

FORMULARIO DE POSTULACIÓN

CONVOCATORIA

PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO INNOVADOR

MAYO 2016

SECCIÓN I: ANTECEDENTES GENERALES DE LA PROPUESTA			
1.1. Nombre de la propuesta			
ViraVira			
1.2. Respecto de la propuesta (marcar con una X)			
¿Qué área aborda?	a) Agricultura		
	b) Horticultura	x	
	c) Forestal		
¿Qué línea temática aborda?	a) Adaptación al Cambio Climático y sustentabilidad ambiental.	x	
	b) Biotecnología.		
	c) Marketing agroalimentario.		
	d) Seguridad alimentaria.		
1.3. Lugar de ejecución			
¿Dónde se llevarán a cabo las actividades?	a) Región(es)		
	b) Provincia(s)		
	c) Comuna(s)	x	
1.4. Periodo de ejecución			
¿Cuándo se llevarán a cabo las actividades?	Fecha de inicio	Enero 2017	
	Fecha de termino	Enero 2018	
1.5. Estructura de costos			
Aporte		Monto (\$)	%
FIA			
CONTRAPARTE (ejecutor y asociados)	Pecuniario		
	No pecuniario		
TOTAL (FIA + CONTRAPARTE)			

SECCIÓN II: ANTECEDENTES GENERALES DEL POSTULANTE Y COMPROMISO DE EJECUCIÓN

Favor completar cada una de las siguientes secciones con información relacionada al postulante.

2.1. Identificación del postulante (además adjuntar CV)

Nombre completo	Daniela Fernanda Castillo Astudillo		
RUN			
Fecha de nacimiento			
¿Pertenece a alguna etnia?	SI (Indique cual)		NO
Nivel de estudios completos realizados (marque con una X):	Educación secundaria	Técnico-Profesional	
		Científico-Humanista	x
	Educación superior (pregrado)	Centro de Formación Técnico	
		Instituto Profesional	
		Universidad	x
	Educación superior (postgrado)	Magister	
Doctorado			
Si es estudiante de educación superior, indique:	a) Nombre de la carrera que cursa		
	b) Año que cursa		
	c) Nombre de la institución donde estudia		
Si ya está egresado, indique:	a) Carrera técnica o profesión	Educatora de Párvulos	
	b) Lugar actual	Cowork Centro de Innovación, San Joaquín	

	de trabajo	
e-mail		
Teléfono de contacto (código de región + número telefónico)		
Dirección de contacto para envío de documentación		
¿Actualmente es parte del equipo técnico de alguna iniciativa en ejecución con apoyo de FIA? (marque con una X)	SI	
	NO	x
Si la respuesta al punto anterior es SI, por favor indique el código FIA de la iniciativa.		
Reseña del postulante (cuéntanos brevemente quién eres, a qué te dedicas y cuáles son tus intereses profesionales) (máximo 1 página)		
<p>Mi nombre es Daniela Castillo, tengo 25 años y soy Educadora de Párvulos. Elegí esta carrera porque durante toda mi vida he sentido pasión por la educación. El saber que podemos transformar realidades, formar individuos y apasionar a otros por aprender, descubrir y asombrarse de los detalles de la vida, me llenan plenamente.</p> <p>Desde que me titulé, nunca he estado conforme con la forma en que las escuelas entregan el conocimiento a los niños, esto se ha convertido en un motor de cambio, que me da energía para pensar, idear y poner en marcha nuevas formas en la que los niños puedan aprender de manera significativa, cercana, pero por sobre todo acorde a sus intereses.</p> <p>Por otra parte, también soy amante de la naturaleza, la vida al aire libre y vivir de la manera más sustentable posible. Y a través del desarrollo de nuestro proyecto ViraVira, buscamos contagiar, conectar y re-encantar a los niños con el entorno natural.</p>		

2.2. Compromiso del postulante (el postulante manifiesta su compromiso con la ejecución de la propuesta y a entregar aportes comprometidos en las condiciones establecidas en este documento).

Aporte total (\$)	
Aporte pecuniario (\$)	
Aporte no pecuniario (\$)	

Firma del postulante

SECCIÓN III: ANTECEDENTES GENERALES DEL O LOS ASOCIADO(S) Y COMPROMISO DE EJECUCIÓN

Favor completar cada una de las siguientes secciones con información relacionada al o los asociados.

3.1. Asociado (completar el siguiente cuadro por cada uno de los asociados de la propuesta y adjuntar CV)

Nombre completo / Razón social		
Actividad / Giro		
RUN / RUT		
e-mail		
Teléfono de contacto (código de región + número telefónico)		
Dirección de contacto para envío de documentación		
¿Actualmente es parte del equipo técnico de alguna iniciativa en ejecución con apoyo de FIA?	SI	
	NO	
Si la respuesta al punto anterior es SI, por favor indique el código FIA de la iniciativa.		

3.2. Representante legal del asociado (si el asociado corresponde a una persona jurídica, completar el siguiente cuadro)

Nombre completo	
Cargo que ocupa el representante legal en la entidad	
RUT	
Nacionalidad	
Dirección de contacto	
Teléfono de contacto	
e-mail	
Profesión	

Realice una breve reseña del asociado (indicar brevemente la historia del asociado, sus actividades y

cuál es su vinculación con la propuesta). Máximo ½ página.

3.3. Compromiso del asociado (el asociado manifiesta su compromiso con la ejecución de la propuesta y a entregar aportes comprometidos en las condiciones establecidas en este documento).

Aporte total (\$)	
Aporte pecuniario (\$)	
Aporte no pecuniario (\$)	

Firma del asociado

SECCIÓN IV: CONFIGURACIÓN TÉCNICA DE LA PROPUESTA

4.1. Resumen de la idea de proyecto (describe brevemente en qué consiste tu idea de proyecto y qué buscas con él en ESPAÑOL) (máximo 2 páginas).

ViraVira busca acercar a los niños del siglo XXI al mundo natural, llevando la naturaleza a su escuela, para transmitir la importancia del autocultivo, la conciencia con el medio ambiente y el amor por la naturaleza. Lo anterior se logra poniendo en juego nuestros tres ejes principales; naturaleza, tecnología y educación. *“Conectar la tecnología con la naturaleza a través de la educación”*

Nuestro primer eje, se manifiesta mediante la selección y cultivo de hortalizas, su cuidado, y cosecha, además de sugerencias sobre qué hacer con el producto cosechado. Invitamos a los niños a relacionarse con el mundo natural, para que ellos puedan aprender de ésta y conozcan lo lindo que son los procesos naturales.

