

Memoria Bienal

Impacto y aprendizajes del
Sandbox Urbano de Valencia
2024-2026



Índice de contenidos

1. El valor público del Sandbox Urbano de Valencia
2. Participación del ecosistema
3. Los proyectos de innovación
4. Administración emprendedora y aliada de la innovación
5. La innovación, en primera persona
6. Impacto de la experimentación
7. Aprendizaje normativo
8. Lecciones aprendidas y nuevas ideas
9. Anexo. Los proyectos participantes

1.

El valor público

del Sandbox

Urbano de Valencia

Valencia, laboratorio vivo de innovación

La ciudad de València cierra sus dos primeros años de andadura con un Sandbox Urbano **consolidado como un instrumento clave de innovación urbana**. Desde su implementación, esta iniciativa pionera ha transformado la ciudad en un laboratorio vivo donde se prueban soluciones innovadoras con impacto real en la ciudadanía. El balance de estos dos años es muy positivo: **más de 150 recursos urbanos** (espacios, infraestructuras y eventos) puestos a disposición del ecosistema innovador y **casi 50 proyectos piloto finalizados o en marcha** en ámbitos como la movilidad, el turismo, la robótica, la salud y la sostenibilidad. Con ello, València se está consolidando como referente europeo en experimentación urbana, y el Sandbox Urbano se afianza como herramienta estratégica de la estrategia municipal València Innovation Capital, reforzando la colaboración público privada y proyectando a la ciudad como modelo de innovación abierta.

La visión que lo sustenta parte del **derecho a utilizar la ciudad para innovar** y de la responsabilidad pública de crear las condiciones para hacerlo posible. Esta apuesta reconoce que el desarrollo innovador requiere oportunidades para ponerla a prueba y que la ciudad reúne condiciones, relaciones y presenta retos que difícilmente pueden reproducirse en un laboratorio y que constituyen un recurso de gran valor para quienes desarrollan nuevas soluciones.

Así, **el Ayuntamiento asume un papel activo como aliado del ecosistema**, conectando el talento y el conocimiento con las necesidades de la ciudad y ofreciendo Valencia como entorno real para desarrollar, probar y mejorar soluciones. Abrir la ciudad a la experimentación supone organizar esa colaboración con continuidad y garantías, reduciendo las barreras que dificultan el paso de una idea a su aplicación mientras se persigue la generación de conocimiento aplicable que contribuya a mejorar los servicios públicos y abra oportunidades de desarrollo económico y bienestar para la ciudad.

Con este planteamiento el Sandbox persigue que **la experimentación se consolide como una capacidad compartida de ciudad y que, más allá del** valor e impacto de cada prueba permita construir a su alrededor relaciones de colaboración, capacidades complementarias y conocimiento que puede aprovecharse en nuevas iniciativas. En este sentido, el horizonte es integrar la experimentación en la ciudad en la manera habitual de desarrollar la innovación y abordar los retos de València, haciendo que el avance del ecosistema y la mejora de la ciudad se refuercen mutuamente.

Valencia, laboratorio vivo de innovación

Para materializar esta visión el Sandbox Urbano de València se ha implementado como un espacio de experimentación urbana pionero, donde **la ciudad se ofrece como laboratorio vivo para testear soluciones innovadoras** en condiciones reales. El sandbox se configura como una ventanilla única para la innovación: las entidades interesadas presentan sus proyectos mediante un procedimiento ágil y unificado, beneficiándose de la exención de tasas municipales y del acompañamiento técnico a lo largo del proceso de participación. De este modo, **el Sandbox garantiza un acceso a una amplia diversidad de recursos urbanos** (más de 150 recursos urbanos entre espacios, infraestructuras, datos y eventos municipales) disponibles para desarrollar pilotos en entornos reales y seguros.

Este instrumento de **apuesta por una colaboración público-privada sin precedentes** que ya está impulsando el despliegue de proyectos conjuntos entre el Ayuntamiento, las empresas, el mundo académico y la ciudadanía, con un enfoque de beneficio mutuo y compartición de riesgos. En línea con la estrategia València Innovation Capital, **el Sandbox Urbano consolida la ciudad como referente europeo en innovación urbana** y la refuerza como polo de atracción de talento, empresas y proyectos internacionales.

TÚ PONES LA IDEA, AQUÍ TIENES LA CIUDAD



Dos años de Sandbox Urbano de Valencia

Siguiendo lo establecido en la **Ordenanza Municipal reguladora del Sandbox Urbano** de Valencia, esta Memoria Bial del Sandbox Urbano de València tiene como objetivo principal la rendición de cuentas de los logros obtenidos durante estos dos primeros años de vida, ofreciendo al ecosistema de innovación un balance transparente de la actividad desarrollada. Asimismo, persigue la evaluación de resultados alcanzados y actúa como herramienta de difusión de los aprendizajes, valor e impacto de esta iniciativa pionera.

Este documento recoge los proyectos de innovación desarrollados en este periodo y **analiza los impactos generados por estas pruebas piloto en la ciudad de València** y en sus servicios públicos, así como la diversidad de agentes participantes involucrados –desde startups locales y centros tecnológicos hasta universidades y departamentos municipales– que han colaborado bajo el modelo de cuádruple hélice. A través de este análisis se abordan las tecnologías probadas en entornos reales (como robótica aplicada o inteligencia artificial, entre otras), los recursos municipales utilizados para facilitar la experimentación (espacios urbanos, instalaciones y eventos facilitados al ecosistema innovador) y los aprendizajes alcanzados. Por último, se recogen claves operativas, valoraciones de aspectos destacables y a mejorar propuestos por las entidades participantes, recomendaciones y **lecciones aprendidas que permitirán seguir evolucionado el Sandbox en los próximos años.**

Con ello, esta memoria no solo contribuye a consolidar a València como laboratorio urbano de referencia, sino que también aspira a trasladar conocimiento útil a otras administraciones e instituciones impulsoras de espacios de experimentación, contribuyendo así a **ampliar el conocimiento colectivo sobre el valor de estos instrumentos como política pública para el impulso de la innovación urbana.**

Dos años de experimentación urbana

2024-2026

EL DERECHO A INNOVAR EN LA CIUDAD SE HACE REALIDAD EN EL SANDBOX URBANO DE VALENCIA

Participación del ecosistema

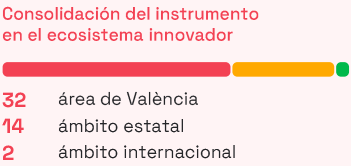


- 36 Empresas
- 7 Institutos tecnológicos
- 3 Sector público
- 2 Universidades

1 de 4 proyectos colaborativos

3 Alianzas estratégicas

GSIC · Puerto · Nealis



Los proyectos de innovación

75 solicitudes de acceso

39 pilotos en marcha

9 proyectos finalizados

ÁMBITOS DE ACTIVIDAD

Medio ambiente y bioeconomía	13 · 26,5 %
Cultura, creatividad e inclusión	9 · 18,4 %
Digitalización y telecomunicaciones	8 · 16,3 %
Energía y movilidad	7 · 14,3 %
Seguridad para la sociedad	7 · 14,3 %
Salud	1
Industria	2

TECNOLOGÍAS PRESENTES

Sensórica	36,7 %
Algoritmos	26,5 %
Internet de las cosas	26,5 %
Plataformas	22,4 %
Inteligencia artificial	22,4 %
Datos	20,4 %
Robótica	10,2 %
Digitalización 3D	10,2 %
Materiales	10,2 %
RA / XR	8,2 %

Administración emprendedora y aliada de la innovación

RECURSOS PARA EXPERIMENTAR

+150 Recursos Urbanos preautorizados

+40 % Incremento de recursos preautorizados

- 28 incorporados a petición del ecosistema
- 12 delegaciones municipales
- 2 entidades públicas locales facilitadoras

APOYO Y TRAMITACIÓN

+152 Acciones de apoyo al ecosistema

- 62 % resoluciones en menos de 3 meses
- 90 días tramitación media
- 98 % proyectos autorizados

DIFUSIÓN Y TRANSFERENCIA

+465 prensa, radio y medios digitales

+210 publicaciones en redes sociales

+170 Ciudades o territorios apoyados

Toolkit y 5 vídeos de apoyo

La innovación, en primera persona

7,75 Utilidad del sandbox

8 Satisfacción con el servicio

11 Niveles TRL de avance acumulado

Impacto de la experimentación

2 Reconocimientos recibidos

12.000€ Inversión media de la experimentación

25 % De las innovaciones finalizadas llegan al mercado

Aprendizaje normativo

8 Aprendizajes y mejoras jurídicas identificadas

Lecciones aprendidas y nuevas ideas

- Innovación en la gestión administrativa para mayor agilidad
- Acompañamiento al ecosistema para proyectos mejor definidos
- Mantener presente los objetivos del sandbox para asegurar el impacto

2.

Participación del ecosistema

Valencia, laboratorio vivo de innovación

Valencia ofrece un ecosistema único en el que los agentes de la quintuple hélice ya están probando soluciones y validando tecnologías en entornos reales. A través de este instrumento se está impulsando la transferencia de conocimiento, fortaleciendo la colaboración público-privada y acelerando la llegada de ideas al mercado, generando beneficios compartidos para todo el ecosistema y para la ciudad.

48

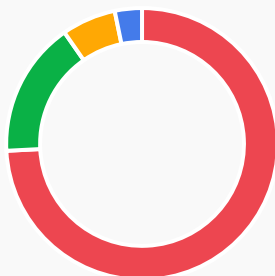
entidades participantes en el Sandbox Urbano de Valencia

1 de cada 4

proyectos se desarrolla en colaboración entre varias entidades

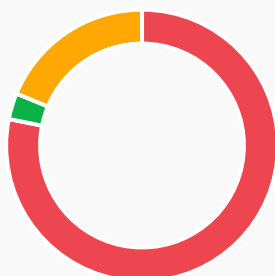
El Sandbox Urbano de València **se consolida como punto de encuentro** de la quintuple hélice, impulsando la colaboración entre empresas, universidades, centros tecnológicos, administración y ciudadanía para acelerar la innovación en la ciudad.

AGENTES DE LA QUÍNTUPLE HÉLICE



- 36 Empresas
- 7 Institutos tecnológicos
- 3 Sector público
- 2 Universidad

DISTRIBUCIÓN TERRITORIAL



- 32 Área de Valencia
- 2 Ámbito internacional
- 14 Ámbito Estatal

Valencia, laboratorio vivo de innovación

Una comunidad de experimentación

Estos dos años de funcionamiento muestran que **el Sandbox está dando forma a una comunidad de experimentación** en la que los agentes participantes aportan capacidades complementarias. La **elevada presencia de proyectos colaborativos**, con vínculos entre empresas, universidades y centros e institutos tecnológicos, constituye uno de los rasgos relevantes de esta experiencia. En estas iniciativas, el impulso público, el conocimiento científico y el desarrollo tecnológico y empresarial han confluído alrededor de pruebas concretas, con necesidades de coordinación y objetivos compartidos.

