

valencia.es



AJUNTAMENT
DE VALÈNCIA

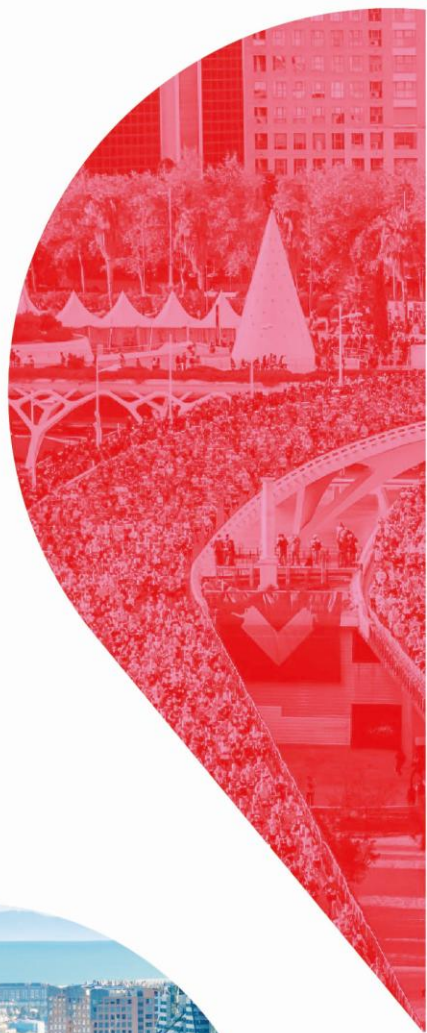


València
Innovation
Capital



Memoria Anual 2025

Impacto y aprendizajes del
Sandbox Urbano de Valencia



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 voz del ecosistema de innovación
6. Impacto de la innovación
7. Aprendizaje normativo
8. Lecciones aprendidas y nuevas ideas

1.

El valor público

del Sandbox

Urbano de Valencia

El 2025 del Sandbox Urbano de Valencia

La ciudad de València concluye con su 2025 con un Sandbox Urbano **consolidado como un instrumento clave de innovación urbana**. En tan solo un año y medio de funcionamiento, 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 este 2025 es muy positivo: **más de 140 recursos urbanos** (espacios, infraestructuras y eventos) puestos a disposición del ecosistema innovador y **más de una docena de proyectos piloto en marcha** en ámbitos como la movilidad, el turismo, la robótica, la salud y la sostenibilidad. Con ello, València se consolida 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 Memoria Anual del Sandbox Urbano de València tiene como objetivo principal la rendición de cuentas de los logros obtenidos durante este año 2025, 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 a lo largo del año 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**.

Valencia, laboratorio vivo de innovación

El Sandbox Urbano de València es 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 148 recursos urbanos entre espacios, infraestructuras, datos y eventos municipales) disponibles para desarrollar pilotos en entornos reales y seguros

Este instrumento de **apuesta por la colaboración público-privada** 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



2.

Participación del

ecosistema

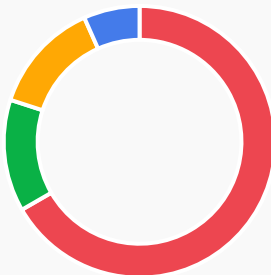
Valencia, laboratorio vivo de innovación

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.

15 Entidades participantes en el Sandbox Urbano de Valencia

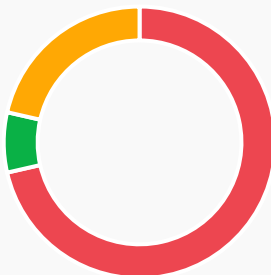
El Sandbox Urbano de València **se consolida como punto de encuentro** de la quintuple hélice, impulsando la colaboración entre empresas, universidades, centros tecnológicos, administración y ciudadanía para acelerar la innovación en la ciudad.

