



GENERALITAT
VALENCIANA

TOTS
A UNA
veu

Conselleria d'Innovació,
Universitats, Ciència
i Societat Digital



RIS3 CV



Proceso de descubrimiento emprendedor en la Comunidad Valenciana: Los LABs de Innovación

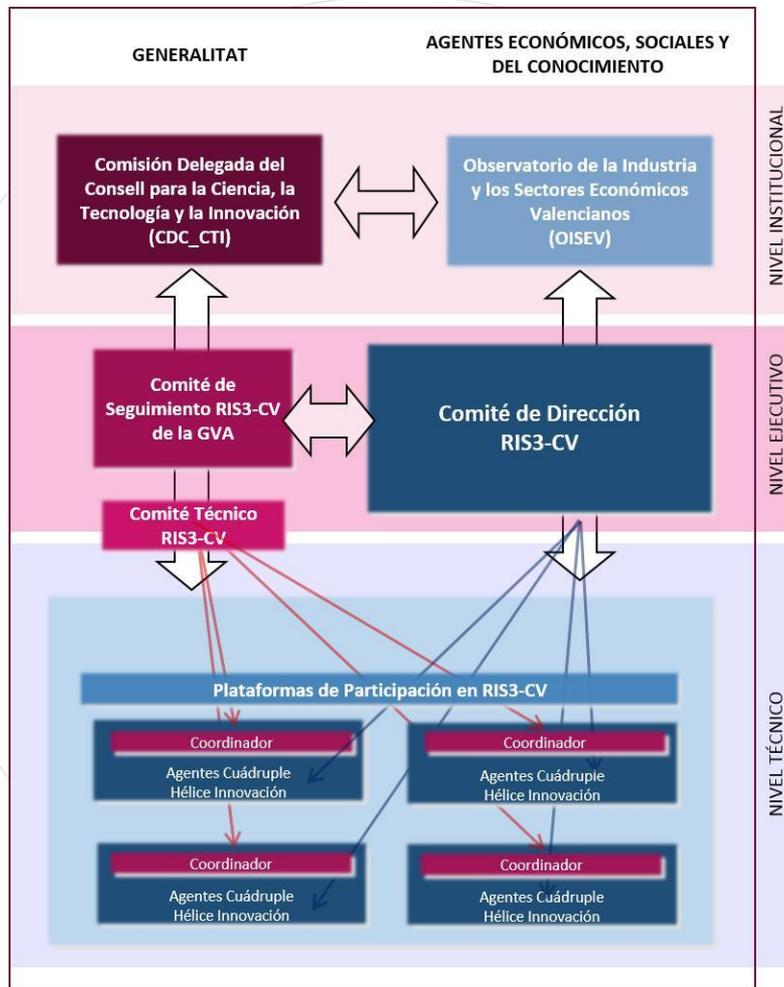
Sonia Tirado

Directora General de Innovación

Conselleria de Innovación, Universidades,
Ciencia y Sociedad Digital

15 de septiembre de 2020

Gobernanza S3 CV



Conselleria de
Innovación,
Universidades, Ciencia y
Sociedad Digital

**COMPETENCIAS
RELATIVAS A S3**

Cómo entendemos el EDP?

- un **proceso abierto de diálogo** entre **personas involucradas en la innovación** que, mediante un **método experimental**, aborda **retos concretos con potencial impulsor/transformador** en áreas económicas y sociales de la Comunitat Valenciana, sobre los que focalizar políticas de innovación.