La experimentación urbana requiere reunir capacidades que habitualmente se encuentran distribuidos entre distintas organizaciones. El Sandbox está ofreciendo un marco común para desarrollar y ampliar el impacto de esas colaboraciones y dar soporte a las ya existentes.

El ecosistema valenciano, aval de innovación con impacto en la ciudad

Con casi 50 entidades participantes y un claro **protagonismo del ecosistema valenciano**, el Sandbox está encontrando un lugar propio en la actividad innovadora del territorio. Su acogida local está dando respuesta a la aspiración de poner la ciudad al alcance de quienes desarrollan nuevas soluciones, acercando las capacidades del ecosistema a las oportunidades de aplicarlas a necesidades urbanas. En esta relación empieza a reconocerse una continuidad que trasciende la primera experiencia: algunas **entidades regresan con otros productos y proyectos, y la posibilidad de experimentar en la ciudad se incorpora a su manera de concebir y desarrollar la innovación**.

En este sentido, el Sandbox se está consolidando como parte de ese recorrido como un instrumento con el que contar para orientar nuevos desarrollos y acelerar la innovación.

La experiencia ciudadana, agente activo de la experimentación urbana

La participación de la ciudadanía en las pruebas está aportando una dimensión especialmente valiosa a la experiencia del Sandbox. La validación de quienes utilizan los servicios y conviven con las soluciones ensayadas se ha integrado también en el proceso de experimentación, aportando valoraciones y, en determinados casos, promoviendo ajustes en los pilotos. Junto al funcionamiento técnico aparecen cuestiones relacionadas con los hábitos cotidianos, las expectativas y la percepción de las mejoras, que adquieren toda su relevancia cuando las soluciones se contrastan en la ciudad.

La experiencia de estos dos años muestra una participación ciudadana que, en los proyectos que lo han precisado, ha contribuido a enriquecer el conocimiento generado durante las pruebas.

Alianzas estratégicas con el ecosistema innovador

Bajo la **visión de hacer de la experimentación una apuesta compartida de ciudad** durante estos dos años, se ha perseguido la formalización de alianzas que permitan conectar, retroalimentar y ampliar el alcance del Sandbox con organizaciones que aporten entornos de prueba, conocimiento especializado y acceso a comunidades innovadoras.

Esta colaboración persigue ampliar la comunidad de experimentación y conectar el Sandbox con estrategias de innovación, programas de financiación e infraestructuras de mayor alcance. Se busca que la posibilidad de experimentar en la ciudad abra nuevas vías de desarrollo para los proyectos y que, a su vez, las iniciativas impulsadas desde otros ámbitos encuentren en el Sandbox un espacio para avanzar. El horizonte es construir alrededor de la experimentación un entorno cada vez más completo y conectado, capaz de movilizar capacidades y recursos para abordar proyectos de impacto y dar continuidad al conocimiento y a las oportunidades que se generan en las pruebas.

GSIC Testing Lab Valencia by Microsoft Alianza que incorpora capacidades de prueba, certificación y aceleración de tecnologías aplicadas al deporte, la salud y el entretenimiento, acercando al Sandbox un ecosistema especializado y nuevas oportunidades de experimentación.

Puerto de València La colaboración amplía los entornos de experimentación mediante una conexión recíproca entre puerto y ciudad. Las iniciativas urbanas encuentran acceso al ámbito portuario, mientras que las innovaciones de este entorno pueden contrastarse en la ciudad.

Nealis Group Se plantea incorporar inversión privada y recursos para la experimentación mediante Nealis Innovation Challenge, conectando las capacidades de esta multinacional valenciana con la búsqueda de soluciones a retos urbanos.

Binomio Universidad-Ciudad La conexión con la investigación universitaria, entre otras líneas de actuación, se concreta en las ayudas de la UPV a Acciones Exploratorias SANDBOX-VLC. La resolución de septiembre de 2026 concede cinco ayudas de 5.500 euros para iniciativas sobre infraestructuras, movilidad, emergencias y agua, con ejecución prevista hasta mayo de 2027 que se experimentarán en la ciudad de Valencia.

3.
Los proyectos

de innovación

La innovación en cifras

Durante sus dos primeros años de funcionamiento, el Sandbox Urbano de València se ha consolidado como un instrumento y **paso clave en el desarrollo de nuevas soluciones** incorporando la **prueba en la ciudad como un hito estratégico en las últimas etapas del proceso innovador**.

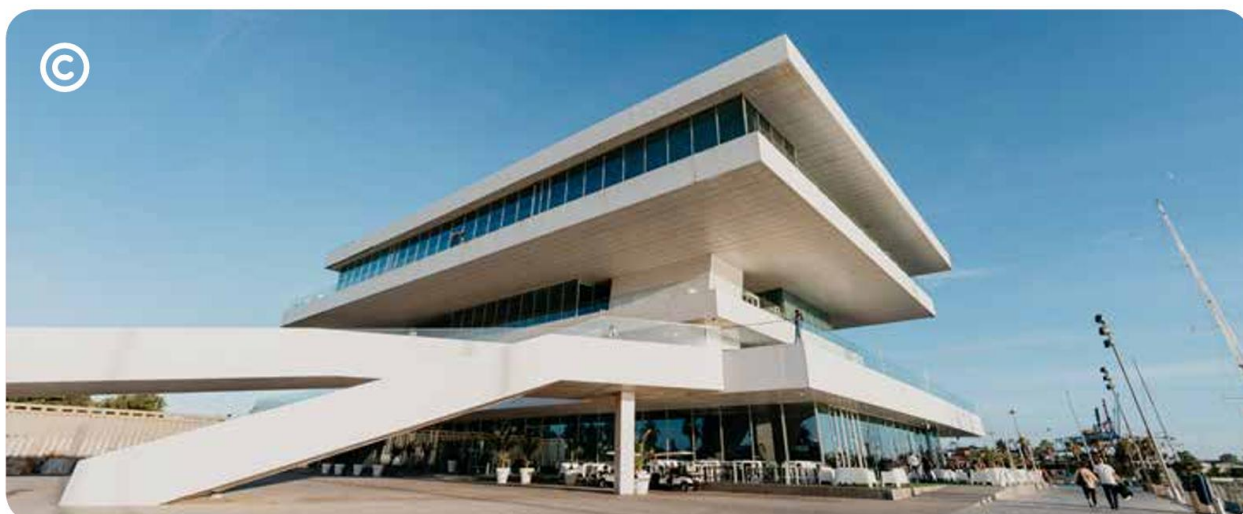
Con más de 70 solicitudes recibidas y casi 50 proyectos finalizados o en marcha, el Sandbox está permitiendo acompañar a un número creciente de proyectos piloto, reflejando el interés de empresas, startups, universidades e institutos tecnológicos por validar sus soluciones en entornos reales de la ciudad.

75 Solicitudes de acceso

9 Proyectos finalizados

39 Proyectos en proceso de prueba

10 Proyectos no formalizados
(desestimado o desistido)

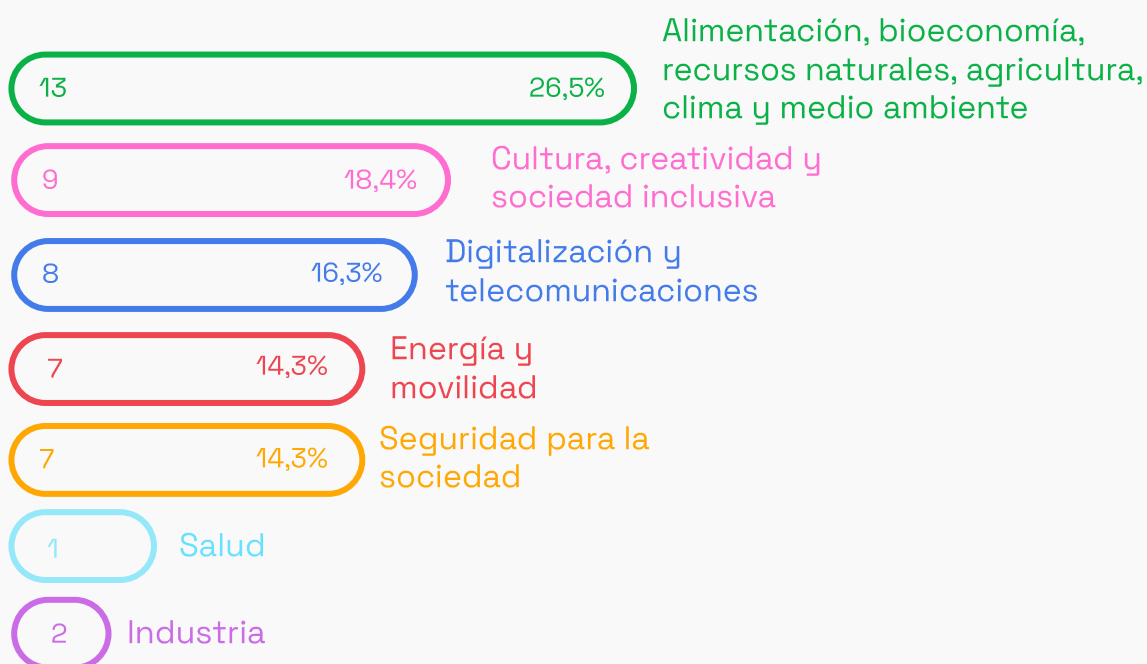


Sandbox para todo tipo de proyectos innovadores

Durante estos dos primeros años, el Sandbox ha acogido una experimentación amplia y conectada con los principales retos de la ciudad. El mayor peso corresponde a los proyectos vinculados con la **gestión del agua, la biodiversidad, la economía circular, la calidad ambiental, la adaptación climática y el uso sostenible del espacio urbano**. A continuación, se sitúan las iniciativas de **cultura, creatividad y sociedad inclusiva**, que amplían el alcance de la experimentación hacia el patrimonio, la accesibilidad, la participación ciudadana, el turismo y las nuevas experiencias urbanas.

Con una presencia también relevante aparecen los proyectos de **energía y movilidad y de seguridad** para la sociedad, orientados a mejorar los desplazamientos, la gestión energética, la prevención de riesgos y la respuesta ante emergencias. La categoría de digitalización y telecomunicaciones reúne únicamente aquellas iniciativas cuyo objeto principal se sitúa estrictamente en este ámbito, como las plataformas de datos, la automatización de procesos o las infraestructuras digitales. Sin embargo, **la dimensión tecnológica atraviesa la mayor parte de los proyectos**: numerosos proyectos clasificados en otros ámbitos incorporan sensórica, inteligencia artificial, algoritmos, conectividad, plataformas o análisis de datos como elementos esenciales de sus soluciones. Completan el conjunto las iniciativas vinculadas con la salud y la industria, reflejando la capacidad del Sandbox para abordar la innovación urbana desde una perspectiva multisectorial e integral.