AGENTES DE LA QUÍNTUPLE HÉLICE



- 10 Empresas
- 2 Institutos tecnológicos
- 2 Sector público
- 1 Universidad

DISTRIBUCIÓN TERRITORIAL



- 10 Área de Valencia
- 1 Ámbito internacional
- 2 Ámbito Estatal

3.
Los proyectos

de innovación

La innovación en cifras

Durante su primer año 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**.

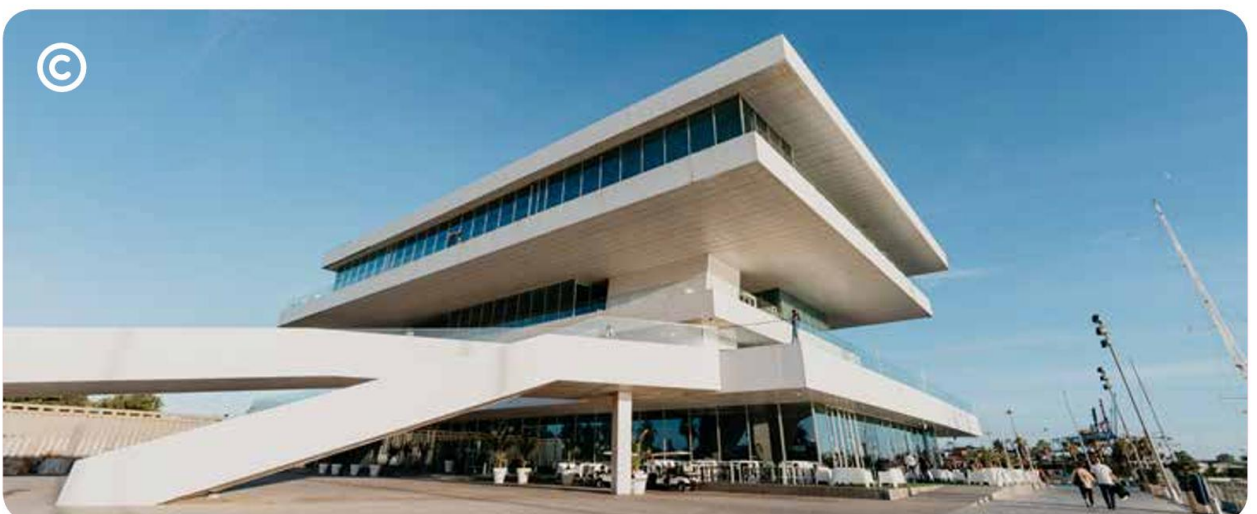
Con más de una veintena de solicitudes recibidas y una docena de proyectos en marcha, el Sandbox está permitiendo acompañar a un número creciente de proyectos piloto, reflejando el interés de empresas, startups, universidades e institutos tecnológicos por validar sus soluciones en entornos reales de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