En cuanto a tecnología, ViraVira es un cultivo inteligente, el cual cuenta con sensores de temperatura y humedad. Estos datos se envían a una aplicación móvil, la cual te notificará en tu teléfono, cuando tu planta necesite agua o luz. Todo esto vendrá incorporado a un macetero ergonómico y sustentable.

En relación a educación, contamos con una aplicación móvil, la cual es la encargada de enseñar y desarrollar conciencia en los niños sobre sustentabilidad y medio ambiente. El niño podrá aprender de manera práctica a través de la interacción directa con su planta, como también mediante cuentos, juegos, trivias, datos curiosos y videos interactivos. Además, el cultivo físico será representado de manera virtual a través de nuestra aplicación, así a medida que crezca el cultivo en el hogar, también lo hará de manera virtual.

¿Cómo lo hacemos?

Instalamos en colegios huertas Smart, que cuentan con sensores electrónicos, para el monitoreo de las variables ambientales y del suelo, estos enviarán el estado de la planta a una aplicación móvil, la cual le permitirá a los niños monitorear su cultivo.

Durante estos módulos los niños aprenderán a trabajar la tierra. Tendrán que hacer compost, fertilizar, desmalezar, monitorear, regar, hasta finalmente cosechar y disfrutar el fruto de su trabajo.

También se habilitará una sala de Realidad Virtual, en la cual los niños podrán vivir la experiencia de estar al interior de las plantas de su huerta, observando, aprendiendo y asombrándose de procesos propios de las plantas.

4.2. Resumen de la idea de proyecto (describe brevemente en qué consiste tu idea de proyecto y qué buscas con él EN INGLÉS) (máximo 1 página).

ViraVira seeks to bring children to the natural world XXI century, bringing nature to your home in order to convey the importance of self-cultivation, awareness of the environment and love for nature. This is accomplished by staking our three main axes; nature, technology and education. Our first axis, is manifested by the selection and cultivation of vegetables, care, and harvesting, in addition to suggestions on what to do with the harvested product. We invite children to interact with the natural world, so they can learn from this and know how cute are natural processes. In terms of technology, ViraVira is an intelligent crop, which has temperature and humidity sensors. This data is sent to a mobile application, which will notify you on your phone, when your plant needs water or light. All this will come built into a ergonomic and sustainable planter. Regarding education, we have a mobile application, which is responsible for teaching and developing awareness in children about sustainability and their environment. The child can learn in a practical way through direct interaction with the plant, as well as through stories, games, quiz, fun facts and interactive videos. Besides, the physical crop it will be represented virtually through our application, so as to grow the crop at home, so will be virtually.

ViraVira seeks to bring children of the 21st century to the natural world, bringing nature to their school, to transmit the importance of self-cultivation, Consciousness with the environmental care and the love for nature. This is achieved by putting our three main axes into play; Nature, technology and education. "Connecting the nature with technology through education."

How do we do it?

We install Smart Farms into the schools, which have electronic sensors for monitoring the environmental and ground variables, they will send the plant status information to a mobile application, which will allow children to monitoring their crops.

During these modules the children will learn how to work the land. They will have to compost, fertilize, weed, monitor, water, until finally harvest and enjoy the fruit of their labours.

A virtual reality room will be enabled, in which children will be able to live the experience of being inside the plants of their orchard, observing, learning and marveling with the process own of their plants.

4.3. Estado del Arte del proyecto (describe brevemente el estado del arte asociado al problema y solución de tu proyecto) (máximo 1 página)

A medida que transcurren los años, resulta ser mayor la preocupación del medioambiente alrededor del mundo. Día a día somos testigos de los resultados de nuestra despreocupación con nuestro entorno. En Chile, generamos más de siete millones de toneladas de basura anualmente, destruimos nuestras áreas verdes para convertirlas en urbanizaciones, nuestros niveles de contaminación ambiental son tan altos, que en el mundo, por lo menos 7 millones de personas mueren a causa de ésta.

Generaciones tras generaciones han crecido junto a este problema y ni la escuela del pasado ni la de hoy ha logrado conectar y re-encantar a los niños con el medio ambiente. Por lo mismo para cambiar esta realidad, todo centro educativo debe ser el lugar donde más se fomente la importancia del cuidado ambiental. Los estudiantes deben tomar un rol activo y ser parte de este aprendizaje, que si es enseñado desde una forma contextualizada y actualizada, pueden convertirse en grandes agentes de cambio.

Por otra parte, hoy tenemos niños que son nativos digitales, que pasan más de cinco horas frente aparatos tecnológicos, lo cual los mantiene completamente apartados del entorno natural. Que los jóvenes tomen consciencia del medioambiente, no es una meta fácil, sin embargo se puede lograr mediante la utilización de variadas e innovadoras metodologías que incluyan las herramientas TIC.

Una de ellas son las aplicaciones móviles, ya que son un mercado que a pesar de que ya lleva un par de años, sigue en constante aumento y desarrollo. Esto a causa de que en Chile un 78% de las personas utiliza smartphones, y pasa gran parte de su tiempo utilizando aplicaciones móviles. En relación a la educación, es un mercado que se está abriendo, y en la actualidad ya existen más de ochenta mil aplicaciones enfocadas en la entrega de conocimientos.

También es importante abarcar el mundo de la Realidad Virtual, es un tema que hoy en día esta dando que hablar, se piensa que será el instrumento que revolucionará las aulas de clases.

“La representación de espacios 3D conseguiría facilitar la explicación de conceptos complejos o abstractos, añadiendo una motivación extra al alumno, que asimilaría los contenidos más rápido”
(Núñez, 2016).

En Chile, la Realidad Virtual está comenzando a instalarse, pero aún de manera insipiente, es un terreno fértil que está abierto a nuevas propuestas y creaciones. Las ofertas que existen hoy en nuestro país van enfocadas principalmente al turismo, al arte y a la

entretenimiento, sin embargo, en otros países como Estados Unidos ya se está instalando esta nueva metodología en los establecimientos escolares como una técnica innovadora de enseñanza.

Al utilizar un instrumento que es de interés de los niños, es más fácil hacerlos partícipes en entender los fenómenos reales de la naturaleza, y así los alumnos aprenderán a través del descubrimiento y de manera significativa.

4.4. ¿Otros financiamientos en tu proyecto? (Cuéntanos si tu proyecto ya ha recibido financiamiento de otras agencias del Estado y/o fondos privados. Si es así, indícanos el monto de recursos apalancados e indica para qué acciones en concreto necesitas el apoyo de FIA) (máximo 1 página)

ViraVira cuenta con un financiamiento ganado en el concurso de Emprendimiento Jump Chile, de la Pontificia Universidad Católica, junto con SURA y El Mercurio, generación 2015.

