

Intro

¿Desea recibir notificaciones electrónicas?	Sí
Email	legan@cleveritgroup.com
Repita aquí su Email	legan@cleveritgroup.com
¿Desea optar a un 10% más de porcentaje de cofinanciamiento por sobre los máximos indicados en las bases técnicas, por ser una "Empresa Liderada por Mujeres"?	×

Antecedentes

¿Desea postular como Persona Natural o Persona Jurídica?	Persona Jurídica constituida en Chile
RUT Beneficiario/a (Persona Jurídica)	76308372-1
Razón Social (Persona Jurídica)	CleverIT SpA
RUT (Representante Legal)	16792766-1
Nombre (Representante Legal)	Diego Alexander
Apellido Paterno (Representante Legal)	Stevens
Apellido Materno (Representante Legal)	Ibañez
Género (Representante Legal)	Masculino
Fecha de Inicio de Actividades	23/07/2013
Tamaño por ventas del Beneficiario/a del último período tributario	Mediana (ingresos por ventas de más de UF 25.000 y hasta UF 100.000 al año)
Indique en UF las ventas realizadas en el último periodo tributario .	39136
Indique en pesos las ventas de la empresa en los últimos 12 meses .	1107943042
Ciudad Beneficiario/a	Santiago
Región	Región Metropolitana de Santiago
Comuna	Las Condes
Calle	Los Militares
Número	6191
Departamento	21
Teléfono de contacto	+56966771556
Email de contacto	rmiranda@cleveritgroup.com
Nacionalidad (Director/a del Proyecto)	Chilena

¿Posee RUT Chileno? (Director/a del Proyecto)	Sí
RUT (Director/a del Proyecto)	25778651-K
Nombre (Director/a del Proyecto)	Luis
Apellido Paterno (Director/a del Proyecto)	Egan
Apellido Materno (Director/a del Proyecto)	Villamizar
Teléfono (Director/a del Proyecto)	+56947300220
Email (Director/a del Proyecto)	legan@cleveritgroup.com
Sector Económico del Beneficiario/a	Informática y programación
¿El proyecto considera la participación de Asociados?	×

Proyecto

Título del Proyecto	Realidad virtual aplicada a tratamientos médicos y kinésicos
Resumen del Proyecto	<p>El proyecto nace de la idea de innovar respecto a las terapias convencionales kinésicas que existen actualmente para añadir un valor de motivación y evaluación de las terapias. Crear una plataforma de simulaciones totalmente interactivas y funcionales en realidad virtual que permitan a los pacientes rehabilitarse de manera entretenida, segura y medible.</p> <p>Las experiencias desafían a los pacientes en su grado de funcionalidad actual a través de las simulaciones, reduciendo índices de dolor debido a la atención que le prestarán a las tareas a realizar, y, gracias a la autonivelación de dificultad, dado por el feedback, se reduce la frustración e incrementa la eficacia de alcanzar nuevas metas.</p> <p>El paciente y el terapeuta tendrán acceso a una plataforma para visualizar toda la data del avance, actualizada en tiempo real, para así generar las modificaciones necesarias al tratamiento. Además, esta data podrá ser utilizada para investigaciones (con el permiso de los usuarios).</p>
Objetivo General del Proyecto	Desarrollar una plataforma de simulaciones para realidad virtual para la rehabilitación, entrenamiento, y prevención con una plataforma web para visualización y seguimiento de data en tiempo real.
Objetivos Específicos del Proyecto	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño gráfico de la aplicación y modelados 3D • Diseño y desarrollo de software de realidad virtual • Instalación y preparación del hardware • Pruebas de la aplicación en el hardware y con pacientes • Diseñar y desarrollar plataforma web para información y registro
¿Cuál es la principal disciplina sobre la que construye su proyecto?	Realidad virtual
¿Cuál es el principal sector económico del mercado en el que se aplicarán los resultados de su proyecto?	Salud
¿Su proyecto se basa en Ciclos Biológicos?	✗
Región de Aplicación o Ejecución del Proyecto	Región Metropolitana de Santiago
Región de Impacto del Proyecto	Región Metropolitana de Santiago

Palabra/concepto clave 1	Realidad Virtual
Palabra/concepto clave 2	Democratizar la salud
Palabra/concepto clave 3	Análisis de data

Problema

¿Cuál es el problema, desafío u oportunidad existente en el mercado y/o en el beneficiario que da origen a su proyecto?