30 Solicitudes de acceso

5 Proyectos finalizados

13 Proyectos en proceso de prueba

3 Proyectos no formalizados
(desestimado o desistido)

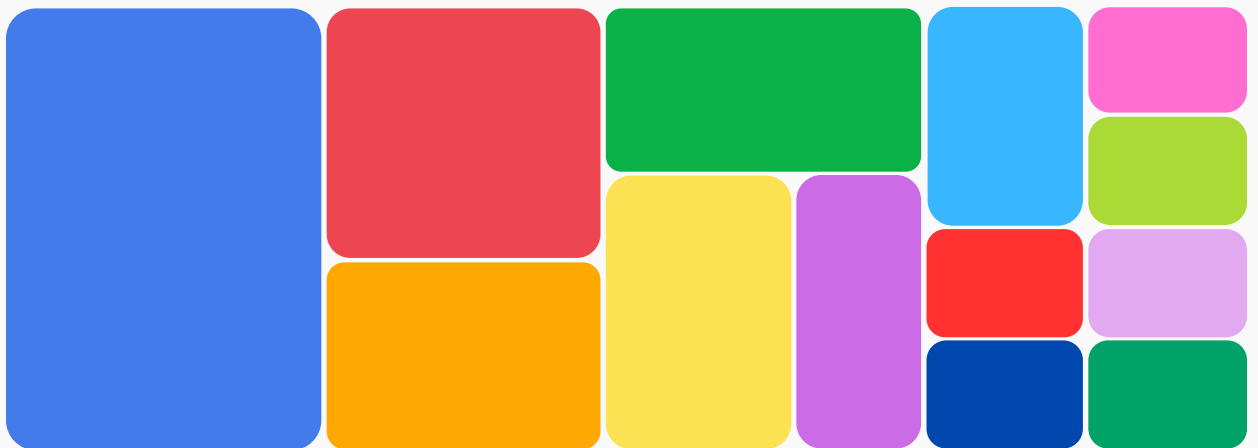


Liderando la validación de nuevas tecnologías

El Sandbox Urbano ha convertido a **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 para monitorizar la ciudad en tiempo real y tomar mejores decisiones: desde la optimización del aparcamiento y la movilidad o la limpieza autónoma de calles y playas, hasta la gestión inteligente del agua de riego o la monitorización del estado de las personas en movimiento.

Al mismo tiempo, el Sandbox está permitiendo ensayar tecnologías emergentes que posicionan a la ciudad en la frontera de la innovación: gemelos digitales y digitalización 3D del patrimonio, blockchain para trazar información cultural, experiencias inmersivas en RA/XR en auditorios urbanos o nuevos materiales aplicados a terrazas ecosostenibles. Estas pruebas confirman el papel del **Sandbox como laboratorio vivo de referencia donde es probar las tecnologías que marcarán la próxima generación de soluciones urbanas.**

LAS TECNOLOGÍAS DE LOS PROYECTOS DE INNOVACIÓN



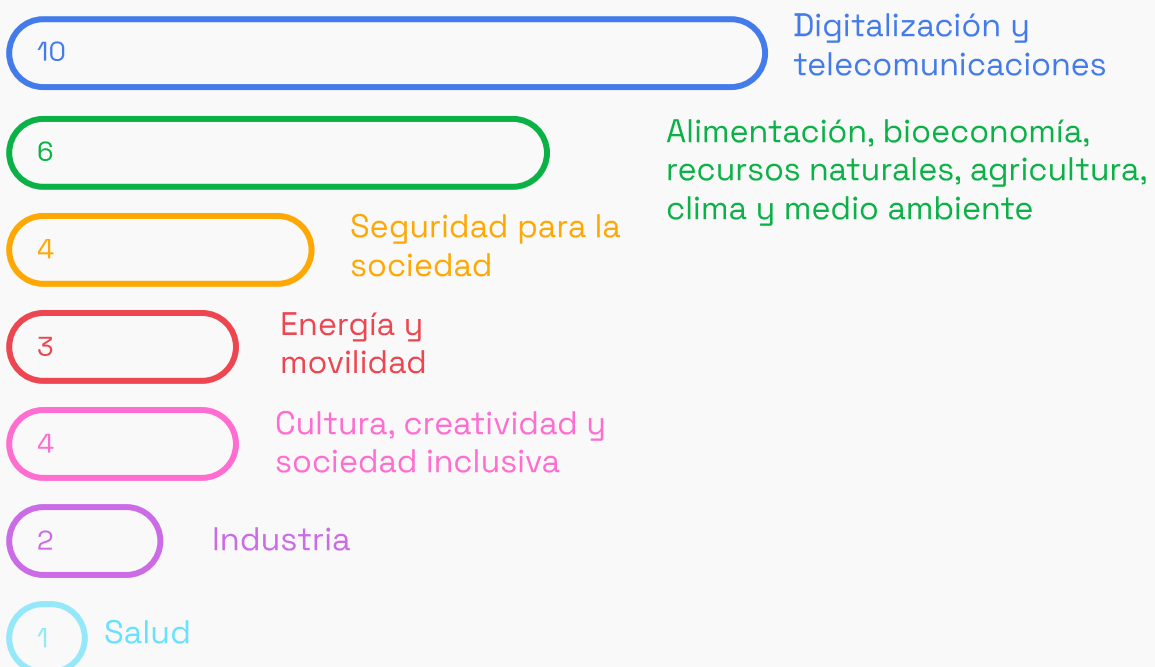
- Sensórica ● Algoritmos ●
- Robótica ● Gemelos digitales ●
- Realidad Extendida y Aumentada ● Digitalización 3D ●
- Plataformas ● Blockchain ●
- Datos ● Internet de las Cosas (IoT) ●
- Inteligencia Artificial (IA) ● Materiales ●