Las acciones que queremos llevar a cabo con los fondos brindados por FIA son los siguientes:

- Comprar insumos electrónicos para el armado de los maceteros.
- Costear el diseño y elaboración del macetero.
- Desarrollar la aplicación de manera definitiva.
- Posicionar la marca en redes sociales.
- Costeo de merchandising.
- Arriendo de servidores para la aplicación y página web.
- Investigación de cultivos en maceta (se investigará factores críticos de cultivos seleccionados, temperatura y nivel de humedad de la tierra óptima, cálculo de los grados, días junto con programa de fertilización óptimo).
- Creación de videos.

1. Recursos Humanos:

- Tener personas especialistas que nos ayuden a llevar a cabo nuestra idea (Desarrolladores 3D e Implementadores en colegios).

2. Servicios de terceros

- Personas a las cuales le externalizaremos trabajos puntuales como por ejemplo el desarrollo de la aplicación, diseño y asesoría agronómica.

3. Viáticos y movilización

- Todos aquellos gastos que se generarán al estar implementando en los colegios.

4. Equipamiento:

- Se comprarán insumos electrónicos para el armado de “Huertas Smart” (sensores de temperatura y humedad y bluetooth).
- Materiales para el armado de huertas (materias primas).
- Equipo de Realidad Virtual (lentes y teléfonos).

5. Difusión:

- Costear merchandising
- Arriendo de servidores para la aplicación y página web.
- Creación de videos.
- Posicionar la marca en redes sociales.

4.5. Problema u oportunidad que intentas resolver (cuéntanos cuál es el problema u oportunidad que intentas abordar y cuál es la relevancia del tema para nuestro país) (máximo 1/2 página)

Actualmente existe una pérdida de contacto de los niños con la naturaleza. Lo anterior puede deberse a: la despreocupación del Estado en fomentar la educación ambiental en colegios (en Chile, sólo el 3,25% de los colegios en Santiago enseña educación ambiental), el reemplazo de los parques naturales por manipuladas áreas verdes y urbanizaciones, además de la escasez de recursos y falta de conocimiento del cuidado de aparatos tecnológicos.

El mundo sufre día a día problemas relacionados con el Medio Ambiente. Cada año nuestra producción de basura aumenta considerablemente, la contaminación ambiental nos quita la vida, y el aumento de urbanizaciones destruye nuestras áreas verdes. Esto no es un problema que afecte únicamente a Chile, esto se ha convertido en un problema global.

La falta de áreas verdes afecta principalmente a los niños, estos crecen desconectados, casi completamente, de su entorno natural. Lo cual les impide empatizar con estas problemáticas, manteniéndolos cegados. El hecho de crecer apartado de la naturaleza, afecta a su desarrollo tanto cognitivo como afectivo. A través de las plantas los niños aprenden a cuidar de otro ser vivo, comprenden que la naturaleza tiene sus procesos y que toma su tiempo ver resultados, pero más importante aún aprenden a amar y respetar el lugar en el cual viven.

A su vez, tenemos niños que pasan más de 5 horas diarias frente aparatos tecnológicos, apartándose de cualquier experiencia e interacción con su entorno.

ViraVira, vio este problema como una oportunidad y creó una nueva forma de educar a los niños de manera consciente, tecnológica y práctica. Aprovechamos a los nativos digitales, para enseñarles a través de sensores electrónicos y realidad virtual a hacer huertas y cuidar del medio ambiente.

4.6. Clientes (describe quiénes son/serán tus clientes y cómo se ven afectados por el problema u oportunidad que intentas abordar) (máximo ½ página).

Apuntamos a un mercado de lo nuevo e innovador, en dónde las personas se sientan atraídas no sólo por el producto, sino que también con los valores que éste transmite. Así nuestro segmento de clientes consta de compradores y usuarios. Los **compradores** serán los padres preocupados por la educación medio ambiental y el uso que le dan sus hijos a los aparatos tecnológicos. Es por esto que el perfil del consumidor primario serán familias jóvenes e interesadas en la importancia del cultivo y el cuidado del medio ambiente, además de consumidores que les interesa conocer y ver el desarrollo y origen de los productos vegetales, sin embargo, no tienen tiempo y/o herramientas para enseñarle esto a sus hijos de manera práctica y entretenida. Junto a eso, son padres que no

tienen tiempo en la semana para poder sacar a sus hijos fuera del hogar a realizar una actividad recreativa, relacionada con la naturaleza, pudiendo hacer esto sólo los fines de semana. Por otro lado, los **usuarios** son niños de 5 años en adelante, familiarizados con el uso de aparatos tecnológicos y quienes, al nunca estar en contacto con la crianza de un vegetal, les parecerá algo asombroso y entretenido. Esta segmentación corresponde a B2C, ya que a través del cliente que son los padres, nos enfocamos en los usuarios finales del producto, que son los niños. A futuro proyectamos una segmentación industrial B2B, al dirigir nuestro producto sobre potenciales clientes que son centros educativos, tanto públicos como privados modificando el tamaño del producto. Identificamos otros posibles clientes, pero de aspecto más amplio que son todos aquellos jóvenes o adultos, que se manejen con la tecnología y que tengan alma de niño. Al querer un producto educativo, pero con formato infantil.

El segmento de clientes al cual apunta ViraVira, son escuelas tanto particular subvencionadas como particulares de Chile (Rurales y urbanas), y potencialmente de cualquier parte del mundo.

El perfil de colegios que apuntamos son aquellos que busquen innovar en las formas en las que están entregando el conocimiento a sus estudiantes, que sean Eco friendly, interesados en que los niños reciban una educación íntegra, cercana y consciente con su medio ambiente, como también colegios que sean pioneros en incluir nuevas tecnologías en sus salas de clases para mejorar y estar en relación a las nuevas formas en las que están aprendiendo los niños del siglo XXI.

Nuestro Cliente se ve afectado por el problema que intentamos abordar, ya que los padres actualmente prefieren colegios que les entreguen a sus hijos una educación lo más íntegra y consciente posible. Es por esto que cada vez son más colegios los que buscan alternativas para ser más “verdes”, trabajando alguna de las aristas del cuidado del medio ambiente.

Nuestro cliente también se ve afectado por la oportunidad que queremos abordar, ya que la tecnología actualmente se ha convertido en parte indispensable en nuestro día a día. Para las escuelas es un problema que los niños estén inmersos en su tecnología, permaneciendo desconectados de lo que está ocurriendo en la sala clases.

4.7. La innovación (cuéntanos qué propones para resolver el problema o aprovechar la oportunidad que detectaste) (máximo 1 página)

Para poder solucionar el problema detectado, hemos creado a Vira Vira.

