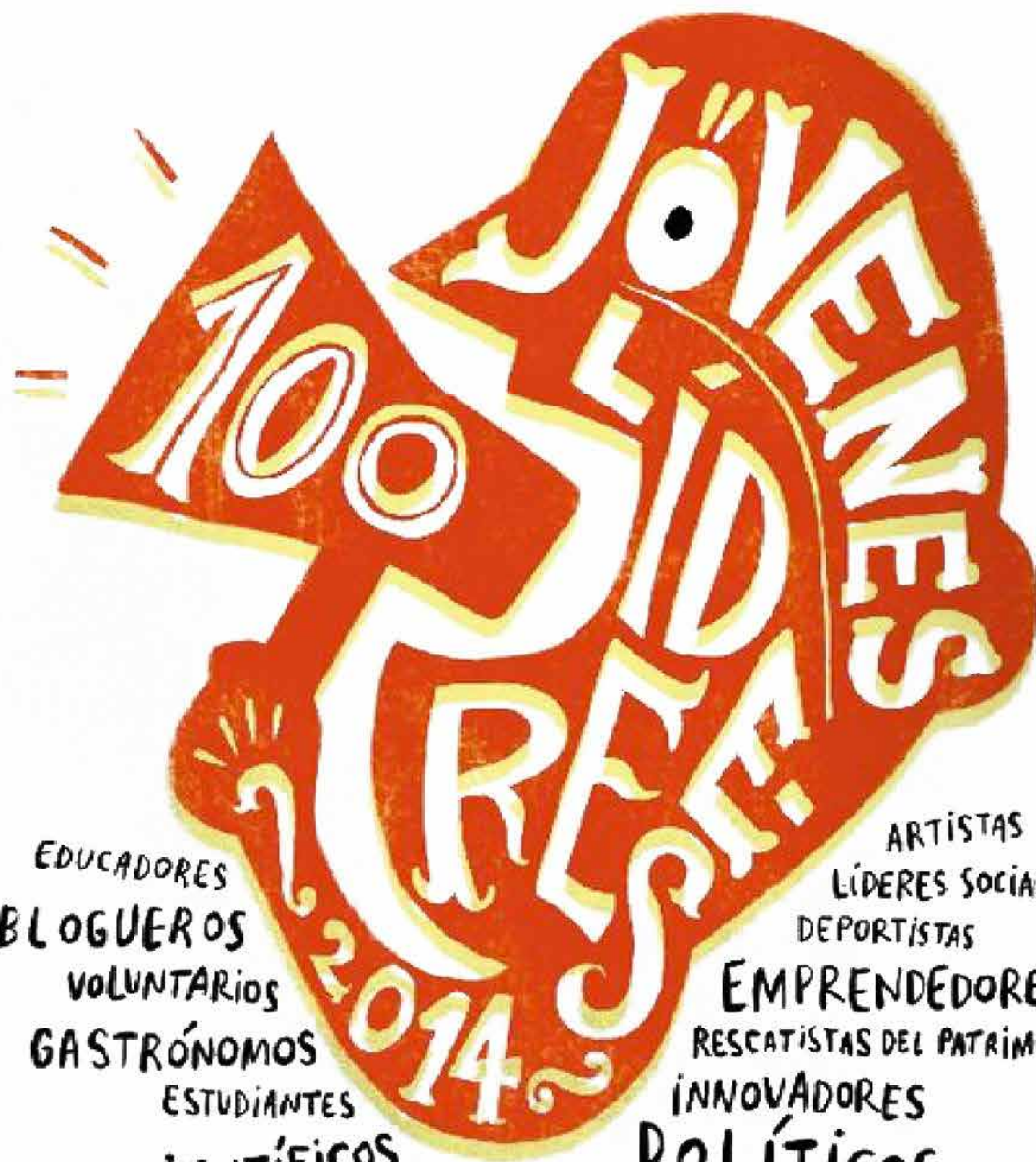


# SABANDO

6 DE  
DICIEMBRE  
DE 2014  
N° 846



EDUCADORES  
 BLOGUEROS  
 VOLUNTARIOS  
 GASTRÓNOMOS  
 ESTUDIANTES  
 CIENTÍFICOS

ARTISTAS  
 LÍDERES SOCIALES  
 DEPORTISTAS  
 EMPRENDEDORES  
 RESCATISTAS DEL PATRIMONIO  
 INNOVADORES  
 POLÍTICOS





1. Daniela Hoehmann, 32

## ROPA HECHA A MANO

Se crió entre las lanas y tejidos de su abuela y cuando creció, Daniela decidió que el diseño de vestuario era lo suyo. Así nació Roberta, su propia marca de ropa bajo el sello de un trabajo artesanal y técnicas hechas a mano. Incluye desde tejido, bordado y hasta teñido. Las prendas de Roberta, como las define su creadora, son cómodas y siem-

pre bajo la premisa de la innovación. También son versátiles: sus clientas pueden tener 20 como 50 años. Además, trabaja mucho con estampados que cambian según la colección.

