

NASA

# SPACE APPS CHALLENGE

2017

**International Space Apps Challenge 2017  
Tenerife**

**Guía para Participantes**



# INFORMACIÓN GENERAL

## Space Apps Challenge

Desde su creación en 2012, International Space Apps Challenge, parte de la División de Ciencias de la Tierra de la NASA, se ha convertido en el mayor hackatón global, involucrando miles de ciudadanos cada año alrededor del mundo para trabajar con la NASA en construir soluciones innovadoras a problemas que nos encontramos en la Tierra y en el espacio usando datos abiertos. Space Apps inspira comunidades de innovación local en ciudades de seis continentes para reunirse, idear y construir. Diversos equipos de tecnólogos, científicos, diseñadores, emprendedores y otros trabajan juntos en una carrera de 48 horas para encontrar respuestas a algunas de las dificultades más importantes a las que se enfrenta la Tierra usando datos de la NASA.

## Space Apps Challenge Tenerife

### Introducción al Evento

El hackatón tendrá lugar en el Museo de la Ciencia y el Cosmos del 29 al 30 de abril. Este evento tendrá lugar en formato contrarreloj, lo que significa que podrás quedarte tanto tiempo como desees en el recinto o marcharte a descansar para recargar las pilas y terminar tu proyecto en tiempo récord.

Al principio de la jornada explicaremos el desarrollo del fin de semana, tendremos un par de charlas para coger ideas y ganas y luego pasaremos a formar los equipos en base a los retos propuestos. Una vez hecho esto, nos lanzaremos a desarrollar ideas y tratar de ejecutarlas hasta las 12:00 del domingo.

### Retos

Los proyectos en Space Apps no tienen por qué ser aplicaciones y no necesitas ser un programador para participar. Los participantes colaboran para construir software y hardware abierto, visualización de datos, y plataformas de ciencia ciudadana que buscan solventar estos retos globales. Invitamos a todos los interesados a participar. Los equipos necesitan gente con diversas habilidades: directores de proyectos, diseñadores, artistas, profesores, escritores y cualquiera que desee marcar la diferencia en estos retos.

La temática principal de este año es "La Tierra", destacando las conexiones entre los retos principales y sus soluciones potenciales, tanto en la Tierra como en el espacio.

Puedes averiguar más sobre los retos de este año en: <https://2017.spaceappschallenge.org/challenges/>

### Equipos

Uno de los pilares principales de Space Apps es la colaboración. Como participante de Space Apps Tenerife trabajarás como parte de un equipo para construir un proyecto en respuesta a uno de los retos propuestos.

**Formación del equipo:** no es necesario formar parte de un equipo antes de comenzar el evento. Los organizadores te ayudarán a formar un equipo a aquellas personas que aún no lo tengan.

Tras las presentaciones iniciales, tendrás tiempo de charlar con el resto de participantes y mostrar tu interés por uno o varios de los retos propuestos. Trataremos de conformar equipos de entre 3 y 5 personas mezclando habilidades y disciplinas en base a los retos presentados.

**Registro del equipo:** Los equipos deberán registrarse en [spaceappschallenge.org](https://spaceappschallenge.org) tan pronto como se formen, toda la documentación y avances del proyecto debe subirse a la plataforma de cara a la evaluación final (local y global).

- Un participante del equipo creará la página del equipo (ver imagen más abajo: arriba, derecha).



- Los posibles miembros del equipo podrán ver los equipos creados en [spaceappschallenge.org](https://spaceappschallenge.org) y solicitar unirse a un equipo (arriba, izquierda).
- El participante que cree la página del equipo puede enviar un código de invitación a los otros participantes para unirse al equipo (abajo, izquierda y derecha)
- Una vez invitados, todos los miembros del equipo tendrán los mismos privilegios para modificar la página del equipo
- Si tu equipo tiene participantes de más de una localización, el equipo se registrará en la localización del participante que creó la página del equipo.

## CREATE TEAM

You are creating a team to solve Challenge 2

Team Name \*

Sample Team

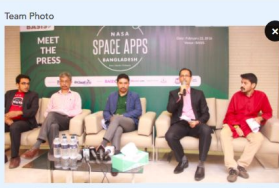
Choose something unique. You will not be able to change this. 29 characters remaining.

Team Moto \*

We are great at providing examples for others!

What is your team's moto? 94 characters remaining.

Team Photo



Team Photos should have a 16x9 aspect ratio. Your team photo will be displayed publicly.

Create Team

Invitation Code: 1234

Share this with your team so they may join.

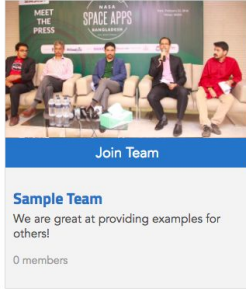
We'd love for you to share your progress over the weekend. (Don't worry if its unfinished work) We want to see the journey! You can share a snippet of text, photos, code snippets, or even an interactive example

Text Photo Code Snippet Code Example

Rich Text

## Teams

Search For a Team...