ViraVira es una experiencia de cultivo única, por medio de la tecnología, para que los niños puedan aprender sobre cuidado de las plantas y del medio ambiente. Este consiste en un macetero inteligente (con diseño sustentable y ergométrico) que mide temperatura y humedad. Esta información es enviada a una aplicación móvil que consta de juegos/videos que enseñarán de manera didáctica como cuidar su planta además del medio ambiente. También el cultivo se representa de manera virtual en la aplicación, siendo una mascota virtual. Así a medida que crezca el cultivo en el hogar, también lo hará la mascota virtual. Por todo lo anterior ViraVira es una experiencia que fomenta la actividad familiar, acerca a los niños a la naturaleza y enseña sobre la importancia de ésta en nuestras vidas. Así, por medio de nuestra tecnología el niño no solamente

aprenderá de manera virtual, sino también de manera práctica mediante el cultivo en el hogar. ViraVira es un puente entre educación, tecnología y naturaleza.

ViraVira, vio este problema como una oportunidad y creó una nueva forma de educar a los niños de manera consciente, tecnológica y práctica. Aprovechamos a los nativos digitales, para enseñarles a través de sensores electrónicos y realidad virtual a hacer huertas y cuidar del medio ambiente.

Esto se realizará en talleres en los cuales los niños trabajarán de manera empírica con la tierra. En los cuales deberán sembrar, fertilizar, desmalezar, regar, hasta cosechar. Las huertas contarán con sensores de temperatura y humedad, los cuales serán los encargados de monitorear el estado de la planta. Esta información será enviada a una aplicación móvil que les permitirá a los niños conocer las “necesidades” de sus cultivos.

A su vez, tendrán módulos tecnológicos, en los cuales usarán realidad virtual. Con ellos aprenderán y observarán procesos de las plantas desde su interior, algo que naturalmente no podrían experimentar.

4.8. ¿De qué tipo de innovación estás hablando? (marca con una X todas aquellas opciones que apliquen).

Innovación a nivel de...	Producto	
	Servicios	
	Procesos	X
	Modelo de negocios	
	Gestión comercial	

	Otra...	
	Si es "otra" ... ¿Cuál?	

4.9. Grado de novedad y nivel de incertidumbre (cuéntanos a qué nivel de innovación corresponde tu propuesta – copia, adaptación, mejora, creación o invención, y cuál es su incertidumbre). (máximo ½ página)

ViraVira cuenta con un grado de innovación de adaptación, ya que tomamos como inspiración los talleres de huerta tradicional y le integramos tecnología a través de los sensores de temperatura y humedad.

También es adaptación el hecho de utilizar Realidad Virtual, ya que actualmente es utilizada en otros países como técnica educativa en colegios, sin embargo, nosotros lo adaptamos para que apunte directamente al cuidado del medio ambiente.

Contamos con un grado de creación, ya que hicimos una aplicación que lleva los conocimientos agronómicos técnicos a un lenguaje didáctico y apto para todo público. Estos dos factores crearán un producto que entregue una experiencia única de cultivo.

4.10. Beneficio (cuéntanos cómo tus clientes se beneficiarán con la innovación que quieres desarrollar) (máximo ½ página).

Nuestros clientes, que son los padres y nuestros usuarios que son los niños se van a beneficiar directamente con los conocimientos agronómicos de una manera didáctica para poder llevar su cultivo desde semilla a cosecha, además de contar con asistencia online para resolver preguntas o inconvenientes.

Por medio de nuestro macetero inteligente con un diseño innovador y ergonómico, acompañado de una aplicación móvil, se podrá disminuir los factores críticos de riesgo para la planta, tales como temperatura y humedad (tiempo de riego), y así poder cultivar de manera óptima diversos tipos de hortalizas.

En relación a los beneficios que obtendrán nuestros clientes con nuestra innovación encontramos en primer lugar que serán establecimientos educacionales pioneros en integrar la tecnología como método de aprendizaje.

En segundo lugar, serán colegios que aumentarán sus áreas verdes gracias a la instalación de huertas en sus establecimientos. El cual se convertirá en un espacio de trabajo colaborativo.

En tercer lugar, no sólo se beneficiará el cliente, sino también el usuario que son los niños. Ellos se convertirán en agentes de cambio y serán los que marquen las pautas en las nuevas formas de convivir con nuestro medio ambiente.

Aprenderán a trabajar la tierra y beneficiarse de sus frutos, comprenderán procesos de las plantas, de la tierra y de la naturaleza que son complejos y abstractos, y los llevaremos a experiencias vivenciales para que puedan comprenderlos y generar amor y asombro por su tierra.

4.11. Amenazas (cuéntanos qué amenazas y dificultades existen para el desarrollo y éxito de tu propuesta) (máximo ½ página)

En relación a las amenazas que presenta ViraVira se encuentran las siguientes:

En primer lugar existe la dificultad relacionada a la constancia de los niños en el cuidado de los cultivos a pesar de las recomendaciones dadas por medio de la aplicación. También se puede perder el interés de los niños por el largo proceso que el cultivo conlleva.

En segundo lugar, la vida útil y/o exactitud de los sensores incorporados en nuestras huertas smart pueden jugar en contra de la propuesta de valor, ya que estos podrían tener eventuales fallas.

Como tercer lugar existe una posibilidad que algunos niños puedan sentir mareos al utilizar los lentes de Realidad Virtual, lo cual podría generar una experiencia no del todo grata.

4.12. Objetivo general de la propuesta (indícanos cuál es el objetivo general de tu propuesta)

Diseñar un producto educativo, que logre conectar a los niños con la naturaleza a través de la tecnología.

4.13. Objetivos específicos (OE) de la propuesta (señala un máximo de 5 objetivos específicos asociados al objetivo general de tu propuesta)

1) Desarrollar una huerta smart que incorpore elementos tecnológicos (sensores electrónicos).

2) Desarrollar una aplicación que procese los datos entregados por la huerta Smart para generar la información adecuada para los cuidados de la huerta.

3) Diseño de aplicación e interfaz que conecte los cuidados del cultivo con los niños.

4) Desarrollo de material 3D con contenido sobre procesos propios de las plantas, los cuales podrán ser vivenciados de manera virtual.

5) Implementar un plan piloto en un colegio y evaluar su impacto.

4.14. Resultados que esperas alcanzar (asocia cada Resultado Esperado a un objetivo específico, utilizando para ello la siguiente tabla).

N ° OE	N° RE	RESULTADO ESPERADO (RE)
1	2	Huerta Smart que mida la humedad, temperatura y horas luz de manera eficaz.
2	8	Una aplicación que calcule los grados/días usando las mediciones.
3	4	Una aplicación que contenga una interfaz llamativa para los niños y fácil de usar.
4	7	Haber creado videos en Realidad Virtual para trabajar con los niños.
4	8	Tener creado el material didáctico para el trabajo con los niños.
5	9	Haber comenzado plan piloto en 2 colegios de Santiago
5	10	Recoger información sobre la implementación y toma de decisiones
5	11	Rediseñar propuesta inicial en base al plan piloto

4.15. Actividades a realizar (cuéntanos qué actividades deberás llevar a cabo para lograr los resultados planteados) (máximo 1 página).