Las terapias convencionales, actualmente, cuentan con protocolos clínicos o generales para diferentes patologías específicas, usualmente estos protocolos son "recetas" que incluyen fisioterapia y ejercicios terapéuticos establecidos y fundamentados con evidencia científica. Para el paciente, la terapia se vuelve un proceso monótono, repetitivo, de evolución lenta, generalmente con ejercicios poco funcionales que, a la larga, provocan que deserten de estas perdiendo el progreso obtenido y con el tiempo empeoran su condición de disfunción y vuelven a consultar cuando está ya se progreso en una discapacidad inhabilitándolos de sus funciones en la vida diaria. Nuestra propuesta para innovar en la terapia busca transformar la manera en la que se realiza la evaluación y ejercicios, creando simulaciones interesantes y desafiantes para los pacientes, dándoles un propósito por el cual mejorar y moverse. De esta forma, hacer que para el paciente no sea un proceso agotador y engorroso el asistir a sus terapias.

Según un reciente informe de la Organización Mundial de la Salud (OMS), la falta de adherencia es un "problema mundial de gran magnitud", la adherencia terapéutica en pacientes que padecen enfermedades crónicas promedia solo 50% y es de mayor % en países en vías de desarrollo (Adherence to Long-term Therapies, evidence for action, World Health Organization - https://www.who.int/chp/knowledge/publications/adherence_report/en/)

Existen diferentes grupos de pacientes que sufren más de este aspecto, por ejemplo, niños que padecen cáncer y deben estar aislados, estos pacientes usualmente se presentan con mala disposición a la terapia y si no hay un factor interesante no van a querer tomarla y el Kinesiólogo habrá perdido la sesión. También pacientes con poca movilidad, donde hasta ejercicios poco demandantes lo generen molestias y frustración, para este perfil de personas también es muy importante que las terapias sean de interés, de esta forma, van a querer mantenerse en terapia a pesar de que sea desafiante.

Las terapias han evolucionado en su tecnicismo y especificidad pero han dejado de lado la parte funcional, desafiante y motivacional, sin estas partes, el ser humano no tiene un propósito de moverse, por consecuencia, estaremos luchando contra la voluntad de los pacientes para que hagan su terapia y la evolución será más lenta.

¿Cuál es la magnitud de dicho problema, desafío u oportunidad?

Junto a esta herramienta innovadora para la Kinesiología y medicina, se pueden realizar terapias para segmentos de pacientes de difícil tratamiento, por ejemplo, adultos mayores quienes van en incremento según datos demográficos presentados por el CENSO. Se proyectan para el 2035 estima un 30 a 36% de adultos mayores, una relevante cantidad, este grupo tiene bajos índices de adherencia al tratamiento Kinésico y siempre requieren de terapia tanto a modo de prevención y mantención de su independencia como también de tratamientos de lesiones y patologías típicas del adulto mayor. Con la realidad virtual, podemos realizar una terapia motivante, segura y con metas interesantes para el adulto mayor, además, esta terapia tiene un factor funcional lo que permite que mejoren o conserven sus niveles de independencia. Esto también aplica a pacientes neurológicos difíciles de tratar, la teletón se vería enormemente beneficiado de esta tecnología y terapia.

¿A qué actores afecta este problema, desafío u oportunidad?

Personal de salud enfocada a la rehabilitación como Médicos, Kinesiólogos y terapeutas ocupacionales.

Residencias para adultos mayores y centros específicos de rehabilitación para adultos mayores.

Clínicas y hospitales con salas de rehabilitación.

Centros de rehabilitación neurológica tales como la Teletón, CRIE, etc...