Sample Team

We are great at providing examples for others!

0 members

Looking to start a team?

Others will be able to join your team once you have started it.

Start a Team

JOIN SAMPLE TEAM?

You're about to join Sample Team.

Invite Code

A member of the team can provide you an invite code.

Never mind Join Team

## Presentación de Proyectos, Evaluación y Premios

La presentación de los proyectos, evaluación y los premios están coordinados a nivel local y global.

### Página de proyecto

Cada equipo creará una página de proyectos en [spaceappschallenge.org](https://spaceappschallenge.org) para describir su trabajo y mostrar su solución. Los equipos tendrán que construir su solución durante el fin de semana.

### Envío

Al finalizar Space Apps, tendrán que enviar su proyecto a [spaceappschallenge.org](https://spaceappschallenge.org) usando la página de proyecto que creó su equipo al empezar el hackatón (ver imagen a la derecha). Recuerda mostrar tu proyecto en una página de Github o repositorios similares (si es posible) y usar [licencias de código abierto](#).

## Evaluación

Local: Se tendrá una presentación final de los proyectos en el salón de actos del Museo en el que cada equipo mostrará sus resultados a un jurado para entregar 4 premios. Si quieres que tu presentación destaque respecto a las demás, te recomendamos echar un ojo a [esta imagen](#). Las categorías son las siguientes:

## RECYCLISTS | CHALLENGE 2

### Ready to Submit your Team Project?

Take a look below and make sure you have gathered what you need and are ready to begin. Project Teams that spend time and effort creating an image, a helpful video, and a clear overview have had great success in the past.

Project Title \*

ReCyclists

Pick a title that will help you stand out from the crowd

Short Description \*

ReCyclist is aimed at bicyclists who help clean up neighborhoods.

Explain your project briefly. This will be what is shared on social media. 256 characters remaining.

Project Overview \*

Background, Resources, Challenges Faced...


Provide an overview of what your team built. Please ensure to include a list of resources your team used.

Project Video

[https://www.youtube.com/watch?v=WZbuZT\\_lwE](https://www.youtube.com/watch?v=WZbuZT_lwE)

Your video should not exceed 45 seconds. It is intended to help viewers quickly understand what your project aims to solve.

Project Image



Project images should have a 16x9 aspect ratio. This photo will be displayed publicly.

Save Project Submit Project



- Inspirador: ¿Resuelve un problema grande o pequeño? ¿Qué tan creativo es el proceso de desarrollo? ¿Hay algo nuevo que nadie haya intentado antes?
- Sostenible: ¿Qué tan bien diseñado es el plan para sus próximos pasos? ¿Está preparado el equipo para continuar su trabajo más allá del evento? ¿El proyecto está desarrollado para que otros puedan tomar las riendas del mismo?
- Mejor empleo de datos:
- Favorito del público: este premio será elegido por voto de la mayoría de participantes. ¿Cómo comunicaste tu proyecto? ¿Has sabido transmitir tu idea? ¿Cuál es el impacto de tu proyecto?

Global: Los jueces locales de cada sede de Space Apps seleccionarán a 2 proyectos para la evaluación global. También pasará a la siguiente fase el Favorito del Público. Los equipos nominados tendrán hasta el día 5 de mayo a las 11:59pm (hora local) para crear un vídeo de 30 segundos presentando el proyecto. Cada vídeo debe estar enfocado en contar la historia y el impacto del proyecto en vez de describir detalles técnicos (que deberán estar presentes en la página del proyecto). Aquí tienen una [guía](#) para crear el vídeo del proyecto.

En las siguientes semanas, jueces de la NASA revisarán los proyectos nominados a evaluación global y seleccionarán a los ganadores globales.

## **Premios**

Local: Debido al bajo presupuesto con el que contamos en esta ocasión, los premios locales serán nominativos, más algún pequeño obsequio que tenemos preparado.

Global: Space Apps Global darán un premio para 5 categorías distintas: (1) Mejor uso de Hardware (2) Mejor Plan para la Misión (3) Más Inspirador (4) Impacto Galáctico y (5) Mejor Uso de Datos. Los jueces también nominarán a una serie de proyectos para el Premio del Público. Este último premio es elegido mediante votación global – cualquieram desde cualquier lugar, puede votar por el proyecto que crea merece el premio.

Los ganadores recibirán una invitación para asistir a un lanzamiento de la NASA (las fechas no han sido elegidas aún, pero estarán basadas en el calendario de lanzamientos tras Space Apps). Los costes de desplazamiento hasta la zona de lanzamiento no están incluidos. Todas las personas que acepten la invitación deberán ser miembros del equipo que desarrolle el premio ganador.

