COMUNICADO DE PRENSA

Hannover, septiembre de 2020.

DESIGN TALENT AWARD 2020

2020 Sponsors:

SAMSUNG

WONDERLAND

东莞华南设计创新院 DONGGUAN SOUTH CHINA DESIGN INNOVATION INSTITUTE

COMPAL

Haier

GROHE

iF DESIGN TALENT AWARD 2020_Edition 01:

El concurso de jóvenes talentos de iF galardona a 112 magníficos conceptos de diseño de 16 naciones dedicados a implementar los objetivos de sostenibilidad de las Naciones Unidas.

También se premiarán siete soluciones excepcionales dedicadas a los desafíos económicos, ecológicos y sociales a los que se enfrenta nuestra sociedad, con un total de 25.000 euros en premios.

Ya se han seleccionado a los ganadores de la primera ronda del iF DESIGN TALENT AWARD 2020. Los estudiantes de diseño de todo el mundo estaban invitados a presentar ideas y conceptos que abordaran los retos más urgentes a los que se enfrenta nuestra sociedad, basados en los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la ONU. Se ha premiado un total de 112 trabajos de 16 países: **de Alemania, Austria, China, España, Estados Unidos, Gran Bretaña, Irán, Italia, Japón, México, Países Bajos, Polonia, República de Corea, Suecia, Taiwán y Tailandia.**

Los siete trabajos más extraordinarios han sido premiados por el jurado con un total de **25.000 euros en premios**:

- ➔ **un sistema biológico de aguas residuales** fabricado con salvado de arroz;
- ➔ **una aplicación de movilidad** para personas discapacitadas;
- ➔ **cajas de conservación tradicionales** para alimentos perecederos;
- ➔ un **simulador de formación** de la articulación de la rodilla para cirujanos;
- ➔ **etiquetas de código de barras** interactivas para las fechas de caducidad de los alimentos;
- ➔ **un espacio de experiencias** que representa la contaminación marina; y
- ➔ **dispositivos de seguridad de enclavamiento** para los cables eléctricos…

… ¡el abanico de ideas presentadas para convertir nuestro mundo en un lugar mejor ha sido impresionante! Se presentaron al concurso más de 6.000 ideas, conceptos y soluciones en total.

Los 7 ganadores del premio de un vistazo en la iF World Design Guide:

https://ifworlddesignguide.com/if-design-talent-award-2020_01-best-of-the-year?

Las categorías / ODS

Fin a la pobreza / Hambre cero / Salud y bienestar / Educación de calidad / Igualdad de género / Agua limpia y saneamiento / Energía asequible y no contaminante / Trabajo decente y crecimiento económico / Industria, innovación e infraestructura / Reducción de las desigualdades / Ciudades y comunidades sostenibles / Consumo y producción responsables / Acción por el clima / Vida submarina / Vida de ecosistemas terrestres

Criterios de evaluación

Para ganar un iF DESIGN TALENT AWARD, el proyecto presentado debe responder a las siguientes preguntas con un "Sí":

- ¿Aborda o soluciona un problema importante?
- ¿Refleja estándares morales y éticos?
- ¿Refuerza o promueve firmes relaciones de grupo?
- ¿Genera una experiencia positiva?
- ¿Equilibra el esfuerzo y el valor de uso?

¡Gracias a los patrocinadores!

Un agradecimiento especial a los patrocinadores del concurso. Sin su compromiso, no sería posible una organización profesional del iF DESIGN TALENT AWARD:

- Compal Electronics (Taipei / Taiwán)
- GROHE AG (Dusseldorf / Alemania)
- Haier Group (Qindao / China)
- Dongguan South China Design Innovation Institute (Dongguan / China)
- Samsung Electronics (Seúl / República de Corea)
- Wonderland Nurserygoods Co., LTD. (Taipei / Taiwán)

Los 112 conceptos premiados de un vistazo en la iF World Design Guide:
https://ifworlddesignguide.com/if-design-talent-award-2020-01-winners?

