con normativas si se conectan cuentas bancarias. 4. **Inteligencia artificial explicativa:** Asegurar que el ChatIA entregue sugerencias financieras basadas en reglas claras, evitando recomendaciones erróneas o irresponsables. 5. **Asegurar accesibilidad para todo tipo de usuario**, incluyendo funciones como lectura en voz alta, modo oscuro, tamaños de letra ajustables y diseño claro para personas con dificultades visuales o cognitivas. | |
| **Reflexión Grupal (Incluir la factibilidad** | |
| El proyecto destaca por su **innovación social**, al buscar soluciones accesibles para un problema cotidiano. En términos de ingeniería, es viable a través del uso de sensores IoT, almacenamiento en la nube y visualización mediante dashboards. La clave está en la **precisión de los datos** y la facilidad de instalación para el usuario final. Requiere una fase piloto para validar la exactitud de los datos en condiciones reales. | |
| Si tuvieran que invertir en el proyecto: | |
| \_\_\_ Invierto sin pensarlo.  \_\_\_ No invierto  ✅ Lo evaluaría con más detalle | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre del Proyecto:** | **TecnoSaber** |
| **Descripción del proyecto** | |
| Es una plataforma de alfabetización digital orientada a personas mayores y a quienes tienen escaso acceso a la educación tecnológica. Enseña desde habilidades básicas como navegar en internet y crear un correo electrónico, hasta temas más complejos como seguridad digital, uso de redes sociales, trámites en línea, transacciones bancarias y ciudadanía digital. El sistema incluye un “tablero de juego” con preguntas interactivas para reforzar el aprendizaje de manera lúdica. | |
| **Recomendaciones o sugerencias entregadas** | |
| 1. **Diseño inclusivo y accesible:** Usar botones grandes, lenguaje sencillo, íconos claros y posibilidad de asistencia por voz para asegurar que personas mayores o con discapacidades puedan utilizar la plataforma sin barreras. 2. **Aprendizaje progresivo:** Dividir los contenidos en niveles (básico, intermedio y avanzado) para que cada usuario avance a su propio ritmo sin sentirse abrumado. 3. **Seguimiento personalizado:** Incorporar perfiles de usuario donde se registre el avance, las dudas frecuentes y las áreas que requieren más refuerzo. 4. **Modo sin conexión (offline):** Permitir el uso del sistema sin internet (con descargas previas), ideal para zonas rurales o con conectividad limitada. 5. **Usar lenguaje claro y sin tecnicismos**, para que cualquier persona, sin importar su nivel educativo, pueda entender las instrucciones y contenidos sin dificultad. | |
| **Reflexión Grupal (Incluir la factibilidad** | |
| Desde la ingeniería de software, **TecnoSaber es factible** utilizando tecnologías web progresivas (PWA), bases de datos simples para seguimiento de usuarios y diseño responsivo. Su valor innovador está en acercar la tecnología a un grupo muchas veces excluido, usando una metodología amigable y comunitaria. Además, al enfocarse en la **prevención de estafas digitales**, aporta valor social y reduce futuras cargas al Estado. Su implementación gradual en municipios permite escalar el proyecto de forma estratégica y medible. | |
| Si tuvieran que invertir en el proyecto: | |
| ✅ Invierto sin pensarlo.  \_\_\_ No invierto  \_\_\_ Lo evaluaría con más detalle | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre del Proyecto:** | Faceguard |
| **Descripción del proyecto** | |
| Es un sistema de reconocimiento facial avanzado orientado a facilitar trámites y pagos sin necesidad de contacto físico. El proyecto surge como respuesta al problema del desgaste de huellas dactilares en adultos mayores, lo que dificulta su identificación en procesos digitales o presenciales. Utiliza una cámara infrarroja y reconocimiento de iris para mayor precisión y seguridad. El sistema se adapta según el uso: servidores dedicados para trámites gubernamentales, pagos en el comercio u otros servicios. | |
| **Recomendaciones o sugerencias entregadas** | |
