

Il team romano "Ice Cream" vince il confronto tra i migliori studiosi under 30 del mondo in collaborazione con le agenzie Esa, Asi e Nasa

Se la sfida delle app è spaziale

LA GARA

Due giorni, quarantott'ore filate con il pensiero rivolto allo spazio, fra trivelle spaziali, droni e sistemi di monitoraggio satellitari. Più di 300 ragazzi si sono sfidati a colpi di 'app' presso la Facoltà di Ingegneria dell'Università degli Studi La Sapienza a San Pietro in Vincoli, nell'International Space Apps Challenge: il contest ideato dalla Nasa e che mette in gara under 30 di tutto il Mondo su tematiche legate all'innovazione e alla ricerca spaziale.

La competizione, nata quattro anni fa e che da tre è attiva anche in Italia, è organizzata in collaborazione con l'Agenzia Spaziale Europea (Esa), Agenzia Spaziale Italiana (Asi), Ambasciata degli Stati Uniti in Italia e Università degli Studi La Sapienza, e offre la possibilità a chiunque di confrontarsi con le sfide proposte dagli scienziati dello Space Center di Houston, negli States: ventisei "challenges", divisi per difficoltà, in sei macroaree, dalla Tecnologia all'Aeronautica, passando per la Stazione Spaziale, il Pianeta Terra e persino i Viaggi su Marte. «Siamo felici di vedere migliaia di ragazzi sfidarsi ogni anno - ha detto l'Open Innovation Program Manager della Nasa Beth

OLTRE 300 I GIOVANI CHE SI SONO AFFRONTATI A COLPI DI GENIO ALL'INTERNATIONAL CHALLENGE

Beck, in collegamento da Houston, durante la conferenza stampa di apertura del Challenge - questa iniziativa ci permette di 'guardare oltre' e in più creiamo lavoro, business e facciamo in modo che i ragazzi sviluppino le loro abilità».

LE NAZIONI

Sono più di 50 le Nazioni coinvolte in sette continenti (compreso lo Spazio), per oltre 160 città nel Mondo in cui si sono sfidati per 48 ore consecutive circa 16 mila ragazzi. Ogni città ha premiato 3 progetti i quali saranno ulteriormente valutati dagli esperti della Nasa che stileranno le classifiche mondiali per ogni categoria.

Fra gli oltre 300 "giovani e forti" e fra i 22 team che si sono sfidati a colpi di creatività, genio e innovazione, a guadagnare la palma di "migliori", e a vincere il primo premio di 1500 euro, è stato il team "Ice Cream", con il sistema di monitoraggio dei ghiacciai "Live Glacier". La giuria, composta da due esponenti dell'ufficio culturale dell'ambasciata americana, due ricercatori della Sapienza e un rappresentante dell'Esa ha assegnato il secondo posto al progetto "Drone Shield", che ha vinto un assegno di 1000 euro, mentre al terzo posto si è classificato il sistema "Space Dive" che si è aggiudicato una fee di consolazione di 500 euro. I tre progetti si sono guadagnati, la possibilità di competere per il premio globale conferito dalla Nasa e, per due di loro, di volare a Houston per visitare gli Space Center.

Il "Drone Shield" è un navigatore partecipativo e condiviso per i droni, che sfrutta i dati dei sensori di tutte le macchine che utilizzano l'app per mappare percorsi ed



I premi: 1500 euro e un viaggio a Houston

LE SELEZIONI
Un gruppo di lavoro di ragazzi di Napoli osservati con curiosità da Gigi D'Alessio

eventuali no fly zone. L'app può essere utile per sistemi di navigazione automatica e con sviluppi anche nel comparto automobilistico. "Space Dive" è un simulatore di realtà virtuale, ideato per assistere gli astronauti nelle simulazioni di passeggiate spaziali, ma ha anche delle implicazioni ludiche per il mondo dei videogiochi. Novità di quest'anno il "People Choice Award", ovvero il premio assegnato dagli stessi concorrenti tramite una sorta di applausometro; ad aggiudicarselo il progetto Ecommunity, ideato da un

team di ragazzi delle scuole superiori, fra cui studenti dell'Istituto Galilei di Roma, che hanno inventato una app che sensibilizza gli utenti ai temi dell'ecologia sfruttando giochi, come per esempio Candy Crush, con il principio di una social science condivisa, a cui associare progetti di ricerca. Fra le altre invenzioni dei "geek" romani, un guanto che sfrutta i fluidi viscoelastici per migliorare la manovrabilità degli attrezzi in orbita mantenendo salva la sicurezza degli astronauti e un prototipo funzionante di trivella spa-

ziale per recuperare metalli preziosi come oro e platino dagli asteroidi e, addirittura, convertirli in propellente per le astronavi spaziali. In pratica per utilizzare i meteoriti come gioiellerie e, contemporaneamente, stazioni di servizio spaziali. Come sponsor dell'evento, per la prima volta, compare anche BicLazio, l'incubatore e acceleratore di startup promosso dalla Regione. Durante la due giorni la società regionale ha organizzato workshop con i partecipanti e ha presentato la propria attività di supporto alle imprese innovative: «Offriamo un incentivo economico fino a 50.000 euro, supporto per accesso al credito e supporto tecnico e a tutoraggio imprenditoriale - ha detto Livio Proietti, presidente del CdA di BicLazio durante la conferenza stampa - Sono stati già avviati 20 progetti di cui 14 conclusi, non è una prospettiva fumosa ma una realtà concreta di sviluppo».