LOS PROYECTOS DE INNOVACIÓN POR ÁMBITO DE ACTIVIDAD

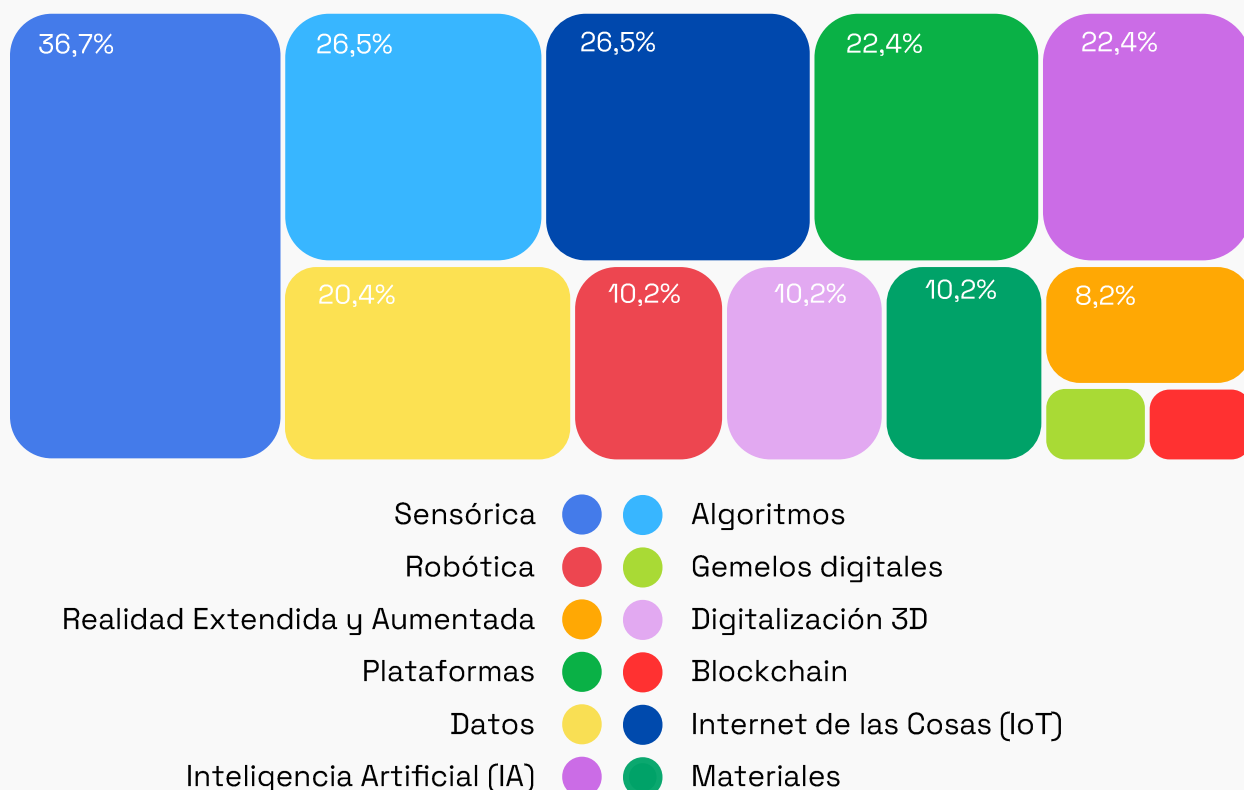


Liderando la validación de nuevas tecnologías

El Sandbox Urbano está consolidando **Valencia en un ecosistema de experimentación para tecnologías punteras** que van mucho más allá de la simple digitalización. La mayoría de los proyectos combinan sensórica, robótica, internet de las cosas e inteligencia artificial entre otras tecnologías para explorar nuevas formas de responder a los retos de la ciudad: reforzar la prevención y la respuesta ante emergencias, facilitar el acceso a servicios y espacios, aprovechar mejor los recursos o agilizar la gestión municipal.

Al mismo tiempo, el Sandbox está permitiendo ensayar tecnologías emergentes que posicionan a la ciudad en la frontera de la innovación: inteligencia artificial generativa y modelos predictivos, espacios de datos y plataformas interoperables, sistemas de sensórica conectada, entornos inmersivos, materiales avanzados o gemelos digitales. Estas pruebas confirman el papel del **Sandbox como laboratorio vivo de referencia donde probar las tecnologías que marcarán la próxima generación de soluciones urbanas.**

LAS TECNOLOGÍAS DE LOS PROYECTOS DE INNOVACIÓN



7 tendencias de aplicación de tecnologías

Durante estos dos años, la combinación de tecnologías, aplicaciones y retos urbanos abordados por los proyectos ha permitido identificar una serie de tendencias que están orientando el desarrollo de nuevas soluciones y ampliando las posibilidades de innovación en la ciudad.

01



Big Data, computación en la nube y análisis predictivo

Integración de grandes volúmenes de datos urbanos en plataformas escalables para identificar patrones, anticipar incidencias y apoyar decisiones sobre movilidad, energía y medio ambiente, con intercambio seguro de información y simulación de escenarios.

02



Conectividad avanzada

Redes 5G, tecnologías de bajo consumo y comunicaciones entre vehículos e infraestructuras conectan sensores y servicios urbanos. Su evolución favorece respuestas rápidas, movilidad cooperativa y comunicaciones más resilientes para emergencias y gestión municipal.

03



Inteligencia artificial

Algoritmos que analizan datos, reconocen patrones y generan alternativas para optimizar servicios y planificación urbana. La evolución apunta a sistemas explicables, colaboración entre personas e IA y modelos más eficientes en su consumo energético.

04



Redes IoT y sensores especializados

Sensores conectados captan información sobre movilidad, agua, energía y medio ambiente. Su evolución combina mayor autonomía, análisis local e integración de datos para anticipar incidencias, orientar decisiones y mejorar la gestión de los servicios urbanos.

05



Robótica móvil terrestre automatizada

Robots capaces de percibir el entorno, planificar recorridos y desplazarse por espacios urbanos abren nuevas posibilidades para el reparto, la limpieza y la inspección, con avances en coordinación de flotas e interacción segura con personas.

06



Seguridad y privacidad en sistemas digitales

Cifrado, identidad digital y técnicas de protección de la privacidad permiten compartir y analizar información urbana con mayor control. Su evolución refuerza la prevención de ciberamenazas, la continuidad de los servicios y la confianza ciudadana.

07



Tecnologías sostenibles en los espacios urbanos

Materiales fotocatalíticos, fotobiorreactores, aerogeles, materiales de cambio de fase y paneles biobasados ofrecen nuevas posibilidades para mejorar la calidad del aire y el confort térmico y acústico mediante su integración en mobiliario y espacios públicos.

Los proyectos de innovación participantes

El enfoque de los proyectos que han participado en el Sandbox durante estos dos años reflejan una orientación compartida: transformar la ciudad, aprovechar mejor sus recursos, anticiparse a sus problemas y ampliar las posibilidades de sus infraestructuras y servicios. Este **propósito común entre los proyectos conecta iniciativas de naturaleza muy distinta y permite reconocer una dirección común en la innovación que está ensayando València.**

El agua residual se plantea como fuente de nutrientes; los residuos, como materia prima para nuevos productos; el pavimento, como una superficie sobre la que intervenir frente al calor; y el patrimonio, como un recurso al que abrir nuevas formas de acceso mientras, en paralelo, los datos sobre edificios, movilidad o incidencias se utilizan para explorar una gestión más preventiva. **La experimentación está orientándose a obtener nuevas capacidades de elementos que ya forman parte de la ciudad, vinculando el desarrollo tecnológico con oportunidades concretas de mejora urbana.**

Por otro lado, estas nuevas soluciones surgen desde la investigación universitaria, los desarrollos empresariales y las necesidades de los servicios municipales. **El Sandbox está reuniendo esas iniciativas alrededor de escenarios concretos de València, pero con una vocación de transversal y con el espíritu de poder escalar las soluciones para hacer frente a los retos en otros territorios. La experiencia de estos dos años muestra que la transformación urbana requiere avances de distinta naturaleza y madurez, y que un marco común de experimentación puede dar cabida a esa diversidad y acercarla a las necesidades de la ciudad.**



48 proyectos, una ciudad para experimentar

UmiClean

UMIBOTS

Robot autónomo para la limpieza y recogida de residuos.

01

VisionFlow

Imagina Idea Crea

Visión artificial para descubrir monumentos desde el móvil.

02

CitizenBack

Joan Simó Esteve · UPV

Opiniones ciudadanas por QR sobre servicios públicos.

03

Vitalwise

Instituto de Biomecánica de Valencia (IBV)

Monitorización óptica del estado físico en movimiento.

04

Robótica de servicio e IoT

Deliverance Enterprises

Robots de limpieza y reparto coordinados mediante IoT.

05

Ecoterrazas Sostenibles Russafa

VIC · Ayuntamiento de València · Controlaclub · FOTUR

Sensores y mobiliario para mejorar la convivencia en terrazas.

06

MIXMATTERS

VIC · AINIA · FEDACOVA · Recycleye

Separación de biorresiduos y envases para su valorización.

07

Metaverso VIC

VIC · R3S3T

Espacios virtuales para encuentros, formación y eventos.

08

Flash Park

Flash Park

Detección de plazas libres y guiado digital para aparcar.

09

MercaBot

UMIBOTS

Reparto autónomo de compras en la última milla.

10

HortaTech

Baukunst · Fibsen Monitorizaciones

Fibra óptica para monitorizar el agua de las acequias.

11

PlatjaBot / Umi_Beach

UMIBOTS

Robots autónomos para limpiar playas y paseos marítimos.

12

València-BioSoundscape

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

Acústica e IA para el seguimiento de aves urbanas.

13

Zentropy MICE

Palacio de Congresos de València · Zentropy · UPV

Medición del impacto de los congresos en la sostenibilidad.

14

RidePetal

RidePetal

Localización y alertas frente al robo de bicicletas.

15

ePlace Heritage

Baukunst · Fibsen Monitorizaciones

Patrimonio en 3D para conservarlo y acercarlo a la ciudadanía.

16

Mercado Municipal · TuTurno

Cloudsoft (Hipermercode)

Turnos digitales para comprar en mercados municipales.

17

Edison AR

Brainstorm Multimedia

Realidad aumentada para presentaciones en auditorios.

18

CitCom.ai

ETSE · Universitat de València

IA para anticipar incidencias, analizar flujos peatonales y orientar rutas.

19

Green Motion

Green Urban Data

Rutas urbanas saludables a partir de datos ambientales.

20

AIR-PURIFIED VLC

AFISA

Bancos fotocatalíticos para evaluar la depuración del aire.

21

Centro de interpretación adaptado de las Torres de Serranos

VIC · Estudio Artis

Visita virtual al patrimonio para personas con movilidad reducida.

22

EasyBall

EasyBall

Alquiler automatizado de material deportivo en espacios públicos.

23

BELOQ

Jesús Gracia Casani · BELOQ

Anclajes inteligentes para bicicletas y patinetes.

24

ReWAdd

Universitat Politècnica de València

Electroquímica y membranas para recuperar nutrientes y eliminar contaminantes de aguas residuales.

25

48 proyectos, una ciudad para experimentar

DS4MMED

ETIQMEDIA · Universitat de València

Intercambio de datos para crear soluciones de movilidad.

