

## FONDOS EMPRENDIMIENTO ESTUDIANTIL



### 1) BASUREROS ECOLÓGICOS:

El proyecto consistirá en la fabricación de basureros ecológicos que utilizarán como materia prima pallets usados, que a su vez, tienen como complemento jardineras, con distintas flores y plantas.

Además de servir para la separación de residuos como plásticos, vidrios, latas, aluminio, papeles, cartón, pilas, artículos electrónicos, baterías y cables, tendrán el objetivo de romper paradigmas de basureros poco estéticos y decorar las facultades con naturaleza.

El elemento de valor, es que los basureros serán mucho más agradables a la vista y ecológicos, además de la aplicación de pintura temática para cada una de las facultades.

Como equipo de estudiantes, seremos los responsables del correcto retiro y disposición final de los residuos acumulados, transparentando a cada facultad el volumen de elementos arrojados en cada basurero.

**ESTUDIANTES:** Gonzalo Cordero, Felipe Pino y Karina Herrera de la carrera Ingeniería Industrial.

### 2) XENOPUS LAEVIS, ¿QUÉ NOS FALTA POR CONOCER?

El proyecto tiene como objetivo realizar un monitoreo a corto plazo de la plaga de Rana de Uñas Africana o *Xenopus Laevis*. Se identificarán las nuevas amenazas para la fauna nativa y la población humana, además se propondrá un modelo efectivo para la erradicación de la especie.

Para esto se evaluarán 3 métodos de captura diferentes de la especie invasora *Xenopus Laevis*, así como también se estimará su densidad dentro del Bosque de Santiago del Parque Metropolitano.

Seleccionamos esta zona, ya que existen registros de su presencia e interacción con otras especies de fauna. Además, se realizarán estudios sobre los microorganismos presentes en este anuro y su resistencia antimicrobiana.

**ESTUDIANTES:** Joaquín Grez, Constanza Castillo, Maximiliano Álvarez y Valeria Pozo de la carrera Medicina Veterinaria.

### **3) INVERNADERO SUSTENTABLE PARA LA ESCUELA LAS CANTERAS**

Este proyecto busca construir un invernadero sustentable en la escuela Las Canteras de Huechuraba, con materiales reutilizables como las botellas PET, que obtuvimos a través de una campaña dentro de la comunidad universitaria del Campus Huechuraba.

Esta iniciativa también nos permitió consentizar sobre la importancia de reciclaje y reutilización de este tipo de residuos. En nuestro caso, los utilizaremos para la estructura de las murallas del invernadero.

Adicionalmente, estuvimos a cargo de la realización de talleres sobre construcción y manejo adecuado del invernadero, ante la comunidad escolar y estudiantes de la U. Mayor.

**ESTUDIANTES:** Francisca Guzmán, Makarena Ampuero, Álvaro Hormazábal, Mario Cordero y Antonia Paz Vergara de la carrera Medio Ambiente y Sustentabilidad.

### **4) PROGRAMACIÓN INTERACTIVA**

Programación Interactiva es una empresa estudiantil dedicada a impartir talleres extracurriculares de programación y robótica, especializados para estudiantes entre 7 y 13 años.

Nuestro proyecto consistirá en el desarrollo y evolución del área de programación de la empresa, adecuado a una forma revolucionaria de enseñanza bajo el método de aprender jugando. En este, el estudiante desarrolla diversas temáticas, fortaleciendo su pensamiento lógico matemático y el trabajo en equipo, además de adentrarse en el futuro con tecnología contingente a su edad, fortaleciendo y creando su propio mundo digital en aplicaciones o juegos.

Para llevar a cabo la parte de programación del proyecto, se realizó la compra de tablets y adaptadores, dejando de lado el método convencional de la utilización de computadores para programar, y haciendo más entendible la programación en el público objetivo, llevando código de bloque sencillo y rápido de montar.

**ESTUDIANTES:** Vicente Oliva, Tomás Santana y Sergio Díaz de la carrera Ingeniería Civil Electrónica.

### **5) ROBÓTICA INTERACTIVA**

Es una organización de estudiantes dedicada a impartir talleres extracurriculares de programación y robótica, especializados para alumnos de edades entre 7 y 13 años.

El proyecto se enfocará en el desarrollo y evolución del área de robótica de la empresa, adecuado a una forma revolucionaria de enseñanza bajo el método de aprender jugando. En este, el estudiante desarrolla diversas temáticas, fortaleciendo su pensamiento lógico matemático y el trabajo en equipo, además de adentrarse en el futuro con tecnología contingente a su edad, fortaleciendo y creando su propio mundo tecnológico.

Para llevar a cabo la parte de robótica del proyecto, se adquirieron diferentes componentes Arduino, generando un kit propio utilizado para la enseñanza en base a temáticas especialmente diseñadas.

**ESTUDIANTES:** Francisco Del Valle, Javier Vera y Tomás Elías Valdés de la carrera Ingeniería Civil en Electrónica.