Para obtener más información y material gráfico, contactar con:

Annegret Wulf-Pippig
Responsable de prensa
iF DESIGN TALENTS GmbH
Bahnhofstrasse 8, 30159 Hannover (Alemania)
Tel. +49.511.54224-218
annegret.wulf-pippig@ifdesign.de
www.ifworlddesignguide.com

Los 7 premiados del
iF DESIGN TALENT AWARD 2020_01

https://ifworlddesignguide.com/if-design-talent-award-2020_01-best-of-the-year

Premio en efectivo de 5.000 euros:

Nombre del proyecto: **Organic Sewage System**
(sistema biológico de aguas siduales)

ODS: **06. Agua limpia y saneamiento**

Diseñadores participantes: **Song Joo Hyun, Ju Young Kim**

Universidad: **Hansung University Design & Arts Institute, Seúl (República de Corea)**

En la India todavía hay muchas personas que viven sin sistemas de alcantarillado. Este "sistema orgánico de aguas residuales" se basa en el salvado de arroz, un subproducto de la producción del arroz blanco (la India es uno de los mayores productores de arroz del mundo). A modo de inodoro doméstico, se llena un recipiente biodegradable con compost y salvado de arroz, del cual se recicla un fertilizante orgánico que, a su vez, puede utilizarse para producir más arroz. Este sistema protege tanto a las personas como al medio ambiente.

Declaración del jurado: "Es un sistema muy bien pensado y sostenible, que resuelve un importante problema sanitario para las zonas residenciales pobres. Proporciona un sistema de aseo privado, sencillo pero eficaz, que mejora la seguridad de las mujeres y los niños, al tiempo que proporciona un valioso fertilizante agrícola. El diseño se basa en un lenguaje de formas orientado a la función y comprensible a escala internacional".

Premio en efectivo de 5.000 euros:

Nombre del proyecto: **Interactive Space Reflecting Marine Environment**
(espacio de experiencias que representa la contaminación marina)

ODS: **14. Vida submarina**

Diseñadores participantes: **Jungeun Jang, Subin Cho**

Universidad: **Sungshin Women's University, Seúl (República de Corea)**

Este proyecto de "espacio interactivo que refleja el medio marino" es un espacio experimental que utiliza nuevo contenido multimedia e interactivo para educar a los habitantes de las ciudades sobre la contaminación marina. En una sala de exposición con tres escenarios se anima a los visitantes a explorar el pasado, el presente y el futuro del medio marino. La presentación de océanos contaminados junto a sistemas marinos limpios y sanos tiene por objeto hacer reflexionar a la población y animarla a asumir por sí misma la responsabilidad de mantener la limpieza de los mares.

Declaración del jurado: "Esta idea divertida e interactiva combina el diseño y la educación. Genera concienciación e impacto, y ofrece una nueva experiencia sobre un problema complejo. Es relativamente fácil de aplicar y podría añadirse a las infraestructuras existentes (por ejemplo, un acuario o un museo)."

Premio en efectivo de 3.000 euros:

Nombre del proyecto: **Quieter** (asistencia a discapacitados)

ODS: **11. Ciudades y comunidades sostenibles**

Diseñadores participantes: **Qirui Wang, Xinru Li, Miao Yu, Yanan Li**

Universidad: **Beihang University, Pekín (China)**

Quieter es una aplicación de movilidad que ayuda a las personas con discapacidades a lograr una mayor independencia en su vida cotidiana. Está diseñado para personas con discapacidad física, mental, visual y auditiva. Proporciona información sobre estaciones con accesos para silla de ruedas, juegos para discapacitados mentales, identificación de obstáculos en la carretera mediante realidad aumentada para los discapacitados visuales o visualizaciones en pantalla para personas con problemas auditivos. La aplicación también incluye el seguimiento de la ubicación en tiempo real para familias y cuidadores.

Declaración del jurado: "Es una propuesta de aplicación muy interesante que se centra en garantizar que las personas puedan seguir siendo móviles y activas en la vida a pesar de su discapacidad."

Premio en efectivo de 3.000 euros:

Nombre del proyecto: **ETNISK** (almacenamiento sostenible de alimentos)

ODS: **12. Producción y consumo responsables**

Diseñador: **Alejandro Mandrión Moreno**

Universidad: **Universitat Politècnica de Catalunya Terrassa (España)**

ETNISK es un concepto de conservación de alimentos perecederos que combina varias técnicas tradicionales para prolongar la vida útil de las frutas y verduras sin consumir energía. El sur de España, conocido por sus exportaciones de fruta y verdura fresca, fue la fuente de inspiración de ETNISK. La idea es reproducir recipientes perfectos que mantengan los alimentos frescos sin consumir energía. Los diversos recipientes proporcionan las condiciones de conservación ideales para los diferentes tipos de frutas y verduras, en función del clima en el que se cultiven.

