



CERCA DE 400 ESCOLARES HAN PARTICIPADO EN LA DONOSTIA INNOVATION CHALLENGE 2021

El Talent House ha sido escenario del acto final de la edición 2021 de Donostia Innovation Challenge, en el que 380 alumnos y alumnas de San Sebastián han participado con sus ideas y proyectos para mejorar la ciudad.

Para el desarrollo de sus ideas y proyectos, los escolares han contado con la ayuda de diversos centros tecnológicos de San Sebastián, como Biodonostia, Tecnum, Ikusi, Vicomtech, Developair, Ikor, Ceit, Domotek, Nuavis, Irisbond, Educareality, Naru Intelligence o Cybersurgery. Todos ellos han colaborado en las ideas aportadas por los escolares integrando tecnologías disruptivas en sus prototipos, como la impresión 3D, la robótica avanzada, la realidad mixta, la inteligencia artificial e internet of things..

La Concejala de Impulso Económico, Marisol Garmendia, ha agradecido la “implicación de los jóvenes escolares”, subrayando las ideas y proyectos presentados para “mejorar la calidad de vida de la ciudadanía donostiarra y del desarrollo urbano de San Sebastián. Sois el presente pero estáis marcando el futuro, vuestro futuro. Que participéis en la mejora de las condiciones de vida vuestras y del resto de la ciudadanía es muy importante y es de agradecer. Vuestras ideas no caen en saco roto. Estoy convencida de que más pronto que tarde serán una realidad”.

Tras cinco meses de trabajo, Donostia Innovation Challenge ha entregado sus premios y reconocimientos, distribuidos en 12 categorías. En esta edición han participado alumnos de Saint Patricks, Cebanc, Ceinpro, Nazaret Fundazioa, IES Altza BHI, Tecnun, Axular Lizeoa, Ekintza Ikastola, Aldapeta María Ikastetxea, UPV y Deusto.

Entre las ideas y propuestas presentadas figuran una app para identificar rutas seguras para personas con dificultades de movilidad; un sistema de detección de vertidos contaminantes en el mar mediante drones, unas gafas para “visualizar” los muebles en un futuro piso; un probador virtual de ropa; un dispositivo para que personas sordas puedan seguir a través del móvil una clase; contenedores de basura inteligentes para optimizar rutas de recogida; o una app para comprar verde directamente con horticultores o productores locales

Prentsa oharra

Nota de prensa

RELACIÓN FINAL EQUIPOS PREMIADOS

MEJOR USO IMPRESIÓN 3D	SECOND CHANCE (Deusto Business School)	App gamificada que permite canjear puntos para ayudar en intervenciones quirúrgicas que requieran prótesis. Las prótesis son creadas con productos reciclados y mediante la impresión 3D.
MEJOR USO ROBÓTICA	GALERNA DRONES (Cebanc)	Detección de vertidos contaminantes en el mar mediante el vuelo de drones.
MEJOR USO REALIDAD MIXTA	WOHO 360 (Ceinpro)	Utilización de entornos virtuales, videos 3D y gafas de realidad virtual para dar solución a los problemas de accesibilidad que sufren las personas de edad avanzada, personas con problemas de movilidad etc.
MEJOR USO AI	VERVE (EHU – UPV)	EHU - UPV App que mediante el uso de IA permite conectar intereses de compra verde con horticultores y comercios locales.
MEJOR USO IOT	PUNTO CALIENTE (Nazaret Fundazioa)	App que identifica las diferentes alternativas de ocio nocturno para los jóvenes y, mediante sensores, mide el flujo de gente y el aforo de los diferentes locales. De esta forma los jóvenes pueden identificar a tiempo real cuales son los lugares de ocio mas populares en ese preciso instante.
PROYECTO MÁS INNOVADOR	XIMER (Aldapeta Maria Ikastetxea)	Gafas VR que permiten visualizar tus muebles en un futuro piso.
VALORES ACTITUDINALES	MOVEMENT INNOVATION (Altza Institutua)	App que permite identificar rutas seguras para discapacitados con problemas de movilidad que se desplazan en sillas de ruedas por Donosti.
IMPACTO SOCIAL	PIZTU (Axular Lizeoa)	Detección mediante sensores para ajustar el nivel de iluminación de las calles en base a la necesidad en ese momento e incrementar seguridad.
MEJOR DISEÑO DEL PROYECTO	3DU (Ceinpro)	Probador virtual de ropa para el que se realiza un escáner y modelo 3D del cliente.
VIABILIDAD Y GESTIÓN ECONÓMICA	OSATEK ASISTENTE (Nazaret Fundazioa)	Acompañamiento virtual mediante IA que permite interactuar con el paciente, familiares y médicos, así como tener todos los datos del paciente y su seguimiento.
MEJOR PRESENTACIÓN	GARBIRI (Tecnun)	Contenedores inteligentes que permiten optimizar las rutas de recogida de basura.
MEJOR PROYECTO	SIMA (St. Patrick's English School)	Silla de ruedas inteligente que garantiza la movilidad segura por la ciudad.