Centros deportivos de alto rendimiento

Centros deportivos municipales

Solucion

¿Cuál es el nivel actual de desarrollo de su propuesta o solución?

Concepto o idea

La innovación que propone, es principalmente una innovación:

De producto

Con respecto al alcance de dicha innovación, usted diría que esta es principalmente

Incremental

Descargue el siguiente formato: "Solucion Innova Alta Tec" y en base a éste, adjunte una presentación que permita entender su propuesta o solución mediante diagramas, imágenes, figuras y otros recursos gráficos.

https://s3-sa-east-1.amazonaws.com/charly-io/uploaded_files/uploads/000/029/477/original/Corfo%20ppt%20final.pptx?1588257683

Última actualización archivo - Descargue el siguiente formato: "Solucion Innova Alta Tec" y en base a éste, adjunte una presentación que permita entender su propuesta o solución mediante diagramas, imágenes, figuras y otros recursos gráficos.

30/04/2020 10:41 CLT

Nuestra propuesta consiste en un conjunto de aplicaciones que busquen mejorar tratamientos en la industria de la kinesiología y medicina, a través de la realidad virtual. El proyecto consta de dos aplicaciones principales:

- Aplicación de realidad virtual para distintos hardware (Oculus Quest en principio).
- Aplicación web para visualización de la data en tiempo real recopilada por la aplicación de realidad virtual.

Aplicación de realidad virtual

El Software con realidad virtual constaría de una evaluación dentro del espacio virtual que, junto a la tecnología de las cámaras y mandos, podrá evaluar de manera fácil y rápida la condición funcional de un paciente para luego seleccionar una simulación que permita trabajar la lesión necesaria, como también se puede realizar un entrenamiento funcional o trabajar en función de la prevención de lesiones.

El nivel de inmersión que genera la terapia kinesiológica con realidad virtual es inigualable respecto a la metodología actualmente utilizada, puesto que nos permite crear el entorno perfecto tanto a nivel motivacional como de dificultad para el entrenamiento y terapia dependiendo de cada paciente, esto nos entrega tres características importantes:

¿En qué consiste su propuesta o solución?

1. Mayor motivación a los pacientes aumentando los índices de adherencia al tratamiento ya que se encontrarán cumpliendo objetivos varios dentro de la simulación.
2. Control total sobre el ambiente y dificultad del tratamiento dado por la capacidad de moldear el mundo virtual como sea necesario lo que permite poner al paciente en una situación óptima para que realice las actividades necesarias con un componente funcional para cumplir el tratamiento de la mejor manera.
3. Constante recopilación de datos espaciales durante la terapia lo que entregará información exacta de todas las sesiones permitiendo medir el avance del paciente en sus terapias y realizar ajustes según sea necesario y ayudando también a la motivación del paciente. Además, al poder analizar la data y entregar un resultado cualitativo muchas evaluaciones importantes dejarán de ser dependiente del kinesiólogo o médico tratante transformando las terapias en más homogéneas.

Aplicación web

La información que recopile el software de realidad virtual se guardará en una base de datos para poder ser analizada y visualizada, en tablas y gráficos, a través de una plataforma web a la cual los usuarios (tratantes y pacientes) podrán tener acceso por una cuenta al registrarse.

Con esto, se podrá medir y demostrar un avance en los tratamientos por los grupos que se requieran, ya sea por tratante (médico o kinesiólogo), paciente o grupos de éstos.

Además, la data que se obtenga se puede utilizar para realizar estudios estadísticos en trabajos de investigación lo que a su vez ayuda a mejorar cada vez mas las simulaciones de realidad virtual.

Al día de hoy nos encontramos en la etapa de prototipo y diseño. Contamos con profesionales especializados en distintas áreas necesarias, tales como:

- Diseñador gráfico 2D / 3D
- Desarrollador Unity
- Kinesiólogo

También, tenemos a disposición el hardware necesario para poder hacer pruebas y desarrollo como:

- Casco de realidad virtual Oculus Quest
- Casco de realidad virtual Valve Index
- Casco de realidad virtual Oculus Rift S

¿Cuál es el estado de avance de su propuesta o solución?

