

**RELACIÓ DEFINITIVA D'EQUIPS FINALISTES DEL PROGRAMA FORMATIU "IDEES MOTIVEM", QUE FORMA PART DEL PROJECTE XARXA DE PREINCUBADORES DE LA UNIVERSITAT DE VALÈNCIA, I QUE COMPTA AMB EL PATROCINI DE LA CONSELLERIA D'INDÚSTRIA, TURISME, INNOVACIÓ I COMERÇ DE LA GENERALITAT VALENCIANA EN EL MARC DE LES AJUDES DIRIGIDES A FOMENTAR L'ECOSISTEMA D'EMPREDORIA DE LA COMUNITAT VALENCIANA, EMENTI**

Vist l'objecte de la convocatòria de data 26 de gener de 2026 de la vicerectora d'Innovació i Transferència de la Universitat de València del programa formatiu "Idees MOTIVEM", en el marc de les activitats de l'Escola d'Emprenedoria de la de la Universitat de València, un programa institucional formatiu impulsat per la Xarxa de Preincubadores de Centre de la Universitat de València, dissenyat per a guiar als estudiants en el desenvolupament de competències emprenedores innovadores des d'una perspectiva pràctica.

El Vicerectorat de Transformació Educativa, Formació Permanent i Projecció Professional, fent ús de les atribucions que li confereix la resolució de 28 d'abril de 2026 del rector de la Universitat de València (DOGV del 29 d'abril de 2026) per la qual es deleguen determinades competències en els Vicerectorats, la Secretaria General, la Gerència i altres òrgans d'aquesta Universitat.

**RESOL**

**Primer.**

Fer pública la relació definitiva d'equips participants en el programa formatiu Idees MOTIVEM que han presentat idees i que han sigut valorades d'acord amb els criteris del punt 3.4.5. de les bases de la convocatòria, que apareixen relacionats i ordenats en l'annex I d'acord amb el número d'equip que els va ser assignat en la resolució de persones admeses que es pot consultar en el següent enllaç:

<https://webges.uv.es/uvTaeWeb/MuestraInformacionEdictoPublicoFrontAction.do?accion=inicio&idEdictoSeleccionado=96484>

**Segon.**

Fer pública la relació definitiva dels 15 equips finalistes en el programa formatiu Idees MOTIVEM que han presentat idees i que han sigut valorades d'acord amb els criteris del punt 3.4.5. de les bases de la convocatòria, que apareixen relacionats i ordenats en l'annex II.

**Tercer.**

Fer pública la relació definitiva dels 5 equips suplents de cada branca en el programa formatiu Idees MOTIVEM que han presentat idees i que han sigut valorades d'acord amb els criteris del punt 3.4.5. de les bases de la convocatòria, que apareixen relacionats i ordenats en l'annex III. La participació quedarà supeditada a la renúncia d'algun dels equips finalistes dins de la seua respectiva branca de coneixement.

**Quart.**

Fer pública la relació de les persones que han renunciat a la seua participació o han causat baixa en el programa formatiu Idees MOTIVEM i que apareixen relacionades en l'annex IV.

Contra aquesta resolució, que exhaureix la via administrativa, es pot interposar un recurs de reposició davant el mateix òrgan que l'ha dictada, dins del termini d'un mes comptador des de l'endemà de la seua publicació, o bé directament un recurs contenciós administratiu davant els òrgans de la jurisdicció contenciosa administrativa de la Comunitat Valenciana, dins del termini de dos mesos comptadors des de l'endemà de la seua publicació.

Rosa M<sup>a</sup> Bo Bonet  
Vicerectora de Transformació Educativa, Formació Permanent i Projecció Professional  
Universitat de València  
(Per delegació del rector, DOGV 29/04/2026)

### ANNEX I.- EQUIPS, IDEES I PUNTUACIÓ

Nº Equip	Resum idea	Branca de coneixement	PUNTUACIÓ TOTAL
1	LexIA es un asistente de IA supervisado por profesionales que traduce lenguaje jurídico, guía trámites y orienta sobre servicios legales.	Ciencias Sociales y Jurídicas	7,28
2	Nuestra idea es sensibilizar con un vídeo de una persona mayor sola para generar empatía y conciencia sobre el acompañamiento	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
3	Creación de página web con recursos prácticos para docentes que trabajan con alumnado con Trastorno del Espectro Autista.	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
4	Adaptación y alternativa de la prueba ELISA para detectar alergias mediante un parche, por un cambio de color tras la detección de IgE	Ciencias	6,40
5	SUVE es un acople para sillas de ruedas que permite a sus usuarios subir y bajar escaleras de forma segura y totalmente independiente.	Ciencias	≤ 6
6	La idea surge ante la necesidad de mejorar el acceso de la población a información sanitaria, fiable y adaptada a sus características.	Ciencias de la Salud	≤ 6
7	Web de asistencia técnica que integra inteligencia artificial y supervisión docente para la creación de contenidos inclusivos	Artes y Humanidades	6,65
8	Gamificación en oncología infantil: experiencia interactiva para motivar, fomentar la adherencia y seguir el progreso del ejercicio físico.	Ciencias de la Salud	8,28
9	ConectaSenior, app que acerca a las peronas mayores a la práctica de actividad física de forma conjunta para evitar la soledad.	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
10	Moda sostenible amb traçabilitat emocional: utilitzem codis QR per a mostrar l'origen real i el procés de transformació de cada material.	Ciencias Sociales y Jurídicas	7,28
11	Crear un ecosistema digital para la búsqueda de vivienda segura, gestión colaborativa de apuntes y agenda de eventos del campus	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
12	Sistema inteligente que integra biosensores y app para detectar estrés fisiológico y anticipar riesgos cardiovasculares en tiempo real.	Ciencias Sociales y Jurídicas	7,65
13	Se trata de una app inspirada en Too Good To Go para la cafetería de la ETSE que permite comprar "packs sorpresa" a precio simbólico.	Arquitectura e Ingeniería	≤ 6
14	Aplicación móvil de recogida de residuos dirigida principalmente a familias, que aporta beneficios ambientales, individuales y sociales	Ciencias	≤ 6
15	Juego de mesa que, a través del tablero, genera aprendizaje sobre los problemas de conservación y el estado de la fauna ibérica.	Ciencias	6,15
16	Acción ciudadana que une la limpieza de playas con la creación de un mural gigante de un ave amenazada usando los residuos recogidos	Ciencias	6,65
18	Proyecto comunitario para el aprendizaje de inglés gratuito mediante vídeos, clases online y actividades presenciales para todas las edades.	Artes y Humanidades	≤ 6
19	Se trata de una adaptación de clásicos ingleses a micro contenido audiovisual en redes sociales para conectar con la actualidad	Artes y Humanidades	≤ 6
20	Recubrimiento que enfría el asfalto y purifica el aire, protegiendo a grupos vulnerables y mejorando la sostenibilidad de las ciudades.	Arquitectura e Ingeniería	6,90