| 1. **Proteger la privacidad de los datos biométricos:** Implementar protocolos de cifrado y cumplir con normas como la Ley de Protección de Datos Personales, asegurando que la información facial y de iris esté protegida. 2. **Ofrecer alternativas de identificación:** Aunque el sistema está basado en reconocimiento facial, permitir métodos alternativos (como códigos temporales o asistencia manual) en caso de fallos o rechazos. 3. **Capacitación para el uso correcto:** Acompañar la instalación del sistema con capacitación para funcionarios o usuarios, especialmente en sectores con poca familiaridad tecnológica. 4. **Pruebas con distintos rangos etarios y condiciones físicas:** Validar que el sistema funcione con personas mayores, usuarios con movilidad reducida o condiciones faciales particulares (gafas, cicatrices, etc.). 5. **Interfaz simple y visible:** Diseñar la interfaz del sistema (pantalla, instrucciones, avisos) con textos grandes, íconos claros y un flujo de uso sencillo para todos los públicos. | |
| **Reflexión Grupal (Incluir la factibilidad** | |
| **Faceguard** es innovador y responde a un problema real: la pérdida de efectividad de la biometría por huella dactilar, especialmente en personas mayores. Desde la ingeniería, requiere integración entre hardware (cámara, sensores), software de reconocimiento facial/iris y redes seguras. Es factible con tecnologías actuales, aunque su desarrollo exige inversión y cumplimiento de normativas estrictas. Puede implementarse en instituciones públicas, bancos y centros de salud, aumentando la inclusión digital y reduciendo barreras de acceso. | |
| Si tuvieran que invertir en el proyecto: | |
| \_\_\_ Invierto sin pensarlo.  \_\_\_ No invierto  ✅ Lo evaluaría con más detalle | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre del Proyecto:** | Mindset |
| **Descripción del proyecto** | |
| Es una plataforma de orientación psicológica enfocada en el ámbito educativo. Su objetivo es acompañar el desarrollo emocional y psicológico de los estudiantes mediante herramientas tecnológicas. Incluye seguimiento profesional continuo, un expediente digital del alumno, soporte a través de **ChatIA** y un canal privado de comunicación entre el profesional y el estudiante. Abarca todo tipo de educación (básica, media, superior) y contempla atención 24/7 por parte de profesionales en casos críticos. Su implementación se propone a través del **Programa de Salud Mental institucional o estatal**. | |
| **Recomendaciones o sugerencias entregadas** | |
| 1. **Garantizar la confidencialidad y protección de datos sensibles:** Aplicar estándares de ciberseguridad, cifrado de extremo a extremo y cumplimiento de normativas como la Ley de Salud Mental y protección de datos. 2. **Interfaz amigable y empática:** Usar diseño emocionalmente acogedor, con lenguaje comprensivo y accesible, especialmente para usuarios jóvenes o en situación de vulnerabilidad. 3. **Historial con control de acceso:** El expediente del alumno debe ser visible solo por personal autorizado, con trazabilidad de accesos para proteger la información privada. 4. **Canales de emergencia rápidos:** La plataforma debe tener botones de ayuda inmediata o acceso directo a profesionales 24/7 en situaciones graves. 5. **Disponible para dispositivos móviles y sin conexión estable:** Asegurar que funcione bien desde celulares y que tenga funciones mínimas operativas sin conexión continua, para facilitar su acceso en zonas rurales o de escasos recursos. | |
| **Reflexión Grupal (Incluir la factibilidad** | |
| **Mindset** es altamente innovador y responde a una necesidad urgente: el bienestar emocional en contextos educativos. Desde la ingeniería de software, es posible desarrollarlo usando tecnologías seguras y accesibles. El valor del proyecto no solo es técnico, sino **social y humano**, promoviendo una educación integral. Su viabilidad mejora si se articula con programas estatales o institucionales de salud mental, permitiendo soporte escalado y profesional. | |
| Si tuvieran que invertir en el proyecto: | |
| ✅ Invierto sin pensarlo.  \_\_\_ No invierto  \_\_\_ Lo evaluaría con más detalle | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre del Proyecto:** | VetDigital |