QUIÉN

La cuádruple hélice de la innovación

Administración

responsable de movilizar las capacidades de ciudades y regiones para hacer frente a los retos de la sociedad e innovar en la elaboración de políticas y el proceso de resolución de problemas

Empresa

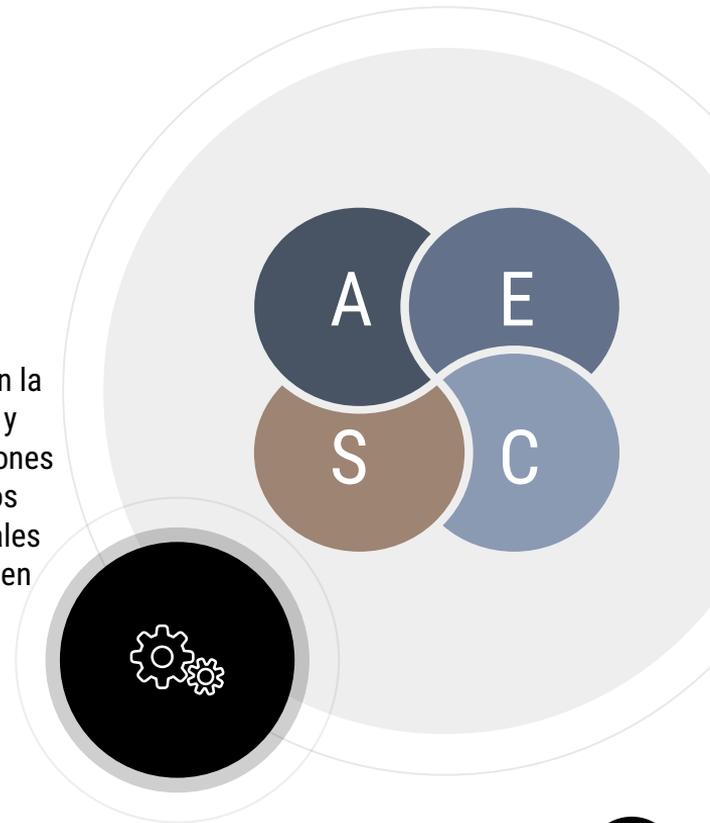
para combinar intereses, capacidades y fuerzas para competir de forma innovadora en un mercado globalizado

Conocimiento

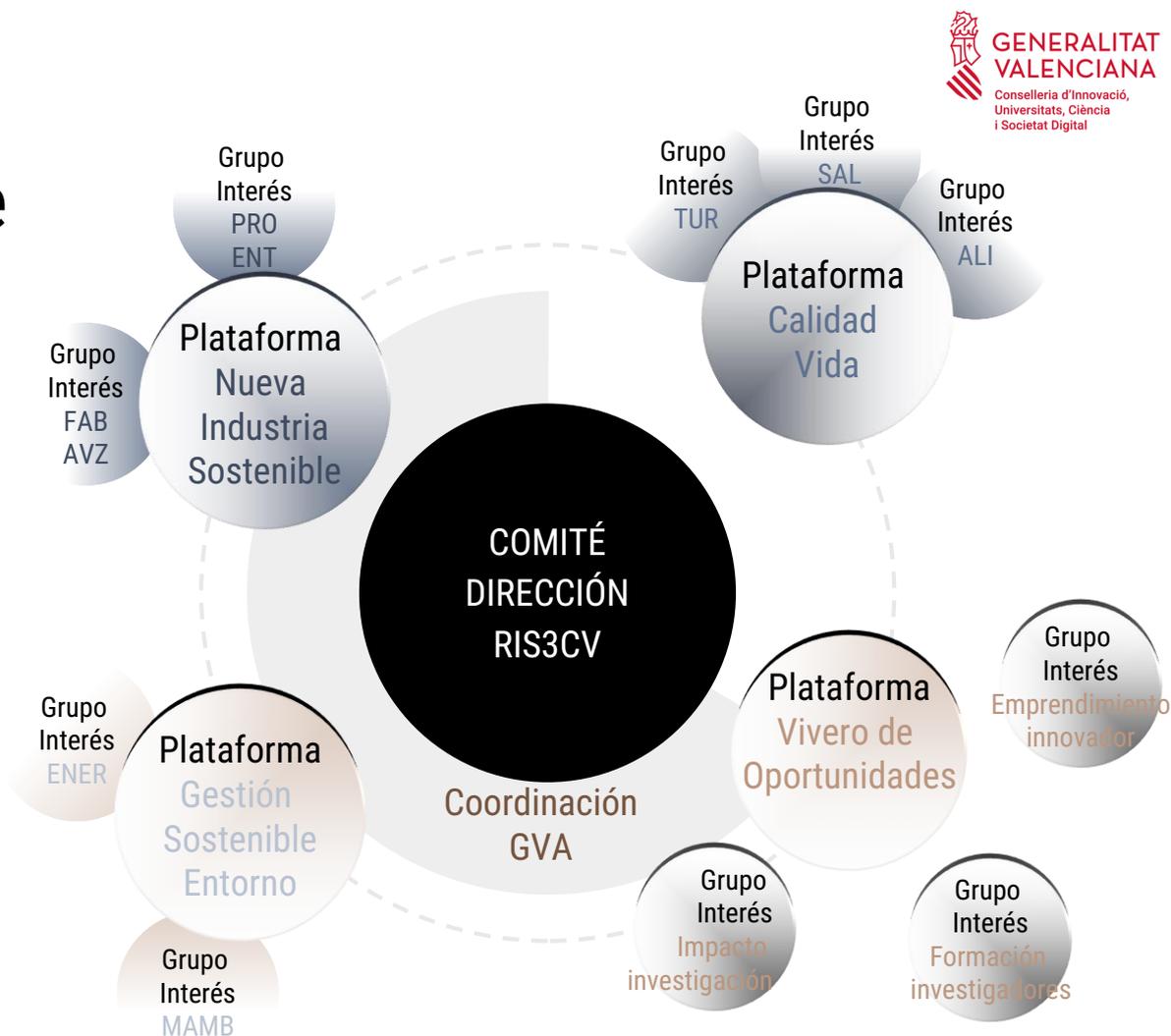
para identificar las capacidades de investigación e innovación regionales más significativas que deben desarrollarse en cooperación con las empresas y administraciones, trabajando al mismo tiempo con y para la sociedad