Además, contamos con experiencia previa en rehabilitación convencional general y con adultos mayores y extensiva data producto de investigaciones para poder realizar las simulaciones para las terapias.

Aunque vamos por buen camino, nos hace falta:

- Cascos de realidad virtual para hacer pruebas con pacientes
- Por lo menos 1 desarrollador Unity más
- Por lo menos 1 diseñador gráfico 3D más
- Mejor hardware de desarrollo (computadoras desktop), ya que desarrollar productos para realidad virtual se requiere mucho procesamiento

Nuestra hipótesis es que el proyecto tendrá un impacto positivo en la industria de la medicina y kinesiología, ya que utilizando una herramienta novedosa y potente como la realidad virtual se pueden obtener mediciones y avances muchos más eficientes y de mejor calidad que la terapia convencional, además, podrá ayudar al paciente a llegar a su meta de una manera más efectiva, segura y entretenida.

¿Cuáles son las hipótesis técnicas y/o tecnológicas que se pondrán a prueba con el desarrollo del proyecto?

Consecuentemente, el uso de ésta tecnología permitirá homogeneizar el proceso evaluativo y le podrá dar al usuario (tratante o paciente) la posibilidad de avanzar de una manera más rápida y eficaz en su proceso de recuperación, rehabilitación o entrenamiento. Es decir, el avance de un tratamiento será más independiente al especialista encargado por tener mediciones exactas para muchas funcionalidades.

Por otro lado, por la magnitud de data recopilada y la facilidad de su disponibilidad y lectura, esto dará pie a muchos procesos de estudios estadísticos e investigación que podrán impactar de manera retroactiva a la aplicación, ya que entre más data sea analizada, mejor se pueden hacer las simulaciones.

Años de duración

1

Proponga el hito técnico de continuidad para el mes 6

Tener un aplicación de realidad virtual, instaladas en los cascos Oculus Quest de prueba, con menus y simulaciones para poder realizar tests en personas con habilidad de generar reportes automáticos y una plataforma web para la visualización de la data.

Descargue el siguiente
formato: "Metodología y
Presupuesto Innova Alta
Tecnología" y en base a éste,
adjunte el plan de trabajo de
su proyecto.

[https://s3-sa-east-1.amazonaws.com/charly-
io/uploaded_files/uploads/000/029/478/original/Metodologia_y_Presupuesto_Innova_Alta_Tecnologia.xlsx?
1588257695](https://s3-sa-east-1.amazonaws.com/charly-io/uploaded_files/uploads/000/029/478/original/Metodologia_y_Presupuesto_Innova_Alta_Tecnologia.xlsx?1588257695)

Última actualización archivo -
Descargue el siguiente
formato: "Metodología y
Presupuesto Innova Alta
Tecnología" y en base a éste,
adjunte el plan de trabajo de
su proyecto.

30/04/2020 10:41 CLT

Hoy en día el mercado de la realidad virtual está en constante crecimiento, innovando y expandiendo procesos ya existentes. En la industria de la salud, por ejemplo, existen ya muchas aplicaciones que ayudan a los médicos y kinesiólogos para tratamientos, aunque, también de muchas maneras.

En el campo de la kinesiología se usa hoy en día diversas herramientas para poder estimular movimiento al paciente a través de juegos, aunque no necesariamente de realidad virtual, tales como:

- El "Kinect" con la consola XBOX, que utiliza seguimiento corporal.
- Por parte de Nintendo, están las consolas Wii / WiiU y el Switch que utilizan seguimiento de los controles.

Estos últimos recibieron bastante atención durante un tiempo por tener el factor de entretenimiento pero no contaron con programas específicos de rehabilitación, lo cual reducía su eficacia en la práctica.

En el caso de ambientes simulados, se han utilizado pantallas gigantes y curvas que simulan un ambiente y utilizan trotadoras, bicicletas y diferentes elementos externos para realizar entrenamientos o terapias en variadas situaciones.