N ° OE	N° RE	ACTIVIDADES A EJECUTAR
1	1	Comprar materiales (incluyendo sensores) para el armado de las huertas smart y aplicación en Realidad virtual.
1	1	Fabricar Huertas smart.
2	2	Desarrollar el algoritmo para calcular los grados/días.
2	2	Desarrollar una aplicación para Android e iOS.
3	3	Diseñar la interfaz gráfica.
4	4	Desarrollar modelos 3D, para experiencia didáctica tecnológica.
5	5	Crear un plan de trabajo para implementar la experiencia de cultivo y Realidad virtual con niños.
5	6	Llevar a cabo el plan piloto.
5	7	Evaluar el impacto del plan piloto.
5	8	Rediseñar la experiencia en base a la evaluación y opiniones.

4.16. Metodología (identifica y describe el conjunto de procedimientos, secuenciados en el tiempo, a través de los cuales se va a ejecutar el proyecto) (máximo 1 página).

Existirán cuatro procedimientos paralelos, el desarrollo de la aplicación, el desarrollo del macetero, la investigación de plantas y la planificación y aplicación del plan piloto.

Para lograr lo anterior se dividirá el equipo en 4 grupos de trabajo, cada uno encargado de un área.

Para el desarrollo de la aplicación, el equipo que trabajará será liderado por un Ingeniero Informático. Primero se hará un diseño preliminar de la aplicación, que contenga las funcionalidades esperadas. Luego se programará en un ambiente de desarrollo. Posteriormente se harán pruebas a la aplicación para testear los requisitos funcionales. Finalmente se hará un rediseño a la aplicación para mejorar los aspectos críticos e incorporar otros requisitos no funcionales.

Para el desarrollo del macetero, en primer lugar, se hará un modelo en 3D para ver los requerimientos formales. Posteriormente se probarán diferentes prototipos variando los materiales y la propuesta formal. Luego se analizará la aceptación de los prototipos tanto para los requerimientos del proyecto como para los usuarios finales.

Para la investigación de las plantas (saber qué plantas vamos a utilizar en el producto) primero se recopilarán bases de datos donde se pueda obtener información acerca de los cultivos que se tiene previsto a utilizar. Después se analizará y depurará la información, para ser guardada en una base de datos. Posteriormente y, de ser necesario, se realizarán diseños experimentales para probar el crecimiento de las plantas en maceta.

Para el desarrollo del plan piloto se diseñará un plan educativo que incluye planificación de las experiencias, objetivos, frecuencia y tiempos de aplicación. Luego se ejecutará el plan, para posteriormente validar los elementos críticos del proyecto (en relación a los niños) y evaluar los logros de los niños en base a los objetivos propuestos.

Nuestro plan de trabajo se llevará a cabo de la siguiente manera:

1. Desarrollo Aplicación Móvil

Lo primero que desarrollaremos será la aplicación móvil. En ella se hará un diseño preliminar, que contenga las funcionalidades esperadas. Luego se programará en un ambiente de desarrollo. Se realizarán pruebas a la aplicación para testear los requisitos

funcionales. Y para finalizar se hará un rediseño para mejorar los aspectos críticos e incorporar otros requisitos no funcionales.

2. Elaboración de Modelos 3D

En paralelo con el desarrollo de la aplicación móvil, se estarán elaborando los modelos 3D, los cuales serán desarrollados por una empresa externa, junto a parte del equipo ViraVira (creativos y pedagogos). En esta instancia se definirá los temas a abordar en los videos que serán trabajados con los niños en el plan piloto.

3. Creación Plan Educativo

Se diseñará un plan educativo, en cual se elaborarán planificaciones de las experiencias a realizar en el plan piloto, se establecerán los objetivos, frecuencia de la aplicación, contenidos a trabajar y tiempos de aplicación. Durante este proceso se contactará a diversos centros educacionales para establecer alianzas y permitirnos ejecutar el plan piloto.

4. Elección de cultivos

Para la investigación de las plantas (saber qué plantas vamos a utilizar en el producto) primero se recopilarán bases de datos donde se pueda obtener información acerca de los cultivos que se tiene previsto a utilizar. Después se analizará y depurará la información, para ser guardada en una base de datos.

5. Testeo

Logrando estos objetivos se ejecutará el plan piloto en por lo menos dos colegios de la Región Metropolitana, para posteriormente validar los elementos críticos del proyecto (en relación a los niños) y evaluar los logros de los niños en base a los objetivos propuestos.

6. Validación

Finalmente, esperamos recoger el feedback de los colegios y establecer las mejoras pertinentes, para lograr ofrecer un mejor producto y servicio e iniciar formalmente nuestras ventas.

4.17. Carta Gantt (completa la carta Gantt de acuerdo a las actividades señaladas en el punto anterior).

N ° OE	N° RE	Actividad	Mes 1				Mes 2				Mes 3				Mes 4				Mes 5				Mes 6				Mes 7				Mes n			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
		Comprar materiales para el armado de huertas smart y Realidad Virtual									■	■	■	■																				
		Fabricar huertas smart													■	■	■	■																
		Desarrollar el algoritmo para calcular grados/días					■	■	■	■																								
		Desarrollar una aplicación para Android e iOS					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
		Diseñar la interfaz gráfica					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																
		Desarrollar modelos 3D	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
		Crear plan de trabajo					■	■	■	■	■	■	■	■																				
		Llevar a cabo el plan piloto													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
		Evaluar el impacto del plan piloto																													■	■	■	■
		Rediseñar la experiencia en base a la evaluación del plan piloto																																

4.18. Equipo técnico con el que trabajarás (cuéntanos con qué personas llevarás a cabo tu propuesta, qué experiencia tienen para poder colaborar en el proyecto y cómo se van a organizar) (máximo 1 página).

