

Memòria Biennal

Impacte i aprenentatges del
Sandbox Urbà de València 2024-
2026



Índex de continguts

1. El valor públic del Sandbox Urbà de València
2. Participació de l'ecosistema
3. Els projectes d'innovació
4. Administració emprenedora i aliada de la innovació
5. La innovació, en primera persona
6. Impacte de l'experimentació
7. Aprenentatge normatiu
8. Lliçons apreses i noves idees
9. Annex. Els projectes participants

1.

El valor públic

del Sandbox

Urbà de València

València, laboratori viu d'innovació

La ciutat de València tanca els seus dos primers anys de recorregut amb un Sandbox Urbà **consolidat com un instrument clau d'innovació urbana**. Des de la seua implementació, aquesta iniciativa pionera ha transformat la ciutat en un laboratori viu on es proven solucions innovadores amb impacte real en la ciutadania. El balanç d'aquests dos anys és molt positiu: **més de 150 recursos urbans** (espais, infraestructures i esdeveniments) posats a disposició de l'ecosistema innovador i **gairebé 50 projectes pilot finalitzats o en marxa** en àmbits com la mobilitat, el turisme, la robòtica, la salut i la sostenibilitat. Amb això, València s'està consolidant com a referent europeu en experimentació urbana, i el Sandbox Urbà s'afiança com a eina estratègica de l'estratègia municipal València Innovation Capital, reforçant la col·laboració publicoprivada i projectant la ciutat com a model d'innovació oberta.

La visió que ho sustenta parteix del **dret a utilitzar la ciutat per a innovar** i de la responsabilitat pública de crear les condicions per a fer-ho possible. Aquesta aposta reconeix que el desenvolupament innovador requereix oportunitats per a posar-lo a prova i que la ciutat reuneix condicions, relacions i presenta reptes que difícilment poden reproduir-se en un laboratori i que constitueixen un recurs de gran valor per a qui desenvolupa noves solucions.

Així, **l'Ajuntament assumeix un paper actiu com a aliat de l'ecosistema**, connectant el talent i el coneixement amb les necessitats de la ciutat i oferint València com a entorn real per a desenvolupar, provar i millorar solucions. Obrir la ciutat a l'experimentació suposa organitzar aquesta col·laboració amb continuïtat i garanties, reduint les barreres que dificulten el pas d'una idea a la seua aplicació mentre es persegueix la generació de coneixement aplicable que contribuïska a millorar els serveis públics i obri oportunitats de desenvolupament econòmic i benestar per a la ciutat.

Amb aquest plantejament el Sandbox persegueix que **l'experimentació es consolide com una capacitat compartida de ciutat i que, més enllà del** valor i impacte de cada prova permeta construir al seu voltant relacions de col·laboració, capacitats complementàries i coneixement que pugui aprofitar-se en noves iniciatives. En aquest sentit, l'horitzó és integrar l'experimentació a la ciutat en la manera habitual de desenvolupar la innovació i abordar els reptes de València, fent que l'avanç de l'ecosistema i la millora de la ciutat es reforcen mútuament.

València, laboratori viu d'innovació

Per a materialitzar aquesta visió, el Sandbox Urbà de València s'ha implementat com un espai d'experimentació urbana pioner, on **la ciutat s'ofereix com a laboratori viu per a testar solucions innovadores** en condicions reals. El sandbox es configura com una finestra única per a la innovació: les entitats interessades presenten els seus projectes mitjançant un procediment àgil i unificat, beneficiant-se de l'exempció de taxes municipals i de l'acompanyament tècnic al llarg del procés de participació. D'aquesta manera, **el Sandbox garanteix un accés a una àmplia diversitat de recursos urbans** (més de 150 recursos urbans entre espais, infraestructures, dades i esdeveniments municipals) disponibles per a desenvolupar pilots en entorns reals i segurs.

Aquest instrument representa **una aposta per una col·laboració publicoprivada sense precedents** que ja està impulsant el desplegament de projectes conjunts entre l'Ajuntament, les empreses, el món acadèmic i la ciutadania, amb un enfocament de benefici mutu i compartició de riscos. En línia amb l'estratègia València Innovation Capital, **el Sandbox Urbà consolida la ciutat com a referent europeu en innovació urbana** i la reforça com a pol d'atracció de talent, empreses i projectes internacionals.



Dos anys de Sandbox Urbà de València

Seguint el que estableix l'**Ordenança Municipal reguladora del Sandbox Urbà** de València, aquesta Memòria Biennal del Sandbox Urbà de València té com a objectiu principal el retiment de comptes dels assoliments obtinguts durant aquests dos primers anys de vida, oferint a l'ecosistema d'innovació un balanç transparent de l'activitat desenvolupada. Així mateix, persegueix l'avaluació de resultats assolits i actua com a eina de difusió dels aprenentatges, valor i impacte d'aquesta iniciativa pionera.

Aquest document recull els projectes d'innovació desenvolupats en aquest període i **analitza els impactes generats per aquestes proves pilot a la ciutat de València** i en els seus serveis públics, així com la diversitat d'agents participants implicats –des de startups locals i centres tecnològics fins a universitats i departaments municipals– que han col·laborat sota el model de quàdruple hèlix. A través d'aquesta anàlisi s'aborden les tecnologies provades en entorns reals (com robòtica aplicada o intel·ligència artificial, entre altres), els recursos municipals utilitzats per a facilitar l'experimentació (espais urbans, instal·lacions i esdeveniments facilitats a l'ecosistema innovador) i els aprenentatges assolits. Finalment, es recullen claus operatives, valoracions d'aspectes destacables i a millorar proposats per les entitats participants, recomanacions i **lliçons apreses que permetran seguir fent evolucionar el Sandbox en els pròxims anys**.

Amb això, aquesta memòria no sols contribueix a consolidar València com a laboratori urbà de referència, sinó que també aspira a traslladar coneixement útil a altres administracions i institucions impulsores d'espais d'experimentació, contribuint així a **ampliar el coneixement col·lectiu sobre el valor d'aquests instruments com a política pública per a l'impuls de la innovació urbana**.

Dos anys de experimentació urbana

2024-2026

EL DRET A INNOVAR A LA CIUTAT ES FA REALITAT AL SANDBOX URBÀ DE VALÈNCIA

Participació de l'ecosistema



36	Empreses
7	Instituts tecnològics
3	Sector públic
2	Universitats

1 de 4 projectes col·laboratius

3 Aliances estratègiques
GSIC · Puerto · Nealis

Consolidació de l'instrument en l'ecosistema innovador

32	àrea de València
14	àmbit estatal
2	àmbit internacional

Els projectes d'innovació

75 sol·licituds d'accés

39 pilots en marxa

9 projectes finalitzats

ÀMBITS D'ACTIVITAT

Medi ambient i bioeconomia	13 · 26,5 %
Cultura, creativitat i inclusió	9 · 18,4 %
Digitalització i telecomunicacions	8 · 16,3 %
Energia i mobilitat	7 · 14,3 %
Seguretat per a la societat	7 · 14,3 %
Salut	1
Indústria	2

TECNOLOGIES PRESENTS

Sensòrica	36,7 %
Algorismes	26,5 %
Internet de les coses	26,5 %
Plataformes	22,4 %
Intel·ligència artificial	22,4 %
Dades	20,4 %
Robòtica	10,2 %
Digitalització 3D	10,2 %
Materials	10,2 %
RA / XR	8,2 %

Administració emprenedora i aliada de la innovació

RECURSOS PER A EXPERIMENTAR

+150

Recursos Urbans preautoritzats

+40 %

Increment de recursos preautoritzats

- 28 incorporats a petició de l'ecosistema
- 12 delegacions municipals
- 2 entitats públiques locals facilitadores

SUPORT I TRAMITACIÓ

+152

Accions de suport a l'ecosistema

- 62 % resolucions en menys de 3 mesos
- 90 dies tramitació mitjana
- 98 % projectes autoritzats

DIFUSIÓ I TRANSFERÈNCIA

+465

premsa, ràdio i mitjans digitals

+210

publicacions en xarxes socials

+170

Ciutats o territoris recolzats

Toolkit i 5 vídeos de suport

La innovació, en primera persona

7,75

Utilitat del sandbox

8

Satisfacció amb el servei

11

Nivells TRL d'avanç acumulat

Impacte de l'experimentació

2

Reconeixements rebuts

12.000€

Inversió mitjana de l'experimentació

25 %

De les innovacions finalitzades arriben al mercat

Aprenentatge normatiu

8

Aprenentatges i millores jurídiques identificades

Lliçons apreses i noves idees

- Innovació en la gestió administrativa per a una major agilitat
- Acompanyament a l'ecosistema per a projectes més ben definits
- mantenir presents els objectius del sandbox per a assegurar l'impacte

2.

Participació de l' ecosistema

València, laboratori viu d'innovació

València ofereix un ecosistema únic en el qual els agents de la quintuple hèlix ja estan provant solucions i validant tecnologies en entorns reals. A través d'aquest instrument s'està impulsant la transferència de coneixement, enfortint la col·laboració publicoprivada i accelerant l'arribada d'idees al mercat, generant beneficis compartits per a tot l'ecosistema i per a la ciutat.

48

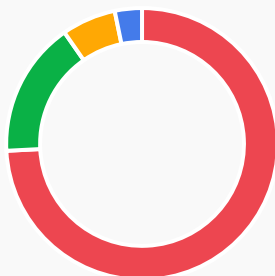
entitats participants en el Sandbox Urbà de València

1 de cada 4

projectes es desenvolupa en col·laboració entre diverses entitats

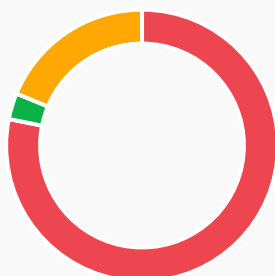
El Sandbox Urbà de València **es consolida com a punt de trobada** de la quintuple hèlix, impulsant la col·laboració entre empreses, universitats, centres tecnològics, administració i ciutadania per a accelerar la innovació a la ciutat.

AGENTS DE LA QUÍNTUPLE HÈLIX



- 36 Empreses
- 7 Instituts tecnològics
- 3 Sector públic
- 2 Universitat

DISTRIBUCIÓ TERRITORIAL



- 32 Àrea de València
- 2 Àmbit internacional
- 14 Àmbit estatal

València, laboratori viu d'innovació

Una comunitat d'experimentació

Aquests dos anys de funcionament mostren que **el Sandbox està donant forma a una comunitat d'experimentació** en la qual els agents participants aporten capacitats complementàries. La **elevada presència de projectes col·laboratius**, amb vincles entre empreses, universitats i centres i instituts tecnològics, constitueix un dels trets rellevants d'aquesta experiència. En aquestes iniciatives, l'impuls públic, el coneixement científic i el desenvolupament tecnològic i empresarial han confluït al voltant de proves concretes, amb necessitats de coordinació i objectius compartits.

L'experimentació urbana requereix reunir capacitats que habitualment es troben distribuïdes entre diferents organitzacions. El Sandbox està oferint un marc comú per a desenvolupar i ampliar l'impacte d'aquestes col·laboracions i donar suport a les ja existents.