Declaración del jurado: "Este diseño se inspira en las técnicas tradicionales de almacenamiento y conservación de alimentos. El diseñador se pregunta, con razón, si la tecnología moderna es siempre la mejor solución, sobre todo cuando analizamos el problema desde el punto de vista holístico. El redescubrimiento de tradiciones suficientemente probadas cuenta con el potencial de ayudarnos a resolver muchos de los problemas más espinosos de la gestión de los recursos."

Premio en efectivo de 3.000 euros:

Nombre del proyecto: **Wire Worm** (dispositivos de seguridad)

ODS: **09. Industria, Innovación e Infraestructura**

Diseñadores participantes: **Sun Dongchen, Anran Xuan, Runze Zhang, Baochen Fu**

Universidad: **Dalian Minzu University, Dalian (China)**

Wire Worm es un dispositivo automático de enclavamiento de seguridad para la red eléctrica. En caso de rotura repentina de un cable, Wire Worm se desliza de forma natural hasta el punto de la rotura. Cuando llega al extremo del cable roto, lo bloquea automáticamente y envuelve el extremo del cable para sellarlo y evitar descargas eléctricas. Además, puede conectarse el módulo de cable de sustitución dentro del dispositivo para restablecer temporalmente la electricidad mientras se repara el cable.

Declaración del jurado: "Los daños en los postes telefónicos, y el corte o la rotura de cables eléctricos son fuentes serias de riesgo de electrocución. Wire Worm es un diseño original que puede bloquear y envolver con seguridad los cables rotos y, si es necesario, permitir que se restablezca temporalmente la corriente de electricidad".

Premio en efectivo de 3.000 euros:

Nombre del proyecto: **Foxpat**
(dispositivo de formación quirúrgica)

ODS: **04. Educación de calidad**

Diseñador: **Nitin Gurram**

Universidad: **Delft University of Technology, Industrial Design Engineering Delft (Países Bajos)**

Foxpat es un simulador de formación para futuros cirujanos en la realización de operaciones de sustitución de la articulación de la rodilla. Al fin y al cabo, un cirujano sin experiencia suele necesitar unas 25 operaciones para familiarizarse con este complejo procedimiento y operar a pacientes "reales". No basta con desarrollar herramientas quirúrgicas más eficientes y ergonómicas sin una plataforma de práctica. Foxpat es una simulación física realista de la rodilla con sensores integrados que proporcionan información sobre la eficacia del procedimiento.

Declaración del jurado: "Esta solución innovadora permite a un cirujano novato adquirir una formación específica de la forma más realista y eficaz posible. Ha sido meticulosamente diseñada hasta el más mínimo detalle. Mantiene un equilibrio entre el esfuerzo y el valor de uso, y garantiza una experiencia positiva".

Premio en efectivo de 3.000 euros:

Nombre del proyecto: **Barcodiscount** (innovación en el envasado de alimentos)

ODS: **02. Hambre cero**

Diseñadores participantes: **Yen-Yu Chang, Hsin-An Huang, Ching-I Chen**

Universidad: **National Taipei University of Technology, Master Program of Innovation and Design, Taipei (Taiwán)**

Barcodiscount es un sistema de etiquetado con código de barras que muestra los niveles de descuento en diferentes colores a medida que se acerca la fecha de caducidad de los alimentos. El código de barras cambia automáticamente para que quede registrado en caja como un producto con descuento. Esta innovación ahorra tiempo y esfuerzo al eliminar la necesidad de aplicar manualmente las pegatinas de descuento. Además, se optimiza la gestión del inventario, ya que el personal de la tienda puede escanear los precios con descuento en caja.

Declaración del jurado: "Barcodiscount es una propuesta interesante con un gran potencial de aplicación. Resuelve dos problemas fundamentales de la venta de alimentos al por menor: reduce el desperdicio al alentar a los consumidores a comprar productos que pronto caducarán, y racionaliza la logística y la gestión de datos. ¡Buen trabajo!"