

“AUROTIGGER”, EL EQUIPO DE ESTUDIANTES DE CAMPUS 42 URDULIZ, UNO DE LOS GANADORES DEL NASA INTERNATIONAL SPACE APPS SPAIN POR SU SOLUCIÓN DE ANÁLISIS DEL CAMPO MAGNÉTICO INTERPLANETARIO

- **“AuroTigger”, formado por cinco estudiantes de campus 42 Urduliz Fundación Telefónica y “TeamRocket” compuesto por 2 personas entusiastas de la tecnología, han sido los equipos ganadores del NASA Space Apps Spain en Urduliz (Bizkaia).**
- **Los dos proyectos ganadores pasan al grupo internacional de finalistas que serán evaluados de octubre a diciembre por un comité de expertos que elegirán las mejores soluciones que se expondrán ante los expertos de la NASA en el Kennedy Space Center (Cabo Cañaveral, EE.UU.)**
- **Urduliz (Bizkaia), Madrid, Barcelona, Sevilla, Málaga y León y son seis ciudades españolas donde más de 500 personas se han unido a las 50.000 que en todo el planeta han participado este fin de semana aportando soluciones a los 30 retos planteados por la NASA.**

Urduliz 9 de octubre de 2023.- El campus de programación gratuito [42 Urduliz](#) que Fundación Telefónica puso en marcha junto a la Diputación Foral de Bizkaia, ha acogido durante el fin de semana el NASA International Space Apps, el mayor hackathon STEAM del planeta.

Durante 42 horas 60 personas entusiastas de la ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas han trabajado de manera conjunta en 11 equipos afrontando los 30 desafíos reales planteados por los científicos e ingenieros de la NASA.

La convocatoria global de este año ha sido un rotundo éxito, más de 50.000 personas en todo el mundo han participado en este hackathon, promovido por la NASA y respaldado por 9 agencias espaciales de todo el mundo. En España, además de en 42 Urduliz (Bizkaia), la competición se ha celebrado en los campus de programación 42 Barcelona y 42 Málaga de Fundación Telefónica, y en Madrid, Sevilla y León donde más de 500 personas han trabajado con datos reales aportado soluciones a los desafíos relacionados con la exploración del espacio, la observación terrestre y los satélites y todo con el objetivo de hacer del espacio un lugar mejor.

Ganadores en Urduliz

Uno de los dos equipos ganadores en Urduliz ha sido “AutoTigger”, compuesto por cinco estudiantes del campus de programación gratuito 42 Urduliz Fundación Telefónica que han abordado el reto de crear un programa accesible al público que analice los componentes del campo magnético interplanetario medidos por satélites. Con estos datos se monitorean y predicen eventos de reconexión magnética, un proceso que puede tener impacto en el clima

espacial y sistemas terrestres. Además, los integrantes del equipo han planteado crear un sistema de alerta temprana y proporcionar datos abiertos para su uso en diversas áreas, como proyectos de investigación en física.

El otro ganador ha sido el equipo “TeamRocket”, formado por dos personas que han ideado un juego que fomenta la ciencia abierta y el interés en la exploración planetaria. Este juego permite a los usuarios aprender materias STEAM y promueve el trabajo en equipo a través de desafíos que simulan experiencias de exploración y supervivencia en la colonización de planetas o lunas como Titán, luna helada del planeta Saturno. Pueden jugar niños a partir de los 6 años y busca inculcar valores como la colaboración global, la diversidad y la curiosidad en los niños desde temprana edad.

El jurado especialista formado íntegramente por mujeres, Oiana Niebla, open innovation manager de Sener y decana del Colegio Oficial de Ingeniería de Telecomunicación del País Vasco, Zaloa Campillo Mandaluniz, gerente del Colegio de Ingenieros de Teleconincación de Euskadi además de concejala de Modernización y Atención de la Ciudadanía de Getxo y Laura Mallo, profesora de automatización y robótica industrial, Zalaibar Arratiako Lanbide Ikastegia han sido las encargadas de seleccionar a los dos equipos ganadores entre los 11 participantes.

Los dos proyectos vencedores serán evaluados junto al resto de finalistas por un comité de expertos entre los meses de octubre a diciembre y elegirán a los 10 mejores para exponer sus soluciones ante los expertos de la NASA en el Kennedy Space Center (Cabo Cañaveral, EE.UU.)

Artemis: mentora IA

Durante las 48 horas que ha durado el hackathon los participantes han contado con la ayuda de [Artemis](#), la primera mentora de Inteligencia Artificial (IA) que ha sido creada por Clibrain y Emotionhack y se ha puesto a disposición de los más de 500 participantes del hackathon en España en un proyecto piloto pionero. Artemis es una guía emocional que ha sido diseñada para complementar el conocimiento técnico de los participantes y extraerle todo su valor. Esta mentora de IA les ha ayudado a gestionar sus emociones, resolver bloqueos de equipo y comunicar eficazmente sus ideas al jurado.

Además, en el campus de programación 42 Urduliz (Bizkaia) Fundación Telefónica, los 60 participantes han tenido el apoyo de Daniel Pérez Grande, miembro de la organización de Space Apps Challenge Spain y de Aitor Anchía Escobar, chief executive officer en Pacivi Glocal Consulting.

Unidos por la innovación

NASA Space Apps Spain está impulsado por la NASA y respaldado por nueve agencias espaciales de todo el mundo, incluyendo la Agencia Espacial Europea, en la que España participa como



miembro fundador, además de contar con el apoyo de instituciones y empresas comprometidas con el fomento del talento y la innovación.

El hackathon en Urduliz cuenta con el apoyo de la Diputación Foral de Bizkaia y del campus 42 Urduliz Fundación Telefónica. Además a nivel nacional está sustentado por instituciones como la Embajada de Estados Unidos, Fundación Madri+d, Agencia para el Empleo del Ayuntamiento de Madrid, el Instituto de Estudios Espaciales de Cataluña, Andalucía Emprende, el Ayuntamiento de León, el Ayuntamiento de Dos Hermanas, Polo Digital en Málaga, Fundación Telefónica, INCIBE y corporaciones como Ecovidrio, Clibrain, National Geographic España, Northern Design, GMV, Siena Educación, San Blas Digital y CDS entre otros.