¿Cuáles son las alternativas a lo que propone?

Por último, en cuanto aplicaciones de realidad virtual, se han desarrollado principalmente para realizar entrenamientos y no para tratamientos o rehabilitación. El resto de las alternativas son terapia más convencional de kinesiología.

Actualmente en el campo de la medicina existen muchos proyectos que muestran un gran prospecto por estudios realizados, tres ejemplos son:

- En la universidad de Cambridge se está realizando una investigación que apunta a que a través del uso de la realidad virtual se puede detectar de manera más rápida el Alzheimer alado de las pruebas cognitivas tradicionales. (<https://inews.co.uk/news/health/virtual-reality-better-at-spotting-alzheimers-than-gold-standard-test-501466>)
- La compañía Osso VR está desarrollando aplicaciones en realidad para poder realizar entrenamientos para cirugías médicas logrando reinventar el proceso proveyendo simulaciones realistas de muchos tipos de operaciones (<https://www.docwirenews.com/docwire-pick/future-of-medicine-picks/how-osso-vr-is-reshaping-the-surgical-training-process/>)
- No solo para entrenamiento, si no para práctica, el hospital St. Joseph's Children's Hospital está utilizando realidad virtual para planear de manera más precisa las cirugías a realizar. (<https://www.prnewswire.com/news-releases/st-josephs-childrens-hospital-first-childrens-hospital-in-southeast-to-use-virtual-reality-visualization-platform-300864944.html>)

La realidad virtual es el futuro, y el mercado lo sabe. Con una valuación de 6.2 billones USD entre software y hardware en el 2019 y con una predicción de crecimiento de hasta más de 16 billones de dólares a 2022 (<https://www.statista.com/topics/2532/virtual-reality-vr/>) llegó tecnología está para quedarse. Además, con el apoyo de los más grandes como Facebook, Valve e incluso Goldman Sachs (<https://www.goldmansachs.com/insights/pages/technology-driving-innovation-folder/virtual-and-augmented-reality/report.pdf>) la realidad virtual es la herramienta idónea por la cual apostar por tener excelentes pronósticos (<https://swagsoft.com.sg/blog/15-virtual-reality-statistics-that-will-rock-the-market-in-2020/>)

En el campo de la kinesiología, actualmente, no se ha aplicado aún masivamente, pero sí se han realizado estudios y existe una amplia base de artículos científicos que avalan fuertemente su utilización lo que ha motivado a iniciar el desarrollo e investigación de este recurso.:

- Revista clínica que comenta la efectividad del uso de VR en tratamientos en una gran gama de enfermedades neurológicas: **Pilar Alvial, 2018, Uso de Tecnología en Rehabilitación, Revista Hospital Clínico Universidad de Chile**
- Estudio innovador que nos demuestra que gran potencial de motivación añade la realidad virtual y que el grado de inmersión de las simulaciones potencia la plasticidad neuronal: David W. Sime et al, Potential Application of Virtual Reality for Interface Customisation (and Pre-training) of Amputee Patients as Preparation for Prosthetic Use, P. M. Rea (ed.), Biomedical Visualisation, Advances in Experimental Medicine and Biology, 2019, 1120, p 15-24
- Review de peso que muestra las ventajas del uso de Realidad Virtual para el uso terapéutico como herramienta innovadora que mejora el "Compliance", osea que los pacientes tienen mejor adherencia al tratamiento mejorando los resultados en sus terapias: **Maria Grazia Maggio et al., The Growing Use of Virtual Reality in Cognitive Rehabilitation: Fact, Fake or Vision? A Scoping Review, JOURNAL OF THE NATIONAL MEDICAL ASSOCIATION, 2019.**

¿Cuál es el estado del arte?