Sandbox para todo tipo de proyectos innovadores

Durante este año el Sandbox ha permitido facilitar la prueba de forma segura, conectar el talento local con los retos urbanos y generar soluciones escalables con impacto positivo dando cabida a innovaciones muy diversas. Una parte importante de las iniciativas se articulado en torno a **la digitalización y las telecomunicaciones, que actúan como una palanca cada vez más estratégica para modernizar servicios públicos**, optimizar soluciones y operaciones urbanas y abrir nuevas experiencias para la ciudadanía y el tejido económico. Junto a esta dimensión digital, destaca el peso de los proyectos vinculados a la transición ecológica: alimentación, bioeconomía, recursos naturales, agricultura, clima y medio ambiente. En este bloque se están probando soluciones que conectan la gestión del agua, la biodiversidad urbana, el espacio público o la adaptación al cambio climático, **alineando el Sandbox con los retos de una ciudad más sostenible y resiliente.**

Completan la experiencia en este periodo los proyectos centrados en cultura, creatividad y sociedad inclusiva, energía y movilidad, seguridad para la sociedad, industria y salud. En conjunto los proyectos han **validado la orientación del Sandbox hacia la concepción holística e integral de Valencia como entorno de experimentación** contribuyendo a una ciudad más segura, dinámica y cohesionada.

ÁMBITOS PRESENTES EN LOS PROYECTOS DE INNOVACIÓN



Los proyectos de innovación participantes

Durante este primer año de andadura, el Sandbox Urbano de Valencia ha demostrado ser el **modelo idóneo para responder a retos urbanos reales de muy diversa naturaleza.**

Además, el acceso a espacios, eventos e infraestructuras clave está permitiendo al ecosistema de innovación **recoger una experiencia y resultados clave para validar sus proyectos** y soluciones multidisciplinares.

Así, la transversalidad de las tecnologías, ámbitos y agentes innovadores que están participando está constando que el Sandbox es una herramienta útil y necesaria para todas las capas y hélices del ecosistema de innovación.



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 socie 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.

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.



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.



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.

Los proyectos de innovación participantes



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 extremales

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 de la gestión del agua.



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.

Los proyectos de innovación participantes



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

Demostrador 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.



ePlace Heritage: Preservar, divulgar y participar

En curso

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 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.



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



Piloto de robótica de servicio + IoT

En curso **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.



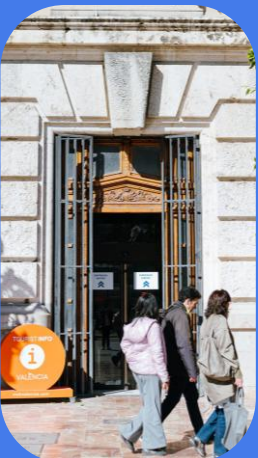
Ecoterrazas sostenibles

En curso **Valencia Innovation Capital y la Asociación de Hosteleros de Ruzafa**

5 años **Barrio de Ruzafa** **Clima y medio ambiente, salud, seguridad**

Materiales

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.



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



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.



Sistema Inteligente de prevención y rastreo de robos de bicicletas

En curso

RidePetal S.L.

3 meses

Policía Local de Valencia y Edificio Municipal de la Junta Municipal de Ciutat

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.

Los proyectos de innovación participantes



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.



4.