L'ecosistema valencià, aval d'innovació amb impacte a la ciutat

Amb gairebé 50 entitats participants i un clar **protagonisme de l'ecosistema valencià**, el Sandbox està trobant un lloc propi en l'activitat innovadora del territori. La seua acollida local està donant resposta a l'aspiració de posar la ciutat a l'abast de qui desenvolupa noves solucions, apropant les capacitats de l'ecosistema a les oportunitats d'aplicar-les a necessitats urbanes. En aquesta relació comença a reconèixer-se una continuïtat que transcendeix la primera experiència: algunes **entitats tornen amb altres productes i projectes, i la possibilitat d'experimentar a la ciutat s'incorpora a la seua manera de concebre i desenvolupar la innovació**.

En aquest sentit, el Sandbox s'està consolidant com a part d'aquest recorregut com un instrument amb el qual comptar per a orientar nous desenvolupaments i accelerar la innovació.

L'experiència ciutadana, agent actiu de l'experimentació urbana

La participació de la ciutadania en les proves està aportant una dimensió especialment valuosa a l'experiència del Sandbox. La validació de qui utilitza els serveis i conviu amb les solucions assajades s'ha integrat també en el procés d'experimentació, aportant valoracions i, en determinats casos, promovent ajustos en els pilots. Junt al funcionament tècnic apareixen qüestions relacionades amb els hàbits quotidians, les expectatives i la percepció de les millores, que adquireixen tota la seua rellevància quan les solucions es contrasten a la ciutat.

L'experiència d'aquests dos anys mostra una participació ciutadana que, en els projectes que ho han precisat, ha contribuït a enriquir el coneixement generat durant les proves.

Aliances estratègiques amb l'ecosistema innovador

Sota la visió de fer de l'experimentació una aposta compartida de ciutat durant aquests dos anys, s'ha perseguit la formalització d'aliances que permeten connectar, retroalimentar i ampliar l'abast del Sandbox amb organitzacions que aporten entorns de prova, coneixement especialitzat i accés a comunitats innovadores.

Aquesta col·laboració persegueix ampliar la comunitat d'experimentació i connectar el Sandbox amb estratègies d'innovació, programes de finançament i infraestructures de major abast. Es busca que la possibilitat d'experimentar a la ciutat obri noves vies de desenvolupament per als projectes i que, al seu torn, les iniciatives impulsades des d'altres àmbits troben en el Sandbox un espai per a avançar. L'horitzó és construir al voltant de l'experimentació un entorn cada vegada més complet i connectat, capaç de mobilitzar capacitats i recursos per a abordar projectes d'impacte i donar continuïtat al coneixement i a les oportunitats que es generen en les proves.

GSIC Testing Lab Valencia by Microsoft Aliança que incorpora capacitats de prova, certificació i acceleració de tecnologies aplicades a l'esport, la salut i l'entreteniment, apropant al Sandbox un ecosistema especialitzat i noves oportunitats d'experimentació.

Port de València La col·laboració amplia els entorns d'experimentació mitjançant una connexió recíproca entre el port i la ciutat. Les iniciatives urbanes troben accés a l'àmbit portuari, mentre que les innovacions d'aquest entorn poden contrastar-se a la ciutat.

Nealis Group Es planteja incorporar inversió privada i recursos per a l'experimentació mitjançant Nealis Innovation Challenge, connectant les capacitats d'aquesta multinacional valenciana amb la cerca de solucions a reptes urbans.

Binomi Universitat-Ciutat La connexió amb la investigació universitària, entre altres línies d'actuació, es concreta en els ajuts de la UPV a Accions Exploratòries SANDBOX-VLC. La resolució de setembre de 2026 concedeix cinc ajuts de 5.500 euros per a iniciatives sobre infraestructures, mobilitat, emergències i aigua, amb execució prevista fins al maig de 2027 que s'experimentaran a la ciutat de València.

3.
Els projectes

d'innovació

La innovació en xifres

Durant els seus dos primers anys de funcionament, el Sandbox Urbà de València s'ha consolidat com un instrument i **pas clau en el desenvolupament de noves solucions** incorporant la **prova a la ciutat com una fita estratègica en les últimes etapes del procés innovador**.

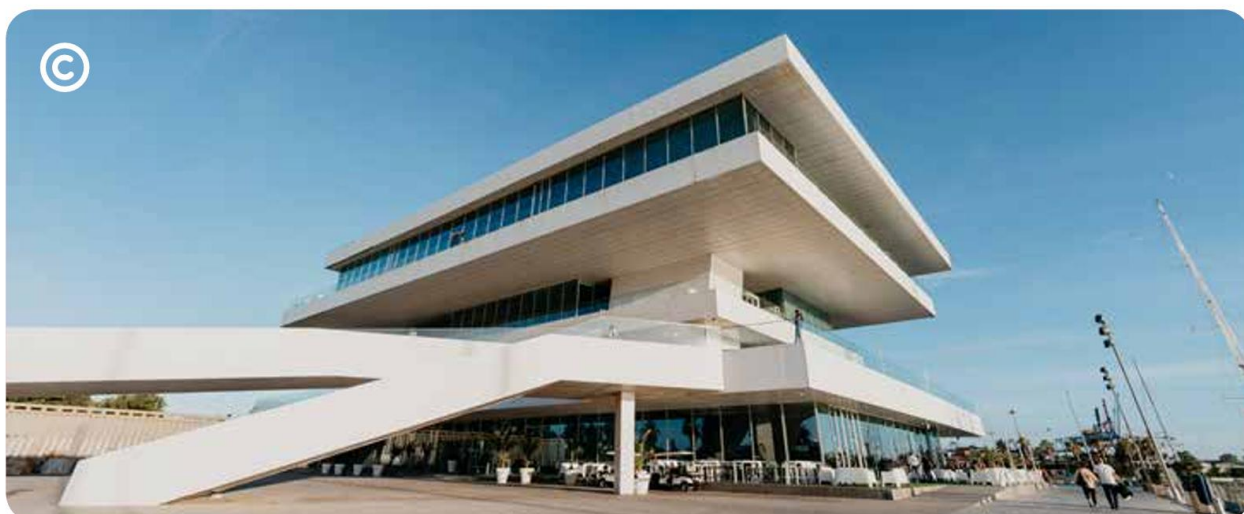
Amb més de 70 sol·licituds rebudes i gairebé 50 projectes finalitzats o en marxa, el Sandbox està permetent acompanyar un nombre creixent de projectes pilot, reflectint l'interès d'empreses, startups, universitats i instituts tecnològics per validar les seues solucions en entorns reals de la ciutat.

75 Sol·licituds d'accés

9 Projectes finalitzats

39 Projectes en procés de prova

10 Projectes no formalitzats
(desestimat o desistit)

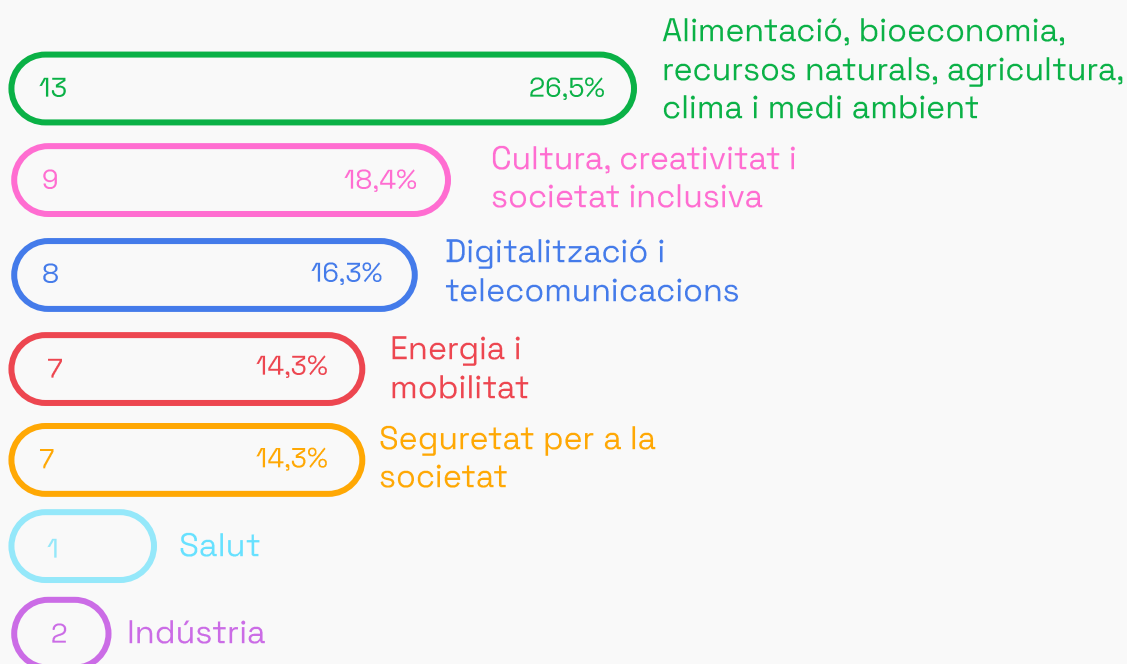


Sandbox per a tot tipus de projectes innovadors

Durant aquests dos primers anys, el Sandbox ha acollit una experimentació àmplia i connectada amb els principals reptes de la ciutat. El major pes correspon als projectes vinculats amb la **gestió de l'aigua, la biodiversitat, l'economia circular, la qualitat ambiental, l'adaptació climàtica i l'ús sostenible de l'espai** urbà. A continuació, se situen les iniciatives de **cultura, creativitat i societat inclusiva**, que amplien l'abast de l'experimentació cap al patrimoni, l'accessibilitat, la participació ciutadana, el turisme i les noves experiències urbanes.

Amb una presència també rellevant apareixen els projectes d'**energia i mobilitat i de seguretat** per a la societat, orientats a millorar els desplaçaments, la gestió energètica, la prevenció de riscos i la resposta davant emergències. La categoria de digitalització i telecomunicacions reuneix únicament aquelles iniciatives l'objecte principal de les quals se situa estrictament en aquest àmbit, com les plataformes de dades, l'automatització de processos o les infraestructures digitals. No obstant això, **la dimensió tecnològica travessa la major part dels projectes**: nombrosos projectes classificats en altres àmbits incorporen sensòrica, intel·ligència artificial, algorismes, connectivitat, plataformes o anàlisi de dades com a elements essencials de les seues solucions. Completen el conjunt les iniciatives vinculades amb la salut i la indústria, reflectint la capacitat del Sandbox per a abordar la innovació urbana des d'una perspectiva multisectorial i integral.