Sociedad

para que asuman la responsabilidad y conciben soluciones innovadoras a los problemas sociales que les conciernen



QUÉ Plataformas de participación



QUÉ

Plataformas de participación

Plataformas de participación RIS3-CV

FOROS RIS3-CV

CALIDAD DE VIDA

NUEVA INDUSTRIA
SOSTENIBLE

GESTIÓN
SOSTENIBLE DEL
ENTORNO

VIVERO DE
OPORTUNIDADES

Grupos de prioridad (sub-foros)

SANIDAD
INTELIGENTE Y
VIDA ACTIVA

DESTINOS
TURÍSTICOS
INTELIGENTES

ALIMENTACIÓN
MEDITERRÁNEA DE
CALIDAD

FABRICACIÓN
AVANZADA

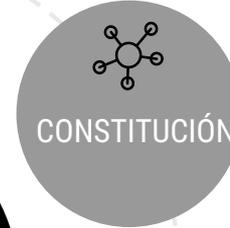
PRODUCTOS Y
ENTORNOS
PERSONALIZ.



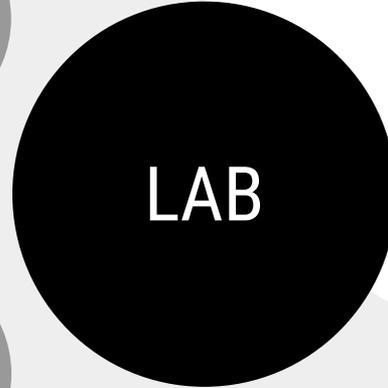
RIS3-CV LABS

CÓMO Metodología

∴ Diseño / Desarrollo /
Evaluación de proyectos,
soluciones, instrumentos



∴ Grupo Semilla
∴ Aprobación
CDIR



∴ Combinación de ideas
∴ Definición final acciones,
objetivos y plazos
∴ Diagrama CANVAS



∴ Propuesta
∴ Validación



∴ Exploración oportunidades
∴ Propuestas de acción

Nombre (1)

ESPORT

Definición (2)

Apoyo a la investigación innovadora y los desarrollos tecnológicos de productos y servicios deportivos, utilizables en una gran variedad de campos económicos, las instituciones públicas, las empresas y las infraestructuras físicas y sociales relacionadas con el deporte, desde la organización de eventos u ofertas de ocio, hasta el fomento del bienestar de las personas, pasando por la producción de elementos (lugares, equipamiento, indumentaria...) para la práctica deportiva.

