



## **“ARGIBIDE”, DE ST. PATRICK’S ENGLISH SCHOOL** **Y “CLEAN GAME” DE CEINPRO, PREMIOS** **DONOSTIA INNOVATION CHALLENGE 2023**

- 350 jóvenes estudiantes de diez centros educativos de San Sebastián desarrollan proyectos innovadores para la mejora de la ciudad.
- Marisol Garmendia: “la juventud es el principal activo que tenemos para construir una ciudad con futuro. Si queremos que participen, tenemos que confiar en sus capacidades y ofrecerles oportunidades”.

Utilizar las nuevas tecnologías para mejorar la ciudad con proyectos innovadores es el reto lanzado por el Ayuntamiento, a través de Fomento de San Sebastián, con el Donostia Innovation Challenge. La iniciativa en la que han participado 350 jóvenes de diez centros educativos de secundaria y formación profesional tiene como finalidad incentivar el talento, el trabajo en equipo y las capacidades vinculadas a la innovación. Los equipos que han tomado parte en el certamen han ideado soluciones innovadoras para abordar distintos retos y problemáticas, integrando una de las cinco tecnologías disruptivas que están marcando y marcarán nuestro futuro: Impresión 3D, Robótica Avanzada, Realidad Mixta, Inteligencia Artificial e Internet of Things (IoT).

La concejala de Economía y Empleo Local, Marisol Garmendia, ha agradecido el interés y el apoyo de los centros educativos y de los distintos agentes tecnológicos y empresariales que han participado en la séptima edición del Donostia Innovation Challenge y ha señalado que “la juventud es el principal activo que tenemos para construir una ciudad con futuro. Si queremos que participen, tenemos que confiar en sus capacidades y ofrecerles oportunidades para demostrar su talento. Esta iniciativa despierta su interés y les muestra de forma práctica y positiva las vías para hacer compatible su desarrollo personal y el bienestar común”.

### **ARGIBIDE y CLEAN GAME, proyectos ganadores de la edición 2023**

Durante cinco meses de trabajo, los 350 estudiantes de los 10 centros educativos participantes han desarrollado sus proyectos en colaboración con las entidades colaboradoras, para optar al premio en dos categorías según el nivel académico de los participantes: secundaria/bachiller y formación profesional. Del total de 73 proyectos presentados, Fomento San Sebastián con el asesoramiento de las entidades colaboradoras, ha seleccionado tres finalistas en cada categoría que han sido presentados ante un jurado profesional en la final que ha tenido lugar en el Kursaal.

#### **Finalistas mejor proyecto Donostia Innovation Challenge 2023**

##### **Categoría secundaria / bachiller**

PRIUS	Ikastola Ekintza
AQUELOO	Axular Lizeoa
ARGIBIDE	St. Patrick's English School

##### **Categoría formación profesional**

RECICLON	Easo Politeknikoa
GEA	Cebanc
CLEAN GAME	Ceinpro

Tras la presentación realizada por los finalistas, el jurado, compuesto por una persona representante de Biodonostia, IKOR, Cybersurgery, Proxy y Donostia Sustapena, ha decidido otorgar el primer premio al proyecto “Argibide” de St. Patrick's English School, en la categoría secundaria / bachiller, y a “Clean Game” de Ceinpro, en la categoría formación profesional.

El primero de ellos, consiste en una red de luminarias inteligentes, que mediante sensores y tecnología en la nube logra una gestión más eficiente y sostenible del alumbrado público de la ciudad. En lo que se refiere al segundo, el proyecto ha desarrollado un videojuego con desafíos y misiones virtuales para la limpieza y preservación de los océanos, que sensibiliza a los participantes sobre esta problemática.

Además de los proyectos ganadores, los restantes finalistas han propuesto soluciones creativas y de alto nivel técnico como un bastón inteligente para personas mayores (Prius), un robot para recoger residuos flotantes (Aqueloo), un robot que controla y recoge papeleras (Reciclon) y un asistente digital para turistas (Gea).

En el acto celebrado en el Kursaal, se han entregado también las distinciones y reconocimientos a los proyectos que han destacado en las áreas y capacidades técnicas y personales que el Donostia Innovation Challenge valora especialmente. Así el premio al proyecto más innovador ha sido para Virtual Zoo (Ceinpro), el de valores actitudinales ha correspondido a Gipagafas (St. Patrick's English School), el de impacto social ha recaído en Ways (Sto. Tomás Lizeoa), el mejor diseño se ha concedido a Ekono Pillaert (Altza Institutua) y el de viabilidad y gestión económica ha sido para Khiata (Nazaret Fundazioa).

Donostia Innovation Challenge forma parte de la estrategia Donostia Innovation Campus y a lo largo de sus siete ediciones han participado más de 2.700 estudiantes de 45 centros educativos de la ciudad.

### EL DONOSTIA INNOVATION CHALLENGE 2023 en cifras

- **10 centros educativos y 350 participantes:** St. Patricks, Cebanc, Ceinpro, Nazaret Fundazioa, IES Altza BHI, Axular lizeoa, Ekintza ikastola, Santo Tomsa Lizeoa, Easo Politekniko y Xabier Zubiri Manteo.
- **10 entidades colaboradoras:** Domotek, Nuavis, CEIT, Ikusi, Ikor, Cybersurgery, Biodonostia, Naru Intelligence, Vicomtech y Developair.
- **200 sesiones de trabajo en cinco meses** (octubre 2023 – febrero 2024)
- **Histórico 7 ediciones:** 2.700 participantes, 60 centros y 65 entidades colaboradoras.