

Participación de EPS-MU en la 4ª edición de la exposición de proyectos innovadores KIMU BERRI

25/09/2013

Este año también, los alumnos y alumnas de la Escuela Politécnica Superior de Mondragon Unibertsitatea han presentado y expuesto algunos de los proyectos innovadores desarrollados durante este último curso en las diferentes titulaciones, con el objetivo de promover el emprendimiento de la juventud. Titulaciones:

- Del Grado en Ingeniería de Diseño Industrial y Desarrollo de Producto han expuesto 10 trabajos sobre soluciones entorno al agua.



- Del Grado en Ingeniería en Organización Industrial han expuesto 4 trabajos de propuesta de nuevos negocios, partiendo de edificios singulares de Euskal Herria con negocios suspendidos en la actualidad.



Exposición de Proyectos KIMU BERRI

- Del Grado en Ingeniería Informática y de Grado en Sistemas de Telecomunicación han expuesto 4 trabajos en total, todos ellos con diferentes temáticas.

Múltipill
Dispensador de pastillas

Múltipill solución integral que permite una gestión de medicamentos eficaz, segura y personalizada.

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Existen distintas causas por las que los tratamientos no son seguidos como deberían:

- Problemas de memoria, especialmente en edades avanzadas.
- Problemas de adherencia en pacientes polimedicaos.
- Faltas de atención humana a la hora de recibir medicamentos a pacientes.

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

El dispositivo contendrá las siguientes características:

- Administración de datos necesarios.
- Comunicación tanto con el usuario como con la base de datos.
- Gestión de datos mediante una aplicación gráfica.
- Visualización de datos mediante una aplicación gráfica y una pantalla LCD.

PROCESO

1. Recopilación:
El usuario a día de día se introduce todos los datos necesarios para el tratamiento.

2. Validación del tratamiento:
El usuario consulta el tratamiento a seguir mediante una aplicación gráfica.

3. Administración:
El usuario toma la medicina a seguir mediante una aplicación gráfica.

4. Toma de pastillas:
El usuario consulta el producto correspondiente y registra la toma en la base de datos.

Autores:
Javier López, Juan Francisco López, José María...

Grado en Ingeniería de Informática

B M MONTECARMEN UNIVERSITATATIA

TRAINER

El mejor compañero para los entrenamientos.

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Un receptor de posicionamiento funciona como GPS, calculando rutas, calculando el tiempo de llegada y calculando el tiempo de llegada. El dispositivo debe ser capaz de calcular el tiempo de llegada y calcular el tiempo de llegada.

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

El producto tendrá la función de GPS, calcular y calcular. Los datos obtenidos serán guardados en la memoria EEPROM y se mostrarán en una pantalla LCD que se actualizará cada cinco segundos.

ARQUITECTURA

Se ha diseñado un sistema que permite al usuario calcular el tiempo de llegada y calcular el tiempo de llegada. El dispositivo debe ser capaz de calcular el tiempo de llegada y calcular el tiempo de llegada.

Autores:
Javier López, Juan Francisco López, José María...

Grado en Ingeniería de Telecomunicaciones

B M MONTECARMEN UNIVERSITATATIA

Los estudiantes de Máster han participado de la misma forma que los de Grado. En este caso, un alumno de Máster en Ingeniería Industrial ha expuesto un trabajo sobre una nueva solución de transporte. En cuanto a las y los de Máster en Innovación Empresarial y Dirección de Proyectos han presentado 5 trabajos. Y en el caso de Máster en Sistemas Embebidos han expuesto un trabajo. Éste último trabajo ha sido presentado en el concurso LEGO LEAGUE, obteniendo así el tercer puesto a nivel nacional.

CONTEXTO
El desarrollo de software e Internet en la industria del juego ha revolucionado su gestión. Es necesario que el juego se desarrolle en cualquier plataforma y que se pueda jugar en cualquier lugar.

OBJETIVO
Este proyecto consiste en una competición por etapas de todo el mundo. El objetivo es desarrollar un sistema de gestión de jugadores que permita jugar en cualquier lugar.

FUNCIONAMIENTO
Este sistema de gestión de jugadores se conecta con el servidor de todo el mundo. El objetivo es desarrollar un sistema de gestión de jugadores que permita jugar en cualquier lugar.

ANIMACIÓN DE SOFTWARE
Una vez desarrollado el software se crea un servidor y se carga el contenido de los jugadores. Después se configura la conexión para interactuar con la nube cloud.

SISTEMA DE CREDITOS
Desde la nube se envían los créditos de juego a los jugadores que están en el momento de jugar. El objetivo es desarrollar un sistema de gestión de jugadores que permita jugar en cualquier lugar.

Equipo: Iñaki Arriola, Iñaki Arriola, Iñaki Arriola

Ámbito de Sistemas Embebidos
Elaboración de Software

B **m**
INNOVACIÓN UNIVERSITARIA

También han estado presentes los actuales ganadores de la temática KIMU BERRI del concurso EKITEN 2013. Estos han sido:

- **Primer premio:** Ibai Añorga, Janire Arribalzaga, Jokin Intxausti, Mireia Ortigosa, Ander Larrucea y Oiar Corujo con el proyecto 'Smart Mobility', sistema inteligente de transporte de alquiler de bicicletas eléctricas.
- **Segundo premio:** Alex Guirrez, Leire Mendikute, Maria Vivar, Ignacio Caballero y Garbiñe Segurola, con el proyecto 'Sistema de compactación de residuos urbanos', que busca realizar un estudio sobre un posible producto o servicio que reduzca el volumen de residuos generados en el hogar para facilitar su reciclaje y disminuir la cantidad de residuos.

Smash IT
(El nuevo contenido inteligente)

Introducción
Este proyecto consiste en un sistema de gestión de contenidos que permite a los usuarios acceder a los contenidos de forma segura y controlada. El objetivo es desarrollar un sistema de gestión de contenidos que permita a los usuarios acceder a los contenidos de forma segura y controlada.

Características
Este sistema de gestión de contenidos permite a los usuarios acceder a los contenidos de forma segura y controlada. El objetivo es desarrollar un sistema de gestión de contenidos que permita a los usuarios acceder a los contenidos de forma segura y controlada.

Equipo: Iñaki Arriola, Iñaki Arriola, Iñaki Arriola

Ámbito de Sistemas Embebidos
Elaboración de Software

B **m**
INNOVACIÓN UNIVERSITARIA

- **Tercer premio:** Jokin Otaegi, con el proyecto 'PRT-Personal Rapid Transit-' consiste según explica Otaegi, en realizar un plan de viabilidad alternativo y posterior diseño de este tipo de transporte de pequeños vehículos que funcionan en una red de caminos de guía especialmente construidos y conducidos por un ordenador central.

