



400 IKASLE INGURUK PARTE HARTU DUTE DONOSTIA INNOVATION CHALLENGE EKIMENAREN 2021eko EDIZIOAN

Talent House egoitzan izan da Donostia Innovation Challenge ekimenaren 2021eko edizioaren azken ekitaldia. Bertan, Donostiako 380 ikaslek hartu dute parte, hiria hobetzeko beren ideiekin eta proiektuekin.

Beren ideiak eta proiektuak garatzeko, ikasleek Donostiako hainbat zentro teknologikoren laguntza izan dute, adibidez, Biodonostia, Tecnum, Ikusi, Vicomtech, Developair, Ikor, Ceit, Domotek, Nuavis, Irisbond, Educareality, Naru Intelligence edo Cybersurgery. Horiek guztiek laguntza eman diete ikasleen ideiei, teknologia disruptiboak integratuz beren prototipoetan, adibidez, 3D inprimaketa, robotika aurreratua, errealitate mistoa, adimen artifiziala eta internet of things deitua.

Ekonomia Bultzatzeko zinegotzi Marisol Garmendiak eskertu egin du “ikasle gazteen partaidetza”, eta nabarmendu egin ditu aurkezturiko ideiak eta proiektuak “donostiarren bizitza kalitatea eta Donostiaren hiri garapena hobetzeko. Oraina zarete, baina etorkizuna idazten ari zarete, zuen etorkizuna. Zuen eta gainerako herritarren bizitza baldintzak hobetzen parte hartzea oso garrantzitsua eta eskertzekoa da. Zuen ideiak ez dira alferrikakoak izango. Seguru nago berandu baino lehen egi bihurtuko direla”.

Bost hilabeteko lanaren ondoren, Donostia Innovation Challenge ekimenak bere sariak eta aitormenak eman ditu, 12 kategoriatan banatuta. Edizio honetan, Saint Patricks, Cebanc, Ceinpro, Nazaret Fundazioa, IES Altza BHI, Tecnun, Axular Lizeoa, Ekintza Ikastola, Aldapeta María Ikastetxea, UPV eta Deustuko ikasleek hartu dute parte.

Aurkezturiko ideia eta proposamenen artean hauek daude: mugikortasun zailtasunak dituzten pertsonentzat ibilbide seguruak identifikatzeko app bat; itsasora botatzen diren isuri kutsatzaileak antzemateko sistema bat dronen bidez; etorkizuneko etxebizitza batean altzariak "ikusteko" betaurreko batzuk; arropa probagela birtuala; gailu bat gorrek mugikorraren bidez klase bat jarraitu ahal izateko; zabor edukiontzi adimendunak zaborra jasotzeko ibilbideak optimizatzeko; edo app bat erosketa berdea gauzatzeko zuzenean tokiko nekazariekin edo ekoizleekin.

Prentsa oharra

Nota de prensa

SARITURIKO TALDEEN AZKEN ZERRENDIA

3D INPRIMAKETAREN ERABILERA ONENA	SECOND CHANCE (Deusto Business School)	Gamifikaturiko app-a. Honen bidez, puntuak trukatu daitezke, protesia behar duen ebakuntzetan laguntzeko. Protesiak birziklaturiko produktuekin eta 3D inprimaketaren bidez sortzen dira.
ROBOTIKAREN ERABILERA ONENA	GALERNA DRONAK (Cebanc)	Itsasora botatzen diren isuri kutsagarriak antzematea dronen hegaldien bidez.
ERREALITATE MISTOAREN ERABILERA ONENA	WOHO 360 (Ceinpro)	Ingurune birtualak, 3D bideoak eta errealitate birtualeko betaurrekoak erabiltzea, adineko pertsonen, mugikortasun arazoak dituzten pertsonen eta abarrek nozitzen dituzten irisgarritasun arazoak konpontzeko.
Alren ERABILERA ONENA	VERVE (EHU – UPV)	EHUren app-a. AI erabiliz, erosketa berdea egiteko interesak tokiko nekazariekin eta saltokiekin konektatu daitezke.
IOTen ERABILERA ONENA	PUNTU BEROA (Nazaret Fundazioa)	App honek gaueko aisialdiko aukera desberdinak identifikatzen ditu gazteentzat, eta, sentsoreen bidez, lokaletako jendearen joan-etorria eta edukiera neurtzen du. Modu horretan, gazteek denbora errealean identifikatu ditzakete une jakin horretan zein diren aisialdiko tokirik famatuenak.
PROIEKTURIK BERRITZAILEREN A	XIMER (Aldapeta Maria Ikastetxea)	VR betaurrekoak, etorkizuneko etxebizitzan zure altzariak ikusi ahal izateko.
JARRERA BALIOAK	MOVEMENT INNOVATION (Altza Institutua)	App honen bidez ibilbide seguruak identifikatu daitezke, Donostian gurpildun aulkian dabilzan eta mugikortasun arazoak dituzten desgaituentzat.
GIZARTE ERAGINA	PIZTU (Axular Lizeoa)	Sentsoreen bidezko detekzioa, kaleen argiztapen maila doitzeko une horretako beharra oinarri hartuta eta segurtasuna areagotzeko.
PROIEKTUAREN DISEINURIK ONENA	3DU (Ceinpro)	Arropa probagela birtuala. Horretarako, bezeroaren eskaner bat eta 3D eredu bat egiten da.
EKONOMIA BIDERAGARRITASUNA ETA KUDEAKETA	OSATEK LAGUNTZAILEA (Nazaret Fundazioa)	IA bidezko laguntza birtuala, pazientearekin, familiakoekin eta medikuekin elkarreragiteko, bai eta pazientearen datu guztiak eduki eta haren jarraipena egiteko ere.
AURKEZPEN ONENA	GARBIRI (Tecnun)	Edukiontzi adimendunak, zaborra jasotzeko ibilbideak optimizatu ahal izateko.
PROIEKTURIK ONENA	SIMA (St. Patrick's English School)	Gurpildun aulki adimenduna, hirian mugikortasun segurua bermatzeko.

Prentsa oharra

Nota de prensa