ELS PROJECTES D'INNOVACIÓ PER ÀMBIT D'ACTIVITAT

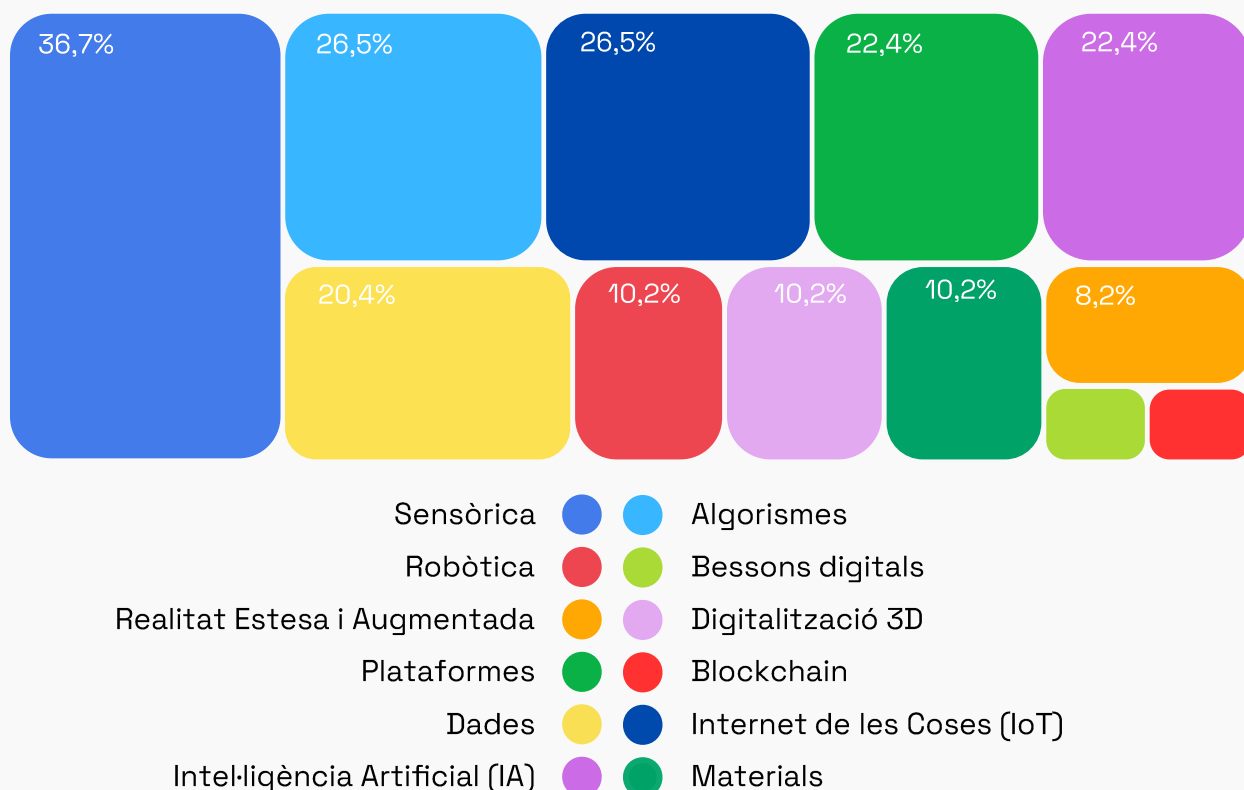


Liderant la validació de noves tecnologies

El Sandbox Urbà està consolidant **València en un ecosistema d'experimentació per a tecnologies punteres** que van molt més enllà de la simple digitalització. La majoria dels projectes combinen sensòrica, robòtica, internet de les coses i intel·ligència artificial entre altres tecnologies per a explorar noves formes de respondre als reptes de la ciutat: reforçar la prevenció i la resposta davant emergències, facilitar l'accés a serveis i espais, aprofitar millor els recursos o agilitzar la gestió municipal.

Al mateix temps, el Sandbox està permetent assajar tecnologies emergents que posicionen la ciutat en la frontera de la innovació: intel·ligència artificial generativa i models predictius, espais de dades i plataformes interoperables, sistemes de sensòrica connectada, entorns immersius, materials avançats o bessons digitals. Aquestes proves confirmen el paper del **Sandbox com a laboratori viu de referència on provar les tecnologies que marcaran la pròxima generació de solucions urbanes**.

LES TECNOLOGIES DELS PROJECTES D'INNOVACIÓ



7 tendències d'aplicació de tecnologies

Durant aquests dos anys, la combinació de tecnologies, aplicacions i reptes urbans abordats pels projectes ha permès identificar una sèrie de tendències que estan orientant el desenvolupament de noves solucions i ampliant les possibilitats d'innovació a la ciutat.

01



Big Data, computació en el núvol i anàlisi predictiva

Integració de grans volums de dades urbanes en plataformes escalables per a identificar patrons, anticipar incidències i donar suport a decisions sobre mobilitat, energia i medi ambient, amb intercanvi segur d'informació i simulació d'escenaris.

02



Connectivitat avançada

Xarxes 5G, tecnologies de baix consum i comunicacions entre vehicles i infraestructures connecten sensors i serveis urbans. La seua evolució afavorix respostes ràpides, mobilitat cooperativa i comunicacions més resilient per a emergències i gestió municipal.

03



Intel·ligència artificial

Algoritmes que analitzen dades, reconeixen patrons i generen alternatives per a optimitzar serveis i planificació urbana. L'evolució apunta a sistemes explicables, col·laboració entre persones i IA i models més eficients en el seu consum energètic.

04



Xarxes IoT i sensors especialitzats

Sensors connectats capten informació sobre mobilitat, aigua, energia i medi ambient. La seua evolució combina més autonomia, anàlisi local i integració de dades per a anticipar incidències, orientar decisions i millorar la gestió dels serveis urbans.

05



Robòtica mòbil terrestre automatitzada

Robots capaços de percebre l'entorn, planificar recorreguts i desplaçar-se per espais urbans obrin noves possibilitats per al repartiment, la neteja i la inspecció, amb avanços en coordinació de flotes i interacció segura amb persones.

06



Seguretat i privacitat en sistemes digitals

Xifratge, identitat digital i tècniques de protecció de la privacitat permeten compartir i analitzar informació urbana amb més control. La seua evolució reforça la prevenció de ciberamenaces, la continuïtat dels serveis i la confiança ciutadana.

07



Tecnologies sostenibles en els espais urbans

Materials fotocatalítics, fotobioreactors, aerogels, materials de canvi de fase i panells biobasats ofereixen noves possibilitats per a millorar la qualitat de l'aire i el confort tèrmic i acústic mitjançant la seua integració en mobiliari i espais públics.

Els projectes d'innovació participants

L'enfocament dels projectes que han participat en el Sandbox durant aquests dos anys reflecteix una orientació compartida: transformar la ciutat, aprofitar millor els seus recursos, anticipar-se als seus problemes i ampliar les possibilitats de les seues infraestructures i serveis. Aquest **propòsit comú entre els projectes connecta iniciatives de naturalesa molt diferent i permet reconèixer una direcció comuna en la innovació que està assajant València.**

L'aigua residual es planteja com a font de nutrients; els residus, com a matèria primera per a nous productes; el paviment, com una superfície sobre la qual intervenir davant la calor; i el patrimoni, com un recurs al qual obrir noves formes d'accés mentre, en paral·lel, les dades sobre edificis, mobilitat o incidències s'utilitzen per a explorar una gestió més preventiva.

L'experimentació s'està orientant a obtenir noves capacitats d'elements que ja formen part de la ciutat, vinculant el desenvolupament tecnològic amb oportunitats concretes de millora urbana.

D'altra banda, aquestes noves solucions sorgeixen des de la investigació universitària, els desenvolupaments empresarials i les necessitats dels serveis municipals. **El Sandbox està reunint aquestes iniciatives al voltant d'escenaris concrets de València, però amb una vocació transversal i amb l'esperit de poder escalar les solucions per a fer front als reptes en altres territoris. L'experiència d'aquests dos anys mostra que la transformació urbana requereix avanços de diferent naturalesa i maduresa, i que un marc comú d'experimentació pot donar cabuda a aquesta diversitat i apropar-la a les necessitats de la ciutat.**



48 projectes, una ciutat per a experimentar

UmiClean

UMIBOTS

Robot autònom per a la neteja i la recollida de residus.

01

VisionFlow

Imagina Idea Crea

Visió artificial per a descobrir monuments des del mòbil.

02

CitizenBack

Joan Simó Esteve · UPV

Opinions ciutadanes per QR sobre serveis públics.

03

Vitalwise

Institut de Biomecànica de València (IBV)

Monitorització òptica de l'estat físic en moviment.

04

Robòtica de servici i IoT

Deliverance Enterprises

Robots de neteja i repartiment coordinats mitjançant IoT.

05

Ecoterrasses Sostenibles Russafa

VIC · Ajuntament de València · Controlaclub · FOTUR

Sensors i mobiliari per a millorar la convivència en terrasses.

06

MIXMATTERS

VIC · AINIA · FEDACOVA · Recycleye

Separació de bioresidus i envasos per a la seua valorització.

07

Metavers VIC

VIC · R3S3T

Espais virtuals per a trobades, formació i esdeveniments.

08

Flash Park

Flash Park

Detecció de places lliures i guiat digital per a aparcar.

09

MercaBot

UMIBOTS

Repartiment autònom de compres en l'última milla.

10

HortaTech

Baukunst · Fibsen Monitorizaciones

Fibra òptica per a monitoritzar l'aigua de les séquies.

11

PlatjaBot / Umi_Beach

UMIBOTS

Robots autònoms per a netejar platges i passejos marítims.

12

València-BioSoundscape

iTEAM-UPV · Artikode Intelligence · Universidad de Sevilla · SEO/BirdLife

Acústica i IA per al seguiment d'aus urbanes.

13

Zentropy MICE

Palau de Congressos de València · Zentropy · UPV

Mesura de l'impacte dels congressos en la sostenibilitat.

14

RidePetal

RidePetal

Localització i alertes davant del robatori de bicicletes.

15

ePlace Heritage

Baukunst · Fibsen Monitorizaciones

Patrimoni en 3D per a conservar-lo i acostar-lo a la ciutadania.

16

Mercat Municipal · TuTurno

Cloudsoft (Hipermercode)

Torns digitals per a comprar en mercats municipals.

17

Edison AR

Brainstorm Multimedia

Realitat augmentada per a presentacions en auditoris.

18

CitCom.ai

ETSE · Universitat de València

IA per a anticipar incidències, analitzar fluxos de vianants i orientar rutes.

19

Green Motion

Green Urban Data

Rutes urbanes saludables a partir de dades ambientals.

20

AIR-PURIFIED VLC

AFISA

Bancs fotocatalítics per a avaluar la depuració de l'aire.

21

Centre d'interpretació adaptat de les Torres de Serrans

VIC · Estudio Artis

Visita virtual al patrimoni per a persones amb mobilitat reduïda.

22

EasyBall

EasyBall

Lloguer automatitzat de material esportiu en espais públics.

23

BELOQ

Jesús Gracia Casani · BELOQ

Ancoratges intel·ligents per a bicicletes i patinets.

24

ReWAdd

Universitat Politècnica de València

Electroquímica i membranes per a recuperar nutrients i eliminar contaminants d'aigües residuals.

25

48 projectes, una ciutat per a experimentar

DS4MMED

ETIQMEDIA · Universitat de València

Intercanvi de dades per a crear solucions de mobilitat.

26

SIGMA-IT · Incidències SerTIC

VIC · Foqum Analytics

IA per a classificar incidències i donar suport a la seua resolució.

