

valencia.es



AJUNTAMENT
DE VALÈNCIA



València
Innovation
Capital

Memòria Anual 2025

Impacte i aprenentatges del Sandbox
Urbà de València

sandbox 
urbano VALÈNCIA



Índex de continguts

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

1.

El valor públic

del Sandbox

Urbà de València

El 2025 del Sandbox Urbà de València

La ciutat de València conclou el seu 2025 amb un Sandbox Urbà **consolidat com un instrument clau d'innovació urbana**. En tan sols un any i mig de funcionament, aquesta iniciativa pionera ha transformat la ciutat en un laboratori viu on es proven solucions innovadores amb impacte real en la ciutadania. El balanç d'aquest 2025 és molt positiu: **més de 140 recursos urbans** (espais, infraestructures i esdeveniments) posats a disposició de l'ecosistema innovador i **més d'una dotzena de projectes pilot en marxa** en àmbits com la mobilitat, el turisme, la robòtica, la salut i la sostenibilitat. Amb això, València es consolida com a referent europeu en experimentació urbana, i el Sandbox Urbà s'aferma com a eina estratègica de l'estratègia municipal València Innovation Capital, reforçant la col·laboració publicoprivada i projectant la ciutat com a model d'innovació oberta.

La Memòria Anual del Sandbox Urbà de València té com a objectiu principal la rendició de comptes dels assoliments obtinguts durant aquest any 2025, oferint a l'ecosistema d'innovació un balanç transparent de l'activitat desenvolupada. Així mateix, persegueix l'avaluació dels resultats assolits i actua com a eina de difusió dels aprenentatges, valor i impacte d'aquesta iniciativa pionera.

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

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

València, laboratori viu d'innovació

El Sandbox Urbà de València és un espai d'experimentació urbana pioner, on **la ciutat s'ofereix com a laboratori viu per a testar solucions innovadores** en condicions reals. El sandbox es configura com una finestra única per a la innovació: les entitats interessades presenten els seus projectes mitjançant un procediment àgil i unificat, beneficiant-se de l'exempció de taxes municipals i de l'acompanyament tècnic al llarg del procés de participació. D'aquesta manera, **el Sandbox garanteix l'accés a una àmplia diversitat de recursos urbans** (més de 148 recursos urbans entre espais, infraestructures, dades i esdeveniments municipals) disponibles per a desenvolupar pilots en entorns reals i segurs.

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

TU POSES LA IDEA, AQUÍ TENS LA CIUTAT



2.

Participació de

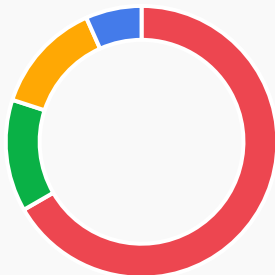
l'ecosistema

València, laboratori viu d'innovació

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

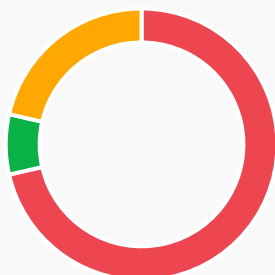
15 Entitats participants en el Sandbox Urbà de València

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



AGENTS DE LA QUÍNTUPLE HÈLIX

- 10 Empreses
- 2 Instituts tecnològics
- 2 Sector públic
- 1 Universitat



DISTRIBUCIÓ TERRITORIAL

- 10 Àrea de València
- 1 Àmbit internacional
- 2 Àmbit estatal

Els projectes

3.

d'innovació

La innovació en xifres

Durant el seu primer any de funcionament, el Sandbox Urbà de València s'ha consolidat com un instrument i [pas clau en el desenvolupament de noves solucions](#), incorporant la [prova a la ciutat com una fita estratègica en les últimes etapes del procés innovador](#).

