

---

# BIKETALENT

2ª Edición

2024-2025

---



## Introducción

BikeTalent está orientado a desarrollar nuevas soluciones de movilidad sostenible a través del diseño de un vehículo versátil con pedaleo asistido y/o un prototipo de solución digital | conectividad | tecnológica, orientada a incrementar la seguridad vial en bicicleta.

La idea es salvar las limitaciones de movilidad impuestas en las ciudades y que dificultan la entrada de vehículos de combustión por las normas de contaminación, y por la peatonalización de los centros históricos



## Objetivo del Programa

Fomentar la **capacidad creativa e innovadora** en los alumnos de Formación Profesional de Euskadi, colocando al sector de la movilidad sostenible y urbana en el centro del proyecto, para desarrollar prototipos físicos y soluciones digitales como vector estratégico de competitividad empresarial. Además, se busca desarrollar nuevos conceptos que respondan a las pautas deseable/factible/viable.



Se valorará el aporte de una **componente social**, desde la ayuda a personas de movilidad reducida, hasta la integración de sectores desfavorecidos, pasando por temas medioambientales, como el uso de materiales reciclados o reutilización de componentes.

Como parte de este proyecto **formarás parte de una iniciativa con alto potencial de impacto** en la mejora de las condiciones y calidad de vida de la población, así como en el desarrollo económico del territorio, impulsando su transición hacia una sociedad y una economía más sostenibles.



**Analiza, diseña y desarrolla una solución que transforme la sociedad mediante uno de estos dos proyectos:**

## **Categoría 1**

Un vehículo versátil con pedaleo asistido para desplazamientos urbanos

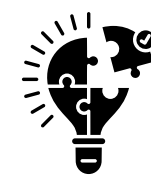
## **Categoría 2**

Un prototipo de solución digital | conectividad | tecnológica, orientada a incrementar la seguridad vial en bicicleta





**FECHA**



**ACCIONES CLAVES**



**RESULTADOS**

**LANZAMIENTO**

**LANZAMIENTO**  
OCTUBRE

Entrega del briefing a los estudiantes e introducción al proyecto.

**ÁNALISIS**  
NOVIEMBRE

Investigación y generación del estado del arte. Análisis y escucha de usuarios. Puesta en marcha del proceso que requiere la participación de grupos de expertos/usuarios.

Informe de investigación y análisis y planteamiento de visión de proyecto.

**CREACIÓN Y ENTREGA**

**DISEÑO CONCEPTUAL**  
DICIEMBRE  
ENERO

Puesta en marcha de procesos de creatividad y conceptualización que transformen la visión obtenida en conceptos o ideas potenciales, a través de herramientas y técnicas como el bocetado y/o la realización de prototipos. Durante esta fase es crucial la participación de todas las entidades colaboradoras a la hora de aportar feedback a las ideas planteadas.

Propuesta de conceptos en soporte expositivo, entrega de modelos y prototipos básicos previos a la fabricación.

Testeo previo de la aplicación software previo a la publicación.

**PRESENTACIÓN**  
FEBRERO

Análisis de viabilidad, tanto del prototipo de vehículo como de la solución digital (aplicación software).

**DESARROLLO**  
FEBRERO  
MARZO  
ABRIL

Resolución de problemas para la implementación real de las ideas seleccionadas. Planteamiento de las últimas acciones correctivas e industrialización.

Elaboración de una memoria de proyecto detallada y de los materiales necesarios para la comprensión del proyecto. Realización de un prototipo físico ó presentación de la aplicación software.

**PRESENTACIÓN**

**PRESENTACIÓN**  
MAYO

Presentación de los resultados finales empleando soportes expositivos y presentaciones formales ante todas las entidades colaboradoras. Evaluación final de las soluciones.

Material necesario para comunicación de los proyectos.

## Valoración de los proyectos:

Un jurado formado por los organizadores valorará los proyectos teniendo en cuenta cuatro elementos:

- **ORIGINALIDAD** de ideas o enfoques
- **CALIDAD** del trabajo en cuanto al esfuerzo dedicado y al grado de detalle alcanzado
- **VIABILIDAD** en su aplicación real en el mercado
- **CONTRIBUCIÓN** a la mejora de la sociedad

## Premios\*:

Los equipos que participen tendrán un reconocimiento público y unos premios asociados a la valoración de los proyectos. Estos premios serán para cada una de las categorías:

### 1<sup>er</sup> premio

Categoría 1: 2.000€

Categoría 2: 1.000€

destinado al centro para  
financiar gastos del proyecto

### 2<sup>do</sup> premio

Participación en evento

Movilidad en Europa

destinado a profesores

### 3<sup>er</sup> premio

Visita a fábrica Orbea

destinado a alumnos/as

### 4<sup>to</sup> premio

Equipación AIC

destinado a alumnos/as

\*Condiciones específicas a consultar con la organización



**Todos los equipos que participen, podrán cursar el Programa Inmersión Junior que se llevará a cabo en junio 2025 (2 plazas por equipo, según disponibilidad)**



AIC es un centro europeo para la **Generación de valor** para el sector de la **Movilidad** basado en un concepto de **innovación abierta**.

Concretamente, en el ámbito de micromovilidad, cuenta con un **centro de competencia específico** para el desarrollo cultural, tecnológico e industrial para el impulso de la **movilidad sostenible** en bicicleta.

## Tknika

Tknika es un centro impulsado por la Viceconsejería de **Formación Profesional** del Departamento de Educación del Gobierno Vasco.

Tknika, cuyo eje fundamental son la **investigación y la innovación aplicada**, trabaja con el objetivo de que la formación profesional de Euskadi siga manteniéndose en la vanguardia europea.



Programa: De octubre 2024 a mayo 2025



AIC (Amorebieta-Etxano)



comunicacion@aicenter.eu



**Inscripciones:**  
**[www.aicenter.eu](http://www.aicenter.eu)**