38

Espai de dades de ciutats verdes

IRTIC · Universitat de València

Dades urbanes integrades per a ciutats sostenibles, saludables i segures.

27

VISUALFY

Fusió d'Arts Technology (Visualfy)

Sensorització per a senyalística lluminosa, dades ambientals i alertes en edificis.

39

ARGOS

ITACA · Universitat Politècnica de València

Sensors per a mesurar fluxos de bicicletes i patinets.

28

DOOH NOMADS

NomAds Innovación Digital

Publicitat digital mòbil en rutes de repartiment urbà.

40

SIEM City

Quantumsec

Dades urbanes per a detectar riscos i anticipar incidències.

29

SmartGeo LBS / Vigilo

OLS Engineering · LocationGuru Solutions

Geolocalització per al seguiment i la seguretat d'embarcacions a l'Albufera.

41

5G per a seguretat i emergències

ISTEC

Comunicacions crítiques 5G per a seguretat i emergències.

30

ETIQMEDIA · Automatització de la comunicació

VIC · ETIQMEDIA

IA per a organitzar continguts i analitzar la comunicació institucional.

42

MUSOL

Instituto Tecnológico de la Energía (ITE)

IA per a preveure demanda, recàrrega i manteniment d'infraestructura elèctrica.

31

Spot4Dis · Places PMR

VIC · SOLMES

Informació d'aparcament disponible per a persones amb mobilitat reduïda.

43

ZONGTOPIA

Futurawave

Videojoc mòbil per a aprendre música: minijocs, reptes i estudis virtuals.

32

COP-PILOT

VIC · Telefónica

IoT i IA per a integrar dades i gestionar serveis urbans.

44

Linksense · Alertes primerenques

Deepense

Dades i sensors per a anticipar riscos i activar alertes.

33

RUN2FUTURE

Instituto Tecnológico de la Energía (ITE)

Sensors tèxtils per a mesurar l'activitat i la fatiga muscular.

45

MyTrencher

STINNOV8

IA per a orientar la formació i millorar l'ocupabilitat.

34

FREDCAR

Durantia Infraestructuras · BECSA

Revestiments reflectants per a reduir la calor del paviment.

46

VLC City Lab

VIC · Grupo Simetría · Fliwer · The Mother Trees

Reg intel·ligent adaptat a les necessitats del jardí.

35

ALERTE IV

VIC · Bombers de l'Ajuntament de València

Avisos a residents per a respondre davant emergències.

47

Showroom XR Immersiu VIC

VIC

Realitat estesa per a explorar projectes municipals.

36

BuildingEye System

EMAC Group

Sensors de l'estat estructural i ambiental d'edificis.

48

SEIENT25

VIC · FDM · AIMPLAS · Valencia CF

Taps reciclats per a fabricar mobiliari esportiu.

37

INPLAN

Arqueha · Carpe · UPV · JJHB

Dades i indicadors per a comparar alternatives urbanístiques.

49

4.

Administració

emprenedora

i aliada

de la innovació

Tota València, un laboratori per a innovar

L'administració municipal està exercint un paper actiu com a aliada de la innovació, ampliant durant aquest any la Relació amb els Recursos Urbans preautoritzats i posats a disposició de l'ecosistema com ara espais, infraestructures i esdeveniments perquè la ciutat es consolide com un veritable laboratori viu.

Aquesta expansió respon a una voluntat clara d'anticipar-se i respondre a les necessitats de l'ecosistema d'innovació, així com als nous reptes urbans que van emergint. Paral·lelament, s'estan assentant les bases d'un sistema intern de gestió i actualització contínua d'aquests recursos, orientat a millorar l'eficiència i agilitat en la seua posada a disposició, reforçant la capacitat del Sandbox per a oferir un marc cada vegada més robust, ordenat i accessible per a l'experimentació.

Ampliem en més
d'un 40% els
recursos
disponibles al
Sandbox Urbà de
València

Más de 150 recursos
urbanos disponibles



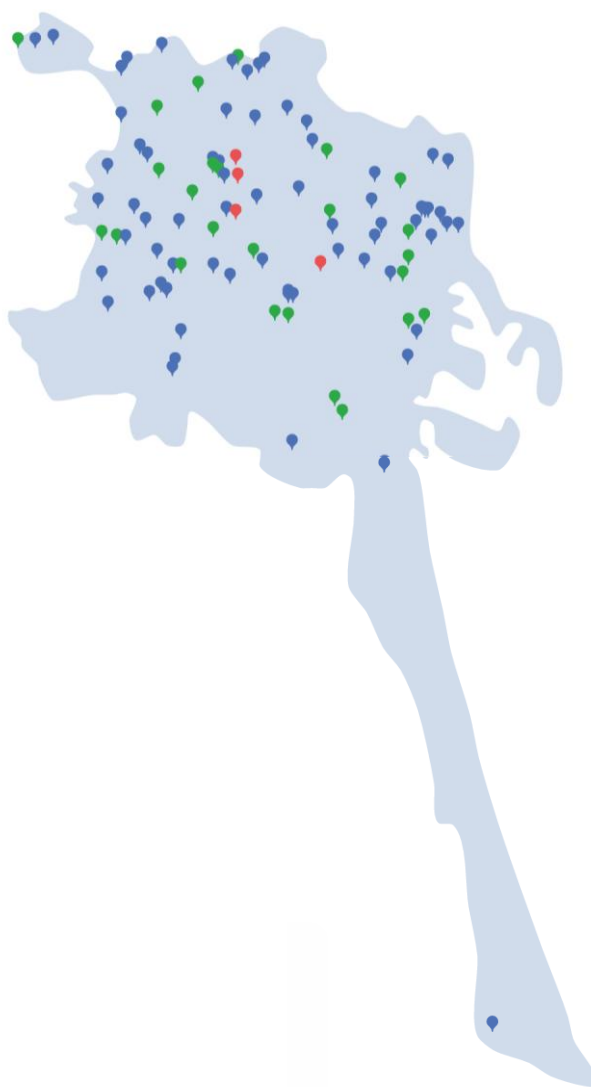
Espacios



Infraestructuras



Eventos



[Aquí tienes la
lista completa](#)

Els Recursos a disposició de l'ecosistema en xifres

En aquest primer any, el Sandbox ha ampliat notablement la seua Relació de Recursos Urbans, que **ascendeix ja a 150 espais, infraestructures i esdeveniments posats a disposició de l'ecosistema** innovador. La diversitat i versatilitat dels recursos incorporats permeten la prova de solucions i reptes que aborden des de la transició verda fins a la digitalització urbana. Cada edifici, cada espai públic i cada esdeveniment és així una oportunitat per a provar noves tecnologies i accelerar-ne l'adopció.

28

Nous recursos urbans incorporats a la Relació a sol·licitud de l'ecosistema d'innovació

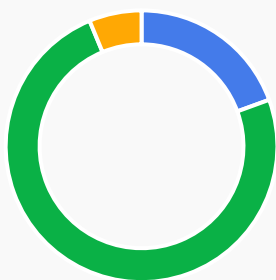
12

Delegacions municipals facilitadores de Recursos urbans

2

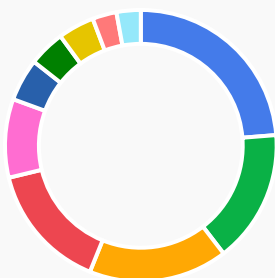
Altres entitats del sector públic local locals facilitadores de Recursos urbans

Tipologia



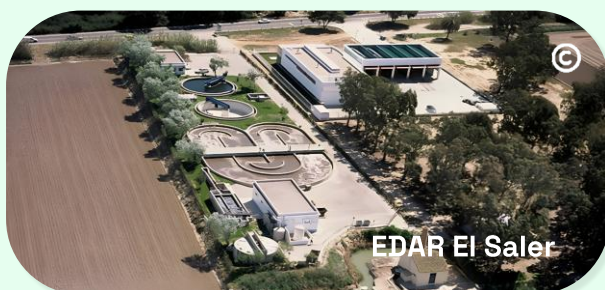
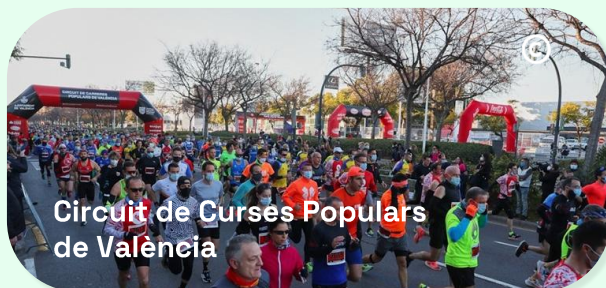
- Espai
- Infraestructura
- Esdeveniment

Àmbits temàtics



- Esports
- Acció cultural, Patrimoni, Recursos Culturals
- Serveis Socials
- Pedanies, Participació i Acció Veïnal
- Comerç i mercats
- Altres
- Turisme
- Innovació, Tecnologia
- Cicle Integral de l'Aigua
- Falles

Alguns dels Recursos Urbans inclosos aquest any



Innovant en espais, infraestructures i esdeveniments

ON S'ESTÀ PROVANT?

- **Carrers, places i xarxa viària urbana:** Plaça de l'Ajuntament, carrers de Ciutat Vella, carrer Almàsora, C/ Naturalista Rafael Cisternas, C/ Naturalista Arévalo Baca, C/ Tramuntana, Colón, Russafa, carrils bici, calçades, itineraris ciclistes, zones per a vianants/APR, semàfors, pals i senyalització urbana.
- **Platges i passejos marítims:** Platja de la Malva-rosa, passeig marítim i zona de platja vinculada a les OIT.
- **Zones verdes i espais naturals:** Jardí del Túria, Devesa-Albufera, l'Albufera i espais gestionats per l'OAM Parcs, Jardins i Biodiversitat Urbana.
- **Séquia i infraestructures de reg:** Sistema de Francs, Marjals i Extremals i xarxa de séquies de la zona oest de la carretera En Corts.
- **Monuments i patrimoni urbà:** Torres de Serrans, Monument al Marqués de Campo, Monument a José Ribera, Monument a Teodoro Llorente, Conjunt escultòric Doctor Moliner i Escultura Pal·les Atena.
- **Mercats municipals:** Mercat Central, Algirós, Grau, Torrefiel, Rojas Clemente, Mossén Sorell, Jerusalem, Cabanyal, Russafa, Jesús-Patraix, Castella-Av. del Cid i Benicalap.
- **Edificis i equipaments municipals/institucionals:** Palau de Congressos de València, La Harinera, Les Naus, dependències de la Policia Local i entorn de València Innovation Capital.
- **Instal·lacions esportives i espais vinculats a l'esport:** instal·lacions i poliesportius municipals, estadi del Llevant, Circuit de Curses Populares i Marató de València.
- **Infraestructures hidràuliques i de sanejament:** EDAR El Salar, EDAR El Palmar i EDAR El Perellonet.
- **Plataformes, sistemes i dades municipals:** Plataforma Urbana de Dades VLCi, Observatori de Salut Urbana de València, SerTIC i intranet municipal.
- **Equipaments i espais vinculats a l'ocupació:** Fira de l'Ocupació de València i centres municipals d'ocupació.
- **Oficines i recursos turístics:** OIT de la plaça de l'Ajuntament, Aeroport, platja i estació Joaquín Sorolla; rutes turístiques municipals.
- **Edificis residencials:** edificis de València i urbanitzacions Casbah i Proval a Devesa-Saler.
- **Instal·lacions d'entitats col·laboradores:** AIMPLAS.
- **Àmbits de planejament urbà:** Àrea Funcional 5: Campanar, El Calvari, Marxalenes, Tormos, Sant Antoni i Morvedre.