Nombre	Profesión	Experiencia laboral relacionada con el proyecto	Rol en proyecto	Horas de dedicación a la propuesta
Daniela Castillo	Educadora de Párvulos	Práctica profesional en centros educativos, tesis de grado desarrollada en didáctica en ciencias naturales. Múltiples ayudantías en área didáctica.	Desarrollo del área didáctica tanto en la aplicación como en la elaboración de videos en Realidad Virtual.	35 horas semanales
Daniel Zúñiga	Ingeniero Civil Mecánico	Fundador y director de startup relacionada con tecnología, experiencia y conexiones con incubadoras/emprendedores en realidad virtual en Silicon Valley, experiencia técnica con proyectos de electrónica de sensores.	Desarrollo del área comercial y tecnológica.	20 horas semanales
Francisco Hernández	Licenciado en Física	Se ha desempeñado en el desarrollo de software y hardware en proyectos de instalaciones interactivas, ganador de premios en el área de la robótica y experiencia como ayudante en la Pontificia Universidad Católica.	Desarrollo y mantención del área informática. Desarrollo del área creativa y mantención y elaboración de ideas para la creación de modelados 3D.	25 horas semanales

4.19 Actividades a realizar por terceros (si corresponde, indica en el siguiente cuadro las actividades que serán realizadas por terceros, que no son parte de tu equipo técnico).

N°	Nombre de la actividad	Nombre de la persona o empresa a contratar	Experiencia en la actividad a realizar
1	Diseño y publicidad	Fabián Pinto	Publicista, con experiencia como diseñador Freelance en diversos proyectos.
2	Asesoría Agronómica	Claudio Preller	Ingeniero Forestal, con experiencia en la elaboración de huertas e iniciativas de promoción del cuidado ambiental.
3	Modelados 3D	PrOduccionesM	Empresa dedicada a la elaboración de modelos 3D, a la fecha ya ha trabajado con diversas empresas y emprendedores nacionales.
4	Desarrollo aplicación Móvil	AG -pro	Trabajó en área de aplicaciones con el Ministerio de Agricultura (Campo click), INDAP Y CIREN.

SECCIÓN V: ANTECEDENTES FINANCIEROS DE LA PROPUESTA

5.1. Estructura de costos de la propuesta (indica, para cada ítem de gasto de la siguiente tabla, los gastos en los que tienes previsto incurrir).

ITEM DE GASTO	APORTE FIA (\$)	APORTE CONTRAPARTE		TOTAL (\$)
		PECUNIARIO (\$)	VALORIZADO (\$)	
Recursos humanos				
Viáticos y movilización				
Materiales e insumos				
Equipamiento				
Servicios de terceros				
Difusión				
Capacitación				
Gastos generales				
Imprevistos				
Gastos de administración				
TOTAL (\$)				
%				

5.2. Explicación de costos de la propuesta (explícanos en qué usarás el dinero solicitado en el punto 5.1. Asocia el presupuesto solicitado a las actividades que pretendes llevar a cabo) (máximo 1 página).

- El dinero solicitado para recursos humanos será usado en la contratación de personas expertas que nos ayuden a desarrollar el material 3D para la implementación con los niños y apoyo en el desarrollo e implementación del área didáctica.
- En cuanto a viáticos y movilización, la plata será utilizada en gastos de movilización (transporte público, bencina y TAG). Además de poner a completa disposición del proyecto un vehículo para realizar el transporte de personas y materiales a los distintos lugares que requiera.
- Materiales e insumos, el dinero solicitado será utilizado para comprar los materiales de la huerta smart y para realizar la experiencia con niños (equipamiento).
- Servicios a terceros: desarrollo de la aplicación completa y el diseño de ésta.
- Difusión: se utilizará en el pago de publicidad a través de redes sociales y también para lograr un mejor posicionamiento orgánico en Google, además se realizará merchandising.
- Gastos generales: el dinero se utilizará para gastos como carpetas, cuadernos, lápices y gastos extras.
- Gastos de administración: se pagará por espacio de trabajo en el co-work de San Joaquín, ubicado en el Centro de Innovación Anacleto Angelini.

SECCIÓN VII: ANEXOS

Favor adjuntar cada uno de los documentos que se señalan a continuación.

Anexo 1	Certificado de nacimiento del postulante.
Anexo 2	CV del postulante (máximo 3 hojas por CV y con un resumen de los últimos 5 años de experiencia) y, si aplica, de: <ul style="list-style-type: none">• Cada uno de los miembros del equipo técnico.• Cada uno de los asociados con el que se llevará a cabo la propuesta.• Cada uno de los servicios a terceros a contratar.
Anexo 3	Carta de compromiso de participación de cada uno de los asociados y miembros del equipo técnico en la que se señale: <ul style="list-style-type: none">• El nombre de la Convocatoria.• El nombre de la propuesta que se está postulando.• El nombre del asociado o miembro del equipo técnico y su rol en la propuesta.• La firma de la persona.
Anexo 4	Convenios de colaboración para la ejecución de la propuesta.

Daniel Zúñiga Aranguiz

Passionate about life, working to change paradigms and collaborating to build a better world



Last Updated on 18th April 2016

Work Experience

04/2016 - Present

Macul, Chile

CEO

? \ Udhc

Accomplishments

Winnning nationals and participating in international business competitions.

Lead a complex team to develop a new electronic tool.

07/2015 - Jul 2016

La Florida, Chile

CEO and Co-Founder

Mobani Labs

Accomplishments

Lead a computer science team to develop a new electronic tool + software development for health uses.

12/2010 - 05/2013

San Joaquín, Chile

Chief Coordinator

Jornada de Inserción Mechona UTFSM

Santiago

Accomplishments

Organize and coordinate the new students welcome.

11/2010 - 01/2012

Impulser and Chief Coordinator

Recicla USM:

Accomplishments

Create and start a recycling system in the University Campus.

Education

01/2016 - 03/2016

San Mateo, USA

Entrepreneurship / Change

Agent Draper University

03/2010 - 03/2014 (dropout)

San Joaquín, Chile

Mechanical Engineering

Universidad Técnica Federico Santa María

12/2008

La Florida, Chile

High School Graduated

Colegio Atenas

Skills & Competences

Public Speaking

Future Focused

Entrepreneurship

Charism

Leadership

Photoshop CC

Resilency

Photography

Creativity

Digital design

Achievements & Certificates

2016 Winner Brain Chile Santiago, Chile, With Khapto Glove

Khapto Glove. Between 126 Scientific/Tech teams.

2015 Semifinalist Brain UC Santiago, Chile With Khapto Glove. Between 126 Scientific/Tech teams.

2015 Quarterfinalist - International Business Model Competition Utah, USA

Presenting the Khapto Glove at the Brigham Young University. In between 3832 teams, 276 Schools and 15 Countries.

1st Place Jump Chile (2014) Santiago, Chile

First place on a national Business Model Competition, between 1500 other projects.

1st Place FESW UTFSM (2014) Santiago, Chile

First place on a national Business Model Competition, between 1500 other projects.

