

Nasa Spaceapps Challenge



Versión: **1**

Fecha: **08/09/2019**

Creación y Revisión

Equipo Lab-A

IDEI

Departamento de
Programas Especiales

NASA SPACE APPS CHALLENGE

Índice

RESUMEN	3
OBJETIVOS	3
Objetivo formativo:	3
Aplicabilidad:	3
Habilidades:	3
Proyecto:	3
OPERATIVA	4
Día 0 - Presentación de la actividad (18/10)	4
17:00 - Bienvenida y registro de participantes	4
18:00 - Dinámica de armado de equipos	4
18:30 - Presentación de actividades y logística	4
Día 1 - Primera Jornada (19/10)	4
9:00 - Bienvenida y registro de participantes	4
10:00 - Presentación de actividades, logística y bienvenida online (conexión con los otros ITRs y Montevideo)	4
10:30 - Charla	4
14:00 - Segundo track de actividad	4
Día 2 – Segunda Jornada (20/10)	4
9:00 - Bienvenida y repaso de logística del día	4
10:00 - Comienzo de actividad por equipos	4
12:00 - Subida de proyectos	4
14:00 - Presentaciones locales	4
OTROS ASPECTOS	5

RESUMEN

Desde su inicio en 2012 NASA Space Apps Challenge se ha convertido en la hackatón global más grande del mundo, convocando a miles de personas con una pasión y deseo de tener un impacto inmediato en la sociedad, para utilizar datos ofrecidos por la NASA y crear soluciones innovadoras a los desafíos que enfrentamos en la Tierra y el espacio. Space Apps inspira a las comunidades locales a unirse, pensar intensamente y crear soluciones a problemas importantes. Equipos de estudiantes, programadores, científicos, diseñadores, emprendedores, artistas y otros colaboran para responder a algunos de los desafíos más apremiantes de la época.

OBJETIVOS

Instancias como esta representan una gran oportunidad para la universidad de proyectar sus capacidades y darle un espacio a los estudiantes de demostrar una serie de conocimientos y habilidades que pretendemos potenciar como institución. El NASA Space Apps Challenge, es una nueva instancia para medirse con otros equipos de distintas instituciones, ciudades y países de una forma sana y constructiva buscando forjar soluciones reales e innovadoras.

Objetivo formativo:

La actividad prevé algunas instancias formativas como son charlas y talleres concretos que ayuden a los estudiantes a conectar con temáticas puntuales y posibles soluciones para los desafíos planteados por la NASA. Se busca que el estudiante aprenda a administrar sus tiempos y optimizar sus tareas en un tiempo acotado pudiendo definir prioridades y autoasignarse tareas en función del avance del proyecto. Por otro lado se busca que mejore sus habilidades de prototipado de soluciones y su capacidad de presentar proyectos en instancias acotadas que son vitales para otras instancias de la vida en el terreno laboral.

Aplicabilidad:

Las habilidades y aprendizajes que se adquieren en este tipo de instancias son sumamente transversales a la vida de los participantes lo que vuelve a la instancia sumamente atractiva para desarrolladores, profesionales de distintas industrias y estudiantes de diversas carreras. Las mismas pueden aplicarse tanto en el entorno laboral para el trabajo en desarrollo de soluciones de diversa índole, como en el entorno personal de los estudiantes donde podrán aplicar lo aprendido para resolver problemáticas cotidianas de forma más eficientes y con soluciones más innovadoras.

Habilidades:

Es importante destacar que estas actividades potencian el desarrollo de diversas habilidades en los alumnos como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo, la innovación, la resolución de problemas y la selección de información entre otras.

Proyecto:

Se busca que los proyectos en los que los estudiantes trabajen durante las 48 hs de desafío puedan competir a nivel internacional con otros proyectos de todo el mundo teniendo la posibilidad de ganar visitas a la estación espacial o otros premios. Esto motiva no solo a generar un proyecto competitivo a nivel local sino a

nivel internacional e incluso ideas de negocio que pueden ser recibidas a futuro por los programas de la universidad.

OPERATIVA

Los siguientes puntos relacionados a la dinámica concreta a ejecutarse pueden modificarse en función de la disposición de los espacios para su uso y la dinámica de cada ITR.

Día 0 - Presentación de la actividad (18/10)

17:00 - Bienvenida y registro de participantes

18:00 - Dinámica de armado de equipos

18:30 - Presentación de actividades y logística

19:00 - Presentación de desafíos y categorías de años anteriores y los actuales

20:00 - Cierre de la primera jornada

Día 1 - Primera Jornada (19/10)

9:00 - Bienvenida y registro de participantes

10:00 - Presentación de actividades, logística y bienvenida online (conexión con los otros ITRs y Montevideo)

10:30 - Charla

11:00 - Comienzo de actividad por equipos

13:00 - Almuerzo

14:00 - Segundo track de actividad

17:00 - Merienda

17:30 - Charla

18:00 - Tercer track de actividad

21:30 - Cierre

Día 2 – Segunda Jornada (20/10)

9:00 - Bienvenida y repaso de logística del día

10:00 - Comienzo de actividad por equipos

12:00 - Subida de proyectos

13:00 - Almuerzo

14:00 - Presentaciones locales

15:00 - Selección de ganadores

15:30 - Premiación

16:00 - Cierre

OTROS ASPECTOS

Instituciones involucradas:

- Fundación Los Pinos
- Embajada de Estados Unidos en Uruguay
- UTEC
- NASA
- NASA Space apps challenge

Canales de difusión:

- FACEBOOK: spaceappsmvd
- INSTAGRAM: spaceappsmvd
- TWITTER: spaceappsmvd

Inscripciones:

- Durazno: <https://2019.spaceappschallenge.org/locations/durazno-uruguay>
- Rivera: <https://2019.spaceappschallenge.org/locations/rivera-uruguay>
- Fray Bentos: <https://2019.spaceappschallenge.org/locations/fray-bentos-uruguay/>
- Montevideo: <https://2019.spaceappschallenge.org/locations/montevideo>

Cupos disponibles:

- 60 estudiantes por sede

Duración de la actividad:

- Comienzo: 18/10 a las 17:00
- Finalización: 20/10 a las 16 hs