

ECsens wint 4TU Impact Challenge

11 november 2019



Er ging een grote afvalrace vooraf aan de finale in het Zuiderstrandtheater in Den Haag. De technische universiteiten in Eindhoven, Delft, Twente en Wageningen organiseerden in het voorjaar ieder hun eigen voorrondes. In totaal namen zo'n 800 studenten deel aan de competities, 80 teams per TU. Uiteindelijk bleven er zestien finalisten over.

De winnaar gaat samen met vertegenwoordigers van het Ministerie van Buitenlandse zaken en een aantal bedrijven op handelsmissie naar de World Expo in Dubai. "Het is een eenmalige kans die wij moesten pakken", zegt UT'er Pepijn Beekman naar aanleiding van de overwinning van zijn bedrijf ECsens, dat hij oprichtte samen met Dilu Mathew.

"Het is geweldig dat het is gelukt." Met de start-up wil hij ervoor zorgen dat iedere patiënt een op maat gemaakte behandeling kan ondergaan. De keuze van de onafhankelijke jury viel onder meer op de Twentse start-up omdat hun product een groot maatschappelijk probleem oplost.

Creativiteit benutten

De 4TU Impact Challenge is een onderdeel van de algemene samenwerking tussen de vier Nederlandse technische universiteiten. Zij bundelen de krachten om kennis en creativiteit in de technologiesector optimaal te benutten. Dit doen zij op het gebied van onderwijs, onderzoek en kennisvalorisatie. Dit evenement is een voorbeeld in de categorie van kennisvalorisatie. De studenten brengen de opgedane kennis terug naar de maatschappij in de vorm van

start-ups en studententeams. Hun producten en diensten dragen bij aan het oplossen van maatschappelijke problemen.

De deelnemende teams schoven de meest uiteenlopende oplossingen naar voren. Van efficiëntere zorg met oogtesten voor thuis tot het slim herstellen van bijvoorbeeld koraalriffen. Ook de voedselindustrie en het dreigende voedsel tekort zijn populaire thema's. Studenten onderzochten bijvoorbeeld het vervangen van vlees door insecten, om toch genoeg proteïne binnen te krijgen.

Een ander team ontwikkelde praktische producten met een helder doel. Zoals een apparaatje om symptomen van PTSS bij hulpverleners eerder te herkennen zodat bijvoorbeeld werkgevers eerder professionele hulp aan kunnen bieden. Of een meegroeierende speelgoedtrein om kinderen spelenderwijs te leren programmeren.