26

Espacio de datos de ciudades verdes

IRTIC · Universitat de València

Datos urbanos integrados para ciudades sostenibles, saludables y seguras.

27

INPLAN

Arqueha · Carpe · UPV · JJHB

Datos e indicadores para comparar alternativas urbanísticas.

28

SIEM City

Quantumsec

Datos urbanos para detectar riesgos y anticipar incidencias.

29

5G para seguridad y emergencias

ISTEC

Comunicaciones críticas 5G para seguridad y emergencias.

30

MUSOL

Instituto Tecnológico de la Energía (ITE)

IA para prever demanda, recarga y mantenimiento de infraestructura eléctrica.

31

ZONGTOPIA

Futurawave

Videojuego móvil para aprender música: minijuegos, retos y estudios virtuales.

32

Linksense · Alertas tempranas

DeepSense

Datos y sensores para anticipar riesgos y activar alertas.

33

MyTrencher

STINNOV8

IA para orientar la formación y mejorar la empleabilidad.

34

VLC City Lab

VIC · Grupo Simetría · Fliwer · The Mother Trees

Riego inteligente adaptado a las necesidades del jardín.

35

Showroom XR Inmersivo VIC

VIC

Realidad extendida para explorar proyectos municipales.

36

SEIENT25

VIC · FDM · AIMPLAS · Valencia CF

Tapones reciclados para fabricar mobiliario deportivo.

37

SIGMA-IT · Incidencias SerTIC

VIC · Foqum Analytics

IA para clasificar incidencias y apoyar su resolución.

38

VISUALFY

Fusió d'Arts Technology (Visualfy)

Sensórica para señalética luminosa, datos ambientales y alertas en edificios.

39

DOOH_NOMADS

NomAds Innovación Digital

Publicidad digital móvil en rutas de reparto urbano.

40

SmartGeo LBS / Vigilo

OLS Engineering · LocationGuru Solutions

Geolocalización para seguimiento y seguridad de embarcaciones en la Albufera.

41

ETIQMEDIA · Automatización de la comunicación

VIC · ETIQMEDIA

IA para organizar contenidos y analizar la comunicación institucional.

42

Spot4Dis · Plazas PMR

VIC · SOLMES

Información de aparcamiento disponible para personas con movilidad reducida.

43

COP-PILOT

VIC · Telefónica

IoT e IA para integrar datos y gestionar servicios urbanos.

44

RUN2FUTURE

Instituto Tecnológico de la Energía (ITE)

Sensores textiles para medir la actividad y fatiga muscular.

45

FREDCAR

Durantia Infraestructuras · BECSA

Recubrimientos reflectantes para reducir el calor del pavimento.

46

ALERTES IV

VIC · Bomberos del Ayuntamiento de València

Avisos a residentes para responder ante emergencias.

47

BuildingEye System

EMAC Group

Sensores del estado estructural y ambiental de edificios.

48

4.

Administración

emprendedora

y aliada

de la innovación

Toda València, un laboratorio para innovar

La administración municipal está ejerciendo un papel activo como aliada de la innovación, ampliando durante este año la Relación con los Recursos Urbanos pre autorizados y puestos a disposición del ecosistema tales como espacio, infraestructuras y eventos para que la ciudad se consolide como un verdadero laboratorio vivo.

Esta expansión responde a una **voluntad clara de anticiparse y responder a las necesidades del ecosistema de innovación, así como a los nuevos retos urbanos que van emergiendo**. En paralelo, se están sentando las bases de un sistema interno de gestión y actualización continua de estos recursos, orientado a mejorar la eficiencia y agilidad en su puesta a disposición, reforzando la capacidad del Sandbox para ofrecer un marco cada vez más robusto, ordenado y accesible para la experimentación.

Ampliamos en más de un 40% los recursos disponibles en el Sandbox Urbano de Valencia

Más de 150 recursos urbanos disponibles



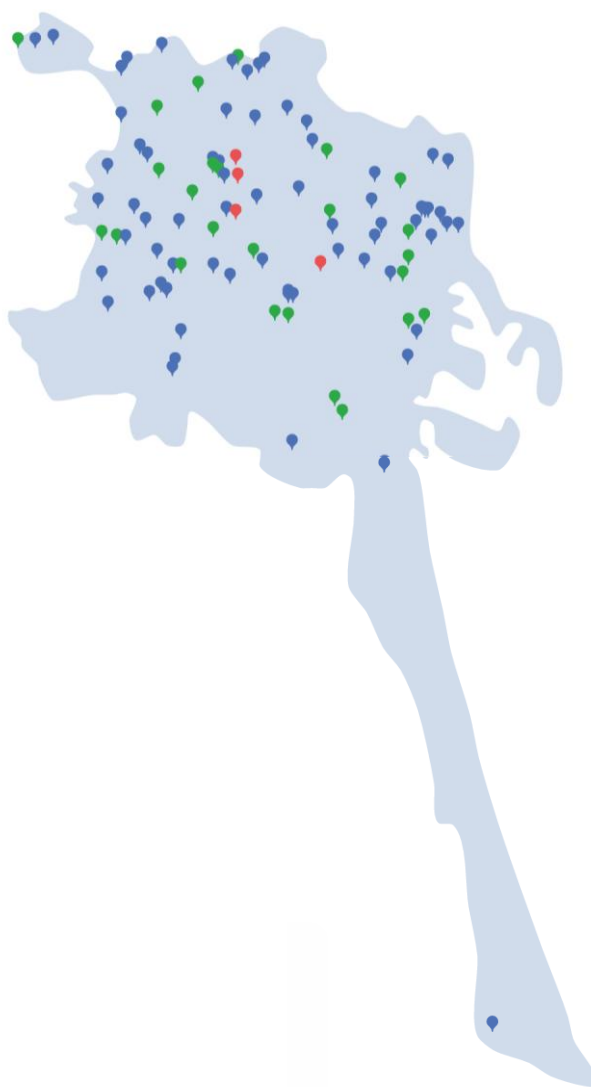
Espacios



Infraestructuras



Eventos



[Aquí tienes la lista completa](#)

Los Recursos a disposición del ecosistema en cifras

En este primer año, el Sandbox ha ampliado notablemente su Relación de Recursos Urbanos, que **asciende ya a 150 espacios, infraestructuras y eventos puestos a disposición del ecosistema** innovador. La diversidad y versatilidad de los recursos incorporados permiten la prueba de soluciones y retos que abordan desde la transición verde hasta la digitalización urbana. Cada edificio, cada espacio público y cada evento es una así una oportunidad para probar nuevas tecnologías y acelerar su adopción.

28

Nuevos recursos urbanos incorporados en la Relación a solicitud del ecosistema de innovación

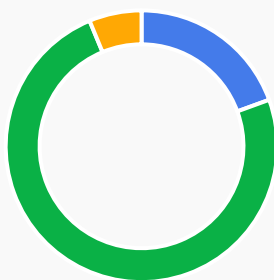
12

Delegaciones municipales facilitadoras de Recursos urbanos

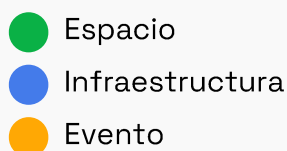
2

Otras entidades del sector público local local facilitadoras Recursos urbanos

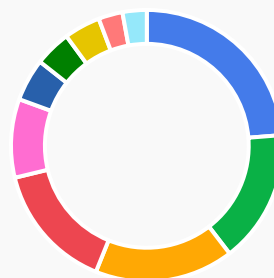
Tipología



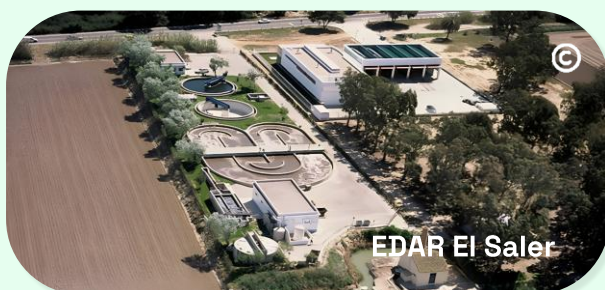
**LA RELACIÓN DE RECURSOS URBANOS UN AÑO DESPUÉS:
INCORPORACIÓN PROACTIVA, MULTIDISCIPLINAR Y DIVERSA**



Ámbitos temáticos



Algunos de los Recursos Urbanos incluidos este año



Innovando en espacios, infraestructuras y eventos

¿DÓNDE SE ESTÁ PROBANDO?

- **Calles, plazas y red viaria urbana:** Plaza del Ayuntamiento, calles de Ciutat Vella, calle Almazora, C/ Naturalista Rafael Cisternas, C/ Naturalista Arévalo Baca, C/ Tramontana, Colón, Russafa, carriles bici, calzadas, itinerarios ciclistas, zonas peatonales/APR, semáforos, postes y señalización urbana.
- **Playas y paseos marítimos:** Playa de la Malvarrosa, paseo marítimo y zona de playa vinculada a las OIT.
- **Zonas verdes y espacios naturales:** Jardín del Turia, Devesa-Albufera, Albufera y espacios gestionados por el OAM Parques, Jardines y Biodiversidad Urbana.
- **Acequias e infraestructuras de riego:** Sistema de Francos, Marjales y Extremales y red de acequias de la zona oeste de la carretera En Corts.
- **Monumentos y patrimonio urbano:** Torres de Serranos, Monumento al Marqués de Campo, Monumento a José Ribera, Monumento a Teodoro Llorente, Conjunto escultórico Doctor Moliner y Escultura Palas Atenea.
- **Mercados municipales:** Mercado Central, Algirós, Grau, Torrefiel, Rojas Clemente, Mosén Sorell, Jerusalén, Cabanyal, Russafa, Jesús-Patraix, Castilla-Av. del Cid y Benicalap.
- **Edificios y equipamientos municipales/institucionales:** Palacio de Congresos de València, La Harinera, Las Naves, dependencias de Policía Local y entorno de València Innovation Capital.
- **Instalaciones deportivas y espacios vinculados al deporte:** instalaciones y polideportivos municipales, estadio del Levante, Circuito de Carreras Populares y Maratón València.
- **Infraestructuras hidráulicas y de saneamiento:** EDAR El Saler, EDAR El Palmar y EDAR El Perellonet.
- **Plataformas, sistemas y datos municipales:** Plataforma Urbana de Datos VLCi, Observatorio de Salud Urbana de València, SerTIC e intranet municipal.
- **Equipamientos y espacios vinculados a empleo:** Feria del Empleo de València y centros municipales de empleo.
- **Oficinas y recursos turísticos:** OIT de plaza del Ayuntamiento, Aeropuerto, playa y estación Joaquín Sorolla; rutas turísticas municipales.
- **Edificios residenciales:** edificios de València y urbanizaciones Casbah y Proval en Devesa-Saler.
- **Instalaciones de entidades colaboradoras:** AIMPLAS.
- **Ámbitos de planeamiento urbano:** Área Funcional 5: Campanar, El Calvari, Marxalenes, Tormos, Sant Antoni y Morvedre.