ELS MÉS SOL·LICITATS



Espais naturals i infraestructures verdes i blaves



Espais de congressos, esdeveniments i infraestructura administrativa



Places, barris i espai urbà obert



Monuments i elements del patrimoni històric



Oficines d'informació turística i atenció al visitant



Patrimoni històric, museus, congressos i centres expositius

Gestió pública proactiva i innovadora

RECURSOS I MATERIALS PER A GUIAR EL PROCÉS I AMPLIAR L'IMPACTE I VALOR DE LA PARTICIPACIÓ

Des de l'Ajuntament de València s'han desenvolupat diferents continguts amb l'objectiu d'oferir a l'**ecosistema eines clares i accessibles** que reduïsquen barreres, aclarisquen el procés de sol·licitud i faciliten la seua participació aprofitant així al màxim el seu pas pel Sandbox, enfocant-se a generar solucions i obtenint el **màxim rendiment dels aprenentatges i resultats** que es generen a la ciutat.

Elaboració del Sandbox **ToolKit**



Eines per a guiar 'pas a pas'

Publicació d'una sèrie de **vídeos breus i pràctics que expliquen el funcionament del Sandbox**, les eines disponibles i les principals fases del procés: accés, desenvolupament i seguiment de les proves, i tancament de l'experimentació.



- Video [Generic presentation](#)
- Video [What is the Sandbox's ToolKIT?](#)
- Video [How do I access the VLC SBX?](#)
- Video [How are tests monitored in VLC SBX?](#)
- Video [How does a testing come to an end?](#)

Gestió pública proactiva i innovadora

ACOMPANYAMENT I PROCÉS ÀGIL I LLIURE DE BUROCRÀCIA PER A EXPERIMENTAR A VALÈNCIA

Més de **152**
accions de
suport
a l'ecosistema

La visió de l'administració com a facilitadora de la innovació ha partit d'una **estratègia activa d'acompanyament i assistència en els procediments**.

Al llarg d'aquest any s'han mantingut més de 152 trobades amb empreses, startups, centres d'investigació i altres entitats interessades, orientades a explicar el funcionament del Sandbox i atendre consultes per a contribuir a una **millor orientació de les propostes i proves d'innovació als recursos i reptes de la ciutat**.

La gestió de les sol·licituds del Sandbox Urbà de València s'ha mantingut en terminis àgils: el temps mitjà de tramitació, des de l'entrada de la sol·licitud al sistema fins a la seua resolució, s'ha situat en 90 dies, **per davall dels tres mesos que estableix l'ordenança**. Aquesta dada posa de manifest la voluntat de l'Ajuntament d'**ajustar els temps administratius als ritmes de la innovació**, reduint la incertesa de les entitats participants i facilitant que els projectes puguen iniciar les seues proves a la ciutat amb major rapidesa i seguretat.

62% resolucions
notificades en
menys de 3 mesos

Gestió pública proactiva i innovadora

L'elevat nivell de sol·licituds autoritzades és reflex d'un model de gestió municipal obert a la innovació i **orientat a trobar un encaix viable per a les propostes que compleixen les condicions d'accés**. L'acompanyament tècnic i administratiu contribueix a concretar l'abast de les proves, identificar els recursos urbans més adequats i establir les condicions tècniques i jurídiques necessàries facilitant el desenvolupament de l'experimentació amb l'enfocament més apropiat per a les entitats promotores i per a la ciutat.

98% de projectes autoritzats

Desenvolupament d'una metodologia innovadora d'indicators i gestió documental automatitzada

El Servei d'Innovació de València està desenvolupant un sistema d'automatització en l'adquisició i tractament de dades que permetia fer un millor **seguiment del funcionament i resultats i impactes** del Sandbox. Amb un enfocament tecnològic la iniciativa busca desenvolupar indicadors, automatitzar fluxos i implementar una metodologia de gestió de la informació generada en l'operativa de tramitació, seguiment i finalització dels projectes.

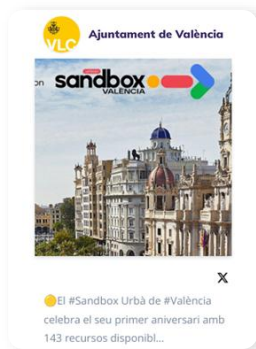
* Iniciativa subvencionada per la Xarxa INNPULSO i el Ministeri de Ciència, Innovació i Universitats.

Difusió i valor públic: transferència de coneixement i oportunitats

La difusió i la transferència de coneixement formen part del valor públic que persegueix el Sandbox Urbà de València. Durant aquests dos anys, l'obertura de la ciutat a l'experimentació s'ha acompanyat d'una labor orientada a compartir les seues oportunitats, experiències i aprenentatges. El propòsit és que cada projecte contribuísca a una **capacitat d'innovació compartida, generant coneixements que puguen aprofitar altres entitats, els serveis municipals i la mateixa ciutat.**

Aquesta visió respon a una **lògica de beneficis compartits**: València aporta recursos, acompanyament i condicions reals de prova, mentre que l'experimentació retorna aprenentatges per a millorar solucions, orientar decisions i revisar formes d'actuació. La documentació de les experiències i la seua posada en comú permeten ampliar aquest retorn més enllà de les entitats directament participants, donant continuïtat al coneixement generat durant les proves.

Més de **465** publicacions (en premsa, ràdio i digital) compartint l'activitat del Sandbox Urbà de València



Més de **210** post en xarxes socials difonent la innovació

Difusió i valor públic: transferència de coneixement i oportunitats

Participació en jornades per a intercanviar coneixement al voltant de la innovació urbana

Sandbox Redit, DLD Future Hub, VDS, 4YFN, TNW, The Gap in Between, Euroasian Economic Forum, Foro Green Cities Málaga, Sports Summit Madrid, Congr s CNIS, Jornada a la Universitat Polit cnica de Val ncia (UPV), Nomads Connect: Inside the Valencia Playbook....



Coneixement compartit amb m s de 170 ciutats

Durant aquest per ode, Val ncia ha prestat **suport a ciutats espanyoles i internacionals interessades**, tant mitjan ant assessorament personalitzat, intercanvis t cnics i visites d'estudi com a trav s d'espais d'aprenentatge compartit en xarxes com **Innpulso i RECI**. Aquesta labor ha facilitat la transfer ncia del coneixement acumulat a diferents contextos locals i administracions que busquen implementar els seus espais, infraestructures i serveis p blics orientats a l'experimentaci .

5.

La innovació,

en primera

persona

Les entitats promotores, els millors prescriptors

PARTICIPAR EN EL SANDBOX HA PERMÈS ESCALAR EL GRAU DE MADURESA DE LES SOLUCIONS

L'experiència de les entitats participants confirma que el **Sandbox Urbà de València actua com un accelerador de maduresa per a les solucions innovadores**. Els projectes han aprofitat les proves en entorn real per a detectar: millores de disseny i configuració d'equips, verificar el correcte funcionament de plataformes digitals, validar protocols de seguretat de l'operació amb usuaris i generar noves bases de dades que permeten afinar algorismes i reduir marges d'error.

L'avanç acumulat per l'ecosistema innovador participant ascendeix a 11 nivells de maduresa tecnològica (TRL). La majoria de les iniciatives han avançat un o diversos graons fins a situar-se en fases pròximes al mercat, i en els casos en què ja partien d'un TRL alt, el pas pel Sandbox ha servit per a reforçar la seua robustesa i fiabilitat en condicions reals d'ús. En conjunt, **les entitats coincideixen que el principal valor afegit del Sandbox resideix a poder contrastar les seues solucions amb situacions reals de la ciutat, usuaris finals i serveis públics, obtenint evidències que difícilment podrien generar-se en un laboratori o en entorns simulats**.

Aquest aprenentatge tècnic i operatiu es converteix en un actiu clau per a prendre decisions d'evolució del producte, preparar el seu escalat comercial i obrir noves oportunitats de col·laboració amb l'administració i altres agents de l'ecosistema.

11

**TRL (Núm. de Technological Readiness Level)
avançats per l'ecosistema innovador al
Sandbox Urbà de València**

**Percepció d'
utilitat del Sandbox**

7,75

Les entitats promotores, els millors prescriptors

VALORACIÓ DEL FUNCIONAMENT DEL SANDBOX: FORTALESES I ASPECTES DE MILLORA

De forma agregada, les valoracions de les entitats promotores dibuixen un balanç molt positiu del funcionament del Sandbox.



Es destaquen especialment tres elements: **l'acompanyament i assessorament** de l'equip del Sandbox, percebut com a proper i resolutiu; la facilitat **per a testar en un entorn urbà real**, amb usuaris i condicions d'operació autèntiques; i **l'accés àgil** a infraestructures i espais municipals que, en circumstàncies normals, resultarien difícils d'utilitzar per a proves pilot. A això se suma la **visibilitat pública i projecció** associada als pilots, així com la possibilitat d'accedir a nous clients potencials i **recollir feedback directe** de la ciutadania i els usuaris, la qual cosa reforça el posicionament de les solucions en el mercat.

Satisfacció amb
el servei rebut
per l'equip
Sandbox

8



Entre els aspectes de millora, les entitats apunten principalment a la necessitat de **seguir reduint els terminis** de resposta i autorització, així com de simplificar i **aclarir alguns tràmits** administratius associats al procés. També es menciona l'interès a **ampliar la relació de recursos urbans** disponibles. Aquestes observacions s'interpreten com un **full de ruta compartit per a seguir afinant el model, reforçant el rol del Sandbox com a instrument** cada vegada més àgil, comprensible i accessible per a tot l'ecosistema d'innovació.

6.

Impacte de l'

experimentació

L'empremta del Sandbox i els projectes innovadors

Els projectes que han finalitzat la seua participació han constatat l'oportunitat de, a través del desenvolupament de solucions innovadores, contribuir a impactar positivament en la ciutat i el seu sector públic local.

Dinamització econòmica



L'obertura de la ciutat a l'experimentació està mostrant el seu potencial per a dinamitzar l'activitat econòmica, en oferir al teixit innovador condicions per a invertir en el desenvolupament de noves solucions. La **inversió mitjana de 12.000 € per experimentació** reflecteix el compromís de recursos que acompanya les proves i permet reconèixer una primera dimensió econòmica del Sandbox: connectar les capacitats públiques de València amb l'esforç inversor de les entitats participants.