Nº Equip	Resum idea	Branca de coneixement	PUNTAJÓ TOTAL
21	La tinta anti-violació: anillo/tapa con reactivo que cambia de color ante drogas en bebidas. Previene sumisión química y sirve como prueba	Ciencias Sociales y Jurídicas	6,40
22	Prevenir el desarrollo de estrés tóxico infantil mediante un sistema de detección precoz sistemático y una respuesta comunitaria integrada.	Ciencias de la Salud	6,40
23	La idea es crear una red de apoyo para las personas mayores que estén pasando por una soledad, con el objetivo de prevenir problemas de salud	Ciencias de la Salud	≤ 6
24	Proposem un kit anti ampolles per als peus de qui camina, corre o utilitza calçat incòmode. Aquest convina prevenció i reparació en un.	Ciencias de la Salud	≤ 6
25	Es una plataforma anónima creada con IA en las empresas para que los trabajadores puedan denunciar indicios de acoso laboral o abuso de poder	Ciencias Sociales y Jurídicas	6,15
26	Psicompanyem es un programa de acompañamiento a personas de tercera edad en riesgo de soledad con estudiantes de Psicología.	Ciencias de la Salud	≤ 6
27	"Sound off", simulación de inmersión sensorial que aísla el oído del usuario para situarlo en la realidad cotidiana de una persona sorda	Ciencias de la Salud	6,88
28	Spray bucal que reactiva los receptores del gusto umami para devolverles el placer de comer a las personas mayores con pérdida de sabor.	Ciencias de la Salud	6,25
29	Parche cutáneo no invasivo que detecta troponinas en el líquido intersticial por colorimetría, permitiendo una alerta precoz de infarto.	Ciencias de la Salud	7,75
30	Kit para la detección precoz de la endometriosis mediante el análisis del flujo menstrual y una app de seguimiento.	Ciencias de la Salud	7,90
31	Sistema inteligente de filtros de microplásticos para lavadoras, detecta la saturación del filtro mediante el caudal y recoge los residuos.	Arquitectura e Ingeniería	8,65
32	App mapa virtual de Valencia donde usuarios indican con motivos justificados zonas inseguras, creando así información sobre rutas seguras.	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
33	Plataforma tipo web participativa donde estudiantes universitarios reinterpretan Valencia mediante emociones, testimonios y vivencias geolo	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
34	Señaliza, una plataforma digital para mejorar la comunicación de personas sordas mediante un entorno visual interactivo y accesible.	Ciencias de la Salud	≤ 6
35	SafeWalk es una aplicación de rutas seguras para mujeres que prioriza iluminación, densidad peatonal y refugios con decisiones explicables.	Ciencias Sociales y Jurídicas	7,53
36	Monitoreo rápido y sencillo de biomarcadores (nutrientes, hormonas y fármacos) para detectar precozmente y anticipar problemas de salud.	Ciencias de la Salud	8,25
37	BioMam: Dispositivo wearable no invasivo tipo copa mamaria que detecta cáncer de mama mediante biomarcadores y sensores colorimétricos	Ciencias	9,28
38	Sistema de diagnóstico rápido de ITU mediante tira multipocillo que identifica la infección y selecciona el antibiótico eficaz en 4 horas.	Ciencias	7,90
39	Sensor para vino: detecta ácido acético antes de abrir la botella, con indicador térmico para asegurar que no ha sido expuesto a más de 30°C	Ciencias	8,40
40	Flowfeet es un sistema de gestión del tráfico pensado para optimizar el tráfico que pone en el centro al peatón y a la movilidad sostenible	Arquitectura e Ingeniería	≤ 6

Nº Equip	Resum idea	Branca de coneixement	PUNTUACIÓ TOTAL
41	Aplicación para mejorar la comunicación entre las familias con mayores en una residencia y los trabajadores, con notificaciones al instante	Ciencias de la Salud	≤ 6
42	Amparín: asistente inteligente que conecta a personas de la tercera edad, reduce la soledad y guía en tareas diarias ofreciendo compañía.	Ciencias Sociales y Jurídicas	6,15
43	La edición genética puede prevenir enfermedades, pero plantea dilemas éticos y jurídicos. Por ello, debe regularse para proteger la dignidad	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
44	CartaAdapt, servicio de adaptación de cartas para hostelería que mejora la accesibilidad e inclusión de personas con discapacidad	Ciencias de la Salud	≤ 6
45	Cabina de estudio inteligente que detecta estrés con biomarcadores y adapta el entorno para prevenir fatiga y optimizar concentración	Ciencias de la Salud	≤ 6
46	Abordar el absentismo laboral mediante indicadores de riesgo e intervenciones preventivas con un enfoque biopsicosocial.	Ciencias Sociales y Jurídicas	6,90
47	App con IA y expertos que desmonta bulos, contrasta desinformación política e histórica y verifica imágenes reales y artificiales.	Artes y Humanidades	≤ 6
48	El projecte pretén la reeducació de l'olfacte a través d'experiències alimentàries i naturals, de manera sostenible i comunitària.	Ciencias Sociales y Jurídicas	8,50
49	TEAcompanyem: ajuda a famílies TEA. Localització avançada, teràpies guiades, seguiment mèdic i fòrum de comunicació.	Ciencias de la Salud	7,15
50	La idea consisteix en crear una aplicació en la qual els mestres d'infantil puguen comprendre les emocions dels xiquets i xiquetes amb TEA.	Ciencias de la Salud	6,03
51	Mochila inteligente con configuración personalizada que avisa si falta algún objeto importante, reduciendo despistes, estrés y frustraciones	Ciencias de la Salud	≤ 6
52	Aplicación diseñada para facilitar a los estudiantes organizarse las tareas teniendo en cuenta su estado mental para evitar el burnout	Ciencias de la Salud	≤ 6
53	Videojuego para fomentar la inclusión de personas con discapacidad en centros educativos de Educación Secundaria	Ciencias de la Salud	≤ 6
54	Meetkey: app de citas con acceso mediante evaluación psicológica y perfiles verificados para garantizar la seguridad en cada encuentro	Ciencias de la Salud	≤ 6
55	Pesca d'Or incentiva a pescadores valencianos a retirar plásticos del mar con incentivos y colaboración local sostenible.	Ciencias	6,15
56	Desarrollo de una APP para teléfonos móviles destinada a fomentar la recogida de basura en zonas naturales de forma individual o grupal.	Ciencias	≤ 6
57	App que escanea NFC en Valencia, revela curiosidades históricas con vídeos TikTok en distintos idiomas y te recompensa en comercios locales	Artes y Humanidades	8,78
58	Plataforma que une a usuarios y mentores para aprender del error de manera segura y colaborativa.	Artes y Humanidades	7,78
59	App digital multilingüe que guía paso a paso a personas con barreras lingüísticas o experiencia limitada en trámites administrativos.	Artes y Humanidades	8,90
60	Pulsera inteligente capaz de detectar los movimientos de los tendones de la muñeca y traducir la lengua de signos en tiempo real a texto/voz	Artes y Humanidades	8,90

Nº Equip	Resum idea	Branca de coneixement	PUNTUACIÓ TOTAL
61	Detección rápida visual de Salmonella en aguas de PYMES con tecnología LAMP; alerta temprana en menos de 1 hora integrada en el sistema APPC	Ciencias de la Salud	8,53
62	Programa que transforma museos en espacios terapéuticos para mayores combatiendo soledad, aislamiento y deterioro mediante cultura y salud.	Ciencias de la Salud	7,90
63	BioWatch Vital Pro: Chip implantable conectado a un reloj que mide tu medicación en sangre, recuerda dosis y alerta riesgos en tiempo real.	Ciencias de la Salud	≤ 6
64	Parche de monitorización no invasiva basado en biomarcadores para la detección precoz de descompensaciones cardíacas	Ciencias	≤ 6
66	Aplicación de los reactores Biotrickling en la conversión de VOCs emitidos en ciudades a CO2 y su aprovechamiento en diferentes industrias.	Ciencias	6,25
67	Psicodret es una web de apoyo psicológico, orientación jurídica y recursos asistenciales para adolescentes en riesgo de violencia digital	Ciencias de la Salud	8,40
68	EnerHer: gel nutricional que protege los ligamentos de la mujer deportista ante los cambios hormonales del ciclo menstrual.	Ciencias de la Salud	7,53
69	Voluntariado para hacer prácticas, resolver fallos reales y apoyar investigaciones con docentes conectando el aula con la ciencia real	Ciencias	≤ 6
70	Detección temprana de Alzheimer mediante biomarcadores en sangre (ARN y proteínas asociadas a la enfermedad) usando CRISPR-Cas13 y ELISA	Ciencias	7,15
71	Serenity es un kit para el cuidado de la salud mental que incluye herramientas informativas, sensoriales y medidores de cortisol	Ciencias de la Salud	≤ 6
72	kit emocional infantil con una caja de calma, juegos e incluye una pulsera que ayuda a los niños/as a concentrarse y controlar sus emociones	Ciencias Sociales y Jurídicas	6,90
73	App digital de salud preventiva diseñada para la comunidad universitaria integra tecnología wearable para monitorear biomarcadores de estrés	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
74	Se trata de crear una app privada del Instituto, donde el alumnado pueda denunciar el bullying, recibir apoyo y encontrar soluciones.	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
75	Sinergia: Personaliza el aprendizaje, facilita la transición a secundaria y elimina carga burocrática para potenciar la labor docente.	Ciencias Sociales y Jurídicas	7,40
76	CadiplecSITY es una silla universitaria que mejora la comodidad del alumnado, optimiza el espacio y facilita la limpieza.	Ciencias Sociales y Jurídicas	6,15
77	“Alfombra Inteligente” es un felpudo que monitoriza la entrada del domicilio y genera alertas ante aislamiento y soledad no deseados.	Ciencias de la Salud	≤ 6
78	Gafas de realidad virtual que detectan y regulan los niveles de ansiedad mediante la generación de percepciones sensoriales relajantes.	Ciencias de la Salud	≤ 6
79	ActiuWell es una aplicación que permite a la comunidad y a los profesionales sanitarios localizar, registrar y compartir activos en salud.	Ciencias de la Salud	≤ 6
80	Sistema de filtrado aplicado a las aguas de la Albufera a base de zeolitas y algas que descontamine metales pesados y nutrientes en exceso	Ciencias	8,03
81	I Care es una aplicación que protege la salud del cuidador informal de manera integral, dotándole de los recursos necesarios para simplifica	Ciencias de la Salud	6,13