Existe una empresa en Finlandia que llevan desarrollando software para equipos de VR para realizar terapia y evaluación (<https://goniovr.com/>), esta empresa nació gracias al terapeuta Jesper **Aggergaard, quien también notó que una falencia importante de la rehabilitación convencional era el no poder mantener la atención e interés de los pacientes en los tratamientos y con VR ha logrado mejorarla.**

La realidad virtual como herramienta kinesiológica específicamente La realidad virtual se está utilizando como herramientas para otras áreas como la psicología, la han utilizado para atender fobias con grandes resultados (<https://vrphobia.com/about-us-old/>). Se utiliza en Miami, USA, para pacientes con una afección llamada "Homesick", y utilizando Realidad virtual logran tratarlo. También se utiliza para entrenamientos específicos como escenarios militares o entrenamiento en medicina para operar.

¿De qué manera es su propuesta novedosa?

La terapia, entrenamiento y/o trabajo de prevención con realidad virtual es novedosa respecto a las alternativas actuales a nivel mundial. Los atributos más importantes son:

- Con el software de realidad virtual, sus cámaras y mandos, podemos rastrear todos los movimientos del paciente de manera precisa, lo cual nos va a permitir mantener una evaluación constante de este, esto cumple dos propósitos: Nos permite ajustar de manera automatizada la dificultad de las tareas a realizar para reducir el riesgo de lesiones y aumentar la eficacia de la terapia, además nos permite mantener un perfil de seguimiento de cada paciente y evaluar su evolución con las terapias, colocando metas y aumentando la motivación del paciente por seguir la terapia.
- **La capacidad de poder crear un ambiente seguro y controlado en todos los ejes para los pacientes, minimizando re-incidencias de lesiones y evitando nuevas lesiones o accidentes.**
- **Permite situar al paciente en una simulación que motive y entretenga, aquí contaremos con una amplia gama de simulaciones que nos permitirá captar la atención del paciente y asegurar una adherencia al tratamiento.**
- **Las terapias a realizar serán funcionales, servirán a un propósito lo cual hace más efectiva la terapia y más integradora, el cuerpo y cerebro del ser humano está hecho para realizar tareas con un propósito en mente, y con estos programas podremos entregar un propósito para rehabilitar.**

¿Qué valor agrega su propuesta?

- Portabilidad (para el kinesiólogo/terapeuta es cómodo y fácil de transportar)
- Terapia innovadora, más entretenida e interesante
- Seguimiento constante de resultados que son datos que se le entregan al paciente y puede visualizarlos de forma sencilla para monitorizar su propio progreso.
- Terapias pre-programadas en los juegos por lo que el terapeuta únicamente debe guiar y apoyar durante la terapia (Disminuye el problema de ser operador dependiente, las terapias obtendrán resultados más equitativos)
- Recopilación constante de datos permitiría trabajar en investigación, puesto que se pueden hacer trials clínicos a la vez que se realiza terapia.

¿Qué mercado busca atender?

Nuestro proyecto busca trabajar la industria 360° en torno al mundo kinesiológico, sobre todo por que buscará revolucionarla, por lo que entenderíamos que nuestros esfuerzos en una primera etapa sería sacar un MVP que nos permita probar la solución y su potencialidad en el mercado local, para luego adaptarla para LATAM y mercados desarrollados, que desde ya según nuestras investigaciones, esta plataforma sería de gran ayuda y beneficio para un público transversal.

¿Cómo espera que su propuesta genere ingresos adicionales o ahorros de costos para su organización?

Al crear una plataforma B2C generaríamos ingresos de forma escalable y adicionales a la organización ya que hoy por hoy Cleverit tiene ingresos solamente a través de su modelo de ingreso B2B.

Creemos adicionalmente, que los ingresos B2C se pueden potenciar a un modelo B2B e incluso B2G, entendiendo que este último podría aplicar para municipios e instituciones de salud que presentan servicios kinesiológicos a la población desde el mundo estatal.

Los ingresos que generarían sería, en un principio, por los servicios kinesiológicos y de terapia ocupacional.