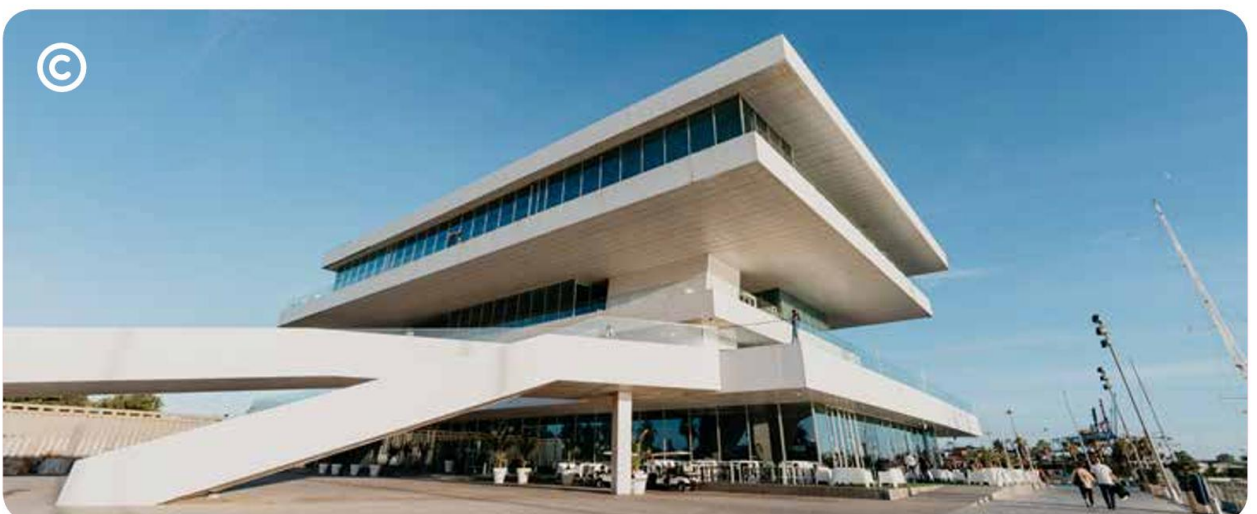
Amb més d'una vintena de sol·licituds rebudes i una dotzena de projectes en marxa, el Sandbox està permetent acompanyar un nombre creixent de projectes pilot, reflectint l'interès d'empreses, startups, universitats i instituts tecnològics per validar les seues solucions en entorns reals de la ciutat.

30 Sol·licituds d'accés

5 Projectes finalitzats

13 Projectes en procés de prova

3 Projectes no formalitzats
(desestimat o desistit)



Liderant la validació de noves tecnologies

El Sandbox Urbà ha convertit València en un ecosistema d'experimentació per a tecnologies punteres que van molt més enllà de la simple digitalització. La majoria dels projectes combinen sensòrica, robòtica, internet de les coses i intel·ligència artificial per a monitorar la ciutat en temps real i prendre millors decisions: des de l'optimització de l'aparcament i la mobilitat o la neteja autònoma de carrers i platges, fins a la gestió intel·ligent de l'aigua de reg o la monitorització de l'estat de les persones en moviment.

Al mateix temps, el Sandbox està permetent assajar tecnologies emergents que posicionen la ciutat en la frontera de la innovació: bessons digitals i digitalització 3D del patrimoni, blockchain per a traçar informació cultural, experiències immersives en RA/XR en auditoris urbans o nous materials aplicats a terrasses ecosostenibles. Aquestes proves confirmen el paper del Sandbox com a laboratori viu de referència on es proven les tecnologies que marcaran la pròxima generació de solucions urbanes.