Nº Equip	Resum idea	Branca de coneixement	PUNTUACIÓ TOTAL
82	La idea consiste en una red de contenedores inteligentes para la gestión de residuos caninos mediante un sistema de incentivos económicos	Ciencias Sociales y Jurídicas	9,40
83	Transformación de contenedores marítimos en eco- alojamientos turísticos que dinamicen áreas rurales deprimidas.	Ciencias Sociales y Jurídicas	8,40
84	Turismo adaptado y regenerativo que conecta al cliente con comunidades rurales mediante experiencias personalizadas y de valor social.	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
85	Obtener células madre endometriales de sangre menstrual, alternativa no invasiva, accesible y menos costosa que los métodos tradicionales.	Ciencias	≤ 6
86	IA sanitaria que traduce en tiempo real, facilitando la comunicación, el diagnóstico y el acceso a la atención médica global.	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
88	TheraNurse es una app que mejora el bienestar emocional del personal sanitario y ofrece un espacio seguro para gestionar la carga laboral.	Ciencias de la Salud	≤ 6
89	Propuesta de gimnasio que integra arte y deporte, donde las paredes funcionan como galería para acercar el arte al público fitness.	Ciencias Sociales y Jurídicas	8,65
90	Escape-room cooperativo donde el alumnado supera retos ODS para salvar el planeta aprendiendo sostenibilidad de forma activa.	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
91	Plataforma digital que detecta y mejora el bienestar emocional del alumnado para potenciar su aprendizaje.	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
92	Co-living y co-working, experiencia de turismo sostenible en Valencia con talleres, arte, bienestar y cultura local para perfiles creativos	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
93	La propuesta es una aplicación que haga de guía turística para personas con discapacidad auditiva y visual de diferentes partes del mundo.	Artes y Humanidades	≤ 6
94	Establecer un contacto entre turistas y personas mayores de Valencia que muestren la ciudad desde el relato, la anécdota y la experiencia	Artes y Humanidades	≤ 6
95	Red universitaria de acogida, acompañamiento e integración del estudiantado internacional	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
96	Plataforma de mentoría universitaria que conecta estudiantes para orientación académica, apoyo y comunidad en la Universitat de València.	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
97	Desarrollar una app para conectar personas que se sientan solas y crear amistades, fomentando nuevos vínculos en diferentes contextos.	Ciencias de la Salud	≤ 6
98	Reestructuración cognitiva para identificar pensamientos automáticos, analizar su impacto emocional y reformularlos de forma adaptativa.	Ciencias de la Salud	≤ 6
99	App con odontograma digital interactivo e IA: recomendaciones personalizadas y preventivas para salud bucodental	Ciencias de la Salud	≤ 6
100	Apósito inteligente con código de colores para monitorización visual, objetiva y no invasiva de heridas, optimizando recursos y seguridad	Ciencias de la Salud	7,03
101	Experiencia formativa basada en simulación interactiva tipo escape room para mejorar la capacitación docente en educación infantil inclusiva	Ciencias de la Salud	≤ 6
102	Kit de anillos táctiles de silicona para identificar medicamentos sin ver, reduciendo errores y mejorando la autonomía del paciente	Ciencias de la Salud	6,90

Nº Equip	Resum idea	Branca de coneixement	PUNTUACIÓ TOTAL
103	Dispositivo portátil para medir el grado de quemaduras cutáneas mediante luz polarizada, garantizando un diagnóstico rápido y objetivo	Ciencias de la Salud	6,15
104	Kit de Autorregulación Emocional para familias, docentes y alumnado que aporta calma, seguridad y favorece el desarrollo infantil en el aula	Ciencias Sociales y Jurídicas	8,15
105	Projecte educatiu per promoure la salut mental amb alumnat, famílies i docents mitjançant formació, sensibilització i joc emocional preventi	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
106	Pulsera inteligente que graba y envía pruebas seguras al activarse ante agresiones, facilitando la protección y la prueba judicial.	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
107	Plataforma digital que conecta transportistas con entidades sociales para distribuir alimentos frescos de forma eficiente y a bajo coste.	Ciencias Sociales y Jurídicas	6,15
108	El taller fomenta el pensamiento crítico, las habilidades prácticas de los alumnos y acerca ciencia e historia al alumnado interactivamente.	Artes y Humanidades	≤ 6
108	Prevención de infecciones urinarias mediante inmunoterapia oral de precisión que entrena la respuesta innata con fragmentos bacterianos	Ciencias de la Salud	≤ 6
110	Asociación que mediante un parche mide y envía los niveles de cortisol a una app para determinar y combatir el riesgo de soledad en mayores.	Ciencias de la Salud	6,28
111	Plataforma de movilidad multimodal sostenible que conecta personas con dependencia con acompañantes para facilitar desplazamientos	Ciencias de la Salud	≤ 6
112	Creación de una herramienta con Inteligencia Artificial, para filtrar la legitimidad del contenido presente en redes sociales o noticias.	Ciencias de la Salud	≤ 6
113	App móvil que mejora el estudio y reduce el sedentarismo con pausas activas y ejercicio, aumentando concentración y rendimiento académico	Ciencias de la Salud	≤ 6
114	Creación de una aplicación que analiza los términos y condiciones para advertirte de los posibles abusos antes de aceptarlos.	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
115	Pantalla móvil extensible y APP con alertas posturales que corrigen la posición cervical y previenen patologías por usar móviles.	Ciencias de la Salud	≤ 6
116	Espéculo ginecológico más cómodo y respetuoso, diseñado para reducir molestias y hacer la exploración una experiencia más agradable.	Ciencias de la Salud	≤ 6
117	Servicio de consultoría estratégica liderada por estudiantes especializado en el empoderamiento laboral de colectivos en riesgo de exclusión	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
118	App conecta Bluetooth a baldosas que traduce pictogramas en vibración física, ajustable en intensidad y complejidad para personas con TEA	Ciencias Sociales y Jurídicas	7,53
119	Yincana que conecta a personas mayores, combate la soledad, integra turistas y ayuda a redistribuir los flujos urbanos	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
120	SILA, Sistema RegTech impulsado por IA y Blockchain que acaba con las irregularidades laborales de forma anónima y evita el burnout.	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
121	Reinterpretación de obras clásicas y audiovisuales para analizar problemas en la sociedad actual	Artes y Humanidades	≤ 6
122	APP de un diccionario sobre términos del ámbito de la psicología basándose en su etimología y evolución desde su origen clásico.	Artes y Humanidades	≤ 6

Nº Equip	Resum idea	Branca de coneixement	PUNTUACIÓ TOTAL
123	Plataforma digital formato videojuego, educativo e inmersivo que convierte el aprendizaje cultural en exploración interactiva.	Artes y Humanidades	≤ 6
124	Projecte que analitza sèries per apropar cultural i literatura, fomentant pensament crític i creativitat.	Artes y Humanidades	≤ 6
125	La idea explica los nombres científicos de ejemplares museográficos para acercar las ciencias naturales y la etimología al público general.	Artes y Humanidades	≤ 6
126	Mejora de la administracion de insulina en pacientes diabéticos reduciendo pinchazos y aumentando la comodidad del tratamiento	Ciencias	8,28
127	Combatir la eutrofización de parajes naturales acuáticos mediante monitorización y oxigenación continuada.	Ciencias	7,40
128	Assessoria d'agricultura destinada a determinar les varietats de tomata més eficients en les condicions ambientals d'una plantació concreta.	Ciencias	8,90
129	App con QR en parques de Valencia. Descubre animales según ubicación, hora y estación. ¡Aprende, gana puntos y desbloquea especies!	Ciencias	≤ 6
130	Instalación de cámaras fototrampeo en carreteras con jabalíes que detecten su presencia y activen señales luminosas para evitar accidentes.	Ciencias	6,40
132	TOLERA integra sensores biométricos e IA para identificar patrones de tolerancia digestiva y optimizar la personalización nutricional basada en datos objetivos.	Ciencias de la Salud	≤ 6
133	Una app que reúne información de los pueblos valencianos, conecta a sus habitantes vía chat y permite a los negocios locales promocionarse.	Ciencias Sociales y Jurídicas	7,78
134	Sistema de señalización urbana que indica el punto ideal para fotografiar arquitecturas y mejorar la experiencia turística.	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
135	MEDImap es una aplicación que indica el centro de atención a la salud más adecuado para cada paciente en base a su situación.	Ciencias de la Salud	7,40
137	Programa con IA y RV que genera casos clínicos adaptativos para prácticas desde inicio de la formación en ciencias de la salud.	Ciencias de la Salud	≤ 6
138	Peluche diseñado para aliviar ataques de ansiedad con diversas funciones integradas y un registro de su uso para análisis profesional.	Ciencias de la Salud	≤ 6
139	Ecosistema digital que centraliza la oferta académica y cultural, conectando al alumnado por afinidad para fomentar su colaboración y éxito.	Arquitectura e Ingeniería	7,75
141	Es una aplicación destinada a unir a grupos de personas en un objetivo común: salvar el medioambiente y ayudar a personas vulnerables.	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
142	MentorCare son unas gafas de realidad virtual que simulan un hospital con mentores e indicadores fisiológicos para resolver casos clínicos	Ciencias de la Salud	6,65
143	Espacios de desconexión total del mundo digital, con actividades creativas y mindfulness para fomentar descanso, introspección y calma.	Ciencias de la Salud	≤ 6
144	App de RA que examina los espacios analizando luz, ruido y carga visual mediante sensores e IA para mejorar la experiencia educativa.	Ciencias de la Salud	≤ 6
145	App transversal de salud que ofrece recomendaciones verificadas, chatbot con IA contra la desinformación, autoevaluación y registro diario.	Ciencias de la Salud	≤ 6