Aquest recorregut troba continuïtat en l'**arribada al mercat del 25% de les iniciatives, que apunta a la transformació de part d'aquest esforç en productes i serveis amb aplicació comercial**. Es perfila així una contribució del Sandbox al desenvolupament econòmic: facilitar que el coneixement i la tecnologia troben oportunitats de negoci i creixement. En una experiència amb un marcat protagonisme de l'ecosistema valencià, **aquesta connexió entre experimentació i mercat pot reforçar la capacitat del teixit local per a desenvolupar la seua oferta innovadora i accedir a nous clients, col·laboradors i inversions**.

A la ciutat i l'entorn



L'anàlisi dels primers projectes finalitzats mostra que l'**impacte en la ciutadania depèn tant dels efectes produïts per les solucions com de la forma en què aquests són percebuts i valorats**. L'experimentació en condicions reals permet observar com s'integra una innovació en els usos i dinàmiques existents, quins canvis resulten reconeixibles per a les persones i quines necessitats romanen obertes.

L'empremta del Sandbox i els projectes innovadors

En els primers projectes finalitzats poden identificar-se els següents aprenentatges:

1. **La utilitat de la innovació es fa més visible quan millora l'experiència quotidiana.** Les evidències més directes apareixen en actuacions sobre molèsties, hàbits o situacions que les persones reconeixen en el seu entorn pròxim. Aquesta proximitat permet valorar els resultats des del seu efecte sobre la vida diària i aporta una referència concreta per a orientar el desenvolupament de les solucions.
2. **La percepció ciutadana permet valorar si la millora assolida és suficient.** Una evolució favorable dels indicadors pot coexistir amb necessitats que continuen sense resoldre's. Les experiències analitzades mostren l'interès de contrastar els resultats tècnics amb les valoracions de les persones afectades, tant per a reconèixer els avanços com per a identificar quins aspectes necessiten major atenció o continuïtat.

A la ciutat i l'entorn



Els projectes finalitzats mostren que l'impacte urbà i ambiental de la innovació depèn, en bona mesura, de la seua capacitat per a adaptar-se a les condicions reals de la ciutat. L'exposició ambiental, la convivència amb altres usos, les necessitats de manteniment o la continuïtat de l'operació introdueixen exigències que difícilment poden reproduir-se en entorns controlats i que resulten determinants per a comprovar la utilitat d'una solució. Les proves permeten identificar aquestes limitacions i ajustar els desenvolupaments. L'aprenentatge principal resideix, per tant, a entendre el Sandbox com un instrument que pot convertir millores localitzades en evidència útil per a orientar decisions d'escalat, planificació i transformació urbana. **Aquesta contribució ha rebut també reconeixement extern: el Sandbox Urbà de València va ser distingit amb el Premi Beca al Millor Projecte per a la Resiliència Urbana i el Foment de Solucions Sostenibles**, que va destacar el seu paper com a entorn real de validació de solucions davant els desafiaments urbans i climàtics.

L'empremta del Sandbox i els projectes innovadors

Impacte en els serveis públics municipals



Els pilots tenen un alt impacte potencial en termes d'aprenentatge i millora dels serveis municipals. Les solucions provades introdueixen **noves formes d'operar** en àmbits com neteja i residus, mobilitat, turisme, parcs i jardins, cultura i patrimoni, participació ciutadana, emergències o gestió de dades urbanes. Aquest impacte es tradueix en tres tipus de canvis:

- **Operatiu**, en explorar models de servei que combinen equipament tradicional amb tecnologies emergents.
- **De gestió**, en incorporar panells de control i dades en temps quasi real per a prioritzar actuacions i optimitzar recursos.
- **De coordinació**, en requerir una col·laboració més estreta entre diferents àrees municipals per a desplegar nous projectes.

Els primers informes de finalització de proves reflecteixen diverses conclusions d'interès:

1. **La incorporació d'innovació exigeix desenvolupar capacitats dins dels serveis.** Els informes mostren que el funcionament operatiu d'una tecnologia depèn també de la **preparació del personal, l'adaptació de les tasques i la coordinació entre els actors implicats**. Les proves estan permetent identificar aquest esforç organitzatiu i comprendre què necessita cada servei per a aprofitar les solucions assajades.
2. **Generar dades o recollir opinions aporta valor quan aquesta informació pot utilitzar-se per a decidir i actuar.** La seua utilitat requereix definir qui interpreta la informació, com s'incorpora a les decisions i quina resposta produeix. Els resultats assenyalen la importància de **connectar les eines experimentades amb els processos habituals de gestió**.

7.
Aprentatge

normatiu

De la prova urbana a la millora normativa

L'aprenentatge normatiu impulsat pel Sandbox Urbà de València

El Sandbox Urbà de València s'està consolidant com un espai d'aprenentatge regulatori: a través dels projectes pilot s'identifiquen, en condicions reals, quins aspectes de la normativa faciliten o dificulten la innovació i quins ajustos podrien ser necessaris per a acompanyar millor la transformació urbana, mantenint la seguretat jurídica i la protecció de l'interès general.

Com ho estem fent?

Per a fer-ho possible, i d'acord amb el que preveu l'ordenança, s'han incorporat mecanismes específics en tot el cicle de proves: el protocol de proves, el seguiment durant l'experimentació i l'informe de finalització permeten recollir de forma sistemàtica aquests aprenentatges i convertir-los en coneixement que nodrirà la revisió i actualització futura dels marcs normatius.



Les primeres propostes de millora regulatòria



ELEMENTS GRÀFICS EN VEHICLES MUNICIPALS

Limitació identificada

La normativa municipal restringeix la incorporació d'elements gràfics (p. ex., codis QR) quan no estan directament vinculats al servei o no s'ajusten a l'estàndard establert.

Què hem après

Hi ha una oportunitat clara de coordinació per a revisar aquestes normes de forma conjunta amb els serveis implicats explorant vies d'integració coherent en els diferents suports i contemplant possibles excepcions justificades.

Potencials àmbits de millora

Simplificar i clarificar requisits tècnics i de retolació i revisar, actualitzar o ajustar codis o normes per a permetre nous casos d'ús alineats amb el servei.



VEHICLES AUTÒNOMS A LA VIA PÚBLICA

Limitació identificada

Les ordenances de mobilitat i d'ocupació de l'espai públic encara no contempen de forma expressa la circulació, parada o estacionament de vehicles autònoms, tant de titularitat pública com privada.

Què hem après

La introducció de vehicles autònoms requereix un marc regulatori coordinat que done seguretat jurídica a l'operació i a l'ús de l'espai públic, evitant interpretacions diferents segons l'espai.

Potencials àmbits de millora

Incorporar explícitament en la normativa existent els supòsits de circulació, parada i estacionament de vehicles autònoms, desenvolupar regulació específica quan siga necessari i unificar criteris entre autoritats competents.

Les primeres propostes de millora regulatòria



GESTIÓ DEL SOROLL EN ESPAIS PÚBLICS

Limitació identificada

Les mesures d'autoregulació poden reduir episodis de soroll, però la seua continuïtat requereix una major integració en les condicions de funcionament i en la gestió ordinària de les terrasses.

Què hem après

L'experimentació aporta informació sobre el comportament acústic del mobiliari i la resposta als avisos de soroll. Aquestes evidències permeten concretar criteris de disseny i funcionament que afavorisquen la convivència entre l'activitat hostalera i el descans veïnal.

Potencials àmbits de millora

Incorporar criteris acústics i de disseny silenciosos en l'autorització i renovació de llicències de terrasses, i utilitzar la monitorització per a orientar l'ordenació de l'espai públic i les actuacions de control.



APROFITAMENT DE RESIDUS ALIMENTARIS

Limitació identificada

Els límits de seguretat alimentària aplicables als productes en brut no sempre poden traslladar-se directament a les fraccions recuperades de residus, ja que els tractaments modifiquen la seua composició i concentració.

Què hem après

La recuperació de recursos ha d'acompanyar-se d'una avaluació específica de la seua seguretat. Les proves permeten identificar com influeixen els processos de transformació en les substàncies presents i quina anàlisi es necessita per a valorar els seus possibles usos.

Potencials àmbits de millora

Clarificar els criteris d'avaluació de les fraccions recuperades i traslladar les barreres detectades al diàleg amb les autoritats competents, contribuint a desenvolupar orientacions que faciliten el seu aprofitament amb garanties.

Les primeres propostes de millora regulatòria



ACCÉS A LA INFRAESTRUCTURA DE DADES DE LA CIUTAT

L'obertura de la plataforma de ciutat intel·ligent a l'experimentació està ajudant a concretar les condicions d'accés i utilització de les dades municipals. Aquesta experiència contribueix a establir criteris més clars, atenent la naturalesa de la informació i la finalitat de cada prova.



EXPERIMENTACIÓ EN ENTORNS PATRIMONIALS PROTEGITS

Les proves estan permetent explorar com compatibilitzar nous usos tecnològics amb la conservació del patrimoni i el seu gaudi públic. La coordinació amb els serveis responsables aporta referències per a delimitar les intervencions i orientar futures experiències en espais d'especial protecció.



MOBILITAT DE REPARTIMENT I DISTRIBUCIÓ D'ÚLTIMA MILLA

L'experimentació està aportant elements per a valorar l'encaix de noves solucions de repartiment en l'espai públic. Les condicions establertes per a les proves permeten abordar qüestions de seguretat, circulació i convivència amb altres usos urbans, generant aprenentatges per a orientar el seu tractament municipal.

L'ús de dades per a projectes d'innovació

El procés de consolidació del Sandbox Urbà de València ha permès identificar **l'accés, l'intercanvi i la reutilització de les dades municipals com un dels principals àmbits d'aprenentatge regulatori**. Si bé el marc europeu, i en particular el **RGPD**, estableix bases clares que permeten l'ús de dades sota determinades garanties, l'experimentació en condicions reals evidencia que la seua aplicació pràctica continua enfrontant-se a incertesa, interpretacions dispars, solapaments normatius i cauteles administratives.

Aquestes dinàmiques, lluny d'entendre's únicament com una limitació, ofereixen una **oportunitat per a analitzar com la normativa es trasllada al dia a dia de la gestió urbana local** i com pot evolucionar per a **acompanyar millor la innovació**.

L'experimentació controlada permet així transformar aquesta complexitat en coneixement accionable, identificant necessitats de clarificació, de millora de procediments i de reforç de la coordinació interna, amb l'objectiu de consolidar les dades públiques com un recurs urbà estratègic, garantint al mateix temps la protecció de drets i la seguretat jurídica.



8.

Lliçons

apreuses

i noves idees

Principals aprenentatges d'aquests dos anys en l'impuls a la innovació pública

La innovació comença des de dins

La introducció de **noves metodologies de seguiment, gestió documental i coordinació** en el sector públic local ha sigut essencial per a garantir l'agilitat administrativa destacada per les entitats participants.

Acompanyament en la participació

El **suport tècnic** de les entitats promotores és clau per a assegurar l'enteniment del sandbox i els seus objectius facilitant així l'encaix dels projectes d'innovació.

La importància de la claredat i la previsibilitat

S'ha constatat que la **transparència en els procediments, els terminis i els criteris d'avaluació** és tan rellevant com les oportunitats i recursos facilitats en el marc del Sandbox. Com més clar és el marc de joc, més i millors projectes es presenten i més eficient és la gestió interna.