LES TECNOLOGIES DELS PROJECTES D'INNOVACIÓ



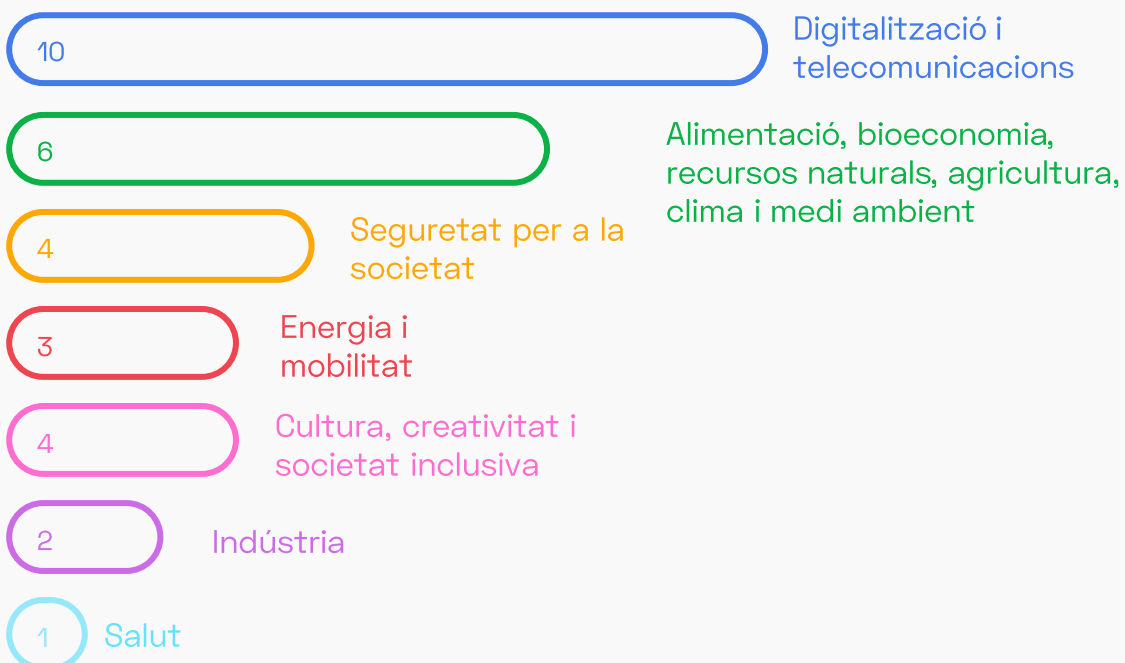
- Sensòrica ● Algoritmes ●
- Robòtica ● Bessons digitals ●
- Realitat Estesa i Augmentada ● Digitalització 3D ●
- Plataformes ● Blockchain ●
- Dades ● Internet de les Coses (IoT) ●
- Intel·ligència Artificial (IA) ● Materials ●

Sandbox per a tot tipus de projectes innovadors

Durant aquest any el Sandbox ha permès facilitar la prova de manera segura, connectar el talent local amb els reptes urbans i generar solucions escalables amb impacte positiu donant cabuda a innovacions molt diverses. Una part important de les iniciatives s'ha articulada al voltant de [la digitalització i les telecomunicacions, que actuen com una palanca clau i eix estratègic per a modernitzar serveis públics](#), optimitzar solucions i operacions urbanes i obrir noves experiències per a la ciutadania i el teixit econòmic. Juntament amb aquesta visió digital, destaca també el pes dels projectes vinculats a la transició ecològica: alimentació, bioeconomia, recursos naturals, agricultura, clima i medi ambient. En aquest bloc s'estan provant solucions que connecten la gestió de l'aigua, la biodiversitat urbana, l'espai públic o l'adaptació al canvi climàtic, [alineant el Sandbox amb els reptes d'una ciutat més sostenible i resilient](#).

Completen l'experiència en aquest període els projectes centrats en cultura, creativitat i societat inclusiva, energia i mobilitat, seguretat per a la societat, indústria i salut. En conjunt, els projectes han [validat l'orientació del Sandbox cap a la concepció holística i integral de València com a entorn d'experimentació](#) contribuint a una ciutat més segura, dinàmica i cohesionada.

ÀMBITS PRESENTS EN ELS PROJECTES D'INNOVACIÓ



Els projectes d'innovació participants

Durant aquest primer any d'andadura, el Sandbox Urbà de València ha demostrat [ser el model idoni per a respondre als reptes urbans de molt diversa naturalesa](#).

A més, l'accés a espais, esdeveniments i infraestructures clau està permetent a l'ecosistema d'innovació [recollir una experiència i resultats clau per a validar els seus projectes](#) i solucions multidisciplinàries.

Així, la transversalitat de les tecnologies, àmbits i agents innovadors que estan participant constata que el Sandbox és una eina útil i necessària per a totes les capes i hèlixs de l'ecosistema d'innovació.