Nº Equip	Resum idea	Branca de coneixement	PUNTUACIÓ TOTAL
146	App camuflada de calculadora para víctimas de violencia de género: incluye botón de auxilio, chat 24h y registro de pruebas con discreción.	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
147	Ecosistema público de prevención de ITS: app, redes sociales, educación sanitaria y testeo para acercar la salud sexual a la sociedad.	Ciencias de la Salud	≤ 6
148	Incorporar la IA copiloto que transcriba la interacción paciente-enfermera sincronizando los dispositivos con la historia clínica	Ciencias de la Salud	≤ 6
149	Sistema inteligente que detecta fatiga en los sanitarios durante guardias para prevenir errores y mejorar la seguridad clínica	Ciencias de la Salud	≤ 6
150	Servicio integral de kits científicos reutilizables que hace viable la experimentación en ESO sin carga logística ni residuos peligrosos	Ciencias	6,90
151	App de pictogramas con IA y avatar, recrea la voz del usuario para facilitar la comunicación en afasia de Broca en su entorno diario.	Ciencias de la Salud	≤ 6
152	Programa de 8 semanas en la facultad para desconectar del móvil con actividades grupales, reducir estrés y mejorar bienestar y relaciones.	Ciencias de la Salud	≤ 6
153	App para comprar y vender apuntes universitarios ya impresos. Filtra según tus necesidades. Ahorra papel y fomenta la sostenibilidad.	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
154	Se presenta en este proyecto un espacio donde todo aquel palestino que llegue a España reciba asesoramiento jurídico	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
155	Se trata de una plataforma para facilitar a las empresas y a los candidatos el proceso de selección de personal, haciéndolo más eficaz.	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
156	El projecte consisteix a realitzar tallers formatius al costat dels bancs, sobre l'emprenedoria, les inversions, i finances.	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
157	AIMÉ: app que filtra información médica y la convierte en decisiones clínicas útiles en tiempo real	Ciencias de la Salud	≤ 6
159	Bomba de insulina con retos diarios que aseguran que el niño siga su rutina médica sin descuidos y sin perder adherencia al tratamiento	Ciencias de la Salud	≤ 6
160	App universitaria con IA y un foro que previene, detecta y ayuda a gestionar estrés, ansiedad y bienestar emocional diario.	Ciencias de la Salud	≤ 6
161	La RV en hospitales permite a niños asistir a clases desde su habitación, mejorando el aprendizaje y bienestar durante su recuperación.	Ciencias de la Salud	6,40
162	Plataforma donde estudiantes sanitarios ayudan a mayores con tareas de salud y acompañamiento, obteniendo horas certificadas de experiencia	Ciencias de la Salud	6,65
163	¡Rastrea tu medicación usando PharmaBridge! Viaja sin preocupaciones y lleva tu tratamiento farmacológico al día estés donde estés.	Ciencias de la Salud	7,40
164	Campaña de prevención podológica escolar mediante charlas lúdicas y talleres prácticos para fomentar hábitos saludables desde la infancia	Ciencias de la Salud	7,75
165	Unidad asistencial itinerante de atención al/a peregrino/a y de apoyo a los centros rurales asistenciales en el Camino de Santiago.	Ciencias de la Salud	7,40
166	Programa de educación ambiental en centros penitenciarios mediante actividades de pintura, identificación y avistamiento de fauna ibérica.	Ciencias	6,65

ANNEX II.- EQUIPS, IDEES I PUNTUACIÓ DELS FINALISTES

Nº Equip	Resum idea	Branca de coneixement	PUNTUACIÓ TOTAL
31	Sistema inteligente de filtros de microplásticos para lavadoras, detecta la saturación del filtro mediante el caudal y recoge los residuos.	Arquitectura e Ingeniería	8,65
139	Ecosistema digital que centraliza la oferta académica y cultural, conectando al alumnado por afinidad para fomentar su colaboración y éxito.	Arquitectura e Ingeniería	7,75
20	Recubrimiento que enfría el asfalto y purifica el aire, protegiendo a grupos vulnerables y mejorando la sostenibilidad de las ciudades.	Arquitectura e Ingeniería	6,90
59	App digital multilingüe que guía paso a paso a personas con barreras lingüísticas o experiencia limitada en trámites administrativos.	Artes y Humanidades	8,90
60	Pulsera inteligente capaz de detectar los movimientos de los tendones de la muñeca y traducir la lengua de signos en tiempo real a texto/voz	Artes y Humanidades	8,90
57	App que escanea NFC en Valencia, revela curiosidades históricas con vídeos TikTok en distintos idiomas y te recompensa en comercios locales	Artes y Humanidades	8,78
37	BioMam: Dispositivo wearable no invasivo tipo copa mamaria que detecta cáncer de mama mediante biomarcadores y sensores colorimétricos	Ciencias	9,28
128	Assessoria d'agricultura destinada a determinar les varietats de tomata més eficients en les condicions ambientals d'una plantació concreta.	Ciencias	8,90
39	Sensor para vino: detecta ácido acético antes de abrir la botella, con indicador térmico para asegurar que no ha sido expuesto a más de 30°C	Ciencias	8,40
61	Detección rápida visual de Salmonella en aguas de PYMES con tecnología LAMP; alerta temprana en menos de 1 hora integrada en el sistema APPC	Ciencias de la Salud	8,53
67	Psicodret es una web de apoyo psicológico, orientación jurídica y recursos asistenciales para adolescentes en riesgo de violencia digital	Ciencias de la Salud	8,40
8	Gamificación en oncología infantil: experiencia interactiva para motivar, fomentar la adherencia y seguir el progreso del ejercicio físico.	Ciencias de la Salud	8,28
82	La idea consiste en una red de contenedores inteligentes para la gestión de residuos caninos mediante un sistema de incentivos económicos	Ciencias Sociales y Jurídicas	9,40
89	Propuesta de gimnasio que integra arte y deporte, donde las paredes funcionan como galería para acercar el arte al público fitness.	Ciencias Sociales y Jurídicas	8,65
48	El projecte pretén la reeducació de l'olfacte a través d'experiències alimentàries i naturals, de manera sostenible i comunitària.	Ciencias Sociales y Jurídicas	8,50

**ANNEX III.- EQUIPS SUPLENTS DE CADA BRANCA**

Nº Equip	Resum idea	Branca de coneixement	PUNTUACIÓ TOTAL
13	Se trata de una app inspirada en Too Good To Go para la cafetería de la ETSE que permite comprar "packs sorpresa" a precio simbólico.	Arquitectura e Ingeniería	5,40
58	Plataforma que une a usuarios y mentores para aprender del error de manera segura y colaborativa.	Artes y Humanidades	7,78
126	Mejora de la administracion de insulina en pacientes diabéticos reduciendo pinchazos y aumentando la comodidad del tratamiento	Ciencias	8,28
36	Monitoreo rápido y sencillo de biomarcadores (nutrientes, hormonas y fármacos) para detectar precozmente y anticipar problemas de salud.	Ciencias de la Salud	8,25
83	Transformación de contenedores marítimos en eco- alojamientos turísticos que dinamicen áreas rurales deprimidas.	Ciencias Sociales y Jurídicas	8,40

**ANNEX IV.- RENÚNCIES I BAIXES**

Nº Equip	Categoría	Cognoms	Nom
114	Estudiante	Edwar Wahby Abaid Ibrahim	Mena

**RELACIÓ DEFINITIVA DE EQUIPOS FINALISTAS DEL PROGRAMA FORMATIVO “IDEES MOTIVEM”, QUE FORMA PARTE DEL PROYECTO RED DE PREINCUBADORAS DE LA UNIVERSITAT DE VALÈNCIA, Y QUE CUENTA CON EL PATROCINIO DE LA CONSELLERIA DE INDUSTRIA, TURISMO, INNOVACIÓN Y COMERCIO DE LA GENERALITAT VALENCIANA EN EL MARCO DE LAS AYUDAS DIRIGIDAS A FOMENTAR EI ECOSISTEMA DE EMPRENDIMIENTO DE LA COMUNIDAD VALENCIANA, EMENTI.**

Visto el objeto de la convocatoria de fecha 26 de enero de 2026 de la vicerrectora de Innovación y Transferencia de la Universitat de València del programa formativo “Idees MOTIVEM”, en el marco de las actividades de la Escuela de Emprendimiento de la de la Universitat de València, un programa institucional formativo impulsado por la Red de preincubadoras de Centro de la Universitat de València, diseñado para guiar a los estudiantes en el desarrollo de competencias emprendedoras innovadoras desde una perspectiva práctica.

