Diaria Tirada 8.891 7 320

138841093

Pagina: 16

Secc: LOCAL Valor: 5.009,60 € Area (cm2): 898,1 Ocupac: 95,97 % Doc: 1/1 Autor: R.D.L. | SALAMANCA Num. Lec: 77000

Mejorar el clima laboral a golpe de aplicación

Alumnos de la Universidad han ganado el primer premio de Iniciativa Campus Emprendedor con una 'app' destinada a las empresas. Un proyecto de la Escuela de Béjar y otro de la Pontificia fueron reconocidos también

R.D.L. | SALAMANCA

RES proyectos de Sala manca resultaron galardonados en la última edición de los Premios Iniciativa Campus Emprendedor, promovidos por la Fundación Universidades y Enseñanzas Superiores de Castilla y León (Fuescyl) de la Junta de Castilla y León.

Una aplicación para medir el clima laboral y una máquina inyectora de plástico son los dos proyectos de la Universidad de Salamanca reconocidos. También la propuesta de alumnos de la Universidad Pontificia de un chat para mejorar las habilidades sociales de las personas con dis capacidad fue premiada por el jurado de los galardones que han cumplido su edición número 12.

Pese a la variedad de las ideas seleccionadas todas tienen en común la dificultad que supuso su realización en un año de pandemia, con confinamiento domiciliario incluido.

CLIMIND

Aplicación para medir el clima laboral en las empresas

Diego Tomás y Jesús Córdoba forman el equipo del proyecto "CLIMIND", iniciativa reconocida con el primer galardón en la categoría de "Proyecto Empresarial" de los Premios Iniciativa Campus Emprendedor. Mejorar el clima laboral de las empresas es el objetivo de la plataforma tecnológica diseñada por estos alumnos formados en Administración y Dirección de Empresas e Ingeniería Informática por la Universidad de Salamanca

La app CLIMIND evalúa en tiempo real el clima laboral tomando el pulso a diario a la organización, recogiendo datos sobre la percepción de bienestar y el estado anímico, como herramienta de prevención de riesgos psicosociales, fomentando los reconocimientos y el 'feedback on time' en un contexto concreto. Todo ello integrado en un esquema gamificado impulsando en los equipos e individuos de las organizaciones el nivel de conciencia, la motivación y el compromiso, reforzando el sentido de pertenencia y la comunica-ción eficaz preventiva", explican Jesús y Diego, que lideran la iniciativa por la que ya se han interesado algunas organizaciones.

Cuando en 2014 comenzaron con la idea fue algo muy novedoso, ahora existen ya soluciones en este sentido, pero los jóvenes de la Universidad de Salamanca aseguran que su plataforma se caracteriza por la rapidez v simplicidad de la encuesta 'online



Grupo de alumnos y profesoras de la Pontificia que ganó uno de los segundos premios.



Diego Tomás y Jesús Córdoba, primer premio de "Proyecto Empresarial.



Jorge Herrera y Armando González, con su máquina.

que sirve como punto de partida y es una herramienta de liderazgo preventivo saludable para los mandos intermedios.

Ahora quieren mejorar fun-cionalmente "CLIMIND" y llevar a cabo un plan de difusión del proyecto. Además, quieren ampliar la aplicación que incluye medición del pulso laboral de la empresa sobre el nivel de percepción del bienestar y el reconocimiento de competencias transversales. En fases posteriores incorporarán la evaluación y autoevaluación de competencias implicadas en mejora del clima, la gestión de incidentes de aprendizaje y los planes de acción.

CAPACITABOT

Herramienta inteligente para las habilidades sociales de personas con discapacidad

Galardonado en la modalidad 'Idea Innovadora de Negocio con el segundo premio, el proyecto de innovación "CAPACI-TABOT", creado por estudiantes de la Universidad Pontificia de Salamanca, tiene como fin mejorar las habilidades sociales de personas con discapacidad intelectual a través de un chat conversacional implementado en una aplicación Android.

Jorge Ávila, José Manuel Alejandro Hernández, Natalia Hernández y Gloria Gómez, tutorizados por las profesoras Amparo Casado y Montserrat Mateos, firman este proyecto de innovación que surgió a raíz de las dificultades de comunicación planteadas por la asociación Insolamis. "Las dos tutoras expusieron la idea en las facultades de Educación e Informática y algunos alumnos nos interesamos", explica Jorge Ávila en nombre de sus compañeros. Al respecto, la profesora Montserrat Mateos comenta que los estudiantes han desarrollado los servicios conversacionales adaptados a personas con discapacidad, de forma que a través de este proyecto esas personas pue-dan entrenar las destrezas sociales, fomentando su inclusión.

Los alumnos desarrollaron la idea el pasado curso, y reconocen que lo más difícil fue hacerlo en pleno confinamiento domi-ciliario. "No pudimos asistir a Insolamis tantas veces como teníamos planificados", reconoce Jorge Ávila, pero explica que gracias a una buena organización y comunicación entre los miembros del grupo consiguieron terminarlo a tiempo.

"La comercialización es algo que no depende solo de nosotros, también interviene la Universi-dad Pontificia. Por mi parte, estoy abierto siempre a participar en proyectos de índole social mediante la tecnología", añade Jorge Ávila.

MÁQUINA INYECTORA DE PLÁSTICO

Creación sostenible de piezas de plástico

Armando González, personal de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Industrial de Béjar, y Jorge Herrera, investigador del grupo BISITE de la Universidad de Salamanca, firman el proyecto "Máquina invectora de plásti-', tercer premio en la categoría de "Proyecto empresarial", tutorizado por Alejandro Reveriego, actual director de la Escuela de Béjar.

En este caso no se trata de una aplicación, sino de una máquina para crear piezas de plástico a partir del pellet producido por otro equipo resultado de la pasada edición del concurso TCUE, fundiendo el plástico e inyectán-dolo en un molde. "Una clara apuesta por la sostenibilidad y la economía circular", afirma Jorge Herrera y asegura que "pretende cubrir el segmento de fabricación de pequeñas cantidades de piezas de plástico con una calidad propia de procesos de invección y a un coste unitario, de forma que cualquier pequeña empresa podría diseñar y fabricar sus propios productos, aumentando la innovación y competitividad".