Vitalwise (DMS) Sistema de monitorització del conductor

Finalitzat

Institut de Biomecànica de València (IBV)

2 dies

Universitat Politècnica de València

Mobilitat, digitalització

Sensòrica, algoritmes

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



Vision Flow

Finalitzat

Imagina Idea Crea S.L.

6 mesos

Elements patrimonials

Digitalització, cultura, creativitat i societat inclusiva

Dades, plataformes, Realitat Augmentada (RA)

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

Els projectes d'innovació participants



CitizenBack, participació ciutadana i millora de la gestió urbana

Finalitzat

Universitat Politècnica de València i València Innovation Capital

9 mesos

Las Naves, La Harinera i Biblioteques Municipals

Cultura, creativitat i societat inclusiva

Codi QR, plataforma

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



UMIclean, robot autònom de neteja

Finalitzat

Umibots Robotic Solutions S.L.

2 dies

Mercat Central i Plaça de la Reina

Digitalització i medi ambient

Robòtica, sensòrica, Intel·ligència Artificial

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



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

En curs

Flash Park S.L.

9 mesos

Palau de Congressos de València

Mobilitat, digitalització

Sensòrica

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

Els projectes d'innovació participants



UMImarket, robot autònom de logística d'última milla

En curs

Umibots Robotic Solutions S.L.

2 dies

Mercat Central i Plaça de la Reina

Digitalització, indústria

Robòtica, sensòrica

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



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

En curs

Baukunst Arquitectura i Patrimoni Virtual S.L.

Fibsen Monitorizaciones SL

6 mesos

Recursos naturals i agricultura

Séquies, braçals, marges i extrems

Sensòrica, plataformes

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



UMIbeach, robot autònom en platges

En curs

Umibots Robotic Solutions S.L.

2 dies

Platja de la Malva-rosa i passeig

Digitalització i medi ambient

Robòtica, sensòrica, Intel·ligència Artificial

Proves i experimentació amb un robot elèctric i autònom d'IA amb capacitat per a netejar l'arena de la platja i detectar i recollir residus en l'arena. La solució pretén millorar la sostenibilitat, l'eficiència i la neteja d'aquests espais.

Els projectes d'innovació participants



Valencia BioSoundscape, Ecoturisme i biodiversitat

En curs

Institut de Telecomunicacions i Aplicacions Multimèdia

9 mesos

Jardí del Túria

Recursos naturals, clima i medi ambient

Monitorització acústica i Intel·ligència Artificial, IoT

Desenvolupament de la monitorització i identificació acústica d'aus basada en IA per a recollir dades que permeten fomentar l'ecoturisme, la biodiversitat, la conservació i la renaturalització de la ciutat de València.



ePlace Heritage: Preservar, divulgar i participar

En curs

Baukunst Arquitectura y Patrimoni Virtual S.L.

Fibsen Monitorizaciones SL

12 mesos

Monuments i escultures

Cultura i societat inclusiva

Bessons digitals, digitalització 3D, blockchain

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



Zentropy MICE

En curs

Universitat Politècnica de València (UPV)

3 anys

Palau de Congressos de València i activitat congressual

Energia i mobilitat

Dades

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

Els projectes d'innovació participants



Pilot de robòtica de servei + IoT

En curs

Deliverance Enterprises S.L.

6 mesos

Palau de Congressos de València

Digitalització i telecomunicacions

Internet de les Coses (IoT), robòtica, sensòrica

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



Ecoterrasses sostenibles

En curs

València Innovation Capital i l'Associació d'Hostalers de Russafa

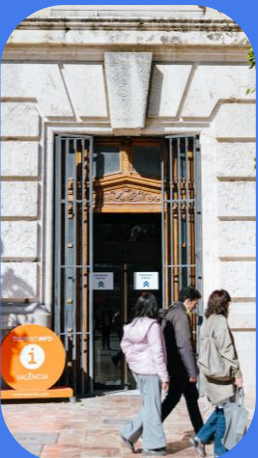
5 anys

Barri de Russafa

Clima i medi ambient, salut, seguretat

Materials

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



Green Motion, rutes esportives recorreguts saludables

En curs

Green Urban Data S.L.

6 mesos

Oficines d'atenció al turisme i informació de rutes

Turisme, Esport

Integració de dades, algorismes

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

Els projectes d'innovació participants



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

En curs

Breinstorm Multimedia S.L.