El Vicerrectorado de Transformación Educativa, Formación Permanente y Proyección Profesional, en uso de las atribuciones que le confiere la resolución de 28 de abril de 2026 del rector de la Universitat de València (DOGV del 29 de abril de 2026) por la cual se delegan determinadas competencias en los Vicerrectorados, la Secretaría General, la Gerencia y otros órganos de esta Universidad

**.RESUELVE**

**Primero.**

Hacer pública la relación definitiva de equipos participantes en el programa formativo Ideas MOTIVEM que han presentado ideas y que han sido valoradas de acuerdo a los criterios del punto 3.4.5. de las bases de la convocatoria, que aparecen relacionados y ordenados en el anexo I de acuerdo al número de equipo que les fue asignado en la resolución de personas admitidas que se puede consultar en el siguiente enlace:

<https://webges.uv.es/uvTaeWeb/MuestraInformacionEdictoPublicoFrontAction.do?accion=inicio&iEdictoSeleccionado=96484>

**Segundo.**

Hacer pública la relación definitiva de los 15 equipos finalistas en el programa formativo Ideas MOTIVEM que han presentado ideas y que han sido valoradas de acuerdo a los criterios del punto 3.4.5. de las bases de la convocatoria, que aparecen relacionados y ordenados en el anexo II.

**Tercero.**

Hacer pública la relación definitiva de los 5 equipos suplentes de cada rama en el programa formativo Ideas MOTIVEM que han presentado ideas y que han sido valoradas de acuerdo con los criterios del punto 3.4.5. de las bases de la convocatoria, que aparecen relacionados y ordenados en el anexo III. La participación quedará supeditada a la renuncia de alguno de los equipos finalistas dentro de su respectiva rama de conocimiento.

**Cuarto.**

Hacer pública la relación de las personas que han renunciado a su participación o han causado baja en el programa formativo Ideas MOTIVEM y que aparecen relacionadas en el anexo IV.

Contra esta resolución, que agota la vía administrativa, se puede interponer un recurso de reposición ante el mismo órgano que la ha dictado, dentro del plazo de un mes contador desde el día siguiente de su publicación, o bien directamente un recurso contencioso-administrativo ante los órganos de la jurisdicción contencioso-administrativa de la Comunidad Valenciana, dentro del plazo de dos meses contadores desde el día siguiente de su publicación.

Rosa M<sup>a</sup> Bo Bonet  
Vicerectora de Transformació Educativa, Formació Permanent i Projecció Professional  
Universitat de València  
(Per delegació del rector, DOGV 29/04/2026)

### ANEXO I.- EQUIPOS, IDEAS Y PUNTUACIÓN

Nº Equipo	Resumen idea	Rama de conocimiento	PUNTUACIÓN TOTAL
1	LexIA es un asistente de IA supervisado por profesionales que traduce lenguaje jurídico, guía trámites y orienta sobre servicios legales.	Ciencias Sociales y Jurídicas	7,28
2	Nuestra idea es sensibilizar con un vídeo de una persona mayor sola para generar empatía y conciencia sobre el acompañamiento	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
3	Creación de página web con recursos prácticos para docentes que trabajan con alumnado con Trastorno del Espectro Autista.	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
4	Adaptación y alternativa de la prueba ELISA para detectar alergias mediante un parche, por un cambio de color tras la detección de IgE	Ciencias	6,40
5	SUVE es un acople para sillas de ruedas que permite a sus usuarios subir y bajar escaleras de forma segura y totalmente independiente.	Ciencias	≤ 6
6	La idea surge ante la necesidad de mejorar el acceso de la población a información sanitaria, fiable y adaptada a sus características.	Ciencias de la Salud	≤ 6
7	Web de asistencia técnica que integra inteligencia artificial y supervisión docente para la creación de contenidos inclusivos	Artes y Humanidades	6,65
8	Gamificación en oncología infantil: experiencia interactiva para motivar, fomentar la adherencia y seguir el progreso del ejercicio físico.	Ciencias de la Salud	8,28
9	ConectaSenior, app que acerca a las peronas mayores a la práctica de actividad física de forma conjunta para evitar la soledad.	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
10	Moda sostenible amb traçabilitat emocional: utilitzem codis QR per a mostrar l'origen real i el procés de transformació de cada material.	Ciencias Sociales y Jurídicas	7,28
11	Crear un ecosistema digital para la búsqueda de vivienda segura, gestión colaborativa de apuntes y agenda de eventos del campus	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
12	Sistema inteligente que integra biosensores y app para detectar estrés fisiológico y anticipar riesgos cardiovasculares en tiempo real.	Ciencias Sociales y Jurídicas	7,65
13	Se trata de una app inspirada en Too Good To Go para la cafetería de la ETSE que permite comprar "packs sorpresa" a precio simbólico.	Arquitectura e Ingeniería	≤ 6
14	Aplicación móvil de recogida de residuos dirigida principalmente a familias, que aporta beneficios ambientales, individuales y sociales	Ciencias	≤ 6
15	Juego de mesa que, a través del tablero, genera aprendizaje sobre los problemas de conservación y el estado de la fauna ibérica.	Ciencias	6,15
16	Acción ciudadana que une la limpieza de playas con la creación de un mural gigante de un ave amenazada usando los residuos recogidos	Ciencias	6,65
18	Proyecto comunitario para el aprendizaje de inglés gratuito mediante vídeos, clases online y actividades presenciales para todas las edades.	Artes y Humanidades	≤ 6
19	Se trata de una adaptación de clásicos ingleses a micro contenido audiovisual en redes sociales para conectar con la actualidad	Artes y Humanidades	≤ 6
20	Recubrimiento que enfría el asfalto y purifica el aire, protegiendo a grupos vulnerables y mejorando la sostenibilidad de las ciudades.	Arquitectura e Ingeniería	6,90