LOS MÁS SOLICITADOS



Espacios naturales e infraestructuras verdes y azules



Espacios de congresos, eventos e infraestructura administrativa



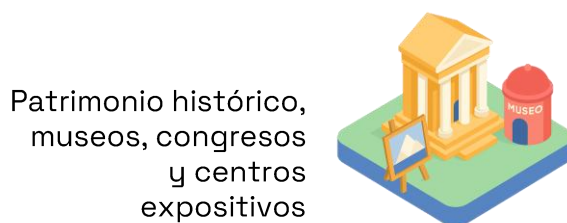
Plazas, barrios y espacio urbano abierto



Monumentos y elementos del patrimonio histórico



Oficinas de información turística y atención al visitante



Patrimonio histórico, museos, congresos y centros expositivos

Gestión pública proactiva e innovadora

RECURSOS Y MATERIALES PARA GUIAR EL PROCESO Y AMPLIAR EL IMPACTO Y VALOR DE LA PARTICIPACIÓN

Desde el Ayuntamiento de Valencia se han desarrollado diferentes contenidos con el objetivo de ofrecer al **ecosistema herramientas claras y accesibles** que reduzcan barreras, aclaren el proceso de solicitud y faciliten su participación aprovechando así al máximo su paso por el Sandbox, enfocándose en generar soluciones y obteniendo el **máximo rendimiento de los aprendizajes y resultados** que se generan en la ciudad.

Elaboración del Sandbox **ToolKit**



Herramientas para guiar 'paso a paso'

Publicación de una serie de **vídeos breves y prácticos que explican el funcionamiento del Sandbox**, las herramientas disponibles y las principales fases del proceso: acceso, desarrollo y seguimiento de las pruebas, y cierre de la experimentación.



- 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?](#)

Gestión pública proactiva e innovadora

ACOMPAÑAMIENTO Y PROCESO ÁGIL Y LIBRE DE BUROCRACIA PARA EXPERIMENTAR EN VALENCIA

Más de **152**
acciones de
apoyo
al ecosistema

La visión de la administración como facilitadora de la innovación ha partido de una **estrategia activa de acompañamiento y asistencia en los procedimientos.**

A lo largo de este año se han mantenido más de 152 encuentros con empresas, startups, centros de investigación y otras entidades interesadas, orientados a explicar el funcionamiento del Sandbox y atender consultas para contribuir a una **mejor orientación de las propuestas y pruebas de innovación a los recursos y retos de la ciudad.**

La gestión de las solicitudes del Sandbox Urbano de València se ha mantenido en plazos ágiles: el tiempo medio de tramitación, desde la entrada de la solicitud en el sistema hasta su resolución, se ha situado en 90 días, **por debajo de los tres meses que establece la ordenanza.**

Este dato pone de manifiesto la voluntad del Ayuntamiento de **ajustar los tiempos administrativos a los ritmos de la innovación,** reduciendo la incertidumbre de las entidades participantes y facilitando que los proyectos puedan iniciar sus pruebas en la ciudad con mayor rapidez y seguridad.

62% resoluciones
notificadas en
menos de 3 meses

Gestión pública proactiva e innovadora

El elevado nivel de solicitudes autorizadas es reflejo de un modelo de gestión municipal abierto a la innovación y **orientado a encontrar un encaje viable para las propuestas que cumplen las condiciones de acceso**. El acompañamiento técnico y administrativo contribuye a concretar el alcance de las pruebas, identificar los recursos urbanos más adecuados y establecer las condiciones técnicas y jurídicas necesarias facilitando el desarrollo de la experimentación con el enfoque más apropiado para las entidades promotoras y para la ciudad.

98% de
proyectos
autorizados

**Desarrollo una
metodología
innovadora de
indicadores y
gestión
documental
automatizada**

El Servicio de Innovación de Valencia está desarrollando un sistema de automatización en la adquisición y tratamiento de datos que permita hacer un mejor **seguimiento del funcionamiento y resultados e impactos** del Sandbox. Con un enfoque tecnológico la iniciativa busca desarrollar de indicadores, automatizar flujos e implementar una metodología de gestión de la información generada en la operativa de tramitación, seguimiento y finalización de los proyectos.

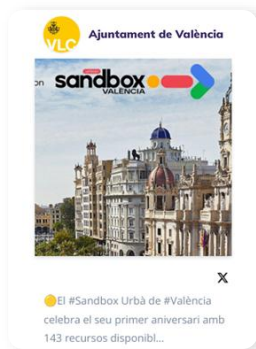
* Iniciativa subvencionada por la Red INNPULSO y el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades.

Difusión y valor público: transferencia de conocimiento y oportunidades

La difusión y la transferencia de conocimiento forman parte del valor público que persigue el Sandbox Urbano de València. Durante estos dos años, la apertura de la ciudad a la experimentación se ha acompañado de una labor orientada a compartir sus oportunidades, experiencias y aprendizajes. El propósito es que cada proyecto contribuya a una **capacidad de innovación compartida, generando conocimientos que puedan aprovechar otras entidades, los servicios municipales y la propia ciudad.**

Esta visión responde a una **lógica de beneficios compartidos**: València aporta recursos, acompañamiento y condiciones reales de prueba, mientras que la experimentación devuelve aprendizajes para mejorar soluciones, orientar decisiones y revisar formas de actuación. La documentación de las experiencias y su puesta en común permiten ampliar ese retorno más allá de las entidades directamente participantes, dando continuidad al conocimiento generado durante las pruebas.

Más de **465** publicaciones (en prensa, radio y digital) compartiendo la actividad del Sandbox Urbano de Valencia



Más de **210** post en redes sociales difundiendo la innovación

Difusión y valor público: transferencia de conocimiento y oportunidades

Participación en jornadas para intercambiar conocimiento en torno a la innovación urbana

Sandbox Redit, DLD Future Hub, VDS, 4YFN, TNW, The Gap in Between, Euroasian Economic Forum, Foro Green Cities Málaga, Sports Summit Madrid, Congreso CNIS, Jornada Universitat Politècnica de València (UPV), Nomads Connect: Inside the Valencia Playbook....



Conocimiento compartido con más de 170 ciudades

Durante este periodo, València ha prestado **apoyo a ciudades españolas e internacionales interesadas**, tanto mediante asesoramiento personalizado, intercambios técnicos y visitas de estudio como a través de espacios de aprendizaje compartido en redes como **Innpulso y RECI**. Esta labor ha facilitado la transferencia del conocimiento acumulado a distintos contextos locales y administraciones que buscan implementar sus espacios, infraestructuras y servicios públicos orientados a la experimentación.

5.

La innovación,

en primera

persona

Las entidades promotoras, los mejores prescriptores

PARTICIPAR EN EL SANDBOX HA PERMITIDO ESCALAR EL GRADO DE MADUREZ DE LAS SOLUCIONES

La experiencia de las entidades participantes confirma que el **Sandbox Urbano de València actúa como un acelerador de madurez para las soluciones innovadoras**. Los proyectos han aprovechado las pruebas en entorno real para detectar: mejoras de diseño y configuración de equipos, verificar el correcto funcionamiento de plataformas digitales, validar protocolos de seguridad de la operación con usuarios y generar nuevas bases de datos que permiten afinar algoritmos y reducir márgenes de error.

El avance acumulado por el ecosistema innovador participante asciende a 11 niveles de madurez tecnológica (TRL). La mayoría de las iniciativas han avanzado uno o varios peldaños hasta situarse en fases próximas al mercado, y en los casos en los que ya partían de un TRL alto, el paso por el Sandbox ha servido para reforzar su robustez y fiabilidad en condiciones reales de uso. En conjunto, **las entidades coinciden en que el principal valor añadido del Sandbox reside en poder contrastar sus soluciones con situaciones reales de la ciudad, usuarios finales y servicios públicos, obteniendo evidencias que difícilmente podrían generarse en un laboratorio o en entornos simulados**.

Este aprendizaje técnico y operativo se convierte en un activo clave para tomar decisiones de evolución del producto, preparar su escalado comercial y abrir nuevas oportunidades de colaboración con la administración y otros agentes del ecosistema.

11

**TRL's (Nº de Technological Rediness Level)
avanzados por el ecosistema innovador en el
Sandbox Urbano de Valencia**

**Percepción de
utilidad del Sandbox**

7,75

Las entidades promotoras, los mejores prescriptores

VALORACIÓN DEL FUNCIONAMIENTO DEL SANDBOX: FORTALEZAS Y ASPECTOS DE MEJORA

De forma agregada, las valoraciones de las entidades promotoras dibujan un balance muy positivo del funcionamiento del Sandbox.



Se destacan especialmente tres elementos: **el acompañamiento y asesoramiento** del equipo del Sandbox, percibido como cercano y resolutivo; la facilidad **para testar en un entorno urbano real**, con usuarios y condiciones de operación auténticas; y el **acceso ágil** a infraestructuras y espacios municipales que, en circunstancias normales, resultarían difíciles de utilizar para pruebas piloto. A esto se suma la visibilidad pública y **proyección** asociada a los pilotos, así como la posibilidad de acceder a nuevos clientes potenciales y **recoger feedback directo** de ciudadanía y usuarios, lo que refuerza el posicionamiento de las soluciones en el mercado.

Satisfacción con
el servicio
recibido por el
equipo Sandbox

8



Entre los aspectos de mejora, las entidades apuntan principalmente a la necesidad de **seguir reduciendo los plazos** de respuesta y autorización, así como de simplificar y **clarificar algunos trámites** administrativos asociados al proceso. También se menciona el interés en **ampliar la relación de recursos urbanos** disponibles. Estas observaciones se interpretan como una **hoja de ruta compartida para seguir afinando el modelo, reforzando el rol del Sandbox como instrumento** cada vez más ágil, comprensible y accesible para todo el ecosistema de innovación.

6.

Impacto de la

experimentación

La huella del Sandbox y los proyectos innovadores

Los proyectos que han finalizado su participación han constatado la oportunidad de, a través del desarrollo de soluciones innovadoras, contribuir a impactar positivamente en la ciudad y su sector público local.

Dinamización económica



La apertura de la ciudad a la experimentación está mostrando su potencial para dinamizar la actividad económica, al ofrecer al tejido innovador condiciones para invertir en el desarrollo de nuevas soluciones. La **inversión media de 12.000 € por experimentación** refleja el compromiso de recursos que acompaña las pruebas y permite reconocer una primera dimensión económica del Sandbox: conectar las capacidades públicas de València con el esfuerzo inversor de las entidades participantes.

Este recorrido encuentra continuidad en la **llegada al mercado del 25 % de las iniciativas, que apunta a la transformación de parte de ese esfuerzo en productos y servicios con aplicación comercial**. Se perfila así una contribución del Sandbox al desarrollo económico: facilitar que el conocimiento y la tecnología encuentren oportunidades de negocio y crecimiento. En una experiencia con un marcado protagonismo del ecosistema valenciano, **esta conexión entre experimentación y mercado puede reforzar la capacidad del tejido local para desarrollar su oferta innovadora y acceder a nuevos clientes, colaboradores e inversiones**.