“Mi interés es darles un valor agregado a mis diseños a través de estampados que yo misma creo. Siempre desarrollo prendas que tienen al-

guna aplicación manual, como retazos de telas, bordados y lentejuelas. Asimismo, trabajo con otras personas, como dueñas de casa que saben tejer y eso es más valor agregado”, explica.

Junto con sus diseños, Daniela se preocupa de las ventas de Roberta. Hoy sus creaciones están presentes en varias tiendas de diseño.

JOSE ALVÁRIZ

2. Verónica Posada, 34

## RECICLAR PARA DISEÑAR

Es la creadora y directora de Siestudio, un emprendimiento de diseño industrial basado en el reciclaje y que da vida a diversos productos y proyectos, según lo pida cada cliente. La idea es generar experiencias valiosas para el usuario y, a la vez, cuidar el medio ambiente. El 80 por ciento de su producción va a China, Estados Unidos, Brasil, España y Dinamarca.

En 2014 expuso en Milán, en la galería Rossana Orlandi, junto al proyecto Pet Lamp, un concepto creado por el diseñador Álvaro Catalán de Ocón, que consiste en hacer lámparas con botellas de plástico recicladas. Verónica, con un grupo de artesanos en mimbre de Chimbarongo, creó una serie de lámparas donde fundieron la tradición de la artesanía en mimbre con uno de los objetos industriales de mayor fabricación en el mundo.

“Tengo una inclinación por los materiales nobles, porque no me gustan las imitaciones. A la hora de diseñar es importante sentir la temperatura y textura de los elementos y potenciar sus cualidades”, afirma.

4. Carolina Rossi, 27

## LA NUEVA FORMA DE HACER DEDO

Entre las millones de personas que transporta día a día Transantiago y Metro, y el caos que se produce cuando el sistema falla, se alza Yeba.me, una plataforma lanzada en agosto de este año y que conecta a la gente que quiere llegar a un lugar con otras personas que están dispuestas a llevarlas a cambio de un aporte voluntario.

La idea nació de la periodista Carolina Rossi, quien ya en 2008 creó una plataforma web para conectar a diseñadores y en 2009 una iniciativa de emprendimiento para mejorar la calidad de vida de las mujeres. Esta última fue premiada por la Universidad de Harvard.

3. Gabriel Gurovich, 35

## APLICACIONES PARA TODOS

En la actualidad hay miles de aplicaciones para celulares, tablets o computadores. Pero hacer una de ellas cuesta mil dólares, o incluso más. Snapp reduce el costo a cero y hoy ya se han creado más de 800 aplicaciones gracias a esta herramienta. Su creador es Gabriel Gurovich, ingeniero industrial de la Universidad Católica, quien se dio cuenta de que el próximo paso de internet es democratizar el acceso. No solo para ver contenido, sino para crearlo.

“La tercera revolución de internet es donde las máquinas hacen lo que tú quieres que hagan. Nosotros estamos proponiendo un método para crear aplicaciones que es básicamente jugar con legos”, cuenta Gabriel, quien tras su paso por Singularity University creó Snapp.

Tener una aplicación nueva es fácil. Ya sea para poner un mapa, un texto, un catálogo de productos, un botón para comprar *online*, uno para hacer reservas, todo se puede hacer. Y en menos de 20 minutos. “Además, gracias a una alianza con la Cámara de Comercio de Santiago, todos los asociados pueden tener aplicaciones con Snapp”, explica. “About ebola” es una aplicación que fue creada gracias al invento de Gabriel. Su utilidad es que informa sobre la enfermedad, está traducida en 10 dialectos africanos y ya tiene más de 120 mil descargas. Así como esta, han nacido aplicaciones de supermercados, restaurantes, músicos y juegos.



Eduardo Castro, 32

## EL DETECTOR DE VIRUS

Hace dos meses terminó su doctorado en Ciencias Biológicas en la Universidad de Georgetown, ha publicado 13 artículos académicos, ganó una pasantía en el laboratorio de referencia de la Comunidad Europea en Dinamarca y es fundador y director de Aperiomics, una empresa que provee servicios de diagnóstico molecular de patógenos.

Esta entidad surgió luego de que Eduardo descubriera, junto a su tutor de tesis doctoral, Keith Crandall, que sus estudios podían ser utilizados para hacer un diagnóstico molecular de un virus en menos tiempo que los exámenes que ya existían y con un nivel de precisión mucho mayor. Ahora negocia un contrato con la Food and Drug Administration (FDA), de Estados Unidos, para asegurar que las donaciones de sangre almacenadas en bancos de sangre estén libres de virus conocidos y desconocidos.

Para armar Aperiomics, Eduardo y su tutor participaron en un Bootcamp de la National Science Foundation, el equivalente al Conicyt chileno, y se encargaron de juntar fondos. Hoy, la empresa que nació a principios de 2013, tiene clientes en EE.UU., Chile y Dinamarca.