Asignación

Foros / Subforos (3)

| | | | |
|----|------|---------------------------------|--|
| | CV+S | | SA - Sanidad Inteligente y Vida Activa |
| 1. | A | CV - Calidad de Vida | |
| | IN+P | | |
| 2. | R | IN - Nueva Industria Sostenible | PR - Productos y entornos personalizados |
| | CV+T | | TU - Destinos Turísticos |
| 3. | U | CV - Calidad de Vida | Inteligentes |

Objetivos Generales RIS3-CV (4)

- D. *Impulsar la gestión personalizada de la salud, la prevención y el diagnóstico.*
- I. *Desarrollar productos de consumo personalizados que incorporen valor añadido gracias al diseño y prestaciones diferenciadas, respondiendo a necesidades individuales de los clientes*
- L. *Desarrollar materiales, productos y procesos avanzados, de bajo impacto ambiental, sostenibles y con nuevas aplicaciones de valor añadido, de forma sostenible y eco-eficiente, cuyos beneficios redunden en el usuario.*
- G. *Promocionar la diversificación hacia el turismo saludable, de mayor valor añadido, no estacional y sostenible.*
-

Objetivos Específicos RIS3-CV (5)

- TUR1 *Distintuir, posicionar y consolidar a la Comunitat Valenciana como un destino turístico reconocido por su calidad de vida y el cumplimiento y superación de las expectativas del cliente, así como por el desarrollo de herramientas que favorezcan una mayor fidelización e identificación con los destinos.*
- TUR3 *Revalorizar los recursos que fomentan el equilibrio socioterritorial creando nuevos productos*

Motivación de la propuesta

Participación activa (6) (ver ficha

Agentes)

Políticas de I+I que pueden vincularse:

Programa #creaturisme

Adecuación (7)

El mayor valor económico del deporte o la actividad física diaria es el ligado al ahorro en gasto sanitario físico y psicológico. El porcentaje de dicho gasto atribuible al sedentarismo inherente a una sociedad terciarizada es del orden del 30% del total. Por el lado del gasto o inversión la creación de infraestructuras conlleva los consabidos efectos de arrastre o 'locomotora' propios del sector de la construcción en una economía. El deporte también actúa como portador de nuevas oportunidades de negocio mediante el desarrollo de herramientas y productos innovadores, ofreciendo posibilidades de integración social y contribución a un ocio saludable. El "lab" debe tratar de captar el potencial del deporte a nivel social, mejorar la salud de la población en general, estimular la cohesión social y la integración de los grupos vulnerables, y crear mejores vínculos con otros ámbitos como la atención y la educación. Además, el aumento del bienestar social repercute positivamente en la empleabilidad y el desarrollo económico.

Asimismo, la exploración de cruces entre la innovación deportiva, los sectores sanitarios, el sector de las TIC y los efectos indirectos sobre las actividades económicas complementarias será un aspecto importante del intercambio de conocimientos. Desde el punto de vista del turismo el deporte supone una gran oportunidad para desarrollar el territorio, potenciar la imagen del destino y diversificar la actividad turística y por tanto es de interés desarrollar todas las iniciativas posibles de cara a facilitar e impulsar el atractivo del destino dirigido a los stages deportivos, entrenamientos amateurs o profesionales, competiciones deportivas que arrastran a familiares y equipos y cualquier otra iniciativa que permita diversificar la oferta y conseguir la desestacionalidad de la demanda.

