II Feria de Innovación y Emprendimiento del Plan Común de Ingeniería se enfoca en resolver problemáticas de Valparaíso

Ciento cuarenta y dos equipos, integrados por un promedio de cinco estudiantes, divididos en dos jornadas, conforman la II Feria de Innovación y Emprendimiento del Plan Común de Ingeniería que se desarrolló en el hall central y auditorio de la Facultad de Ingeniería UV.

Este año el foco estuvo en Valparaíso: las y los estudiantes debieron detectar una problemática que afecta a la ciudad y plantear una solución, mediante un prototipado físico, como maquetas conceptuales o diseñadas por software, utilizando la metodología de design thinking.

Durante la feria, debieron poner en práctica un Pitch NABC, técnica para estructurar presentaciones de ideas o proyectos, referida a Need (Necesidad), Approach (Enfoque), Benefit (Beneficio) y Competition (Competencia).

Con una duración máxima de un minuto, tuvieron que dar cuenta del problema, plantear la solución, identificar los agentes que validan la propuesta en el entorno y los clientes objetivos.

La evaluación se realizó mediante la técnica de la revisión cruzada, donde profesores asignados se encargaron de revisar los trabajos de los estudiantes de otros paralelos que no vieron durante el semestre.

Erik Schulze, académico de Ingeniería Civil

Industrial, coordinador de la línea Ingeniería de la Facultad y encargado de las asignaturas de Desafío de la Ingeniería e Ingeniería, Innovación y Emprendimiento del Plan Común, cuenta que “este año el foco fue Valparaíso y sus problemáticas, donde las y los estudiantes tenían que presentar una propuesta y su implementación”.

“En esta versión, junto con el Plan Común, contamos además con los estudiantes de Ingeniería Informática del Campus San Felpe y de Ingeniería en Construcción de Casa Central, lo que sin duda, genera una sinergia entre los estudiantes todas las carreras”, añade.

El académico destaca que la Feria de Innovación “es una iniciativa clave, porque permite a las y los estudiantes visibilizar los proyectos que normalmente desarrollan en el aula, en el contexto de una exposición abierta, donde todas y todos pueden enterarse de lo que están haciendo sus compañeros y de esa forma, compartir información y formas de resolver un problema”.

“La actividad finaliza con una evaluación que mide el prototipo, el pitch y la participación, valorando las competencias específicas y transversales, pertenecientes al perfil de egreso de la universidad”, comenta.