

Nuestra propuesta, “Tycho Exoplanet Exploration”, utiliza la tecnología 3D con Blender para gamificar la detección de exoplanetas en un entorno interactivo estilo “¿Quién es quién?”. A través de este juego, democratizamos el acceso a la información espacial, haciendo que cualquier persona pueda involucrarse en la detección y exploración de exoplanetas, independientemente de su nivel de conocimiento técnico. Tiene poten

Este proyecto tiene un impacto directo en la educación, cambiando la manera de enseñar ciencia espacial. Al hacer la astronomía más accesible y comprensible, fomentamos el interés en las áreas STEM (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas), inspirando a más personas a involucrarse en estos campos. El juego es una herramienta poderosa tanto para el público general como para los estudiantes, convirtiendo temas complejos en experiencias educativas y divertidas.

Además, nuestra plataforma tiene el potencial de evolucionar hacia aplicaciones disruptivas, como el control remoto desde satélite y sondas hasta rovers. Al involucrar al público en esta experiencia, no solo enseñamos sobre exoplanetas, sino que también exploramos cómo revolucionar el acceso a la tecnología espacial.

Con “Tycho Exoplanet Exploration”, acercamos la ciencia al ciudadano de a pie, democratizamos la exploración espacial y fomentamos el interés en las disciplinas STEM, una necesidad crítica en el mundo actual.

Posibles preguntas del jurado:

1. **¿Cómo garantizarías la precisión científica de la información presentada en el juego?**
Utilizamos bases de datos abiertas de la NASA y otras agencias espaciales para asegurar que todos los datos sean científicos y verificados. El juego visualiza descubrimientos reales basados en investigaciones actuales.
2. **¿Cómo crees que tu plataforma puede incentivar a más personas a interesarse en STEM?**
Al simplificar conceptos complejos mediante la interactividad, el juego inspira curiosidad y facilita el aprendizaje de temas de astronomía, mostrando que la ciencia es accesible y divertida. Esto puede ser un puente hacia el interés en carreras STEM.
3. **¿Cuáles serían los próximos pasos para tu plataforma?**
A corto plazo, mejorar la experiencia de usuario y añadir más exoplanetas y herramientas educativas. A largo plazo, explorar aplicaciones para el control remoto de misiones espaciales, brindando a científicos y operadores una herramienta interactiva.
4. **¿Cómo te diferenciarías de otras herramientas educativas?**
Nuestra solución combina visualización 3D, gamificación y datos científicos reales, lo que no solo educa, sino que involucra activamente a los usuarios en la exploración espacial, ofreciendo una experiencia inmersiva única que fomenta el interés en STEM.
5. **¿Cómo escalarías y extrapolarías esta plataforma a otros sectores?**
La misma tecnología y el enfoque de gamificación pueden aplicarse a otros sectores científicos, como la geología, medicina o biología, utilizando modelos 3D interactivos para explicar y visualizar conceptos complejos.

Palabras clave: Mantén el enfoque en el impacto educativo, no solo enseña -> involucra activamente a los usuarios, inspirándolos a aprender sobre STEM, así como futuras aplicaciones.