Integración supra-regional (8)

Está integrado en el partnership Sport dentro de la Plataforma S3 Industrial Modernisation.

Turismo tiene la voluntad y el interés de participar en cuantas iniciativas se planteen.



| | | | | | | | | |
|--|---|---|--|---|--|---|--|--|
| I2SI Societal Innovation Canvas Model. © I2SI - 2016 www.i2si.es | | Lab: SMART GRIDS | | Participantes: | | | | |
| Explorar | | Idear y Diseñar | | Construir prototipos | | | | |
| Reto | Contexto | Oportunidades | Comprensión más profunda | | | | | |
| INTEGRACIÓN DE ENERGÍAS RENOVABLES (Reto 1) | Objetivos UE en 2020: 20% consumo final de energía debe tener origen en renovables | Aumento de la participación de energías renovables. | En la VPP tendremos instalaciones generadoras distribuidas, basadas en renovables principalmente (fotovoltaica, p.ej) que se gestionarán por un único sistema de control o de software. | <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de sistemas inteligentes para: <ul style="list-style-type: none"> • Agregación de la demanda. Generación de predicciones. Integración del vehículo eléctrico. • Gestión de la VPP e instalaciones de almacenamiento. • Operación de la red. Detección de anomalías. • Gestión de mercados locales. - Desarrollo de metodología para evaluar y validar el funcionamiento de la VPP. - Implementación física: integración de los elementos de generación, conexión y protecciones, almacenamiento, control, agregador de demanda y VPP. | | | | |
| ACTIVACIÓN DE CONSUMIDORES EN SMART GRIDS (Reto 4) | Reducir 20% las emisiones de GEI. PESCV: en 2020 el 26% de la energía eléctrica tenga origen en renovables Estrategia Valenciana de Cambio Climático y Energía: en 2030, 50,4% de energía eléctrica proceda de renovables | Papel activo del prosumidor Menores pérdidas Menor contaminación Mayor fiabilidad Ahorro económico Nuevos modelos de negocio: proveedores de servicios energéticos Desarrollo de sistemas de control de consumos y energía generada | Permitirá regular el consumo particular de la energía conectando, coordinando, y monitorizando los generadores de energía descentralizados, los de almacenaje, y los de carga controlada. Mayor flexibilidad para los consumidores, ya que se podrán realizar previsiones de consumos más eficientes y se mejorará la toma de decisiones operativas. Mercados locales: nuevas plataformas de negociación para optimizar el beneficio conjunto. Se trata de reducir el precio final de la energía para los consumidores | | | | | |
| Aprender (capturar perspectivas, puntos de vista) Instalaciones generadoras distribuidas que son operadas por un mismo sistema de control. Demostrar la viabilidad técnica y económica de la VPP con clientes industriales y comerciales | | | | | | | | |
| Resultados esperados / Beneficios para el usuario | | | Mensaje clave | | | | | |
| AHORRO EN LA FACTURA ELÉCTRICA. CUANTIFICACIÓN DEL AHORRO BENEFICIO SOCIAL PENETRACIÓN DE RENOVABLES EN LA RED MEJOR CONTAMINACIÓN ATMOSFÉRICA DESARROLLO DE NUEVOS MODELOS DE NEGOCIO Y SERVICIOS (GESTOR DE LA VPP) DESARROLLO DE PRODUCTOS Y APLICACIONES PARA EL FUNCIONAMIENTO DE LA SMART GRID CONCIENCIACIÓN DE LOS USUARIOS | | | Mayor participación de renovables y de los consumidores en la producción y servicios para la red eléctrica en una zona industrial permitirá ahorros en la factura eléctrica | | | | | |
| Agentes y recursos | | | Limitaciones | | | | | |
| Agentes implicados / Otros agentes | | | Riesgos, hipótesis de partida | | | | | |
| INSTITUTO UNIVERSITARIO DE INVESTIGACIÓN EN INGENIERÍA ENERGÉTICA, IUIIE (UPV) EMPRESAS: ¿A quién se necesita para definir la propuesta? ¿Quiénes la han de implementar? ¿Qué necesitarán? ¿Cómo interactúan? | | | Riesgos Desconocimiento de los consumidores (poco proactivos) Dificultad en la predicción de consumos y demandas Fallos en la conectividad entre la central de control y los centros de producción y consumo. Falta de seguridad en la transmisión de datos a través de la red. Excedente de energía que no pueda almacenarse Falta de experiencia en mercados minoristas | | Cuestiones pendientes - Fuentes de generación de energía renovables disponibles o que se van a integrar en la VPP - Sistemas de almacenamiento que se van a integrar - Software de control a utilizar. - Infraestructura eléctrica: cableado, protecciones... - Metodología de control de consumos y demanda. - Servicios complementarios: control de frecuencia, control de tensión, disminución de pérdidas - Gestión de incidencias | 6 semanas Sondeo sobre zona industrial donde aplicar la VPP Definir necesidades y requerimientos para el proyecto Constitución del grupo de trabajo y reparto de tareas | 6 meses Diseño inicial del proyecto piloto: Definir ¿qué, cómo, quien y cuándo? Involucrar a los consumidores | 6 años Ahorro energético de los consumidores del 30% |
| Recursos | | | Hipótesis de partida | | | | | |
| -Financiación privada: -Financiación pública: Conselleria Economía: Programas de ayuda en materia de industrialización para asociaciones empresariales y entidades que gestionan áreas industriales IVACE: ayudas dirigidas a los centros tecnológicos de la Comunitat Valenciana (IITT) para el desarrollo de proyectos de I+D en cooperación con empresas Línea Normativa para potenciar la actividad y la capacidad para desarrollar excelencia en materia de I+D de los centros tecnológicos de la Comunitat Valenciana. Apoyo a la actividad de carácter no económico. Posible línea CDTI :Ayudas para Proyectos de demostración tecnológica Programas H2020 | | | Conseguir el ahorro del 30% en la factura eléctrica de los consumidores conectados a la VPP, con respecto a los que no estén integrados. | | | | | |
| | | | ¿En qué se basa la propuesta inicial? | | Quién, Dónde, Hitos, Realización | | | |
| | | | | | Resultados | | | |
| | | | | | Impacto | | | |