6 mesos

Palau de Congressos de València

Digitalització i telecomunicacions

Realitat Augmentada (RA) i Realitat Estesa (XR)

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



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

En curs

RidePetal S.L.

3 mesos

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

Seguretat per a la societat

Dades, Internet de les Coses (IoT)

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



Mercat Municipal – TuTurno

En curs

CLOUDSOFT S.L.

4-6 setmanes

Mercats de la ciutat de València

Digitalització i telecomunicacions

Integració de dades, algorismes

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

Els projectes d'innovació participants



Centre d'Interpretació Avançat

En curs

Valencia Innovation Capital

2 mesos

Plaça de la Crida i Torres de Serrans

Digitalització i telecomunicacions

Realitat Augmentada (RA) i Realitat Estesa (XR)

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



4.

Administració

emprenedora

i aliada

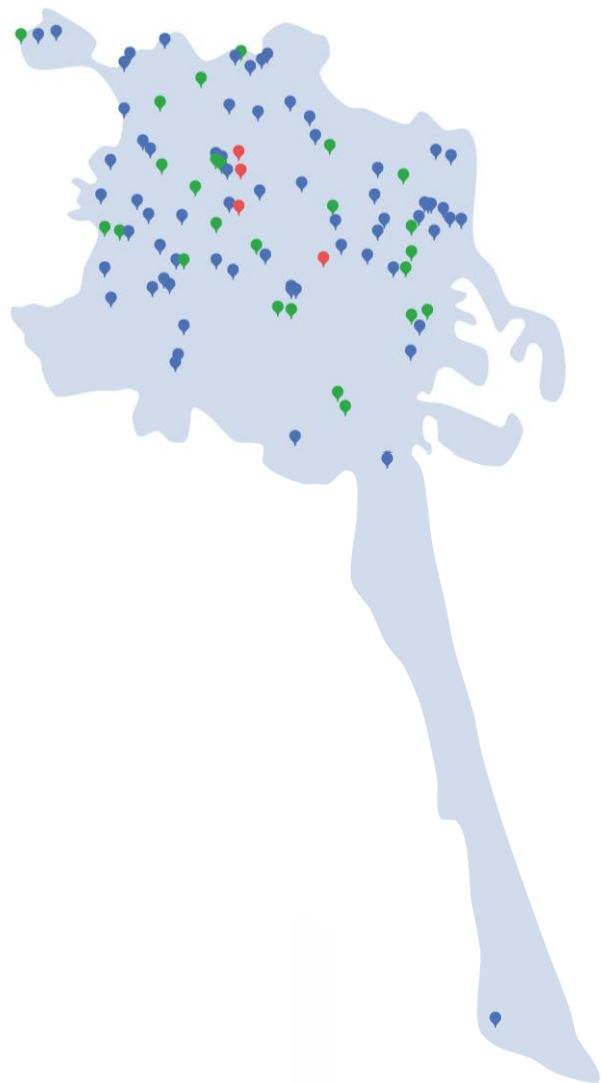
de la innovació

Més Recursos Urbans al servei de la innovació

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

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

Hem ampliat en més d'un 40% els recursos disponibles en el Sandbox Urbà de València



Més de 143 recursos urbans disponibles



Espais



Infraestructures



Esdeveniments



Ací tens la
llista completa

Els Recursos a disposició de l'ecosistema en xifres

En aquest primer any, el Sandbox ha ampliat notablement la seua Relació de Recursos Urbans, que **ascendeix ja a 143 espais, infraestructures i esdeveniments posats a disposició de l'ecosistema** innovador. La diversitat i versatilitat dels recursos incorporats permeten la prova de solucions i reptes que aborden des de la transició verda fins a la digitalització urbana. Cada edifici, cada espai públic i cada esdeveniment és així una oportunitat per a provar noves tecnologies i accelerar la seua adopció.