Nº Equipo	Resumen idea	Rama de conocimiento	PUNTUACIÓN TOTAL
21	La tinta anti-violación: anillo/tapa con reactivo que cambia de color ante drogas en bebidas. Previene sumisión química y sirve como prueba	Ciencias Sociales y Jurídicas	6,40
22	Prevenir el desarrollo de estrés tóxico infantil mediante un sistema de detección precoz sistemático y una respuesta comunitaria integrada.	Ciencias de la Salud	6,40
23	La idea es crear una red de apoyo para las personas mayores que estén pasando por una soledad, con el objetivo de prevenir problemas de salud	Ciencias de la Salud	≤ 6
24	Proposem un kit anti ampolles per als peus de qui camina, corre o utilitza calçat incòmode. Aquest convina prevenció i reparació en un.	Ciencias de la Salud	≤ 6
25	Es una plataforma anónima creada con IA en las empresas para que los trabajadores puedan denunciar indicios de acoso laboral o abuso de poder	Ciencias Sociales y Jurídicas	6,15
26	Psicompanyem es un programa de acompañamiento a personas de tercera edad en riesgo de soledad con estudiantes de Psicología.	Ciencias de la Salud	≤ 6
27	"Sound off", simulación de inmersión sensorial que aísla el oído del usuario para situarlo en la realidad cotidiana de una persona sorda	Ciencias de la Salud	6,88
28	Spray bucal que reactiva los receptores del gusto umami para devolverles el placer de comer a las personas mayores con pérdida de sabor.	Ciencias de la Salud	6,25
29	Parche cutáneo no invasivo que detecta troponinas en el líquido intersticial por colorimetría, permitiendo una alerta precoz de infarto.	Ciencias de la Salud	7,75
30	Kit para la detección precoz de la endometriosis mediante el análisis del flujo menstrual y una app de seguimiento.	Ciencias de la Salud	7,90
31	Sistema inteligente de filtros de microplásticos para lavadoras, detecta la saturación del filtro mediante el caudal y recoge los residuos.	Arquitectura e Ingeniería	8,65
32	App mapa virtual de Valencia donde usuarios indican con motivos justificados zonas inseguras, creando así información sobre rutas seguras.	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
33	Plataforma tipo web participativa donde estudiantes universitarios reinterpretan Valencia mediante emociones, testimonios y vivencias geolo	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
34	Señaliza, una plataforma digital para mejorar la comunicación de personas sordas mediante un entorno visual interactivo y accesible.	Ciencias de la Salud	≤ 6
35	SafeWalk es una aplicación de rutas seguras para mujeres que prioriza iluminación, densidad peatonal y refugios con decisiones explicables.	Ciencias Sociales y Jurídicas	7,53
36	Monitoreo rápido y sencillo de biomarcadores (nutrientes, hormonas y fármacos) para detectar precozmente y anticipar problemas de salud.	Ciencias de la Salud	8,25
37	BioMam: Dispositivo wearable no invasivo tipo copa mamaria que detecta cáncer de mama mediante biomarcadores y sensores colorimétricos	Ciencias	9,28
38	Sistema de diagnóstico rápido de ITU mediante tira multipocillo que identifica la infección y selecciona el antibiótico eficaz en 4 horas.	Ciencias	7,90
39	Sensor para vino: detecta ácido acético antes de abrir la botella, con indicador térmico para asegurar que no ha sido expuesto a más de 30°C	Ciencias	8,40
40	Flowfeet es un sistema de gestión del tráfico pensado para optimizar el tráfico que pone en el centro al peatón y a la movilidad sostenible	Arquitectura e Ingeniería	≤ 6

Nº Equipo	Resumen idea	Rama de conocimiento	PUNTUACIÓN TOTAL
41	Aplicación para mejorar la comunicación entre las familias con mayores en una residencia y los trabajadores, con notificaciones al instante	Ciencias de la Salud	≤ 6
42	Amparín: asistente inteligente que conecta a personas de la tercera edad, reduce la soledad y guía en tareas diarias ofreciendo compañía.	Ciencias Sociales y Jurídicas	6,15
43	La edición genética puede prevenir enfermedades, pero plantea dilemas éticos y jurídicos. Por ello, debe regularse para proteger la dignidad	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
44	CartaAdapt, servicio de adaptación de cartas para hostelería que mejora la accesibilidad e inclusión de personas con discapacidad	Ciencias de la Salud	≤ 6
45	Cabina de estudio inteligente que detecta estrés con biomarcadores y adapta el entorno para prevenir fatiga y optimizar concentración	Ciencias de la Salud	≤ 6
46	Abordar el absentismo laboral mediante indicadores de riesgo e intervenciones preventivas con un enfoque biopsicosocial.	Ciencias Sociales y Jurídicas	6,90
47	App con IA y expertos que desmonta bulos, contrasta desinformación política e histórica y verifica imágenes reales y artificiales.	Artes y Humanidades	≤ 6
48	El projecte pretén la reeducació de l'olfacte a través d'experiències alimentàries i naturals, de manera sostenible i comunitària.	Ciencias Sociales y Jurídicas	8,50
49	TEAcompanyem: ajuda a famílies TEA. Localització avançada, teràpies guiades, seguiment mèdic i fòrum de comunicació.	Ciencias de la Salud	7,15
50	La idea consisteix en crear una aplicació en la qual els mestres d'infantil pugen comprendre les emocions dels xiquets i xiquetes amb TEA.	Ciencias de la Salud	6,03
51	Mochila inteligente con configuración personalizada que avisa si falta algún objeto importante, reduciendo despistes, estrés y frustraciones	Ciencias de la Salud	≤ 6
52	Aplicación diseñada para facilitar a los estudiantes organizarse las tareas teniendo en cuenta su estado mental para evitar el burnout	Ciencias de la Salud	≤ 6
53	Videojuego para fomentar la inclusión de personas con discapacidad en centros educativos de Educación Secundaria	Ciencias de la Salud	≤ 6
54	Meetkey: app de citas con acceso mediante evaluación psicológica y perfiles verificados para garantizar la seguridad en cada encuentro	Ciencias de la Salud	≤ 6
55	Pesca d'Or incentiva a pescadores valencianos a retirar plásticos del mar con incentivos y colaboración local sostenible.	Ciencias	6,15
56	Desarrollo de una APP para teléfonos móviles destinada a fomentar la recogida de basura en zonas naturales de forma individual o grupal.	Ciencias	≤ 6
57	App que escanea NFC en Valencia, revela curiosidades históricas con vídeos TikTok en distintos idiomas y te recompensa en comercios locales	Artes y Humanidades	8,78
58	Plataforma que une a usuarios y mentores para aprender del error de manera segura y colaborativa.	Artes y Humanidades	7,78
59	App digital multilingüe que guía paso a paso a personas con barreras lingüísticas o experiencia limitada en trámites administrativos.	Artes y Humanidades	8,90
60	Pulsera inteligente capaz de detectar los movimientos de los tendones de la muñeca y traducir la lengua de signos en tiempo real a texto/voz	Artes y Humanidades	8,90

Nº Equipo	Resumen idea	Rama de conocimiento	PUNTUACIÓN TOTAL
61	Detección rápida visual de Salmonella en aguas de PYMES con tecnología LAMP; alerta temprana en menos de 1 hora integrada en el sistema APPC	Ciencias de la Salud	8,53
62	Programa que transforma museos en espacios terapéuticos para mayores combatiendo soledad, aislamiento y deterioro mediante cultura y salud.	Ciencias de la Salud	7,90
63	BioWatch Vital Pro: Chip implantable conectado a un reloj que mide tu medicación en sangre, recuerda dosis y alerta riesgos en tiempo real.	Ciencias de la Salud	≤ 6
64	Parche de monitorización no invasiva basado en biomarcadores para la detección precoz de descompensaciones cardíacas	Ciencias	≤ 6
66	Aplicación de los reactores Biotrickling en la conversión de VOCs emitidos en ciudades a CO2 y su aprovechamiento en diferentes industrias.	Ciencias	6,25
67	Psicodret es una web de apoyo psicológico, orientación jurídica y recursos asistenciales para adolescentes en riesgo de violencia digital	Ciencias de la Salud	8,40
68	EnerHer: gel nutricional que protege los ligamentos de la mujer deportista ante los cambios hormonales del ciclo menstrual.	Ciencias de la Salud	7,53
69	Voluntariado para hacer prácticas, resolver fallos reales y apoyar investigaciones con docentes conectando el aula con la ciencia real	Ciencias	≤ 6
70	Detección temprana de Alzheimer mediante biomarcadores en sangre (ARN y proteínas asociadas a la enfermedad) usando CRISPR-Cas13 y ELISA	Ciencias	7,15
71	Serenity es un kit para el cuidado de la salud mental que incluye herramientas informativas, sensoriales y medidores de cortisol	Ciencias de la Salud	≤ 6
72	kit emocional infantil con una caja de calma, juegos e incluye una pulsera que ayuda a los niños/as a concentrarse y controlar sus emociones	Ciencias Sociales y Jurídicas	6,90
73	App digital de salud preventiva diseñada para la comunidad universitaria integra tecnología wearable para monitorear biomarcadores de estrés	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
74	Se trata de crear una app privada del Instituto, donde el alumnado pueda denunciar el bullying, recibir apoyo y encontrar soluciones.	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
75	Sinergia: Personaliza el aprendizaje, facilita la transición a secundaria y elimina carga burocrática para potenciar la labor docente.	Ciencias Sociales y Jurídicas	7,40
76	CadiplecSITY es una silla universitaria que mejora la comodidad del alumnado, optimiza el espacio y facilita la limpieza.	Ciencias Sociales y Jurídicas	6,15
77	“Alfombra Inteligente” es un felpudo que monitoriza la entrada del domicilio y genera alertas ante aislamiento y soledad no deseados.	Ciencias de la Salud	≤ 6
78	Gafas de realidad virtual que detectan y regulan los niveles de ansiedad mediante la generación de percepciones sensoriales relajantes.	Ciencias de la Salud	≤ 6
79	ActiuWell es una aplicación que permite a la comunidad y a los profesionales sanitarios localizar, registrar y compartir activos en salud.	Ciencias de la Salud	≤ 6
80	Sistema de filtrado aplicado a las aguas de la Albufera a base de zeolitas y algas que descontamine metales pesados y nutrientes en exceso	Ciencias	8,03
81	I Care es una aplicación que protege la salud del cuidador informal de manera integral, dotándole de los recursos necesarios para simplifica	Ciencias de la Salud	6,13