CÓMO Metodología



Grupos de dinamización inicial liderados por la administración y coliderados por la CEV.



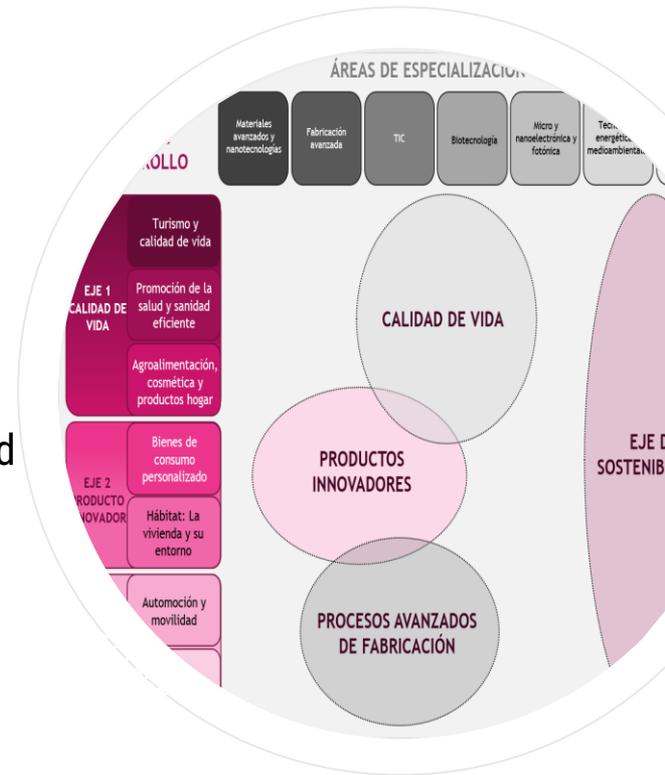
Representantes cuádruple hélice proponen a los participantes.