En Chile hay una gran cantidad de Kinesiólogos y terapeutas ocupacionales, siendo la primera una carrera considerada saturada para la cantidad de población. Hay alrededor de 30.360 Kinesiólogos titulados en Chile (Datos del 31/03/2019, fuente: www.supersalud.gob.cl y www.mifuturo.cl) y 7607 terapeutas ocupacionales (Datos de 2015 fuente: Servicio de información de educación superior, <https://www.mifuturo.cl/bases-de-datos-de-matriculados/>). Estos son profesionales que pueden utilizar este software junto a equipos de realidad virtual accesibles y realizar terapias tanto en un espacio especializado para las terapias como a domicilio. Por lo tanto, son potenciales clientes nuestros al poder vender y acordar licencias junto a ellos.

¿Cuál es la magnitud de los ingresos o ahorros de costos que espera generar con su propuesta?

Hoy en día, tan solo en el centro de rehabilitación del adulto mayor en la comuna de las Condes, que atiende únicamente adultos mayores (un segmento que puede verse muy beneficiado de esta terapia), hubo 10250 atenciones kinésicas en un periodo de 6 meses, y en la municipalidad de Vitacura se realizaron cerca de 2500 atenciones. Estos son centros que pueden comprar nuestro sistema y verse enormemente beneficiados en mantener una alianza con nosotros. (Fuentes: Información obtenida a través de solicitud de ley de transparencia. Pablo Andrés Peribonio Corporación de educación y salud de las Condes y Pablo Andrés Peribonio Corporación de educación y salud de las Condes)

La institución de la Teletón atiende, aproximadamente, 30.000 pacientes anualmente, de estos pacientes una buena cantidad son menores de 3 años (60% aproximadamente), nuestra tecnología puede beneficiar a los pacientes sobre 10 años de edad. (<https://www.teleton.cl/nosotros/historia/teleton-en-cifras/>)

Con esto y sumado a la situación país/mundial de cuarentenas, creemos que sería un servicio altamente demandado.

¿Cuáles son los principales riesgos y/o barreras comerciales y/o regulatorias que deberá enfrentar su proyecto?

Existen las barreras frente a la comodidad de la asistencia presencial, pero de igual manera abordamos esta solución como algo que se complementa con esa modalidad, por lo que creemos que como problema, lo abordamos desde el punto de vista de complemento y sinergia.

¿Cómo planifica proteger la propiedad intelectual que generará su proyecto?

A través del modelo de negocios (ingresos particularmente) y a nivel de crear rápidamente un ecosistema de partnership y contratos a largo plazo con las instituciones público/privadas.

¿Cuál será la estrategia para escalar su solución a nivel global?

Buscaremos partners globales como Microsoft y proveedores de Kinesiología que permitan ver valor en generarnos ventas de la misma plataforma. Adicionalmente buscaremos partners locales a modo de promoción y estrategia comunicacional, como lo podría ser entregar 100 suscripciones a la Teletón u otro evento de beneficencia de impacto.

¿Cómo espera asegurar la continuidad de su proyecto en el mediano y en el largo plazo?

Con inversión privada donde ya hay varios interesados si el proyecto avanza a una etapa de validación de MVP, donde vemos que con el apoyo de CORFO podremos llegar sin problemas.

¿Qué externalidades positivas y negativas podría generar su proyecto?

Por el lado negativo, vemos que deberemos abordar la comunicación y el trato con personas a través de la tecnología, lo cual se acopla a lo positivo que es esta solución, ya que es más exequible, democrático en precios y flexible a las demandas de la gente de hoy.

Capacidades

Cleverit (<https://www.cleveritgroup.com/>) es una empresa que desarrolla tecnología en diferentes industrias y diferentes ámbitos.

Actualmente, somos líderes en desarrollo de software a medida, consultoría DevOps, servicios de automatización en QA, UX y últimamente VR/XR.

Estamos enfocados en la transformación digital y redefinición de ciclos de negocio buscando siempre utilizar las herramientas más actualizadas de manera eficiente para poder construir e innovar.

¿Quién es la beneficiaria?