A incoraggiare i ragazzi impegnati nella maratona di programmazione il saluto dell'astronauta Paolo Nespoli, attualmente in addestramento per il suo prossimo viaggio spaziale: «Non abbiate paura di fare il massimo, pensate che anche le stelle più lontane si possono raggiungere. Vedrete che arriverete lì dove pensate fosse impossibile arrivare».

Alessandro Di Liegro

I campioni



Live Glacier

L'applicazione Live Glacier vincitrice dell'International Space App Challenger, è progettata per monitorare lo stato dei ghiacciai del pianeta



Drone Shield

Si aggiudica il secondo posto e un premio di mille euro una sorta di navigatore partecipativo e condiviso per droni: sfrutta i dati forniti dai mezzi collegati alla nuova App



Space Dive

È un simulatore di realtà virtuale waterproof. Il progetto che si è aggiudicato il terzo posto (e un premio di 500 euro) è nato per assistere gli astronauti nelle simulazioni di passeggiate spaziali



Cropp

Il nome della app inventata da un gruppo di studenti della Sapienza che lo scorso anno si è aggiudicato il primo posto globale. Serve ad aiutare gli agricoltori a monitorare le terre

I ragazzi de La Sapienza: «Live Glacier salverà i Poli»

LA FESTA

«**A**bbiamo appena vinto, siamo assolutamente confusi, ma felici». Andrea Nascetti è un ricercatore della Facoltà di Ingegneria della Sapienza di Roma e insieme al suo team "Ice Cream" - «Il nome non è stato scelto a caso», scherza Nascetti - ha appena vinto l'appuntamento romano dell'International Space Apps Challenge guadagnando la possibilità di competere per il contest globale della Nasa, un assegno di 1500 euro per sviluppare la loro app e, se selezionati dal comitato scientifico, una visita allo Space Center di Houston. «Siamo una squadra di sette ragazzi, sei ingegneri e un designer. Le ragazze sono ben quattro - sottolinea Nascetti - Paola Bellingheri, Fabiana Milza, Martina Birita, e Roberta Ravanello. Poi ci siamo noi ragazzi, ovvero io, Marco Di Tullio e Gabriele

Mamoli». Il team, che dimostra di aver ben chiara la definizione di "quota rosa", ha sviluppato "Live Glacier": «Ghiacciaio vivo, ed è un sistema che sfrutta i dati satellitari open source forniti dall'Esa e i dati raccolti tramite una app in crowdsourcing per monitorare lo stato di salute dei ghiacciai. Il nostro sistema provvede a incrociare i dati per fornire una situazione quanto più realistica possibile» prosegue Nascetti.

L'IDEA

Il regolamento dell'International

«IL NOSTRO PROGETTO SFRUTTA I DATI SATELLITARI PER MONITORARE LO STATO DI ARTIDE E ANTARTIDE»

Space Apps Challenge prevedeva che i ragazzi, nelle 48 ore di "conclave" per sviluppare la applicazione, utilizzassero i dati pubblici forniti dalle Agenzie spaziali partner della competizione: nel caso dell'Italia la Nasa, l'Agenzia spaziale europea (Esa) e l'Agenzia Spaziale Italiana.

«Sono un ricercatore della Sapienza - commenta Nascetti spiegando l'idea alla base del sistema "Live Glacier" - e insieme agli altri ragazzi abbiamo sviluppato questa idea, nata da un progetto di ricerca al quale sto lavorando in dipartimento. Ho parlato agli altri ragazzi di questa proposta, a loro è piaciuta e in queste 48 ore abbiamo provveduto a sviluppare una sorta di prototipo».

I ragazzi del team "Ice Cream" hanno voluto inserire anche una chiave di lettura etica all'interno del loro progetto: «Attraverso i dati raccolti dalla app in crowdsourcing,



IN TRIONFO Gli "Ice Cream"

che nel nostro sistema si incrocia con quelli forniti dall'Esa, consentiamo a chiunque di partecipare al monitoraggio. In questo modo vogliamo stimolare la gente a occuparsi dello Stato di salute della Terra».

Dai vincitori del 2016 non si può non pensare a un confronto con chi li ha preceduti: gli ideatori di CROPP, l'app che ha vinto la ISAC romana nel 2015 e che sono stati

insigniti del primo premio globale nella loro categoria alla Nasa, hanno parlato di investitori a Zurigo e a Londra e di partner scientifici interessati nel loro progetto. «Speriamo di riuscire ad andare a Houston, sarebbe una bella esperienza - conclude Nascetti - inoltre speriamo di portare avanti la nostra idea e renderla fruibile a tutti».

A.D.L.

© RIPRODUZIONE RISERVATA