Administración

emprendedora

y aliada

de la innovación

Más Recursos Urbanos al servicio de la innovación

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 **143** recursos urbanos disponibles



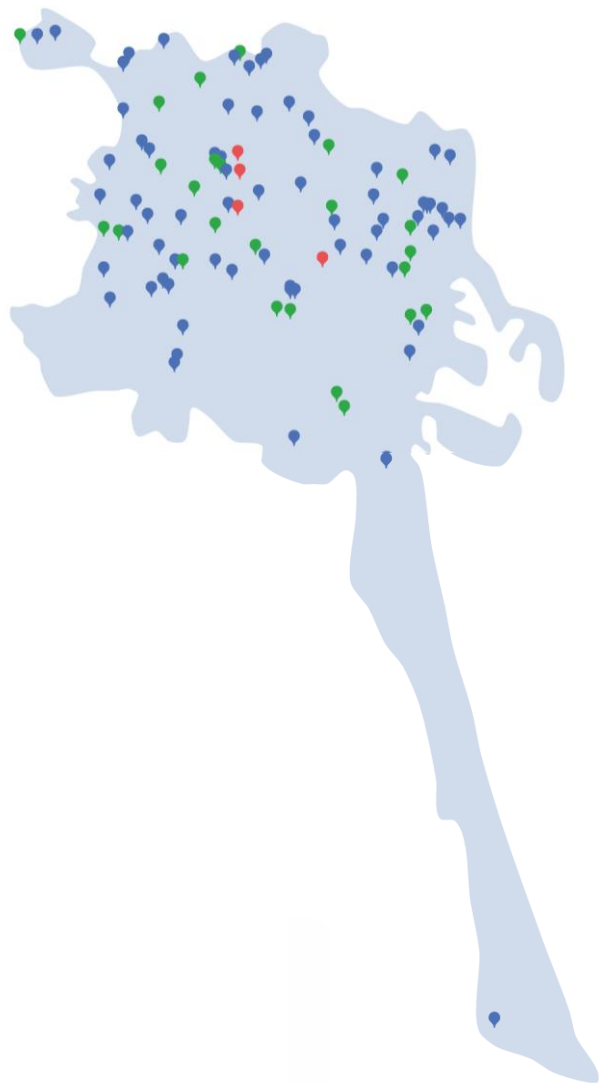
Espacios



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 143 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.

27

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

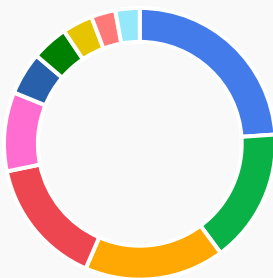
Tipología



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

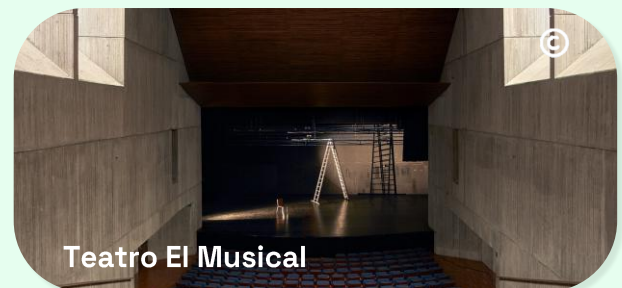
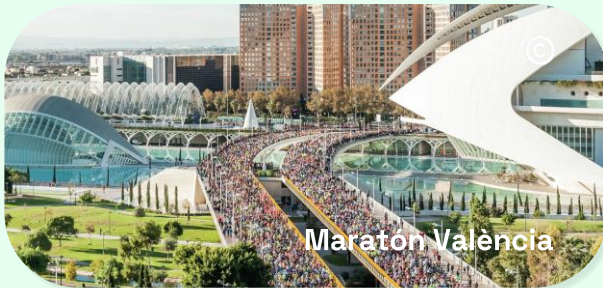
- Espacio
- Infraestructura
- Evento

Ámbitos temáticos



- Deportes
- Acción cultural, Patrimonio, Recursos Culturales
- Servicios Sociales
- Pedanías, Participación y Acción Vecinal
- Comercio y mercados
- Otros
- Turismo
- Innovación, Tecnología
- Ciclo Integral del Agua
- Fallas

Algunos de los Recursos Urbanos incluidos este año



Innovando en espacios, infraestructuras y eventos

¿DÓNDE SE ESTÁ PROBANDO?