En la ciudad y entorno



El análisis de los primeros proyectos finalizados muestra que el **impacto en la ciudadanía depende tanto de los efectos producidos por las soluciones como de la forma en que estos son percibidos y valorados**. La experimentación en condiciones reales permite observar cómo se integra una innovación en los usos y dinámicas existentes, qué cambios resultan reconocibles para las personas y qué necesidades permanecen abiertas.

La huella del Sandbox y los proyectos innovadores

En los primeros proyectos finalizados pueden identificarse los siguientes aprendizajes:

1. **La utilidad de la innovación se hace más visible cuando mejora la experiencia cotidiana.** Las evidencias más directas aparecen en actuaciones sobre molestias, hábitos o situaciones que las personas reconocen en su entorno próximo. Esta proximidad permite valorar los resultados desde su efecto sobre la vida diaria y aporta una referencia concreta para orientar el desarrollo de las soluciones.
2. **La percepción ciudadana permite valorar si la mejora alcanzada es suficiente.** Una evolución favorable de los indicadores puede coexistir con necesidades que siguen sin resolverse. Las experiencias analizadas muestran el interés de contrastar los resultados técnicos con las valoraciones de las personas afectadas, tanto para reconocer los avances como para identificar qué aspectos necesitan mayor atención o continuidad.

En la ciudad y entorno



Los proyectos finalizados muestran que el impacto urbano y ambiental de la innovación depende, en buena medida, de su capacidad para adaptarse a las condiciones reales de la ciudad. La exposición ambiental, la convivencia con otros usos, las necesidades de mantenimiento o la continuidad de la operación introducen exigencias que difícilmente pueden reproducirse en entornos controlados y que resultan determinantes para comprobar la utilidad de una solución. Las pruebas permiten identificar estas limitaciones y ajustar los desarrollos. El principal aprendizaje reside, por tanto, en entender el Sandbox como un instrumento que puede convertir mejoras localizadas en evidencia útil para orientar decisiones de escalado, planificación y transformación urbana. **Esta contribución ha recibido también reconocimiento externo: el Sandbox Urbano de València fue distinguido con el Premio Becsa al Mejor Proyecto para la Resiliencia Urbana y el Fomento de Soluciones Sostenibles**, que destacó su papel como entorno real de validación de soluciones frente a los desafíos urbanos y climáticos.

La huella del Sandbox y los proyectos innovadores

Impacto en los servicios públicos municipales



Los pilotos tienen un alto impacto potencial en términos de aprendizaje y mejora de los servicios municipales. Las soluciones probadas introducen **nuevos modos de operar** en ámbitos como limpieza y residuos, movilidad, turismo, parques y jardines, cultura y patrimonio, participación ciudadana, emergencias o gestión de datos urbanos. Este impacto se traduce en tres tipos de cambios:

- **Operativos**, al explorar modelos de servicio que combinan equipamiento tradicional con tecnologías emergentes.
- **De gestión**, al incorporar paneles de control y datos en tiempo casi real para priorizar actuaciones y optimizar recursos.
- **De coordinación**, al requerir una colaboración más estrecha entre distintas áreas municipales para desplegar nuevos proyectos.

Los primeros informes de finalización de pruebas reflejan varias conclusiones de interés:

1. **La incorporación de innovación exige desarrollar capacidades dentro de los servicios.** Los informes muestran que el funcionamiento operativo de una tecnología depende también de la **preparación del personal, la adaptación de las tareas y la coordinación entre los actores implicados**. Las pruebas están permitiendo identificar ese esfuerzo organizativo y comprender qué necesita cada servicio para aprovechar las soluciones ensayadas.
2. **Generar datos o recoger opiniones aporta valor cuando esta información puede utilizarse para decidir y actuar.** Su utilidad requiere definir quién interpreta la información, cómo se incorpora a las decisiones y qué respuesta produce. Los resultados señalan la importancia de **conectar las herramientas experimentadas con los procesos habituales de gestión**.

Aprendizaje

7.

normativo

De la prueba urbana a la mejora normativa

El aprendizaje normativo impulsado por el Sandbox Urbano de Valencia

El Sandbox Urbano de València se está consolidando como un espacio de aprendizaje regulatorio: a través de los proyectos piloto se identifican, en condiciones reales, qué aspectos de la normativa facilitan o dificultan la innovación y qué ajustes podrían ser necesarios para acompañar mejor la transformación urbana, manteniendo la seguridad jurídica y la protección del interés general.

¿Cómo lo estamos haciendo?

Para hacerlo posible, y de acuerdo con lo previsto en la ordenanza, se han incorporado mecanismos específicos en todo el ciclo de pruebas: el protocolo de pruebas, el seguimiento durante la experimentación y el informe de finalización permiten recoger de forma sistemática estos aprendizajes y convertirlos en conocimiento que nutrirá la revisión y actualización futura de los marcos normativos.



Las primeras propuestas de mejora regulatoria



ELEMENTOS GRÁFICOS EN VEHÍCULOS MUNICIPALES

Limitación identificada

La normativa municipal restringe la incorporación de elementos gráficos (p. ej., códigos QR) cuando no están directamente vinculados al servicio o no se ajustan al estándar establecido.

Qué hemos aprendido

Hay una oportunidad clara de coordinación para revisar estas normas de forma conjunta con los servicios implicados explorando vías de integración coherente en los distintos soportes y contemplando posibles excepciones justificadas.

Potenciales ámbitos de mejora

Simplificar y clarificar requisitos técnicos y de rotulación y revisar, actualizar o ajustar códigos o normas para permitir nuevos casos de uso alineados con el servicio.



VEHÍCULOS AUTÓNOMOS EN LA VÍA PÚBLICA

Limitación identificada

Las ordenanzas de movilidad y de ocupación del espacio público aún no contemplan de forma expresa la circulación, parada o estacionamiento de vehículos autónomos, tanto de titularidad pública como privada.

Qué hemos aprendido

La introducción de vehículos autónomos requiere un marco regulatorio coordinado que dé seguridad jurídica a la operación y al uso del espacio público, evitando interpretaciones diferentes según el espacio.

Potenciales ámbitos de mejora

Incorporar explícitamente en la normativa existente los supuestos de circulación, parada y estacionamiento de vehículos autónomos, desarrollar regulación específica cuando sea necesario y unificar criterios entre autoridades competentes.

Las primeras propuestas de mejora regulatoria



GESTIÓN DEL RUIDO EN ESPACIOS PÚBLICOS

Limitación identificada

Las medidas de autorregulación pueden reducir episodios de ruido, pero su continuidad requiere una mayor integración en las condiciones de funcionamiento y en la gestión ordinaria de las terrazas.

Qué hemos aprendido

La experimentación aporta información sobre el comportamiento acústico del mobiliario y la respuesta a los avisos de ruido. Estas evidencias permiten concretar criterios de diseño y funcionamiento que favorezcan la convivencia entre la actividad hostelera y el descanso vecinal.

Potenciales ámbitos de mejora

Incorporar criterios acústicos y de diseño silencioso en la autorización y renovación de licencias de terrazas, y utilizar la monitorización para orientar la ordenación del espacio público y las actuaciones de control.



APROVECHAMIENTO DE RESIDUOS ALIMENTARIOS

Limitación identificada

Los límites de seguridad alimentaria aplicables a los productos en bruto no siempre pueden trasladarse directamente a las fracciones recuperadas de residuos, ya que los tratamientos modifican su composición y concentración.

Qué hemos aprendido

La recuperación de recursos debe acompañarse de una evaluación específica de su seguridad. Las pruebas permiten identificar cómo influyen los procesos de transformación en las sustancias presentes y qué análisis se necesitan para valorar sus posibles usos.

Potenciales ámbitos de mejora

Clarificar los criterios de evaluación de las fracciones recuperadas y trasladar las barreras detectadas al diálogo con las autoridades competentes, contribuyendo a desarrollar orientaciones que faciliten su aprovechamiento con garantías.

Las primeras propuestas de mejora regulatoria



ACCESO A LA INFRAESTRUCTURA DE DATOS DE LA CIUDAD

La apertura de la plataforma de ciudad inteligente a la experimentación está ayudando a concretar las condiciones de acceso y utilización de los datos municipales. Esta experiencia contribuye a establecer criterios más claros, atendiendo a la naturaleza de la información y a la finalidad de cada prueba.



EXPERIMENTACIÓN EN ENTORNOS PATRIMONIALES PROTEGIDOS

Las pruebas están permitiendo explorar cómo compatibilizar nuevos usos tecnológicos con la conservación del patrimonio y su disfrute público. La coordinación con los servicios responsables aporta referencias para delimitar las intervenciones y orientar futuras experiencias en espacios de especial protección.



MOVILIDAD DE REPARTO Y DISTRIBUCIÓN DE ÚLTIMA MILLA

La experimentación está aportando elementos para valorar el encaje de nuevas soluciones de reparto en el espacio público. Las condiciones establecidas para las pruebas permiten abordar cuestiones de seguridad, circulación y convivencia con otros usos urbanos, generando aprendizajes para orientar su tratamiento municipal.

El uso de datos para proyectos de innovación

El proceso de consolidación del Sandbox Urbano de València ha permitido identificar **el acceso, el intercambio y la reutilización de los datos municipales como uno de los principales ámbitos de aprendizaje regulatorio**. Si bien el marco europeo, y en particular el **RGPD**, establece bases claras que permiten el uso de datos bajo determinadas garantías, la experimentación en condiciones reales evidencia que su aplicación práctica sigue enfrentándose a incertidumbre, interpretaciones dispares, solapamientos normativos y cautelas administrativas.

Estas dinámicas, lejos de entenderse únicamente como una limitación, ofrecen una **oportunidad para analizar cómo la normativa se traslada al día a día de la gestión urbana local** y cómo puede evolucionar para **acompañar mejor la innovación**. La experimentación controlada permite así transformar esta complejidad en conocimiento accionable, identificando necesidades de clarificación, de mejora de procedimientos y de refuerzo de la coordinación interna, con el objetivo de consolidar los datos públicos como un recurso urbano estratégico, garantizando al mismo tiempo la protección de derechos y la seguridad jurídica.



8.

Lecciones

aprendidas

y nuevas ideas

Principales aprendizajes de estos dos años

en el impulso a la innovación pública

La innovación empieza desde dentro

La introducción de **nuevas metodologías de seguimiento, gestión documental y coordinación** en el sector público local ha sido esencial para garantizar la agilidad administrativa destacada por las entidades participantes.

Acompañamiento en la participación

El **apoyo técnico** de las entidades promotoras es clave para asegurar el entendimiento del sandbox y sus objetivos facilitando así el encaje de los proyectos de innovación.

La importancia de la claridad y la previsibilidad

Se ha constatado que la **transparencia en los procedimientos, los plazos y los criterios de evaluación** es tan relevante como las oportunidades y recursos facilitados en el marco del Sandbox. Cuanto más claro es el marco de juego, más y mejores proyectos se presentan y más eficiente es la gestión interna.