Links / Social

Linkedin cl.linkedin.com/in/danozuniga

Languages

Spanish (native) | English Advanced/talktive | French Basic

Interests

Space | Health | Education | Enviroment | Technology | Bike | Future |

Teaching Assistanships

Universidad Católica de Chile, "Desafío en la startup"

2016 / Macul, Chile / Lean Startup

Universidad católica de Chile, Penta UC - "Robotics with Arduino"

2016 / Macul, Chile / Lean Startup

Francisco Hernández | CV

Educación

Grados y títulos.....

- **Instituto Nacional Gral. José Miguel Carrera** **Santiago, Chile**
Educación media 2009
- **Pontificia Universidad Católica de Chile** **Santiago, Chile**
Licenciatura en Física *En curso*

Logros académicos.....

- **1^{er} en la "VI Latin American Robotic Contest": 2007**
Miembro del equipo que ganó en la "VI Latin American Robotic Contest" organizada por la IEEE en México, categoría OPEN. Habiendo obtenido previamente el primer lugar en el "VI concurso chileno de robótica" categoría OPEN.
- **Participación en la International Olympiad in Informatics 2008 y 2009:**
Seleccionado para participar en la IOI (International Olympiad in Informatics) el 2008 y el 2009.

Experiencia Laboral

- Independiente** **Santiago, Chile**
○ *Desarrollador Web* *2009–2011*
Diseño y desarrollo de páginas web y sistemas de administración de las mismas. Desarrollo sobre plataforma de administración propia en PHP, JS, HTML y CSS.
- Frankenstudio | Etnolab SpA** **Santiago, Chile**
○ *Desarrollador de aplicaciones interactivas* *2011–2012*
Responsable del desarrollo de software y hardware en proyectos de instalaciones interactivas.
<http://www.frankenstudio.cl/>
Las instalaciones y desarrollos incluyen:
 - Muro interactivo con captura 3D y manejo de multimedia
 - Aplicación educativa sobre pantalla táctil
 - Despliegue de base de datos sobre pantalla táctil
 - Instalación interactiva mediante gestos y captura 3d
 - Instalaciones museográficas sobre plataformas digitales
 - Instalaciones en la vía pública activadas mediante web
 - Diseño y configuración de hardware a medidaAlgunos clientes:
 - Euroamerica
 - Banco Central de Chile
 - Falabella
 - Homecenter Sodimac
- Guillermo Acuña Arquitectos Asociados** **Santiago, Chile**
○ *Desarrollador de aplicación interactiva* *Septiembre 2012–Abril 2013*
Diseño y desarrollo de aplicación interactiva para ser exhibido en la muestra 'Energy' del museo MAXXI en Roma (Museo nazionale delle arti del XXI secolo).
El proyecto propone visualizar datos sobre la ciudad sobre Santiago sobre los cuales se plantea un proyecto de optimización de energías. El proceso contempla traducir las intenciones del proyecto a instrucciones de programación y la integración de tecnologías para hacer realidad la propuesta.
La exposición consta de una mesa táctil y tres pantallas que despliegan una aplicación interactiva de visualización y optimización de energías.
- Dirección de Extensión y Servicios Externos (DESE)** **Santiago, Chile**
○ **Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios Urbanos UC**
Desarrollador aplicaciones interactivas *Marzo 2015–Agosto 2015*
Desarrollo de proyectos, programación de aplicación híbrida para dispositivos móviles.
- Independiente** **Santiago, Chile**
○ *Desarrollador hardware y software* *2015*
Diseño y desarrollo de sistema de medición de nivel de agua para canales. Se desarrolló un medidor de capacitancia ultrasensible que mide el nivel de agua de forma no invasiva, el cual envía los datos a través de GSM a un servidor para ser visualizados a través de una página web.

Experiencia Académica

Docencia, Investigación.....

- **Pontificia Universidad Católica de Chile** **Santiago, Chile**
Ayudante de investigación en laboratorio de plasmas *Abril 2014 a la fecha*
Ayudante de investigación en el laboratorio de plasmas de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Entre las funciones desempeñadas está la creación de circuitos electrónicos para control de potencia pulsada, obtención y análisis de espectros en descargas capilares.
- **Pontificia Universidad Católica de Chile** **Santiago, Chile**
Ayudante de laboratorios docentes en física *Marzo 2015 a la fecha*
Ayudante en laboratorio de física para ramos de otras carreras.

Participación en Proyectos o Programas de Investigación

- **Monolith Controversies, Pabellón Chileno para la 14ª versión** **Santiago, Chile**
de la Bienal de Arquitectura de Venecia 2014
Consejo Nacional de la Cultura y las Artes *Noviembre 2013–Junio 2014*
Desarrollo de sistema de medios audiovisuales para el pabellón.
Despliegue sincronizado de proyecciones, programado a medida sobre Raspberry Pi. El pabellón de Chile fue distinguido con el León de Plata a las participaciones nacionales.

Habilidades técnicas

- **Lenguajes de programación:** Avanzado: C, C++, Python, Matlab, Arduino, HTML, Javascript, PHP, MySQL, L^AT_EX, openFrameworks, Cinder C++
- **Uso de software:** Visual Studio, Matlab, Xcode, LTspice, Microsoft Office, Adobe Photoshop, Adobe Dreamweaver.
- **Idiomas:** Inglés (intermedio).



FABIÁN CONTRERAS PINTO.

PUBLICISTA / DIRECTOR DE ARTE .

EDUCACIÓN ► UNIVERSIDAD DE SANTIAGO DE CHILE Título de Publicista

Alumno de la carrera de Publicidad promoción 2010. Licenciado en Comunicación Publicitaria con mención Creativa. Ayudantía en ramos de Retoque digital, Photoshop e Illustrator.

EXPERIENCIA ► DIRECTOR DE ARTE M. Peña

Director de Arte en empresas de exportación internacionales y nacionales. Encargado de la imagen corporativa de CMPC, Envases Impresos Roble Alto, Carsol, Río Blanco, Gesex, Asoex, entre otros. Desarrollo de Concepts, ideas y gráfica para la creación de marca Superfoods from Peru, y sus submarcas. Diseño Corporativo, Material Off, Marketing digital, Web, POP y eventos.

DIRECTOR DE ARTE Edwards Asociados S.A.

Director de Arte Junior a cargo de Nestlé, Metrogas, Club Metrogas, Penta Security, CGE, Almagro entre otros. Orientado principalmente al Diseño Corporativo y Marketing Digital. Diseño de material On y Off, Marketing Directo, Gestión de diseño Web, Imagen de marca e Ilustración.

DISEÑADOR TRAINEE. Edwards Asociados S.A.

Apoyo en creación de avisos impresos y material web. Edición y diseño de Revista Metrogas y Diseño de Newsletters, Mailing, Concepts, Brochures y Aplicaciones en Redes Sociales.