27

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

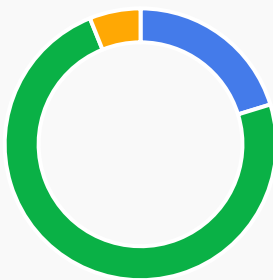
12

Delegacions municipals facilitadores de Recursos urbans

2

Altres entitats del sector públic local facilitadores de Recursos urbans

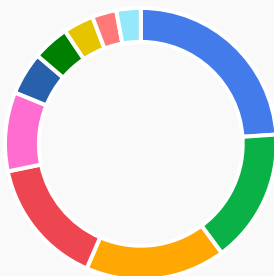
Tipologia



LA RELACIÓ DE RECURSOS URBANS UN ANY DESPRÉS: INCORPORACIÓ PROACTIVA, MULTIDISCIPLINÀRIA I DIVERSA

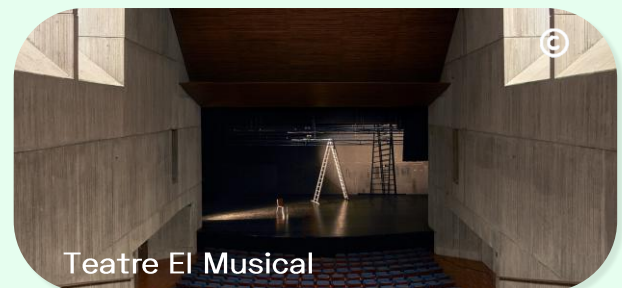
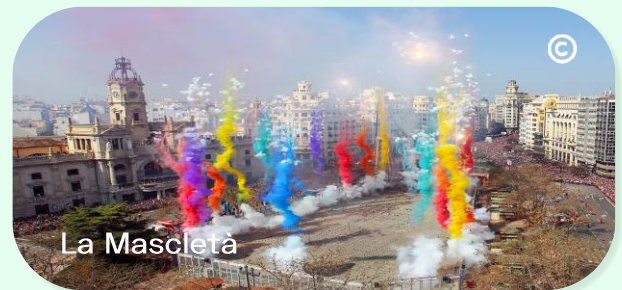
- Espai
- Infraestructura
- Esdeveniment

Àmbits temàtics



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

Alguns dels Recursos Urbans inclosos aquest any



Innovant en espais, infraestructures i esdeveniments

ON S'ESTÀ PROVANT?

1. Plaça de la Reina
2. Entorn Mercat Central
3. Torres de Serrans
4. Torres de Quart
5. Museu Fallar
6. Museu Antiaeri de Serrans
7. Llotja i Consolat del Mar
8. L'Almoina
9. Almodí
10. Museu Blasco Ibáñez
11. Cripta de la presó de Sant Vicent
12. Galeria 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-Russafí
22. Biblioteca La Petxina
23. Biblioteca Tomás Vicent Tosca
24. Biblioteca Lluís Fullana i Mira
25. Aparcament en superfície del Palau de Congressos
26. Xarxa de séquies, francs, marjals i extremals
27. Extremals, zona oest Carretera en Corts
28. Monument al Marqués de Campo
29. Monument a José Ribera
30. Biblioteca Azorín
31. Biblioteca Joanot Martorell
32. Monument al poeta Teodoro Llorente
33. Conjunt escultòric Doctor Moliner
34. Escultura Palas Atenea
35. Platja de la Malva-rosa
36. Palau de Congressos de València
37. Oficina d'atenció a turistes (OIT) de la plaça de l'Ajuntament
38. Oficina d'atenció a turistes (OIT) de l'Aeroport de València
39. Oficina d'atenció a turistes (OIT) de la zona de la platja de València
40. Oficina d'atenció a turistes (OIT) de l'estació Joaquín Sorolla
41. Barri de Russafa
42. Edifici Municipal de la Junta Municipal de Ciutat Vella

MOST REQUESTED



Natural spaces and green and blue infrastructures

Conference, event and administrative infrastructure spaces



Squares, neighbourhoods and open urban space

Monuments and elements of historical heritage



Tourist information offices and visitor services

Historical heritage, museums, conferences and exhibition centres



Gestió pública proactiva i innovadora

Desenvolupament metodologia innovadora d'indicadors i gestió documental automatitzada