La experiencia de este periodo ha confirmado el gran interés del ecosistema en acercar la innovación a la ciudad.

El Sandbox ha funcionado efectivamente como un **dinamizador real de la innovación y acelerador del desarrollo de nuevas soluciones** innovadoras

La innovación es la clave que distingue al Sandbox de un Showroom

Mantener **siempre presentes los objetivos del Sandbox** (generar valor público, aprendizaje y mejora de la ciudad) es lo que garantiza que cada piloto vaya más allá de la demostración puntual y se convierta en un paso real hacia una València más innovadora y sostenible.

Compartir y valorizar el conocimiento

El valor generado por el Sandbox no se limita a las pruebas de innovación, es necesario **recoger aprendizajes que debe compartirse** con el ecosistema y la ciudad, para ello es imprescindible la transparencia y la difusión de su actividad.

9.

Anexo

Los proyectos

participantes

Los proyectos de innovación participantes



Vitalwise (DMS) Sistema de monitorización del conductor

Finalizada

Instituto de Biomecánica de Valencia (IBV)

2 días

Universidad Politécnica de Valencia

Movilidad, digitalización

Sensórica, algoritmos

Pruebas de sistema conformado por cámaras de diferentes características que, situadas en el interior del vehículo, permiten la obtención en tiempo real del estado del conductor y ocupantes a través de algoritmos y sistemas de sensórica no invasivos.



Vision Flow

Finalizado

Imagina Idea Crea S.L.

6 meses

Elementos patrimoniales

Digitalización, cultura, creatividad y sociedad inclusiva

Datos, plataformas, Realidad Aumentada (RA)

Prueba de una aplicación orientada al turismo basada en visión computacional con capacidad de reconocer elementos patrimoniales (edificios, monumentos, espacios) y ofrecer información e interacciones con los mismos a través de dispositivos móviles.



MIXMATTERS

Finalizada

Valencia Innovation Capital; AINIA; Recycleye; SITRA

Mercavalència

Robótica + Inteligencia Artificial (IA)

6 meses

Alimentación, bioeconomía, recursos naturales, agricultura, clima

Proyecto europeo que impulsa soluciones avanzadas para la separación y valorización de residuos agroalimentarios, contribuyendo a la economía circular y a una gestión de residuos más sostenible.

Los proyectos de innovación participantes



CitizenBack, participación ciudadana y mejora de la gestión urbana

Finalizada Universidad Politécnica de València y Valencia Innovation Capital

9 meses Las Naves, La Harinera y Bibliotecas Municipales

Cultura, creatividad y sociedad inclusiva Código QR, plataforma

Sistema de fomento de la participación ciudadana mediante la instalación de carteles con QR de acceso a una plataforma. El sistema permite recoger la opinión de la ciudadanía respecto de servicios públicos.



ePlace Heritage: Preservar, divulgar y participar

Finalizado Baukunst. Arquitectura y Patrimonio Virtual S.L.

Fibsen Monitorizaciones SL 12 meses Monumentos y esculturas

Cultura y sociedad inclusiva Gemelos digitales, digitalización 3D, blockchain

Prueba y validación de una plataforma y sistema de gestión digital del patrimonio histórico a partir de cinco casos reales. La solución persigue mejorar la gestión del patrimonio avanzando en la digitalización de recursos, optimizar la toma de decisiones.



UMIclean, robot autónomo de limpieza

Finalizada Umibots Robotic Solutions S.L. 2 días

Mercado Central y Plaza de la Reina Digitalización y medio ambiente

Robótica, sensórica, Inteligencia Artificial

Pruebas de robot autónomo de IA para la validación del correcto funcionamiento de la tecnología, así como la idoneidad y capacidad de limpieza de la vía en este tipo de espacios.

Los proyectos de innovación participantes



Piloto de rbotica de servicio + IoT

Finalizado

Deliverance Enterprises S.L.

6 meses

Palacio de Congresos de Valencia

Digitalización y telecomunicaciones

Internet de las Cosas (IoT), robótica, sensórica

Prueba de modelo de negocio que combina robots autónomos de servicio incluyendo tareas como limpieza y reparto con sensórica, IoT y plataforma para la planificación, supervisión y gestión de las flotas.



Ecoterrazas sostenibles

Finalizado

Valencia Innovation Capital; Asociación de Hosteleros de Ruzafa

5 años

Control Club; FOTUR

Materiales

Barrio de Ruzafa

Clima y medio ambiente, salud, seguridad

Despliegue de un piloto de terrazas basadas en diseño ecosostenible, respetuoso con el medio ambiente y con elementos innovadores para mejorar la convivencia, reducir efectos sonoros y mejorar el descanso en zonas de mayor actividad de ocio y turismo.



METaverso

Finalizado

Valencia Innovation Capital; R3S3T

1 año

La Harinera y Las Naves

Cultura, creatividad y sociedad inclusiva

Realidad Extendida y Aumentada + Digitalización 3D

Diseño y entrega de un entorno virtual inmersivo que represente digitalmente La Harinera y Las Naves y funcione como hub digital, permitiendo el acceso remoto a eventos, contenidos interactivos y experiencias gamificadas.

Los proyectos de innovación participantes



Flash Park Valencia, optimización del estacionamiento y movilidad urbana

En curso

Flash Park S.L.

9 meses

Palacio de Congresos de Valencia

Movilidad, digitalización

Sensórica

Pruebas de una solución de gestión de estacionamiento que utiliza sensores y verificación Bluetooth para optimizar el uso de plazas en tiempo real y reducir la congestión en áreas clave. La solución contribuye a la reducción de emisiones y el uso incorrecto de plazas reservadas, así como la mejora de accesibilidad y experiencia de usuario.



UMImarket, robot autónomo de logística de última milla

En curso

Umibots Robotic Solutions S.L.

2 días

Mercado Central y Plaza de la Reina

Digitalización, industria

Robótica, sensórica

Pruebas en entorno de funcionamiento de Umimarket, un robot eléctrico y autónomo de tareas de logística de última milla como la recogida y entrega de paquetería en superficies de comercio.



Hortatech, revalorización ambiental y patrimonial del agua de riego

En curso

Baukunst. Arquitectura y Patrimonio Virtual S.L.

Fibsen Monitorizaciones SL

6 meses

Recursos naturales y agricultura

Acequias, francos, marjales y extreales

Sensórica, plataformas

Pruebas y experimentación de un proyecto que combina la sensórica de la red de acequias con el desarrollo de un panel de control para facilitar el seguimiento y gestión del agua.

Los proyectos de innovación participantes



UMIbeach, robot autónomo en playas

En curso

Umibots Robotic Solutions S.L

2 días

Playa de la Malvarrosa y su paseo

Digitalización y medioambiente

Robótica, sensórica, Inteligencia Artificial

Pruebas y experimentación con un robot eléctrico y autónomo de IA con capacidad para limpiar viaria y playas detectando y recogiendo residuos en la arena. La solución podría mejorar sostenibilidad, eficiencia y limpieza de estos espacios.



Valencia BioSoundscape. Ecoturismo y biodiversidad.

En curso

Instituto de Telecomunicaciones y Aplicaciones Multimedia

9 meses

Jardín de Turia

Recursos naturales, clima y medio ambiente

Monitorización acústica e Inteligencia Artificial, IoT

Demostador IoT de monitorización acústica de aves basado en IA para recabar datos que permitan fomentar el ecoturismo, la biodiversidad y la conservación y renaturalización de la ciudad de Valencia.



Zentropy MICE

En curso

Universidad Politécnica de València (UPV)

3 años

Palacio de Congresos de Valencia y congreso

Energía y movilidad

Datos

Testeo de un nuevo concepto sostenible de turismo de congresos bajo un enfoque de entropía urbana. Medición de elementos a partir de una calculadora de entropía (energía, materia y conocimiento) pilotado en dos eventos diferentes mientras se lanza una herramienta de seguimiento de experiencia turística.

Los proyectos de innovación participantes



Sistema Inteligente de prevención y rastreo de robos de bicicletas

En curso

RidePetal S.L.

3 meses

Policia Local de Valencia y Edificio Municipal de la Junta Municipal de Ciutat Vella

Seguridad para la

Datos, Internet de las Cosas (IoT)

Sistema Inteligente de prevención y rastreo de robos de bicicletas mediante Apple AirTag y denuncia automatizada, una solución pionera para combatir el robo de bicicletas en Valencia en tiempo real.



Mercado Municipal - TuTurno

En curso

CLOUDSOFT S.L.

4-6 semanas

Mercados de la ciudad de Valencia

Digitalización y telecomunicaciones

Integración de datos, algoritmos

Software de gestión de turnos en comercios mediante la toma de turnos al escanear un QR y alertas al móvil adaptado a un entorno multicomercio en el que existe competencia entre los comercios.



BuildingEye System

En curso

EMAC Group

6 meses

Las Naves

Industria

Sensórica + Internet de las Cosas (IoT)

Sistema IoT para monitorizar continuamente parámetros estructurales de edificios y anticipar anomalías.

*Imagen de: EMAC Group

Los proyectos de innovación participantes



Edison AR. Presentaciones inmersivas con RA y XR en auditorios urbanos

En curso

Breinstorm Multimedia S.L.

6 meses

Palacio de Congresos de Valencia

Digitalización y telecomunicaciones

Realidad Aumentada (AR) y Realidad Extendida (XR)

Herramienta para presentaciones audiovisuales inmersivas e interactivas en directo con AR y XR que permite a los ponentes interactuar con contenido digital tridimensional en tiempo real y combinar elementos físicos y virtuales sin el uso de gafas especiales para la audiencia.



CitCom.ai

En curso

6 meses

Plataforma urbana de datos VLCi

VIC, Escola Tecnica d'Enginyeria, UV, Ayuntamiento de València

Inteligencia Artificial (IA) + Algoritmos

Seguridad para la sociedad

Laboratorio europeo donde startups y empresas pueden probar modelos de IA y robots en ciudades reales, con apoyo legal y regulatorio. Formado por 32 instituciones en 11 países, ofrece espacios digitales, físicos y virtuales para experimentar



Green Motion, rutas deportivas recorridos saludables

En curso

Green Urban Data S.L.

6 meses

Oficinas de atención al turismo e información de rutas

Turismo, Deporte

Integración de datos, algoritmos

Aplicación web de transformación de rutas deportivas urbanas en recorridos saludables mediante datos ambientales.

Los proyectos de innovación participantes



AIR-PURIFIED VLC

En curso

6 meses

Cauce del río Túria

Materiales + Sensórica

Alimentación, bioeconomía, recursos naturales, agricultura, clima

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

Descontaminación y purificación ambiental de València a través de elementos constructivos urbanos que funcionen como pequeños pulmones para la ciudad



Centro de Interpretación Avanzado

En curso

Valencia Innovation Capital

2 meses

Plaza de la Crida y Torres de Serranos

Digitalización y telecomunicaciones

Realidad Aumentada (AR) y Realidad Extendida (XR)

Se enmarca en el proyecto "Turismo Accesible", iniciativa ganadora de los retos GovTech que tiene como objetivo principal superar la falta de accesibilidad a monumentos históricos, mediante tecnologías de vanguardia.