Hemos participado en muchos proyectos que van de la mano con esto; como, por ejemplo, contratos electrónicos Chile para la Dirección del Trabajo, Puesto Maniobra para la mantención de coches en Metro Santiago y, por otro lado, asesorías en grandes empresas como WOM, Arauco y Forus, además de prestar gran apoyo en el área de desarrollo de Falabella.

Hoy vemos gran potencial en una solución que permitirá llevar los servicios médicos y kinesiológicos al siguiente nivel, lo cual permitirá que las exigencias y demandas del mercado se satisfagan de forma eficiente y novedosa, beneficiando al paciente y su ecosistema.

Actualmente tenemos una oficina la cual tiene una capacidad para 100 personas trabajando en planta, además poseemos el área de Cleverit Labs que es la que se dedica a gerenciar estos proyectos en conjunto al resto de las demás áreas, tales como:

Área de XR

- Desarrollo en Unity
- Diseño y modelado 3D

Área de Desarrollo

- Desarrollo Fullstack JavaScript con los últimos frameworks (NextJS, NestJS, etc.)

Área de UX/UI

- Diseño de Interfaces UX/UI

¿De qué recursos dispone la beneficiaria?

Cada una de las áreas mencionadas participará designando recursos clave para la correcta ejecución del proyecto el cual estará liderado mayormente por el área de XR dado que es la consolidación del trabajo de una investigación de más de un año en donde se trabajó realizando pruebas de concepto y adquisición de recursos clave.

Además, el área de Cleverit Labs hoy tiene un presupuesto dedicado netamente para proyectos de I+D+innovación.

CV's
Beneficiaria

https://s3-sa-east-1.amazonaws.com/charly-io/uploaded_files/uploads/000/026/847/original/CVs.rar

Última
actualización
archivo -
CV's
Beneficiaria

27/04/2020 11:29 CLT

Somos un grupo de especialistas profesionales e innovadores que crecemos en cada proyecto que integramos, personal y profesionalmente. Entregamos la mejor versión de nosotros mismos, siendo nuestro sello el trabajo en equipo y profesionalismo. Buscamos la excelencia a través de la agilidad, manteniendo una cultura organizacional que adhiera estas prácticas, ya que creemos en la transversalidad, con una estructura definida de manera circular, donde se pierde la jerarquía y se potencia la comunicación, impulsando la eficacia y eficiencia en el cumplimiento de objetivos.

¿Qué
distingue al
equipo de
trabajo del
proyecto?

Hemos desarrollado de manera exitosa varios proyectos como equipo, entre ellos:

- Aplicación en realidad virtual para Caterpillar que consiste en un juego para promocionar nuevos productos en las tiendas.
- Tarjetas de presentación con realidad aumentada.
- Aplicación en realidad aumentada para Agrosuper para mostrar características del mismo como valores nutricionales.
- Varios proyectos web, algunos con realidad aumentada.

Encuesta

Estamos interesados en conocer la presencia de la empresa en la web.	Página Web
Indica la URL de tu Página Web	https://kinevr.cleveritgroup.com/
Actualmente, ¿Con cuántos usuarios cuenta la solución propuesta?	Actualmente, el proyecto se encuentra en etapa de diseño y prototipo por lo que no tiene usuarios.
Actualmente, ¿Con cuántos clientes cuenta la solución propuesta?	0
¿Qué tipo de modelo negocios representa el mayor porcentaje de ingreso del producto, proceso o servicio desarrollado en este proyecto?	Business to Business (B2B)
¿El proyecto viene asociado a algún método de protección (Patentes, Modelos de utilidad, Diseños y/o dibujos industriales, Marca, Derechos de autor sobre desarrollo de software, variedades vegetales, otros)?	×
¿La empresa ha levantado capital para el producto, proceso o servicio desarrollado en el proyecto?	×
A la fecha, ¿Ha solicitado financiamiento a terceros mediante créditos para financiar este proyecto?	×
Actualmente, ¿Cuántas personas se encuentran trabajando en el proyecto?	3
Magíster (Mujeres):	0
Magíster (Hombres):	0
Doctorado (Mujeres):	0
Doctorado (Hombres):	0