| **Descripción del proyecto** | |
| Aplicación especializada que conecta distintas clínicas veterinarias en una red colaborativa, permitiendo almacenar, consultar y actualizar las fichas médicas de pacientes animales de forma centralizada y segura. | |
| **Recomendaciones o sugerencias entregadas** | |
| 1. Secciones para: antecedentes, vacunas, tratamientos, intervenciones, alergias, etc.  2. Alertas automáticas para vacunas o controles pendientes.  3. Modo offline para clínicas con problemas de conexión.  4.Paneles de control con estadísticas por paciente, especie, enfermedades comunes, etc.  5. App o portal donde los dueños puedan consultar vacunas, agendar citas o recibir recordatorios. | |
| **Reflexión Grupal (Incluir la factibilidad)** | |
| El grupo identificó la necesidad real que existe en el ámbito veterinario de contar con un sistema centralizado y seguro para el manejo de fichas clínicas. Actualmente, muchas clínicas trabajan con sistemas aislados o incluso con registros en papel, lo que dificulta el seguimiento médico de las mascotas, especialmente cuando son atendidas en distintos centros.  Como grupo, coincidimos en que esta aplicación no solo facilitaría la gestión interna de cada clínica, sino que también contribuiría a mejorar la calidad de atención y el bienestar animal, al garantizar un acceso rápido y confiable al historial médico de cada paciente.  Consideramos que el proyecto es factible y tiene un alto potencial de impacto positivo en el sector veterinario. Requiere planificación, inversión inicial moderada y un enfoque centrado en la usabilidad y la seguridad, pero puede escalar a nivel regional o nacional con éxito. | |
| Si tuvieran que invertir en el proyecto: | |
| ✅ Invierto sin pensarlo.  \_\_\_ No invierto  \_\_\_ Lo evaluaría con más detalle | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre del Proyecto:** | NovaTechnologic |
| **Descripción del proyecto** | |
| Es una propuesta tecnológica de lentes inteligentes diseñados especialmente para adultos mayores. Estos lentes incorporan funciones avanzadas como audio guía, traducción en tiempo real, conexión a audífonos inteligentes, notificaciones sincronizadas con el teléfono, notas recordatorias, y reconocimiento visual de alimentos y calorías. A diferencia de otros dispositivos, **su foco central es asistir la vida diaria de personas mayores**, promoviendo su autonomía, seguridad y bienestar cognitivo. | |
| **Recomendaciones o sugerencias entregadas** | |
| 1. **Diseño ergonómico y liviano:** Asegurar que los lentes sean cómodos, de fácil colocación y no generen fatiga, teniendo en cuenta posibles problemas de vista, oído o motricidad fina. 2. **Interfaz por voz y gestos:** Permitir el uso mediante comandos de voz o gestos sencillos, evitando el uso complejo de botones o pantallas táctiles. 3. **Modo de uso simplificado:** Ofrecer un modo “básico” para usuarios que recién comienzan, con funciones esenciales activadas por defecto. 4. **Integración segura con el teléfono:** Asegurar una sincronización estable y privada con el smartphone, respetando la privacidad del usuario y sus datos personales. 5. **Contenido adaptado al usuario:** Permitir personalizar recordatorios, niveles de volumen, idiomas, tipos de notificaciones y alertas según las necesidades del adulto mayor. | |
| **Reflexión Grupal (Incluir la factibilidad** | |
| **NovaTechnologic** representa un avance significativo en la inclusión tecnológica de adultos mayores. Desde la ingeniería, su desarrollo requiere la integración de hardware especializado (lentes con sensores, micrófonos, cámaras) y software adaptativo. La innovación está en **combinar múltiples herramientas de asistencia en un solo dispositivo usable y accesible**. Su implementación requiere validación clínica y pruebas con usuarios reales, pero es un proyecto factible si se trabaja con empresas de tecnología médica y salud. | |
| Si tuvieran que invertir en el proyecto: | |
| \_\_\_ Invierto sin pensarlo.  \_\_\_ No invierto  ✅ Lo evaluaría con más detalle | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre del Proyecto:** | **Lamonth** |