EasyBall

En curso

EASYBALL S.L.

6 meses

Salud, deporte

IDE Ciudad Jardín

Internet de las Cosas (IoT) + Plataformas

Implantación de un servicio autónomo de alquiler de material deportivo en instalaciones deportivas públicas mediante la instalación de taquillas inteligentes

Los proyectos de innovación participantes



BELOQ

En curso

Particular, Jesus Gracia Casani

2 meses

Plaza de Brujas

Energía y movilidad

Internet de las Cosas (IoT) y Sensórica

Instalación de módulos de anclaje seguro para bicicletas y VMP, que proporciona un servicio de estacionamiento a usuarios.



ReWAdd

En curso

Universidad Politécnica de València

4 años

EDAR El Saler, EDAR El Palmar y EDAR El Perellonet

Materiales + Sensórica

Alimentación, bioeconomía, recursos naturales, agricultura y medio ambiente

Dispositivo de valorización de nutrientes de aguas residuales urbanas y eliminación de contaminantes emergentes mediante tecnologías electroquímicas y de membranas.



Data Space for Mobility Mediterráneo (DS4MMED)

En curso

Universidad de Valencia (IRTIC)

6 meses

Plataforma urbana de datos VLCi

Energía y movilidad

Plataformas + Datos

Creación de un espacio de datos que integra y armoniza información para mejorar la gestión, planificación y sostenibilidad de la movilidad urbana.

Los proyectos de innovación participantes



Espacio de Datos de Ciudades Verdes, Sostenibles, Saludables y Seguras

En curso

Universidad de Valencia (IRTIC)

6 meses

Plataformas y Datos

Plataforma urbana de datos VLCi y Observatorio de Salud Urbana de València

Alimentación, bioeconomía, recursos naturales, agricultura y clima

Desarrollo de un espacio de datos urbano que permita integrar, analizar y compartir información relacionada con movilidad, sostenibilidad ambiental, salud y seguridad, para evaluar y verificar el impacto de las políticas públicas.



SIEM City

En curso

QUANTUMSEC S.L.

14 semanas

Plataforma urbana de datos VLCi

Seguridad para la sociedad

Inteligencia Artificial (IA) y Algoritmos

Despliegue piloto de una plataforma de ciberinteligencia urbana orientada a la integración y correlación en tiempo real de datos municipales con fuentes externas, con el objetivo de generar alertas predictivas y ofrecer una visión operativa unificada de la ciudad.



INPLAN

En curso

Arqueha, Carpe, Universitat Politècnica de València, JJHB.

Infraestructura técnica y procedimental del Servicio de Planeamiento vinculada al Plan Especial del Área Funcional 5

Digitalización y telecomunicaciones

Datos + Algoritmos

12 meses

Metodología digital basada en datos, indicadores y simulación para apoyar procesos reales de planificación urbana.

Los proyectos de innovación participantes



5G Emergencias

En curso

INFRA. I SERV. TELECOM. I CERTIFICACIO SAU

La Cridà y Estadio Ciudad de Valencia

1 día (Evento de La Cridà)

Plataformas + Internet de las Cosas (IoT)

Seguridad para la sociedad

Pruebas piloto de comunicaciones críticas de banda ancha para los cuerpos de seguridad y emergencias sobre red pública 5G SA1 en entorno urbano de València en condiciones de congestión de la red.



Movilidad Urbana Sostenible para comunidades Locales (MUSOL)

En curso

Instituto Tecnológico de la Energía (ITE)

3 meses

Plataforma urbana de datos VLCi

Energía y movilidad

Inteligencia Artificial (IA) + Algoritmos

Desarrollo y validación de soluciones avanzadas para la movilidad eléctrica sostenible, mediante el uso de inteligencia artificial, modelos predictivos y estándares abiertos de interoperabilidad.



ZONGTOPIA

En curso

FUTURAWAVE SRL

3 meses

Cultura, creatividad

Las Naves

Plataformas + Blockchain

Plataforma móvil que integra aprendizaje musical, videojuegos y construcción de comunidad mediante gamificación, minijuegos interactivos y contenidos educativos, con el objetivo de mejorar habilidades musicales y profesionalizar a los creadores en la economía creativa.

Los proyectos de innovación participantes



Plataforma Linksense

En curso

DEEPPENSE S.L.

6 meses

Seguridad para la sociedad

Palacio de Congresos de Valencia

Sensórica + Algoritmos

Plataforma de gobernanza territorial que integra datos urbanos, servicios digitales SaaS y procesos municipales. Se propone testear la escalabilidad y adaptación del Módulo de Alertas Tempranas, basado en modelos de predicción temporal e integración de datos de sensórica urbana.



MyTrencher Ruta hacia la empleabilidad impulsada por IA y análisis predictivo

En curso

STINNOV8 SL

6 meses

Feria del Empleo de València

Cultura, creatividad y sociedad inclusiva

Inteligencia Artificial (IA) + Algoritmos

Plataforma basada en IA para conectar talento y empleo y analizar las brechas de competencias profesionales.



VLC City Lab

En curso

Valencia Innovation Capital y The Mothers Trees

Grupo Simetría; Fliwer

Calle de Almazora

12 meses

Internet de las Cosas (IoT) + Sensórica

Alimentación, bioeconomía, recursos naturales, agricultura y clima

Implementación y validación de un sistema de riego urbano inteligente basado en tecnología IoT para mejorar la gestión eficiente del agua y la salud del arbolado urbano en la ciudad de València.

Los proyectos de innovación participantes



Showroom XR

En curso

Valencia Innovation Capital

1 año

La Harinera

Cultura, creatividad y sociedad inclusiva

Realidad Extendida y Aumentada + Digitalización 3D

Diseño y desarrollo de una experiencia inmersiva XR accesible mediante gafas VR, que permita recorrer virtualmente espacios como La Harinera y Las Naves, e interactuar con contenido informativo, gráfico y audiovisual.



SEIENT25

En curso

Valencia Innovation Capital; AIMPLAS, Valencia C.F

Fundación Deportiva Municipal (FDM)

Materiales

1 año

Mestalla - Valencia CF | Instalaciones Deportivas FDM afectadas por la DANA

Alimentación, bioeconomía, recursos naturales, clima y medio ambiente

Reciclado de tapones de botella recogidos en el estadio de Mestalla para su transformación en asientos, taburetes y redes de ping-pong destinados a instalaciones deportivas municipales afectadas por la DANA.



SIGMA-IT Gestión de incidencias SerTIC

En curso

Foqum Analytics y Valencia Innovation Capital

5 meses

Entorno interno de SerTIC e intranet municipal

Inteligencia Artificial (IA) + Algoritmos

Digitalización y telecomunicaciones

Sistema basado en IA para resolver, clasificar, priorizar y anticipar incidencias tecnológicas municipales.

* Imagen de: Valencia Innovation Capital

Los proyectos de innovación participantes

VISUALFY



En curso

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

24 meses

La Harinera

Cultura, creatividad y sociedad inclusiva

Sensórica + Internet de las Cosas (IoT)

Explotación avanzada de la sensórica ya instalada en las lámparas de señalética de La Harinera, con capacidad de capturar parámetros ambientales y de seguridad (temperatura, humedad, calidad del aire, vibración, etc) y gestionarlos mediante una plataforma interoperable.

DOOH_NOMADS



En curso

NomAds Innovación Digital

12 meses

Red vial urbana de València

Digitalización y telecomunicaciones

Plataformas y Algoritmos

Pruebas de una solución de publicidad exterior digital móvil mediante mochilas LED, geolocalización y gestión remota de contenidos para validar su funcionamiento, seguridad y convivencia en desplazamientos urbanos de última milla.

* Imagen de: Valencia Innovation Capital

SmartGeo LBS / Vigilo



En curso

OLS Engineering

4-6 semanas

Datos y Algoritmos

Albufera de Valencia

Seguridad para la sociedad

Plataforma de detección, reconstrucción de movimientos y generación de alertas en entornos acuáticos, especialmente en aquellos donde no existe cobertura convencional de radar/AIS.

Los proyectos de innovación participantes

Plataforma ETIQMEDIA



En curso

ETIQMEDIA Soluciones Audiovisuales

5 meses

Documentación institucional y material de comunicación

Digitalización y telecomunicaciones

Inteligencia Artificial (IA) + Plataformas

Plataforma digital que cubre el ciclo de comunicación institucional, incluyendo la ingesta e indexación de contenidos multimedia, la generación automática de propuestas de contenido, la creación y personalización de contenidos para distintos canales y públicos.

Plazas PMR / Spot4Dis



En curso

Valencia Innovation Capital; SOLMES

5 meses

Plataforma VLCi

Sensórica + Internet de las Cosas (IoT)

Energía y movilidad

Pruebas de una solución basada en datos urbanos y sensórica para monitorizar plazas reservadas, detectar ocupaciones indebidas y mejorar la gestión del estacionamiento en la ciudad.

* Imagen de: Valencia Innovation Capital

COP-PILOT (Collaborative Open Platform for PILOTing services)



En curso

Valencia Innovation Capital y UPV

2 años

Infraestructuras urbanas y Plataforma VLCi

Digitalización y telecomunicaciones

Internet de las Cosas (IoT) + Inteligencia Artificial (IA)

Creación de una plataforma abierta colaborativa que permita conectar datos y tecnología entre distintos sectores con el fin de mejorar la eficiencia y facilitar el desarrollo de soluciones innovadoras.

Los proyectos de innovación participantes



RUN2FUTURE

En curso

INSTITUTO TECNOLÓGICO DE LA ENERGIA (ITE)

7 meses

Circuito de Carreras Populares | Maratón València y polideportivos municipales

Sensórica + Internet de las Cosas (IoT)

Salud

Pruebas de sensores wearable integrados en prendas deportivas para monitorizar la fatiga muscular en tiempo real y validar su funcionamiento durante la práctica de carrera.

*Imagen de: Valencia Innovation Capital



FREDCAR

En curso

Becsa Simetría

2 meses

Superficie asfaltada municipal

Materiales + Sensórica

Alimentación, bioeconomía, recursos naturales, clima y medio ambiente

Pruebas de recubrimientos asfálticos de alta reflectancia térmica para validar su capacidad de reducir la temperatura del pavimento y mitigar el efecto isla de calor en entorno urbano real.

*Imagen de Becsa Simetría



ALERTES IV

En curso

Valencia Innovation Capital, Centro de Comunicaciones de Bomberos

Edificios residenciales de València

6 meses

Seguridad para la sociedad

Plataformas + Datos

Pruebas de una plataforma de comunicación y apoyo a emergencias para agilizar la evacuación de edificios y facilitar la intervención de los bomberos mediante avisos en tiempo real a residentes y servicios de emergencia.

*Imagen de ITE Centro Tecnológico

VALÈNCIA SE ATREVE ¿Y TÚ?



sandboxurbano@valencia.es