Reuniones participativas: dinámicas de grupo, fichas y cuestionarios.



Periodicidad variable.



Ejemplo Árbol de retos

LAB Smart Grids

Proyectos/Planes piloto

Retos Específicos (Misiones)

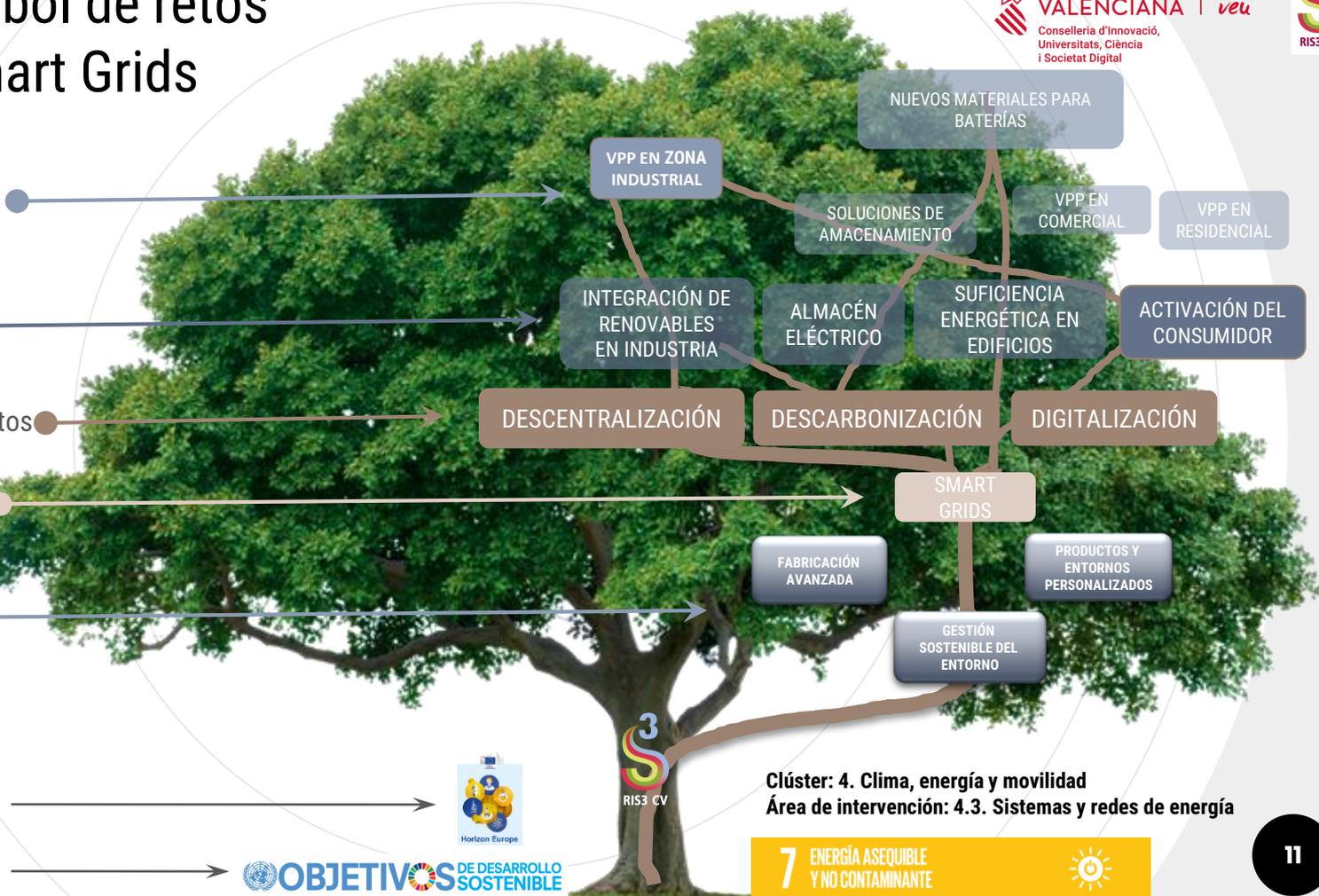
Retos Generales propuestos

Labs RIS3-CV de políticas de innovación

Grupos por Prioridad RIS3-CV

Áreas de intervención Horizon Europe

Alineación social



Clúster: 4. Clima, energía y movilidad
Área de intervención: 4.3. Sistemas y redes de energía



Qué hemos aprendido?



Proceso
ENRIQUECEDOR.



Intercambio y
transferencia de
conocimientos.



Desarrollo de
nuevos productos
innovadores,
nuevos modelos
de negocio,
nuevas relaciones
empresariales,
nuevas
capacidades.



Participación e
involucración de
la cuádruple
hélice de la
innovación.



Los cuellos de botella