| **Descripción del proyecto** | |
| Aplicación colaborativa que permite a los usuarios vender, intercambiar o regalar ropa en buen estado, con el objetivo de reducir el impacto ambiental de la industria de la moda. La plataforma promueve un consumo responsable al extender la vida útil de las prendas, fomentando una economía circular entre personas conscientes del problema de la sobreproducción textil. | |
| **Recomendaciones o sugerencias entregadas** | |
| 1.**Gamificación:** Recompensar a los usuarios por intercambiar, donar o completar su perfil (por ejemplo, con insignias o puntos).  **2.Impacto visible:** Mostrar estadísticas personales como “prendas salvadas del vertedero” o “kg de CO₂ evitados”.  3. Verificación de perfiles o conexión con redes sociales para mayor confianza.  4. Sugerir puntos de encuentro seguros para intercambios presenciales.  5. Integrar consejos de moda sostenible y reparaciones básicas de prendas. | |
| **Reflexión Grupal (Incluir la factibilidad)** | |
| El desarrollo de esta aplicación nace de una preocupación real y urgente: el impacto negativo de la industria de la moda en el medio ambiente. A través de la venta, el intercambio y la donación de ropa, el proyecto busca ofrecer una solución concreta que fomente el consumo responsable y ayude a reducir la sobreproducción textil.  El proyecto es factible desde los puntos de vista técnico, económico y social. Representa una oportunidad concreta de aplicar la tecnología a un problema real, combinando innovación, conciencia ecológica y colaboración comunitaria. Creemos firmemente que esta aplicación puede contribuir a un cambio positivo en la forma en que las personas consumen moda y se relacionan con su entorno. | |
| Si tuvieran que invertir en el proyecto: | |
| ✅ Invierto sin pensarlo.  \_\_\_ No invierto  \_\_\_ Lo evaluaría con más detalle | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre del Proyecto:** | **Sy school** |
| **Descripción del proyecto** | |
| Es un sistema académico diseñado para facilitar la gestión de evaluaciones escolares. Permite que los profesores suban pruebas con respuestas precargadas y ofrece funcionalidades de seguridad para garantizar que los resultados solo sean visibles para personal autorizado. Utiliza inteligencia artificial para escanear pruebas físicas y validar respuestas automáticamente, con el objetivo de reducir la carga de trabajo que enfrentan los docentes al corregir evaluaciones fuera del horario escolar. | |
| **Recomendaciones o sugerencias entregadas** | |
| 1. **Garantizar la seguridad y privacidad de los datos:** Implementar roles y permisos estrictos para que solo profesores y personal autorizado puedan acceder a los resultados. 2. **Interfaz sencilla para carga y revisión:** Crear una plataforma intuitiva donde los profesores puedan subir las pruebas y visualizar resultados de forma rápida y clara. 3. **Optimizar el sistema de escaneo:** Utilizar tecnologías OCR avanzadas y algoritmos de IA que permitan una alta precisión en el reconocimiento de respuestas, incluso con distintas caligrafías y formatos. 4. **Generación automática de reportes:** Incluir funciones que generen reportes de rendimiento y estadísticas para facilitar el seguimiento académico. 5. **Compatibilidad móvil:** Permitir acceso desde dispositivos móviles para que los profesores puedan gestionar evaluaciones desde cualquier lugar. | |
| **Reflexión Grupal (Incluir la factibilidad** | |
| El proyecto es viable desde la perspectiva técnica, combinando reconocimiento óptico de caracteres (OCR) con algoritmos de IA para agilizar procesos administrativos docentes. Es innovador porque automatiza tareas repetitivas que consumen tiempo valioso para los profesores. Su éxito depende de la precisión en el escaneo y la facilidad de uso. Además, puede integrarse con sistemas académicos existentes para potenciar su adopción. | |
| Si tuvieran que invertir en el proyecto: | |
| \_\_\_ Invierto sin pensarlo.  \_\_\_ No invierto  ✅ Lo evaluaría con más detalle | |