

400 escolares donostiarras ofrecen soluciones innovadoras para mejorar la ciudad



Tras más de cuatro meses de trabajo en torno al reto de mejorar la ciudad a través de lo que se conoce como tecnologías disruptivas (inteligencia artificial, impresión 3D, realidad aumentada, internet de las cosas y robótica) cerca de 400 escolares de diferentes centros educativos han participado en la fase final de Donostia Innovation Challenge en la que han presentado sus proyectos. Un jurado compuesto por empresas, centros tecnológicos y Fomento de San Sebastián, ha determinado cuales han sido los mejores en la aplicación de cada tecnología y desarrollo de aptitudes (creatividad, presentación, etc.), y ha entregado reconocimientos a todos ellos. Esta iniciativa se enmarca en la apuesta por la innovación que lleva a cabo la Concejalía de Impulso Económico a través de Fomento de San Sebastián, en la que el impulso al talento se manifiesta como factor clave del modelo de desarrollo de la ciudad.

El Concejal de Impulso Económico, Ernesto Gasco, apuntó que “en la apuesta por la innovación y el talento que estamos implementando como elemento clave para el desarrollo socioeconómico de San Sebastián, es fundamental el trabajo en la etapa educativa, impulsando tanto la adquisición y desarrollo de determinadas capacidades



técnicas y manejo de las nuevas tecnologías como otras capacidades, más personales, igualmente claves para la innovación, como el trabajo en equipo, la creatividad o la capacidad de expresión entre otras. Esta apuesta la canalizamos a través del programa Donostia Innovation Campus, donde se desarrollan iniciativas como este Innovation Challenge, donde enfrentamos a los jóvenes a los retos de ciudad para que puedan trabajar en propuestas empleando esas capacidades”.

Gafas de realidad virtual para que las personas mayores puedan transportarse visualmente a otros lugares, ruta de los contenedores de la ciudad para que el trabajo de los camiones de recogida sea más eficaz, o parques móviles desmontables son algunas de las ideas innovadoras propuestas por los equipos participantes, son algunos de los proyectos presentados en la fase final de Donostia Innovation Challenge. Ha sido un recorrido de cuatro meses en los que once centros educativos de la ciudad (Antigua Luberri, St. Patricks, Eskibel, Cebanc, Easo Politeknikoa, Ceinpro, Nazaret, IES Altza BHI, Zubiri Manteo, Axular y Ekintza) han tomado parte en este método innovador de enseñanza y aprendizaje, de desarrollo de capacidades y competencias en la línea con las necesidades del mercado, la gestión institucional y administrativa.

En la pasada Donostia WeekINN-Semana de la Innovación que se llevó a cabo en octubre, tuvo lugar el pistoletazo de salida de Donostia Innovation Challenge con el sorteo de las tecnologías con las que los centros educativos participantes tuvieron que abordar el reto propuesto. En esa jornada se les explicó cómo utilizar estas tecnologías y comenzaron a surgir las soluciones a las que se podían aplicar. Desde entonces los equipos participantes han aprendido a desarrollar un proyecto de innovación a través de diferentes etapas: diseño y planificación desde un punto de vista técnico y económico, con el apoyo de las empresas donostiarra vinculadas a las tecnologías seleccionadas.

El Kursaal donostiarra ha sido el escenario escogido para la puesta en escena de la fase final de Donostia Innovation Challenge. A lo largo de la jornada los equipos participantes han presentado sus proyectos ante un jurado que ha escogido a los mejores:

- 1.- Mejor uso impresión 3D: 'Print your teeth' (Ekintza)
- 2.- Mejor uso robótica: 'Smart Trash' (Axular)
- 3.- Mejor uso realidad aumentada: 'Empathy' (Eskibel)
- 4.- Mejor uso inteligencia artificial: 'Horus' (Easo)
- 5.- Mejor uso internet de las cosas: '3S' (Eskibel)
- 6.- Proyecto más innovador: 'Humaniks' (Ceinpro)
- 7.- Mejor actitud: 'Elikajan' (Cebanc)
- 8.- Idea más creativa: 'Vagina U' (Luberri)
- 9.- Viabilidad y gestión económica: 'Pestillos inteligentes' (St. Patricks)
- 10.- Mejor presentación: 'Security GPS' (Zubiri Manteo)

La iniciativa Donostia Innovation Campus es el nombre de la estrategia bajo la cual se enmarca el proyecto Donostia Innovation Challenge. Entre sus objetivos figuran:

- Mejorar las capacidades innovadoras y fomentar el espíritu innovador de nuestros jóvenes de cara a los retos de futuro.
- Profundizar en la colaboración con las entidades educativas.
- Articular una línea de actuación estructural, con la programación de una oferta anual estable y complementaria con diferentes productos para los centros educativos en el ámbito de la innovación.



Hiri berritzailea
Ciudad innovadora

fomentosansebastian.eus

- Contribuir a la estrategia de apuesta por el talento como elemento clave para nuestra capacidad de innovación y desarrollo socio económico.
- Convertir a los más jóvenes, en ciudadanos/as preparados para abordar los retos futuros de la ciudad.

Con Donostia Innovation Challenge el alumnado participante ha aprendido a diseñar y gestionar un proyecto desde un punto de vista empresarial y técnico, a manejar un presupuesto y, sobre todo, a entrenar las capacidades vinculadas a la innovación con el fin de resolver el reto planteado. Fomento de San Sebastián ha actuado como conceptualizador, gestor y productor del proyecto, que ha contado con tutores externos que han velado para cumplir objetivos, expertos en las tecnologías disruptivas, profesores de los centros y alumnado.

Centros que ha participado en Donostia Innovation Challenge:



Empresas que ha participado en Donostia Innovation Challenge.



Hiri berritzailea
Ciudad innovadora

fomentosansebastian.eus