Qué podemos mejorar?



METODOLOGÍA
más desarrollada,
sistemática y
formalizada.



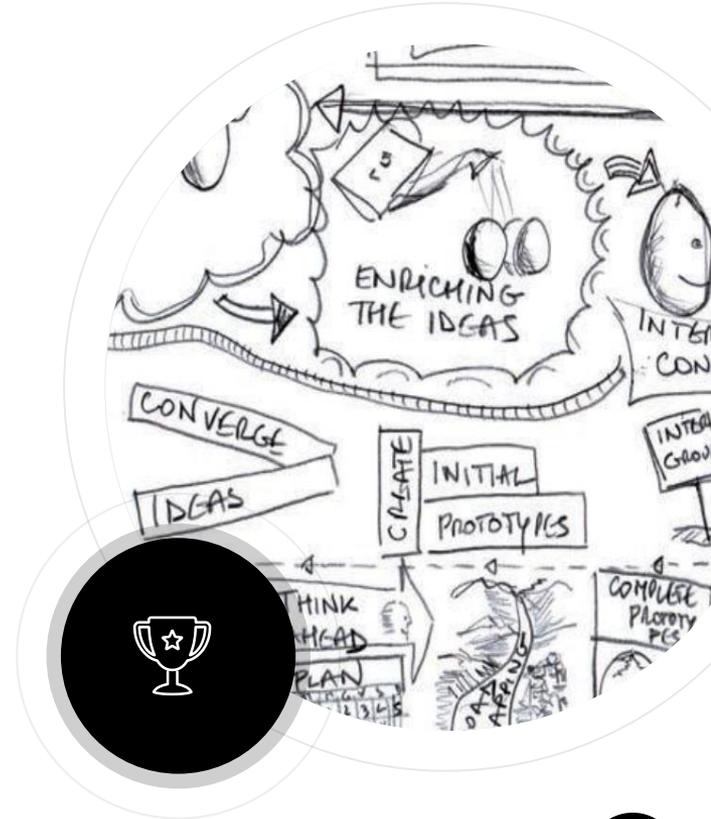
Mantener viva la
PARTICIPACIÓN
de los agentes.
Implicación de la
administración.



COMUNICACIÓN
de los resultados
logrados.
Efecto arrastre
/demostración.



Aumentar los
RECURSOS
personales y
económicos.



Replicabilidad y Sostenibilidad



LAB Smart Grids ejemplo para otras regiones. Exportable.



Estandarización de la metodología de dinamización de los LABs.



Impulso de nuevos LABs por parte de las Direcciones Generales.





GENERALITAT
VALENCIANA

TOTS
A UNA
veu

Conselleria d'Innovació,
Universitats, Ciència
i Societat Digital

Un placer compartir nuestra experiencia.

Gracias por su atención



RIS3 CV

Contacto:

dgin@gva.es

<http://www.ris3cv.gva.es/es>

@ris3cv