Nº Equipo	Resumen idea	Rama de conocimiento	PUNTUACIÓN TOTAL
82	La idea consiste en una red de contenedores inteligentes para la gestión de residuos caninos mediante un sistema de incentivos económicos	Ciencias Sociales y Jurídicas	9,40
83	Transformación de contenedores marítimos en eco- alojamientos turísticos que dinamicen áreas rurales deprimidas.	Ciencias Sociales y Jurídicas	8,40
84	Turismo adaptado y regenerativo que conecta al cliente con comunidades rurales mediante experiencias personalizadas y de valor social.	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
85	Obtener células madre endometriales de sangre menstrual, alternativa no invasiva, accesible y menos costosa que los métodos tradicionales.	Ciencias	≤ 6
86	IA sanitaria que traduce en tiempo real, facilitando la comunicación, el diagnóstico y el acceso a la atención médica global.	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
88	TheraNurse es una app que mejora el bienestar emocional del personal sanitario y ofrece un espacio seguro para gestionar la carga laboral.	Ciencias de la Salud	≤ 6
89	Propuesta de gimnasio que integra arte y deporte, donde las paredes funcionan como galería para acercar el arte al público fitness.	Ciencias Sociales y Jurídicas	8,65
90	Escape-room cooperativo donde el alumnado supera retos ODS para salvar el planeta aprendiendo sostenibilidad de forma activa.	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
91	Plataforma digital que detecta y mejora el bienestar emocional del alumnado para potenciar su aprendizaje.	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
92	Co-living y co-working, experiencia de turismo sostenible en Valencia con talleres, arte, bienestar y cultura local para perfiles creativos	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
93	La propuesta es una aplicación que haga de guía turística para personas con discapacidad auditiva y visual de diferentes partes del mundo.	Artes y Humanidades	≤ 6
94	Establecer un contacto entre turistas y personas mayores de Valencia que muestren la ciudad desde el relato, la anécdota y la experiencia	Artes y Humanidades	≤ 6
95	Red universitaria de acogida, acompañamiento e integración del estudiantado internacional	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
96	Plataforma de mentoría universitaria que conecta estudiantes para orientación académica, apoyo y comunidad en la Universitat de València.	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
97	Desarrollar una app para conectar personas que se sientan solas y crear amistades, fomentando nuevos vínculos en diferentes contextos.	Ciencias de la Salud	≤ 6
98	Reestructuración cognitiva para identificar pensamientos automáticos, analizar su impacto emocional y reformularlos de forma adaptativa.	Ciencias de la Salud	≤ 6
99	App con odontograma digital interactivo e IA: recomendaciones personalizadas y preventivas para salud bucodental	Ciencias de la Salud	≤ 6
100	Apósito inteligente con código de colores para monitorización visual, objetiva y no invasiva de heridas, optimizando recursos y seguridad	Ciencias de la Salud	7,03
101	Experiencia formativa basada en simulación interactiva tipo escape room para mejorar la capacitación docente en educación infantil inclusiva	Ciencias de la Salud	≤ 6
102	Kit de anillos táctiles de silicona para identificar medicamentos sin ver, reduciendo errores y mejorando la autonomía del paciente	Ciencias de la Salud	6,90

Nº Equipo	Resumen idea	Rama de conocimiento	PUNTUACIÓN TOTAL
103	Dispositivo portátil para medir el grado de quemaduras cutáneas mediante luz polarizada, garantizando un diagnóstico rápido y objetivo	Ciencias de la Salud	6,15
104	Kit de Autorregulación Emocional para familias, docentes y alumnado que aporta calma, seguridad y favorece el desarrollo infantil en el aula	Ciencias Sociales y Jurídicas	8,15
105	Projecte educatiu per promoure la salut mental amb alumnat, famílies i docents mitjançant formació, sensibilització i joc emocional preventi	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
106	Pulsera inteligente que graba y envía pruebas seguras al activarse ante agresiones, facilitando la protección y la prueba judicial.	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
107	Plataforma digital que conecta transportistas con entidades sociales para distribuir alimentos frescos de forma eficiente y a bajo coste.	Ciencias Sociales y Jurídicas	6,15
108	El taller fomenta el pensamiento crítico, las habilidades prácticas de los alumnos y acerca ciencia e historia al alumnado interactivamente.	Artes y Humanidades	≤ 6
108	Prevención de infecciones urinarias mediante inmunoterapia oral de precisión que entrena la respuesta innata con fragmentos bacterianos	Ciencias de la Salud	≤ 6
110	Asociación que mediante un parche mide y envía los niveles de cortisol a una app para determinar y combatir el riesgo de soledad en mayores.	Ciencias de la Salud	6,28
111	Plataforma de movilidad multimodal sostenible que conecta personas con dependencia con acompañantes para facilitar desplazamientos	Ciencias de la Salud	≤ 6
112	Creación de una herramienta con Inteligencia Artificial, para filtrar la legitimidad del contenido presente en redes sociales o noticias.	Ciencias de la Salud	≤ 6
113	App móvil que mejora el estudio y reduce el sedentarismo con pausas activas y ejercicio, aumentando concentración y rendimiento académico	Ciencias de la Salud	≤ 6
114	Creación de una aplicación que analiza los términos y condiciones para advertirte de los posibles abusos antes de aceptarlos.	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
115	Pantalla móvil extensible y APP con alertas posturales que corrigen la posición cervical y previenen patologías por usar móviles.	Ciencias de la Salud	≤ 6
116	Espéculo ginecológico más cómodo y respetuoso, diseñado para reducir molestias y hacer la exploración una experiencia más agradable.	Ciencias de la Salud	≤ 6
117	Servicio de consultoría estratégica liderada por estudiantes especializado en el empoderamiento laboral de colectivos en riesgo de exclusión	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
118	App conecta Bluetooth a baldosas que traduce pictogramas en vibración física, ajustable en intensidad y complejidad para personas con TEA	Ciencias Sociales y Jurídicas	7,53
119	Yincana que conecta a personas mayores, combate la soledad, integra turistas y ayuda a redistribuir los flujos urbanos	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
120	SILA, Sistema RegTech impulsado por IA y Blockchain que acaba con las irregularidades laborales de forma anónima y evita el burnout.	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
121	Reinterpretación de obras clásicas y audiovisuales para analizar problemas en la sociedad actual	Artes y Humanidades	≤ 6
122	APP de un diccionario sobre términos del ámbito de la psicología basándose en su etimología y evolución desde su origen clásico.	Artes y Humanidades	≤ 6

Nº Equipo	Resumen idea	Rama de conocimiento	PUNTUACIÓN TOTAL
123	Plataforma digital formato videojuego, educativo e inmersivo que convierte el aprendizaje cultural en exploración interactiva.	Artes y Humanidades	≤ 6
124	Projecte que analitza sèries per apropar cultural i literatura, fomentant pensament crític i creativitat.	Artes y Humanidades	≤ 6
125	La idea explica los nombres científicos de ejemplares museográficos para acercar las ciencias naturales y la etimología al público general.	Artes y Humanidades	≤ 6
126	Mejora de la administracion de insulina en pacientes diabéticos reduciendo pinchazos y aumentando la comodidad del tratamiento	Ciencias	8,28
127	Combatir la eutrofización de parajes naturales acuáticos mediante monitorización y oxigenación continuada.	Ciencias	7,40
128	Assessoria d'agricultura destinada a determinar les varietats de tomata més eficients en les condicions ambientals d'una plantació concreta.	Ciencias	8,90
129	App con QR en parques de Valencia. Descubre animales según ubicación, hora y estación. ¡Aprende, gana puntos y desbloquea especies!	Ciencias	≤ 6
130	Instalación de cámaras fototrampeo en carreteras con jabalíes que detecten su presencia y activen señales luminosas para evitar accidentes.	Ciencias	6,40
132	TOLERA integra sensores biométricos e IA para identificar patrones de tolerancia digestiva y optimizar la personalización nutricional basada en datos objetivos.	Ciencias de la Salud	≤ 6
133	Una app que reúne información de los pueblos valencianos, conecta a sus habitantes vía chat y permite a los negocios locales promocionarse.	Ciencias Sociales y Jurídicas	7,78
134	Sistema de señalización urbana que indica el punto ideal para fotografiar arquitecturas y mejorar la experiencia turística.	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
135	MEDImap es una aplicación que indica el centro de atención a la salud más adecuado para cada paciente en base a su situación.	Ciencias de la Salud	7,40
137	Programa con IA y RV que genera casos clínicos adaptativos para prácticas desde inicio de la formación en ciencias de la salud.	Ciencias de la Salud	≤ 6
138	Peluche diseñado para aliviar ataques de ansiedad con diversas funciones integradas y un registro de su uso para análisis profesional.	Ciencias de la Salud	≤ 6
139	Ecosistema digital que centraliza la oferta académica y cultural, conectando al alumnado por afinidad para fomentar su colaboración y éxito.	Arquitectura e Ingeniería	7,75
141	Es una aplicación destinada a unir a grupos de personas en un objetivo común: salvar el medioambiente y ayudar a personas vulnerables.	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
142	MentorCare son unas gafas de realidad virtual que simulan un hospital con mentores e indicadores fisiológicos para resolver casos clínicos	Ciencias de la Salud	6,65
143	Espacios de desconexión total del mundo digital, con actividades creativas y mindfulness para fomentar descanso, introspección y calma.	Ciencias de la Salud	≤ 6
144	App de RA que examina los espacios analizando luz, ruido y carga visual mediante sensores e IA para mejorar la experiencia educativa.	Ciencias de la Salud	≤ 6
145	App transversal de salud que ofrece recomendaciones verificadas, chatbot con IA contra la desinformación, autoevaluación y registro diario.	Ciencias de la Salud	≤ 6

