



## **ST. PATRICK'S ENGLISHko "ARGIBIDE" ETA CEINPROko "CLEAN GAME" PROIEKTUAK 2023 DONOSTIA INNOVATION CHALLENGE SARIAK**

- Donostiako hamar ikastetxetako 350 ikaslek hiria hobetzeko proiektu berritzaileak garatu dituzte.
- Marisol Garmendia: "gazteria da etorkizuna duen hiri bat eraikitzeko dugun aktibo nagusia. Parte hartzea nahi badugu, beren gaitasunetan konfiantza izan eta aukerak eskaini behar dizkiegu".

Proiektu berritzaileen bidez hiria hobetzeko teknologia berriak erabiltzea da Udalak, Donostia Sustapenaren bidez, Donostia Innovation Challenge proiektuarekin abiarazi duen erronka. Bigarren Hezkuntzako eta Lanbide Heziketako hamar ikastetxetako 350 gaztek parte hartu dute ekimen horretan, eta helburua da talentua, talde-lana eta berrikuntzari lotutako gaitasunak sustatzea. Lehiaketan parte hartu duten taldeek irtenbide berritzaileak asmatu dituzte erronka eta arazo desberdinei aurre egiteko, eta gure etorkizuna markatzen duten eta markatuko duten bost teknologia disruptiboetako bat integratu dute: 3Dko inprimaketa, robotika aurreratua, errealitate mistoa, adimen artifiziala eta Internet of Things (IoT).

Marisol Garmendia Ekonomiako eta Bertako Enplegurako zinegotziak eskerrak eman dizkie ikastetxeei eta Donostia Innovation Challenge programaren zazpigarren edizioan parte hartu duten eragile teknologiko eta enpresariari, eta adierazi du “gazteak direla etorkizuneko hiri bat eraikitzeko aktibo nagusia. Parte hartzea nahi badugu, beren gaitasunetan konfiantza izan eta beren talentua erakusteko aukerak eskaini behar dizkiegu. Ekimen honek interesa pizten du, eta modu praktiko eta positiboan erakusten dizkie beren garapen pertsonala eta ongizate komuna bateragarri egiteko bideak”.

### **ARGIBIDE eta CLEAN GAME 2023ko edizioko proiektu irabazleak**

Bost hilabetez, parte hartu duten 10 ikastetxeetako 350 ikaslek erakunde laguntzaileekin lankidetzan garatu dituzte beren proiektuak, eta, parte-hartzaileen maila akademikoaren arabera, bi sari-kategorietako batera aurkeztu dira: Bigarren Hezkuntza/Batxilergoa eta Lanbide Heziketa. Aurkeztu diren 73 proiektuetatik, Donostiako Sustapenak, erakunde laguntzaileen aholkularitzarekin, hiru finalista aukeratu ditu kategoria bakoitzean, eta epaimahai profesional bati aurkeztu zaizkio, Kursoalen izan den finalean.

### **2023 Donostia Innovation Challenge proiektu onenaren finalistak**

#### **Bigarren Hezkuntza/batxilergoa kategoria**

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

#### **Lanbide Heziketako kategoria**

RECICLON	Easo Politeknikoa
GEA	Cebanc
CLEAN GAME	Ceinpro

Finalistek egindako aurkezpenaren ondoren, Biodonostia, IKOR, Cybersurgery, Proxy eta Donostia Sustapeneko ordezkari banak osatutako epaimahaiak lehen saria ARGIBIDeri ematea erabaki du Bigarren Hezkuntza/batxilergoa kategorian, eta CLEAN GAMERi Lanbide Heziketa kategorian.

Lehen kasuan argi adimendunen sarea, sentso eta hodeiko teknologiaren bidez hiriko argiteria publikoaren kudeaketa eraginkorragoa eta jasangarriagoa lortzen duen proiektua garatu da. Bigarrenari dagokionez, ozeanoak garbitu eta zaintzeko erronka eta misio birtualak dituen bideo-jokoa, parte-hartzaileak arazo horren inguruan sentibilizatzen dituen proiektua da.

Proiektu irabazleez gain, beste finalistek irtenbide sortzaileak eta maila tekniko handikoak proposatu dituzte: adinekoentzako bastoi adimendun bat (Prius), hondakin flotatzaileak biltzeko robot bat (Aqueloo), paperontziak kontrolatzen eta jasotzen dituen robot bat (Reciclon), edo turistentzako laguntzaile digital bat (Gea).

Kursaalen egindako ekitaldian, Donostia Innovation Challengek bereziki baloratzen dituen arlo eta gaitasun tekniko eta pertsonaletan nabarmendu diren proiektuen goraipamenak eta aintzatespenak ere banatu dira. Hala, proiektu berritzaileenaren saria Virtual Zoo (Ceinpro) proiektuarentzat izan da; jarrerazko balioena Gipagafas (St. Patrick's English School) proiektuarentzat; inpaktu sozialarena, berriz, Ways (Sto. Tomás Lizeoa) proiektuarentzat; diseinurik onena Ekono Pillaerti (Altza Institutua) proiektuari eman zaio; eta bideragarritasunarena eta kudeaketa ekonomikoarena Khatari (Nazaret Fundazioa) proiektuari.

Donostia Innovation Campus estrategiaren parte da Donostia Innovation Challenge, eta zazpi edizioetan hiriko 45 ikastetxetako 2.700 ikaslek baino gehiagok hartu dute parte.

#### **DONOSTIA INNOVATION CHALLENGE 2023 zenbakitan**

- **10 ikastetxe eta 350 parte-hartzaile:** St. Patricks, Cebanc, Ceinpro, Nazaret Fundazioa, IES Altza BHI, Axular lizeoa, Ekintza ikastola, Santo Tomás Lizeoa, Easo Politekniko eta Xabier Zubiri Manteo.
- **10 entitate laguntzaile:** Domotek, Nuavis, CEIT, Ikusi, Ikor, Cybersurgery, Bionostia, Naru Intelligence, Vicomtech eta Developair.
- **200 lan-saio bost hilabetean** (2023ko urria-2024ko otsaila)
- **7 edizioetako historikoa:** 2.700 parte-hartzaile, 60 zentro eta 65 erakunde laguntzaile.