DISEÑADOR FREELANCE. Y otros proyectos

Dirección de Arte en Proyecto Ecológico y Educativo "Vira Vira" en conjunto con alumnos de la Pontificia Universidad Católica de Chile.
Diseñador Freelance en Emporio Delifrutos V Región de Valparaíso. Diseñador Freelance y desarrollo Audiovisual en JUNGLA USACH. Proyecto de retoque fotográfico para tiendas de diseño independiente (MALM).
Decoración Proyectos y departamentos piloto Part Time Homy.

HABILIDADES ►

Photoshop CC	
Illustrator CC	
In Design	
Lightroom CC	
Premiere Pro	

Manejo de programas de edición fotográfica como Photoshop y Lightroom. Manejo de Illustrator y herramientas de audiovisual como Premiere y After effects.
Trabajo editorial con Adobe InDesign.

CONTACTO ►  behance.net/fabopinto

 linked.in/fabopinto

Claudio Alberto Preller Diharce
Ingeniero Forestal
Pontificia Universidad Católica de Chile

ANTECEDENTES ACADÉMICOS:

- 2010 - 2015 **Pontificia Universidad Católica de Chile**
Facultad de Agronomía e Ingeniería Forestal
Ingeniero Forestal
- 1996 - 2009 **Colegio Regina Pacis**
Enseñanza Básica y Media

EXPERIENCIA LABORAL:

- Octubre 2015 a la fecha **Corporación Nacional Forestal, CONAF**
Departamento de Ecosistemas y Sociedad
Apoyo Profesional
- Productos Forestales No Madereros.
 - Proyecto Web Viveros CONAF.
 - Apoyo sección Viveros y Comunidad.
 - Apoyo sección Silvicultura Urbana y Sociedad.
- Diciembre 2014 –
Agosto 2015 **Pontificia Universidad Católica de Chile**
Facultad de Agronomía e Ingeniería Forestal
Proyecto de Título
Evaluación de Métodos Silvícolas para la Producción de Frutos
Maqui, en algunas zonas ubicadas en las Regiones de
O'Higgins y del Maule.
- Coordinación y ejecución de actividades en terreno.
 - Participación en reuniones con equipo de investigación.
 - Redacción de informes técnicos.
 - Redacción de artículo de revisión sobre la especie para posterior publicación.
- Marzo – Julio 2015 **Pontificia Universidad Católica de Chile**
Facultad de Agronomía e Ingeniería Forestal
Ayudante
Curso: Silvicultura del Bosque Nativo
- Coordinación de actividades.
 - Preparación y realización de ayudantías expositivas y prácticas.
 - Corrección de pruebas y trabajos.

Febrero – Marzo 2015

Corporación Nacional Forestal, CONAF

Departamento de Ecosistemas y Sociedad

Apoyo Profesional

- Análisis de datos de entrega y producción de árboles.
- Recomendación de especies a producir y utilizar para arbolado urbano en distintas zonas del país.
- Planificación y redacción de charla-taller sobre arbolado urbano.
- Redacción y diseño de fichas informativas sobre especies nativas recomendadas para arbolado urbano.

Agosto – Diciembre 2014

Pontificia Universidad Católica de Chile

Facultad de Agronomía e Ingeniería Forestal

Ayudante

Cursos: Planificación Territorial y Silvicultura Avanzada.

- Coordinación de actividades.
- Preparación y realización de ayudantías prácticas y laboratorios.
- Corrección de pruebas y trabajos prácticos.

Enero – Febrero 2014

Corporación Nacional Forestal, CONAF

Departamento de Arborización

Práctica profesional

- Evaluación de resultados del Programa de Arborización.
- Revisión, análisis y corrección de bases de datos.
- Redacción de la Memoria 2010-2014 del programa.
- Revisión técnica de documentos.

Diciembre 2011 –
Febrero 2012

Laboratorio de Servicios UC. Agroanálisis

Práctica obrera

- Análisis químicos relacionados a la producción agrícola.
- Muestreo foliar y de suelos.

ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES:

2009 – Actualidad

Cuarta Compañía de Bomberos de Ñuñoa

Bombero Voluntario.

- Respuestas a emergencias de distintos tipos. Especialidad en emergencias con Materiales Peligrosos.

2014

Pontificia Universidad Católica de Chile

Jefe Trabajos FAIF 2014

- Coordinación de los trabajos voluntarios realizados en la comuna de Lumaco, IX Región.
- Construcción de viviendas progresivas, invernaderos e infraestructura para producción ganadera. Talleres de educación ambiental para niños.
- Contacto con empresas y auspiciadores.

2012 –2014

Salud Estudiantil UC

Programa Pares Educadores en Salud.

Coordinador de equipo Primeros Auxilios.

- Coordinación y ejecución de talleres.
- Desarrollo y difusión de material publicitario.

2013

Pontificia Universidad Católica de Chile

Vicepresidente Centro de Alumnos.

- Organización de actividades masivas.
- Representación de alumnos frente a directivos y académicos de la Facultad.
- Contacto con empresas, auspiciadores y profesionales externos a la Universidad.

COMPETENCIAS:

Dominio de Inglés nivel medio oral y escrito.

Manejo de Microsoft Office (Word, Excel, Power Point) nivel intermedio.

Santiago, Noviembre 2016.

Carta Compromiso del Proyecto

Santiago de Chile, 4 de noviembre de 2016

Fundación para la Innovación Agraria

Presente:

El que suscribe, Daniel Zúñiga Aranguiz, con la presente me comprometo a realizar todas las actividades e iniciativas correspondientes al proyecto ViraVira referente a la convocatoria "Convocatoria Nacional Proyectos de Innovación" de la Fundación para la Innovación Agraria; siguiendo los parámetros que se me han marcado para su completa culminación.

Declaro que conozco todos los parámetros para llevar a cabo mis actividades, sabiendo que debo cumplir con el número de horas y las asistencias requeridas.

Por lo expuesto arriba, reitero mi compromiso y me despido.

Atte

Daniel Zúñiga Aranguiz

Carta Compromiso del Proyecto

Santiago de Chile, 4 de noviembre de 2016

Fundación para la Innovación Agraria

Presente:

El que suscribe, Francisco Hernández Vargas, con la presente me comprometo a realizar todas las actividades e iniciativas correspondientes al proyecto ViraVira referente a la convocatoria "Convocatoria Nacional Proyectos de Innovación" de la Fundación para la Innovación Agraria; siguiendo los parámetros que se me han marcado para su completa culminación.

Declaro que conozco todos los parámetros para llevar a cabo mis actividades, sabiendo que debo cumplir con el número de horas y las asistencias requeridas.

Por lo expuesto arriba, reitero mi compromiso y me despido.

Atte

Francisco Hernández Vargas

Firma