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

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

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

Elaboració del Sandbox **ToolKit**



Gestió pública proactiva i innovadora

Més de **40**
trobades amb
l'ecosistema

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

Al llarg d'aquest any s'han mantingut més de 40 trobades amb empreses, startups, centres d'investigació i altres entitats interessades, orientades a explicar el funcionament del Sandbox i atendre consultes per a contribuir a una **millor orientació de les propostes i proves d'innovació als recursos i reptes de la ciutat.**

La gestió de les sol·licituds del Sandbox Urbà de València s'ha mantingut en terminis àgils: el temps mitjà de tramitació, des de l'entrada de la sol·licitud en el sistema fins a la seua resolució, s'ha situat en 70 dies, **per davall dels tres mesos que estableix l'ordenança.**

Aquesta dada posa de manifest la voluntat de l'Ajuntament **d'ajustar els temps administratius als ritmes de la innovació**, reduint la incertesa de les entitats participants i facilitant que els projectes puguin iniciar les seues proves a la ciutat amb major rapidesa i seguretat.

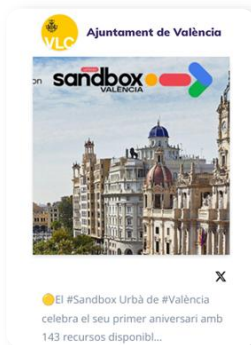
70 dies de
tramitació
mitjana

Difusió i valor públic: compartint

coneixement i explorant oportunitats

L'esforç per compartir, comunicar i inspirar ha sigut clau en aquest primer any de recorregut del Sandbox Urbà de València. A través d'una intensa tasca de difusió en mitjans, xarxes i esdeveniments estatals i internacionals, s'ha potenciat el valor públic d'aquest instrument, obrint oportunitats per a l'intercanvi de coneixement i l'exploració de noves aliances.

Més de **378** publicacions (en premsa, ràdio i digital) compartint l'activitat del Sandbox Urbà de València



Més de **161** posts en xarxes socials difonent la innovació

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

Sandbox Redit, DLD Future Hub, VDS, 4YFN, TNW, The Gap in Between, Euroasian Economic Forum, Foro Green Cities Málaga, Sports Summit Madrid.



5.

La veu de

l'ecosistema

d'innovació

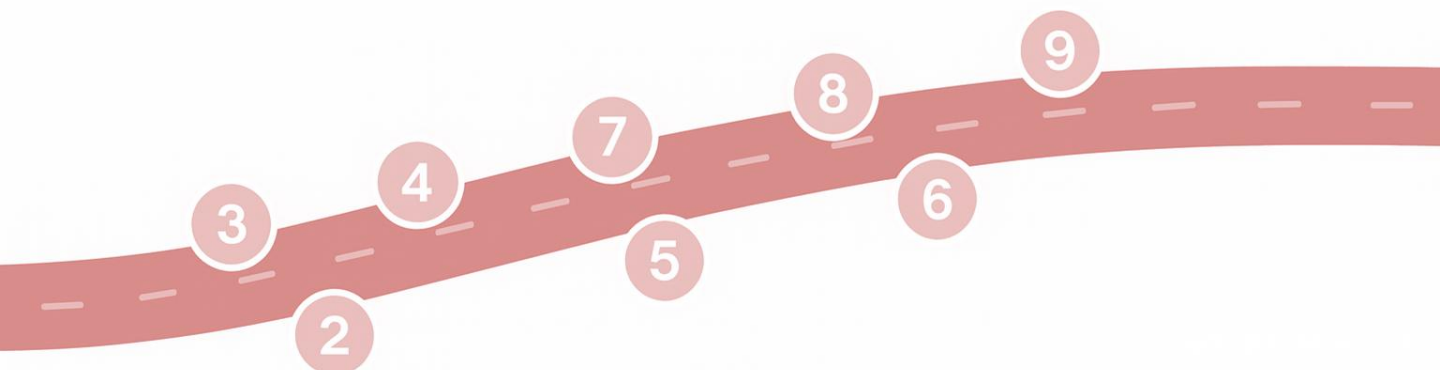
Les entitats promotores, els millors prescriptors