Nº Equipo	Resumen idea	Rama de conocimiento	PUNTUACIÓN TOTAL
146	App camuflada de calculadora para víctimas de violencia de género: incluye botón de auxilio, chat 24h y registro de pruebas con discreción.	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
147	Ecosistema público de prevención de ITS: app, redes sociales, educación sanitaria y testeo para acercar la salud sexual a la sociedad.	Ciencias de la Salud	≤ 6
148	Incorporar la IA copiloto que transcriba la interacción paciente-enfermera sincronizando los dispositivos con la historia clínica	Ciencias de la Salud	≤ 6
149	Sistema inteligente que detecta fatiga en los sanitarios durante guardias para prevenir errores y mejorar la seguridad clínica	Ciencias de la Salud	≤ 6
150	Servicio integral de kits científicos reutilizables que hace viable la experimentación en ESO sin carga logística ni residuos peligrosos	Ciencias	6,90
151	App de pictogramas con IA y avatar, recrea la voz del usuario para facilitar la comunicación en afasia de Broca en su entorno diario.	Ciencias de la Salud	≤ 6
152	Programa de 8 semanas en la facultad para desconectar del móvil con actividades grupales, reducir estrés y mejorar bienestar y relaciones.	Ciencias de la Salud	≤ 6
153	App para comprar y vender apuntes universitarios ya impresos. Filtra según tus necesidades. Ahorra papel y fomenta la sostenibilidad.	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
154	Se presenta en este proyecto un espacio donde todo aquel palestino que llegue a España reciba asesoramiento jurídico	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
155	Se trata de una plataforma para facilitar a las empresas y a los candidatos el proceso de selección de personal, haciéndolo más eficaz.	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
156	El projecte consisteix a realitzar tallers formatius al costat dels bancs, sobre l'emprenedoria, les inversions, i finances.	Ciencias Sociales y Jurídicas	≤ 6
157	AIMÉ: app que filtra información médica y la convierte en decisiones clínicas útiles en tiempo real	Ciencias de la Salud	≤ 6
159	Bomba de insulina con retos diarios que aseguran que el niño siga su rutina médica sin descuidos y sin perder adherencia al tratamiento	Ciencias de la Salud	≤ 6
160	App universitaria con IA y un foro que previene, detecta y ayuda a gestionar estrés, ansiedad y bienestar emocional diario.	Ciencias de la Salud	≤ 6
161	La RV en hospitales permite a niños asistir a clases desde su habitación, mejorando el aprendizaje y bienestar durante su recuperación.	Ciencias de la Salud	6,40
162	Plataforma donde estudiantes sanitarios ayudan a mayores con tareas de salud y acompañamiento, obteniendo horas certificadas de experiencia	Ciencias de la Salud	6,65
163	¡Rastrea tu medicación usando PharmaBridge! Viaja sin preocupaciones y lleva tu tratamiento farmacológico al día estés donde estés.	Ciencias de la Salud	7,40
164	Campaña de prevención podológica escolar mediante charlas lúdicas y talleres prácticos para fomentar hábitos saludables desde la infancia	Ciencias de la Salud	7,75
165	Unidad asistencial itinerante de atención al/a peregrino/a y de apoyo a los centros rurales asistenciales en el Camino de Santiago.	Ciencias de la Salud	7,40
166	Programa de educación ambiental en centros penitenciarios mediante actividades de pintura, identificación y avistamiento de fauna ibérica.	Ciencias	6,65

ANEXO II.- EQUIPOS, IDEAS Y PUNTUACIÓN DE LOS FINALISTAS

Nº Equipo	Resumen idea	Rama de conocimiento	PUNTUACIÓN TOTAL
31	Sistema inteligente de filtros de microplásticos para lavadoras, detecta la saturación del filtro mediante el caudal y recoge los residuos.	Arquitectura e Ingeniería	8,65
139	Ecosistema digital que centraliza la oferta académica y cultural, conectando al alumnado por afinidad para fomentar su colaboración y éxito.	Arquitectura e Ingeniería	7,75
20	Recubrimiento que enfría el asfalto y purifica el aire, protegiendo a grupos vulnerables y mejorando la sostenibilidad de las ciudades.	Arquitectura e Ingeniería	6,90
59	App digital multilingüe que guía paso a paso a personas con barreras lingüísticas o experiencia limitada en trámites administrativos.	Artes y Humanidades	8,90
60	Pulsera inteligente capaz de detectar los movimientos de los tendones de la muñeca y traducir la lengua de signos en tiempo real a texto/voz	Artes y Humanidades	8,90
57	App que escanea NFC en Valencia, revela curiosidades históricas con vídeos TikTok en distintos idiomas y te recompensa en comercios locales	Artes y Humanidades	8,78
37	BioMam: Dispositivo wearable no invasivo tipo copa mamaria que detecta cáncer de mama mediante biomarcadores y sensores colorimétricos	Ciencias	9,28
128	Assessoria d'agricultura destinada a determinar les varietats de tomata més eficients en les condicions ambientals d'una plantació concreta.	Ciencias	8,90
39	Sensor para vino: detecta ácido acético antes de abrir la botella, con indicador térmico para asegurar que no ha sido expuesto a más de 30°C	Ciencias	8,40
61	Detección rápida visual de Salmonella en aguas de PYMES con tecnología LAMP; alerta temprana en menos de 1 hora integrada en el sistema APPC	Ciencias de la Salud	8,53
67	Psicodret es una web de apoyo psicológico, orientación jurídica y recursos asistenciales para adolescentes en riesgo de violencia digital	Ciencias de la Salud	8,40
8	Gamificación en oncología infantil: experiencia interactiva para motivar, fomentar la adherencia y seguir el progreso del ejercicio físico.	Ciencias de la Salud	8,28
82	La idea consiste en una red de contenedores inteligentes para la gestión de residuos caninos mediante un sistema de incentivos económicos	Ciencias Sociales y Jurídicas	9,40
89	Propuesta de gimnasio que integra arte y deporte, donde las paredes funcionan como galería para acercar el arte al público fitness.	Ciencias Sociales y Jurídicas	8,65
48	El projecte pretén la reeducació de l'olfacte a través d'experiències alimentàries i naturals, de manera sostenible i comunitària.	Ciencias Sociales y Jurídicas	8,50

**ANEXO III .- EQUIPOS SUPLENTES DE CADA RAMA**

Nº Equipo	Resumen idea	Rama de conocimiento	PUNTUACIÓN TOTAL
13	Se trata de una app inspirada en Too Good To Go para la cafetería de la ETSE que permite comprar “packs sorpresa” a precio simbólico.	Arquitectura e Ingeniería	5,40
58	Plataforma que une a usuarios y mentores para aprender del error de manera segura y colaborativa.	Artes y Humanidades	7,78
126	Mejora de la administración de insulina en pacientes diabéticos reduciendo pinchazos y aumentando la comodidad del tratamiento	Ciencias	8,28
36	Monitoreo rápido y sencillo de biomarcadores (nutrientes, hormonas y fármacos) para detectar precozmente y anticipar problemas de salud.	Ciencias de la Salud	8,25
83	Transformación de contenedores marítimos en eco- alojamientos turísticos que dinamicen áreas rurales deprimidas.	Ciencias Sociales y Jurídicas	8,40

**ANEX IV.- RENÚNCIAS Y BAJAS**

Nº Equipo	Categoría	Apellidos	Nombre
114	Estudiante	Edwar Wahby Abaid Ibrahim	Mena