1. Plaza de la Reina
2. Entorno Mercado Central
3. Torres de Serranos
4. Torres de Quart
5. Museo Fallero
6. Museo Antiaéreo de Serranos
7. Lonja y consulado del mar
8. L'almoína
9. Almudín
10. Museo Blasco Ibañez
11. Cripta de la cárcel de San Vicente
12. Galería del Tossal
13. Las Naves
14. La Harinera.
15. Biblioteca María Moliner
16. Biblioteca Eduard Escalante
17. Biblioteca Clara Santiró I Font
18. Biblioteca Joaquim Martí Gadea
19. Biblioteca Carola Reig
20. Biblioteca Casa De La Reina
21. Biblioteca Nova Al-russafi
22. Biblioteca La Petxina
23. Biblioteca Tomás Vicent Tosca
24. Biblioteca Lluís Fullana I Mira
25. Aparcamiento en Superficie del Palacio de Congresos
26. de Congresos
27. Red de Acequias Francos, Marjales y
28. Extremales zona oeste Carretera en
29. Corts
30. Monumento al Marqués de Campo
31. Monumento a José Ribera
32. Biblioteca Azorín
33. Biblioteca Joanot Martorell
34. Monumento al poeta Teodoro Llorente
35. Conjunto escultórico Doctor Moliner
36. Escultura Palas Atenea
37. Playa de la Malvarrosa
38. Palacio de Congresos de València
39. Oficina de atención a turistas (OIT) de la plaza del Ayuntamiento.
40. Oficina de atención a turistas (OIT) del Aeropuerto de Valencia.
41. Oficina de atención a turistas (OIT) de la zona de la playa de Valencia.
42. Oficina de atención a turistas (OIT) de la estación Joaquín Sorolla
43. Barrio de Ruzafa.
44. Edificio Municipal De La Junta Municipal De Ciutat Vella

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

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 una metodología de indicadores y automatizar flujos de 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.

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



Gestión pública proactiva e innovadora

Más de **40**
encuentros con
el 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 40 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 70 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.

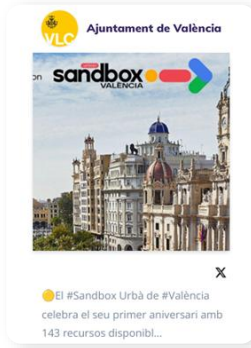
70 días de
tramitación
media

Difusión y valor público: compartiendo

conocimiento y explorando oportunidades

El esfuerzo por compartir, comunicar e inspirar ha sido clave en este primer año de recorrido del Sandbox Urbano de Valencia. A través de una intensa labor de difusión en medios, redes y eventos estatales e internacionales, se ha potenciado el valor público de este instrumento, abriendo oportunidades para el intercambio de conocimiento y la exploración de nuevas alianzas.

Más de **378** publicaciones (en prensa, radio y digital) compartiendo la actividad del Sandbox Urbano de Valencia



Más de **161** post en redes sociales difundiendo la innovación

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.



5.