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

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

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

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



Les entitats promotores, els millors prescriptors

VALORACIÓ DEL FUNCIONAMENT DEL SANDBOX: FORTALESES I ASPECTES DE MILLORA

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



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



Entre els aspectes de millora, les entitats apunten principalment a la necessitat de **continuar reduint els terminis de resposta i autorització**, així com de simplificar i **aclarir alguns tràmits administratius** associats al procés. També es menciona la conveniència **d'ampliar la relació de recursos urbans** disponibles i de disposar d'un procediment més clar quan es sol·liciten recursos no inclosos inicialment. Aquestes observacions es poden interpretar com una **fulla de ruta compartida per a continuar afinant el model, reforçant el rol del Sandbox com a instrument** cada vegada més àgil, comprensible i accessible per a tot l'ecosistema d'innovació.

6.

Impacte de la

innovació

La petjada del Sandbox i els projectes innovadors

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

En la ciutadania



Des de la perspectiva ciutadana, les solucions provades poden contribuir a **millorar l'experiència quotidiana en la ciutat** a través d'espais més nets, entorns turístics menys massificats i una mobilitat més segura, reforçant la consolidació de València com a ciutat innovadora i orientada a la qualitat de vida. Al mateix temps, les ferramentes digitals d'escolta i participació permeten que les persones traslladen la seua opinió de manera directa i estructurada, influint en la millora de serveis i espais urbans.

En la ciutat i entorn



El conjunt de projectes presenta un impacte urbà positiu. La substitució progressiva d'equips convencionals per solucions elèctriques o de menor consum, l'optimització de desplaçaments i fluxos urbans, la reducció del "soroll" d'infraestructures físiques i la millora de la seguretat viària contribueixen a **disminuir emissions, reduir la congestió i millorar la qualitat de l'aire i de l'espai públic**. A més, la generació sistemàtica de dades sobre usos, desplaçaments i percepcions es converteix en un recurs valuós per a **dissenyar polítiques ambientals més afinades**, orientades a la reducció de la petjada de carboni, la protecció d'àrees sensibles i la promoció d'una ciutat més sostenible. Si aquests pilots escalen, l'impacte ambiental del Sandbox pot considerar-se alt en termes de contribució a la transició verda de la ciutat.

La petjada del Sandbox i els projectes innovadors

En el marc normatiu



Els projectes provats en el Sandbox Urbà de València apunten a un impacte normatiu emergent però significatiu. La introducció de vehicles i equips autònoms en l'espai públic, l'ús intensiu de dades urbanes i la incorporació de nous suports i codis digitals posen a prova marcs regulatoris ja existents, especialment en matèria de mobilitat, ocupació del domini públic, senyalització i ús del mobiliari urbà. De manera transversal, **les experiències pilot assenyalen la necessitat de clarificar i actualitzar ordenances municipals**, així com **d'harmonitzar criteris** entre administracions locals, autonòmica i estatal en àmbits com la circulació de vehicles autònoms, la gestió de l'espai públic o la integració de nous elements gràfics i digitals en la via urbana.

Impacte en els serveis públics municipals



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

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

Encara que la majoria de les experiències es troben encara en fase pilot, els resultats assenten bases sòlides per a **l'evolució dels serveis públics cap a models més proactius, eficients i basats en evidència**.

Aprenentatge

7.

normatiu

De la prova urbana a la millora normativa

L'aprenentatge normatiu impulsat pel Sandbox Urbà de València

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

Com ho estem fent?

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



Les primeres propostes de millora regulatòria



ELEMENTS GRÀFICS EN VEHICLES MUNICIPALS



VEHICLES AUTÒNOMS EN LA VIA PÚBLICA

Limitació identificada

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

Què hem après

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

Potencials àmbits de millora

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

Limitació identificada

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

Què hem après

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

Potencials àmbits de millora

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

L'ús de dades per a projectes d'innovació

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

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

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



8.

Lliçons

apreses

i noves idees

Principals aprenentatges d'aquest any

La innovació comença des de dins

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

Acompanyament en la participació

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

La importància de la claredat i la previsibilitat

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

El primer any ha confirmat el gran interès de l'ecosistema en acostar la innovació a la ciutat

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

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

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

Compartir i valorar el coneixement

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

**VALENCIA
S'ATREVEIX,
I TU?**