L'experiència d'aquest període ha confirmat el gran interès de l'ecosistema a **apropar la innovació a la ciutat**.

El Sandbox ha funcionat efectivament com un **dinamitzador real de la innovació i accelerador del desenvolupament de noves solucions innovadores**

La innovació és la clau que distingeix el Sandbox d'un Showroom

Mantenir **sempre presents els objectius del Sandbox** (generar valor públic, aprenentatge i millora de la ciutat) és el que garanteix que cada pilot vaja més enllà de la demostració puntual i es converteixca en un pas real cap a una València més innovadora i sostenible.

Compartir i valoritzar el coneixement

El valor generat pel Sandbox no es limita a les proves d'innovació, és necessari **recollir aprenentatges que ha de compartir-se** amb l'ecosistema i la ciutat, per a això és imprescindible la transparència i la difusió de la seua activitat.

9.

Annex

Els projectes

participants

Els projectes d'innovació participants



Vitalwise (DMS) Sistema de monitorització del conductor

Finalitzada

Institut de Biomecànica de València (IBV)

2 dies

Universitat Politècnica de València

Mobilitat, digitalització

Sensòrica, algorismes

Proves de sistema conformat per càmeres de diferents característiques que, situades a l'interior del vehicle, permeten l'obtenció en temps real de l'estat del conductor i ocupants a través d'algorismes i sistemes de sensòrica no invasius.



Vision Flow

Finalitzat

Imagina Idea Crea S.L.

6 mesos

Elements patrimonials

Digitalització, cultura, creativitat i societat inclusiva

Dades, plataformes, Realitat Augmentada (RA)

Prova d'una aplicació orientada al turisme basada en visió computacional amb capacitat de reconèixer elements patrimonials (edificis, monuments, espais) i oferir informació i interaccions amb aquests a través de dispositius mòbils.



MIXMATTERS

Finalitzada

Valencia Innovation Capital; AINIA; Recycleye; SITRA

Mercavalència

Robòtica + Intel·ligència Artificial (IA)

6 mesos

Alimentació, bioeconomia, recursos naturals, agricultura, clima

Projecte europeu que impulsa solucions avançades per a la separació i valorització de residus agroalimentaris, contribuint a l'economia circular i a una gestió de residus més sostenible.

Els projectes d'innovació participants



CitizenBack, participació ciutadana i millora de la gestió urbana

Finalitzada Universitat Politècnica de València i Valencia Innovation Capital

9 mesos Les Naus, La Harinera i Biblioteques Municipals

Cultura, creativitat i societat inclusiva Codi QR, plataforma

Sistema de foment de la participació ciutadana mitjançant la instal·lació de cartells amb QR d'accés a una plataforma. El sistema permet recollir l'opinió de la ciutadania respecte de serveis públics.



ePlace Heritage: Preservar, divulgar i participar

Finalitzat Baukunst. Arquitectura y Patrimonio Virtual S.L.

Fibsen Monitorizaciones SL 12 mesos Monuments i escultures

Cultura i societat inclusiva Bessons digitals, digitalització 3D, blockchain

Prova i validació d'una plataforma i sistema de gestió digital del patrimoni històric a partir de cinc casos reals. La solució persegueix millorar la gestió del patrimoni avançant en la digitalització de recursos, optimitzar la presa de decisions.



UMIclean, robot autònom de neteja

Finalitzada Umibots Robotic Solutions S.L. 2 dies

Mercat Central i Plaça de la Reina Digitalització i medi ambient

Robòtica, sensòrica, Intel·ligència Artificial

Proves de robot autònom d'IA per a la validació del correcte funcionament de la tecnologia, així com la idoneïtat i capacitat de neteja de la via en aquest tipus d'espais.

Els projectes d'innovació participants



Pilot de robòtica de servei + IoT

Finalitzat

Deliverance Enterprises S.L.

6 mesos

Palau de Congressos de València

Digitalització i telecomunicacions

Internet de les Coses (IoT), robòtica, sensòrica

Prova de model de negoci que combina robots autònoms de servei incloent-hi tasques com neteja i repartiment amb sensòrica, IoT i plataforma per a la planificació, supervisió i gestió de les flotes.



Ecoterrasses sostenibles

Finalitzat

Valencia Innovation Capital; Associació d'Hostalers de Russafa

5 anys

Control Club; FOTUR

Materials

Barri de Russafa

Clima i medi ambient, salut, seguretat

Desplegament d'un pilot de terrasses basades en disseny ecosostenible, respectuós amb el medi ambient i amb elements innovadors per a millorar la convivència, reduir efectes sonors i millorar el descans en zones de major activitat d'oci i turisme.



METIVERS

Finalitzat

Valencia Innovation Capital; R3S3T

1 any

La Harinera i Les Naus

Cultura, creativitat i societat inclusiva

Realitat Estesa i Augmentada + Digitalització 3D

Disseny i lliurament d'un entorn virtual immersiu que representa digitalment La Harinera i Les Naus i funciona com a hub digital, permetent l'accés remot a esdeveniments, continguts interactius i experiències gamificades.

Els projectes d'innovació participants



Flash Park Valencia, optimització de l'estacionament i mobilitat urbana

En marxa

Flash Park S.L.

9 mesos

Palau de Congressos de València

Mobilitat, digitalització

Sensòrica

Proves d'una solució de gestió d'estacionament que utilitza sensors i verificació Bluetooth per a optimitzar l'ús de places en temps real i reduir la congestió en àrees clau. La solució contribueix a la reducció d'emissions i l'ús incorrecte de places reservades, així com la millora d'accessibilitat i experiència d'usuari.



UMImarket, robot autònom de logística d'última milla

En marxa

Umibots Robotic Solutions S.L.

2 dies

Mercat Central i Plaça de la Reina

Digitalització, indústria

Robòtica, sensòrica

Proves en entorn de funcionament d'Umimarket, un robot elèctric i autònom de tasques de logística d'última milla com la recollida i lliurament de paqueteria en superfícies de comerç.



Hortatech, revaloració ambiental i patrimonial de l'aigua de reg

En marxa

Baukunst. Arquitectura y Patrimonio Virtual S.L.

Fibsen Monitorizaciones SL

6 mesos

Recursos naturals i agricultura

Séquies, francs, marjals i extrems

Sensòrica, plataformes

Proves i experimentació d'un projecte que combina la sensòrica de la xarxa de séquies amb el desenvolupament d'un panell de control per a facilitar el seguiment i gestió de l'aigua.

Els projectes d'innovació participants



UMIbeach, robot autònom en platges

En marxa

Umibots Robotic Solutions S.L

2 dies

Platja de la Malva-rosa i el seu

Digitalització i medi ambient

Robòtica, sensòrica, Intel·ligència Artificial

Proves i experimentació amb un robot elèctric i autònom d'IA amb capacitat per a netejar via pública i platges detectant i recollint residus en la sorra. La solució podria millorar sostenibilitat, eficiència i neteja d'aquests espais.



Valencia BioSoundscape. Ecoturisme i biodiversitat.

En marxa

Instituto de Telecomunicaciones y Aplicaciones Multimedia

9 mesos

Jardí del Túria

Recursos naturals, clima i medi ambient

Monitorització acústica i Intel·ligència Artificial, IoT

Demostrador IoT de monitorització acústica d'ocells basat en IA per a recaptar dades que permeten fomentar l'ecoturisme, la biodiversitat i la conservació i renaturalització de la ciutat de València.



Zentropy MICE

En marxa

Universitat Politècnica de València (UPV)

3 anys

Palau de Congressos de València i congrés

Energia i mobilitat

Dades

Prova d'un nou concepte sostenible de turisme de congressos sota un enfocament d'entropia urbana. Mesurament d'elements a partir d'una calculadora d'entropia (energia, matèria i coneixement) pilotat en dos esdeveniments diferents mentre es llança una eina de seguiment d'experiència turística.

Els projectes d'innovació participants



Sistema Intel·ligent de prevenció i seguiment de robatoris de bicicletes

En marxa

RidePetal S.L.

3 mesos

Polícia Local de València i Edifici Municipal de la Junta Municipal de Ciutat Vella

Seguretat per a la societat

Dades, Internet de les Coses (IoT)

Sistema Intel·ligent de prevenció i seguiment de robatoris de bicicletes mitjançant Apple AirTag i denúncia automatitzada, una solució pionera per a combatre el robatori de bicicletes a València en temps real.



Mercado Municipal - TuTurno

En marxa

CLOUDSOFT S.L.

4-6 setmanes

Mercats de la ciutat de València

Digitalització i telecomunicacions

Integració de dades, algorismes

Programari de gestió de torns en comerços mitjançant la presa de torns en escanejar un QR i alertes al mòbil adaptat a un entorn multicomerç en el qual existeix competència entre els comerços.



BuildingEye System

En marxa

EMAC Group

6 mesos

Les Naus

Indústria

Sensòrica + Internet de les Coses (IoT)

Sistema IoT per a monitoritzar contínuament paràmetres estructurals d'edificis i anticipar anomalies.

*Imatge de: EMAC Group

Els projectes d'innovació participants



Edison AR. Presentacions immersives amb RA i XR en auditoris urbans

En marxa

Breinstorm Multimedia S.L.

6 mesos

Palau de Congressos de València

Digitalització i telecomunicacions

Realitat Augmentada (AR) i Realitat Estesa (XR)

Eina per a presentacions audiovisuals immersives i interactives en directe amb AR i XR que permet als ponents interactuar amb contingut digital tridimensional en temps real i combinar elements físics i virtuals sense l'ús d'ulleres especials per a l'audiència.



CitCom.ai

En marxa

6 mesos

Plataforma urbana de dades VL0i

VIC, Escola Tècnica d'Enginyeria, UV, Ajuntament de València

Intel·ligència Artificial (IA) + Algorismes

Seguretat per a la societat

Laboratori europeu on startups i empreses poden provar models d'IA i robots en ciutats reals, amb suport legal i regulatori. Format per 32 institucions en 11 països, ofereix espais digitals, físics i virtuals per a experimentar



Green Motion, rutes esportives recorreguts saludables

En marxa

Green Urban Data S.L.

6 mesos

Oficines d'atenció al turisme i informació de rutes

Turisme, Esport

Integració de dades, algorismes

Aplicació web de transformació de rutes esportives urbanes en recorreguts saludables mitjançant dades ambientals.

Els projectes d'innovació participants

AIR-PURIFIED VLC



En marxa

6 mesos

Llit del riu Túria

Materials + Sensòrica

Alimentació, bioeconomia, recursos naturals, agricultura, clima

Asociación para el Fomento de la Innovación y la Sostenibilidad en la Arquitectura, Ingeniería y Construcción

Descontaminació i purificació ambiental de València a través d'elements constructius urbans que funcionen com a petits pulmons per a la ciutat

Centre d'Interpretació Avançat



En marxa

Valencia Innovation Capital

2 mesos

Plaça de la Crida i Torres de Serrans

Digitalització i telecomunicacions

Realitat Augmentada (AR) i Realitat Estesa (XR)

S'emmarca en el projecte "Turisme Accessible", iniciativa guanyadora dels reptes GovTech que té com a objectiu principal superar la falta d'accessibilitat a monuments històrics, mitjançant tecnologies d'avantguarda.