La voz del

ecosistema

de innovación

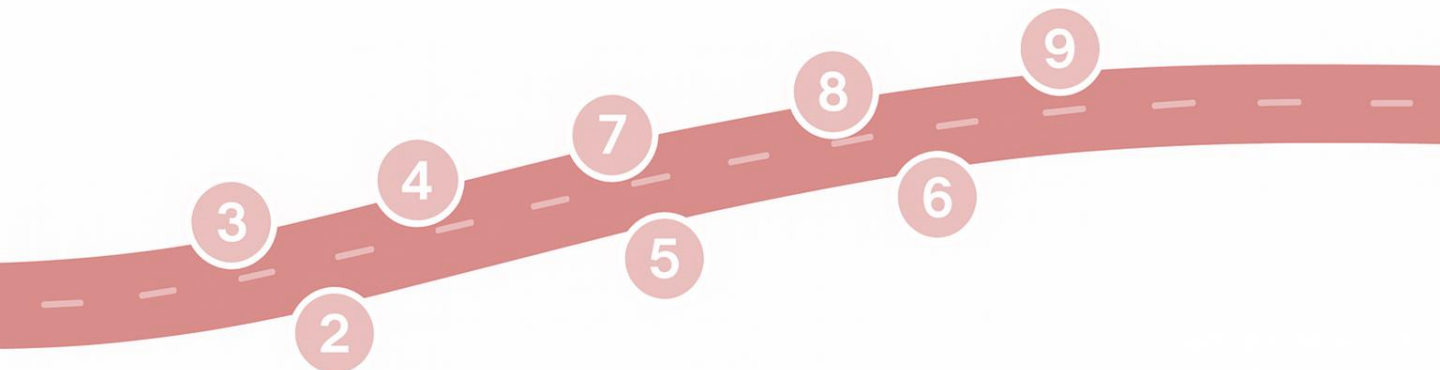
Las entidades promotoras, los mejores prescriptores

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.

En términos de 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.



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.



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 la conveniencia de **ampliar la relación de recursos urbanos** disponibles y de disponer de un procedimiento más claro cuando se solicitan recursos no incluidos inicialmente. 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

innovación

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.

En la ciudadanía



Desde la perspectiva ciudadana las soluciones probadas pueden contribuir a **mejorar la experiencia cotidiana en la ciudad** a través de espacios más limpios, entornos turísticos menos masificados y una movilidad más segura reforzando la consolidación de València como ciudad innovadora y orientada a la calidad de vida. Al mismo tiempo, las herramientas digitales de escucha y participación permiten que las personas trasladen su opinión de forma directa y estructurada, influyendo en la mejora de servicios y espacios urbanos.

En la ciudad y entorno



El conjunto de proyectos presenta un impacto urbano positivo. La sustitución progresiva de equipos convencionales por soluciones eléctricas o de menor consumo, la optimización de desplazamientos y flujos urbanos, la reducción del “ruido” de infraestructuras físicas y la mejora de la seguridad vial contribuyen a **disminuir emisiones, reducir congestión y mejorar la calidad del aire y del espacio público**.

Además, la generación sistemática de datos sobre usos, desplazamientos y percepciones se convierte en un recurso valioso para **diseñar políticas ambientales más afinadas**, orientadas a la reducción de la huella de carbono, la protección de áreas sensibles y la promoción de una ciudad más sostenible. Si estos pilotos se escalan, el impacto ambiental del Sandbox puede considerarse alto en términos de contribución a la transición verde de la ciudad.

La huella del Sandbox y los proyectos innovadores

En el marco normativo



Los proyectos probados en el Sandbox Urbano de València apuntan a un impacto normativo emergente pero significativo. La introducción de vehículos y equipos autónomos en el espacio público, el uso intensivo de datos urbanos y la incorporación de nuevos soportes y códigos digitales ponen a prueba marcos regulatorios ya existentes, especialmente en materia de movilidad, ocupación del dominio público, señalización y uso del mobiliario urbano. De forma transversal, **las experiencias piloto señalan la necesidad de clarificar y actualizar ordenanzas municipales**, así como de **armonizar criterios** entre administraciones local, autonómica y estatal en ámbitos como la circulación de vehículos autónomos, la gestión del espacio público o la integración de nuevos elementos gráficos y digitales en la vía urbana.

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.

Aunque la mayoría de las experiencias se encuentran aún en fase piloto, los resultados sientan bases sólidas para la **evolución de los servicios públicos hacia modelos más proactivos, eficientes y basados en evidencia**.

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



VEHÍCULOS AUTÓNOMOS EN LA VÍA PÚBLICA

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.

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.

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 este año

La innovación empieza desde dentro

La introducción de nuevas metodologías 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.

El primer año 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.

VALÈNCIA SE ATREVE & Y TÚ?



sandboxurbano@valencia.es

