

THE SMART POOL

CREATIVATION CHALLENGE
FOR A BETTER WORLD

Les noves tecnologies ofereixen possibilitats que fins fa poc temps es podien considerar inimaginables i que han revolucionat per complet molts productes i activitats de lleure.

La piscina, bé es tracti d'una pública, d'una en un club esportiu o una residencial en un domicili particular, és una de les activitats de lleure més freqüents. Per això, ens agradaria cercar solucions innovadores que, mitjançant l'ús de les noves tecnologies, oferissin altres possibilitats per utilitzar i gaudir de la piscina d'una manera més intel·ligent.

Mitjançant l'ús dels dispositius mòbils o bé emprant altres dispositius o tecnologies com la realitat virtual, la realitat augmentada o l'IOT (Internet of Things), us proposem inventar propostes que ens permetin oferir noves solucions adreçades als diferents tipus d'usuaris que tenen les piscines: poden ser solucions adreçades als infants que volen gaudir d'una estona d'oci, o solucions per a persones grans que volen gaudir d'un bany relaxant, com també solucions per practicar esport o pal·liar alguna molèstia física, i fins i tot, solucions adreçades a facilitar-ne el manteniment.

REPTE ESPECIAL

per a estudiants
de secundària i
cicles formatius.

OBJECTIU

El Repte Real que ens proposa **"Fluidra"** tracta sobre com podem aprofitar el potencial de les noves tecnologies per desenvolupar noves solucions que converteixin la piscina en un entorn dinàmic, interactiu i intel·ligent que afavoreixi al lleure, la salut i la seguretat dels diferents usuaris, i que a més, faciliti la seva gestió i manteniment d'una manera més còmoda intel·ligent i sostenible.

A través d'aquest repte es pretén cercar propostes innovadores que contribueixin a **aplicar les noves tecnologies** al món de les piscines.

ELEMENTS CLAU

Convidem als alumnes a explorar el potencial de les noves tecnologies per imaginar noves maneres d'utilitzar i interactuar amb les piscines del futur.

Desenvolpeu la capacitat creativa de l'alumnat per tal que elabori propostes innovadores per a transformar les piscines del futur, utilitzant el "Mètode de la Creativació".

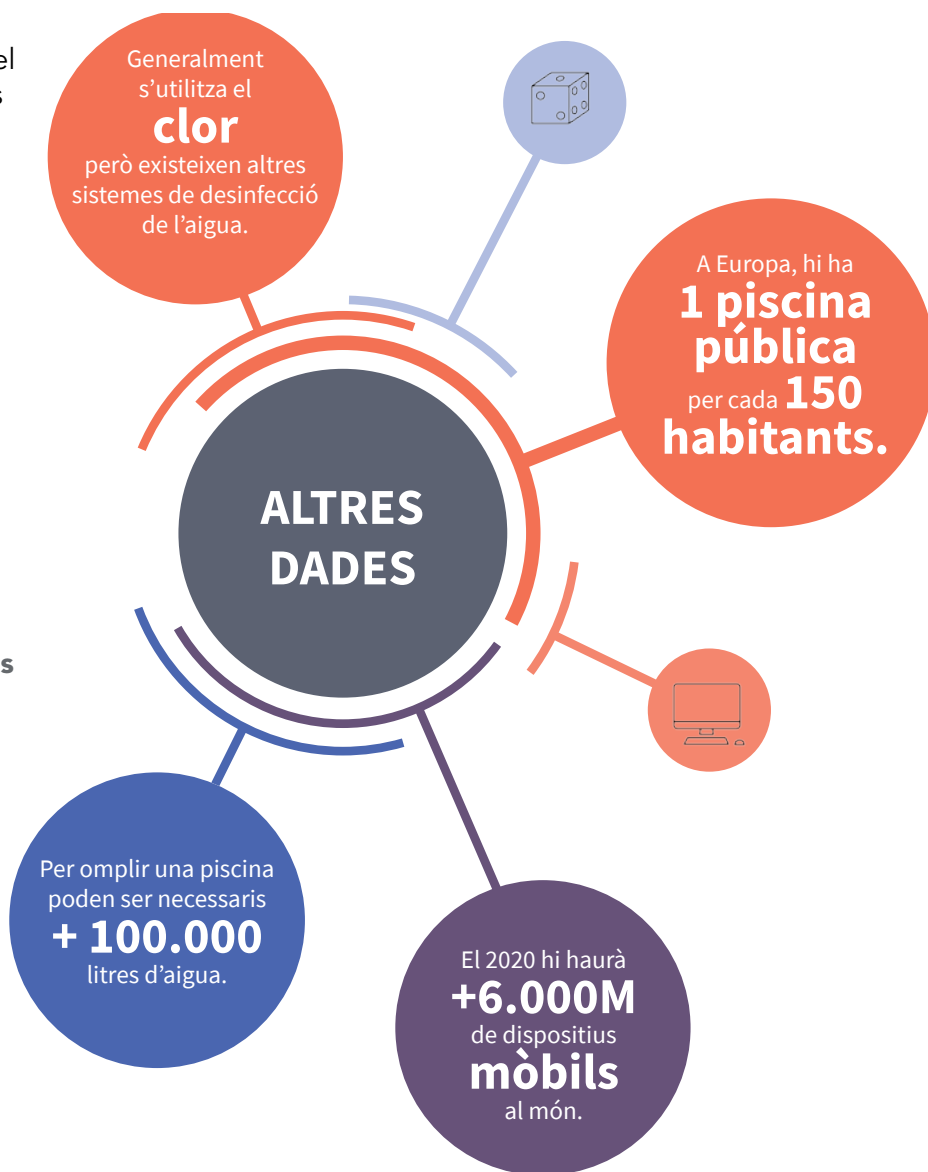
Penseu en solucions que, mitjançant l'ús de la tecnologia, satisfacin aquests **requisits**:

- Convertir les piscines en **espais** més **dinàmics**, més **interactius** i més **segurs** per als diferents tipus d'**usuaris**.
- Facilitar la **gestió** i el **manteniment** de la piscina per tal que sigui més **còmode**, **intel·ligent** i **sostenible**.



REPTE ESPECIAL

per a estudiants de secundària i cicles formatius.



INFORMACIÓ EXTRA

- Fluidra Connect "Internet of Pools": [+info](#)
- Article - "Principals tecnologies emergents": [+info](#)

CONCURS

KIDS CHANGE THE WORLD

Proposem als estudiants d'emprenedoria participar en un concurs on podran **desenvolupar totes les seves capacitats creatives per inventar solucions als reptes del futur.**

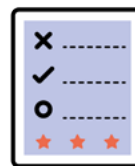
Dirigit a l'alumnat dels **Instituts d'Educació Secundària** que desitgi treballar les seves capacitats creatives i innovadores.

OBJECTIUS GENERALS

- Activar el potencial creatiu de l'alumnat.
- Practicar les fases del procés creatiu i d'innovació a l'aula aplicant una metodologia basada en el Design Thinking.
- Participar en un projecte real
- Fomentar l'esperit emprenedor i el treball col·laboratiu.
- Desenvolupar habilitats comunicatives.
- Aprendre a argumentar les propostes per fer-les realitat i que es puguin convertir en nous productes.

PREMIS

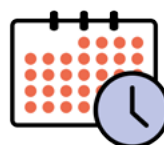
L'equip d'emprenedors guanyador serà premiat amb un **xec tecnològic** per a bescanviar per material en botigues especialitzades, i una **experiència participativa** a les instal·lacions de l'empresa que apadrina el repte, Fluidra.



CRITERIS DE VALORACIÓ

S'avaluaran els diferents projectes presentats i es seleccionaran els 3 millors en funció dels següents criteris:

- **Factibilitat**
- **Utilitat**
- **Innovació**



TERMINIS

Data límit per presentar les propostes al concurs: **juny 2019.**

La confirmació de les propostes guanyadores serà la **primera setmana de juliol.**



DRETS D'IMATGE I AUTORIA

Els alumnes que presenten els seus projectes al concurs han de tenir signades les **autoritzacions de drets d'imatge.**

El centre educatiu, per la seva part, ha de tenir signat el **conveni de cessió de les idees** dels projectes perquè l'empresa o entitat que apadrina el repte en pugui fer ús si s'escau.

Consulteu les **bases i condicions** de participació en aquest [enllaç](#).