EasyBall



En marxa

EASYBALL S.L.

6 mesos

Salut, esport

IDE Ciutat Jardí

Internet de les Coses (IoT) + Plataformes

Implantació d'un servei autònom de lloguer de material esportiu en instal·lacions esportives públiques mitjançant la instal·lació de taquilles intel·ligents

Els projectes d'innovació participants



BELOQ

En marxa

Particular, Jesus Gràcia Casani

2 mesos

Plaça de Bruges

Energia i mobilitat

Internet de les Coses (IoT) i Sensòrica

Instal·lació de mòduls d'ancoratge segur per a bicicletes i VMP, que proporciona un servei d'estacionament als usuaris.



ReWAdd

En marxa

Universitat Politècnica de València

4 anys

EDAR El Saler, EDAR El Palmar i EDAR El Perellonet

Materials + Sensòrica

Alimentació, bioeconomia, recursos naturals, agricultura i medi ambient

Dispositiu de valorització de nutrients d'aigües residuals urbanes i eliminació de contaminants emergents mitjançant tecnologies electroquímiques i de membranes.



Data Space for Mobility Mediterraneo (DS4MMED)

En marxa

Universitat de València (IRTIC)

6 mesos

Plataforma urbana de dades VLCi

Energia i mobilitat

Plataformes + Dades

Creació d'un espai de dades que integra i harmonitza informació per a millorar la gestió, planificació i sostenibilitat de la mobilitat urbana.

Els projectes d'innovació participants



Espai de Dades de Ciutats Verdes, Sostenibles, Saludables i Segures

En marxa

Universitat de València (IRTIC)

6 mesos

Plataformes i Dades

Plataforma urbana de dades VLCi i Observatori de Salut Urbana de València

Alimentació, bioeconomia, recursos naturals, agricultura i clima

Desenvolupament d'un espai de dades urbà que permeta integrar, analitzar i compartir informació relacionada amb mobilitat, sostenibilitat ambiental, salut i seguretat, per a avaluar i verificar l'impacte de les polítiques públiques.



SIEM City

En marxa

QUANTUMSEC S.L.

14 setmanes

Plataforma urbana de dades VLCi

Seguretat per a la societat

Intel·ligència Artificial (IA) i Algorismes

Desplegament pilot d'una plataforma de ciberintel·ligència urbana orientada a la integració i correlació en temps real de dades municipals amb fonts externes, amb l'objectiu de generar alertes predictives i oferir una visió operativa unificada de la ciutat.



INPLAN

En marxa

Arqueha, Carpe, Universitat Politècnica de València, JJHB.

Infraestructura tècnica i procedimental del Servei de Planejament vinculada al Pla Especial de l'Àrea Funcional 5

Digitalització i telecomunicacions

Dades + Algorismes

12 mesos

Metodologia digital basada en dades, indicadors i simulació per a donar suport a processos reals de planificació urbana.

Els projectes d'innovació participants



5G Emergències

En marxa

INFRA. I SERV. TELECOM. I CERTIFICACIO SAU

La Cridà i Estadi Ciutat de València

1 dia (Esdeveniment de La

Plataformes + Internet de les Coses (IoT)

Seguretat per a la societat

Proves pilot de comunicacions crítiques de banda ampla per als cossos de seguretat i emergències sobre xarxa pública 5G SA1 en entorn urbà de València en condicions de congestió de la xarxa.



Mobilitat Urbana Sostenible per a comunitats Locals (MUSOL)

En marxa

Institut Tecnològic de l'Energia (ITE)

3 mesos

Plataforma urbana de dades VLCi

Energia i mobilitat

Intel·ligència Artificial (IA) + Algorismes

Desenvolupament i validació de solucions avançades per a la mobilitat elèctrica sostenible, mitjançant l'ús d'intel·ligència artificial, models predictius i estàndards oberts d'interoperabilitat.



ZONGTOPIA

En marxa

FUTURAWAVE SRL

3 mesos

Cultura, creativitat

Les Naus

Plataformes + Blockchain

Plataforma mòbil que integra aprenentatge musical, videojocs i construcció de comunitat mitjançant gamificació, minijocs interactius i continguts educatius, amb l'objectiu de millorar habilitats musicals i professionalitzar els creadors en l'economia creativa.

Els projectes d'innovació participants



Plataforma Linksense

En marxa

DEEPPENSE S.L.

6 mesos

Seguretat per a la societat

Palau de Congressos de València

Sensòrica + Algorismes

Plataforma de governança territorial que integra dades urbanes, serveis digitals SaaS i processos municipals. Es proposa testar l'escalabilitat i adaptació del Mòdul d'Alertes Primerenques, basat en models de predicció temporal i integració de dades de sensòrica urbana.



MyTrencher: la ruta cap a l'ocupabilitat impulsada per IA i anàlisi predictiva

En marxa

STINNOV8 SL

6 mesos

Fira de l'Ocupació de

Cultura, creativitat i societat inclusiva

Intel·ligència Artificial (IA) +

Plataforma basada en IA per a connectar talent i ocupació i analitzar les bretxes de competències professionals.



VLC City Lab

En marxa

Valencia Innovation Capital i The Mothers Trees

Grupo Simetría; Fliwer

Carrer d'Almassora

12 mesos

Internet de les Coses (IoT) + Sensòrica

Alimentació, bioeconomia, recursos naturals, agricultura i clima

Implementació i validació d'un sistema de reg urbà intel·ligent basat en tecnologia IoT per a millorar la gestió eficient de l'aigua i la salut de l'arbratge urbà a la ciutat de València.

Els projectes d'innovació participants



Showroom XR

En marxa

Valencia Innovation Capital

1 any

La Harinera

Cultura, creativitat i societat inclusiva

Realitat Estesa i Augmentada + Digitalització 3D

Disseny i desenvolupament d'una experiència immersiva XR accessible mitjançant ulleres VR, que permet recórrer virtualment espais com La Harinera i Les Naus, i interactuar amb contingut informatiu, gràfic i audiovisual.



SEIENT25

En marxa

Valencia Innovation Capital; AIMPLAS, Valencia C.F

Fundació Esportiva Municipal (FDM)

Materials

1 any

Mestalla - Valencia CF – Instal·lacions Esportives FDM afectades per la DANA

Alimentació, bioeconomia, recursos naturals, clima i medi ambient

Reciclatge de taps d'ampolla recollits a l'estadi de Mestalla per a la seua transformació en seients, tamborets i xarxes de ping-pong destinats a instal·lacions esportives municipals afectades per la DANA.



SIGMA-IT Gestió d'incidències SerTIC

En marxa

Foqum Analytics i Valencia Innovation Capital

5 mesos

Entorn intern de SerTIC i intranet municipal

Intel·ligència Artificial (IA) + Algorismes

Digitalització i telecomunicacions

Sistema basat en IA per a resoldre, classificar, prioritzar i anticipar incidències tecnològiques municipals.

* Imatge de: Valencia Innovation Capital

Els projectes d'innovació participants

VISUALFY



En marxa

Fusió d'Arts Technology S.L. (VISUALFY)

24 mesos

La Harinera

Cultura, creativitat i societat inclusiva

Sensòrica + Internet de les Coses (IoT)

Explotació avançada de la sensòrica ja instal·lada en els llums de senyalització de La Harinera, amb capacitat de capturar paràmetres ambientals i de seguretat (temperatura, humitat, qualitat de l'aire, vibració, etc) i gestionar-los mitjançant una plataforma interoperable.

DOOH_NOMADS



En marxa

NomAds Innovación Digital

12 mesos

Xarxa viària urbana de València

Digitalització i telecomunicacions

Plataformes i Algorismes

Proves d'una solució de publicitat exterior digital mòbil mitjançant motxilles LED, geolocalització i gestió remota de continguts per a validar el seu funcionament, seguretat i convivència en desplaçaments urbans d'última milla.

* Imatge de: Valencia Innovation Capital

SmartGeo LBS / Vigilo



En marxa

OLS Engineering

4-6 setmanes

Dades i Algorismes

Albufera de València

Seguretat per a la societat

Plataforma de detecció, reconstrucció de moviments i generació d'alertes en entorns aquàtics, especialment en aquells on no existeix cobertura convencional de radar/AIS.

Els projectes d'innovació participants

Plataforma ETIQMEDIA



En marxa

ETIQMEDIA Soluciones Audiovisuales

5 mesos

Documentació institucional i material de comunicació

Digitalització i telecomunicacions

Intel·ligència Artificial (IA) + Plataformes

Plataforma digital que cobreix el cicle de comunicació institucional, incloent-hi la ingesta i indexació de continguts multimèdia, la generació automàtica de propostes de contingut, la creació i personalització de continguts per a diferents canals i públics.

Plazas PMR / Spot4Dis



En marxa

Valencia Innovation Capital; SOLMES

5 mesos

Plataforma VLCi

Sensòrica + Internet de les Coses (IoT)

Energia i mobilitat

Proves d'una solució basada en dades urbanes i sensòrica per a monitoritzar places reservades, detectar ocupacions indegudes i millorar la gestió de l'estacionament a la ciutat.

* Imatge de: Valencia Innovation Capital

COP-PILOT (Collaborative Open Platform for PILOTing services)



En marxa

Valencia Innovation Capital i UPV

2 anys

Infraestructures urbanes i Plataforma VLCi

Digitalització i telecomunicacions

Internet de les Coses (IoT) + Intel·ligència Artificial (IA)

Creació d'una plataforma oberta col·laborativa que permeta connectar dades i tecnologia entre diferents sectors amb la finalitat de millorar l'eficiència i facilitar el desenvolupament de solucions innovadores.

Els projectes d'innovació participants

RUN2FUTURE



En marxa

INSTITUTO TECNOLOGICO DE LA ENERGIA (ITE)

7 mesos

Circuit de Curses Populars – Marató de València i poliesportius municipals

Sensòrica + Internet de les Coses (IoT)

Salut

Proves de sensors wearable integrats en peces esportives per a monitoritzar la fatiga muscular en temps real i validar el seu funcionament durant la pràctica de cursa.

*Imatge de: Valencia Innovation Capital

FREDCAR



En marxa

Becsa Simetría

2 mesos

Superfície asfaltada municipal

Materials + Sensòrica

Alimentació, bioeconomia, recursos naturals, clima i medi ambient

Proves de recobriments asfàltics d'alta reflectància tèrmica per a validar la seua capacitat de reduir la temperatura del paviment i mitigar l'efecte illa de calor en entorn urbà real.

*Imatge de Becsa Simetría

ALERTES IV



En marxa

Valencia Innovation Capital, Centre de Comunicacions de Bombers

Edificis residencials de València

6 mesos

Seguretat per a la societat

Plataformes + Dades

Proves d'una plataforma de comunicació i suport a emergències per a agilitzar l'evacuació d'edificis i facilitar la intervenció dels bombers mitjançant avisos en temps real a residents i serveis d'emergència.

*Imatge d'ITE Centro Tecnológico

VALÈNCIA SE ATREVE ¿Y TÚ?



sandboxurbano@valencia.es