



**Universidad
Europea** VALENCIA

STEAM UEV NEWSLETTER

2022/23

ÍNDICE >>

05
PREMIO STEAM >>

06
MONÓLOGOS >>

07
DHL EN EL AULA >>

09
MICROSOFT PLATFORM >>

10
CLUBES STEAM >>

11
HACKATHON TERRA ECO >>

12
INGENIERÍA CON CORAZÓN >>

13
PROYECTO TESEO >>

15
HACKATHON OPEN TOP HUB >>

16
PROYECTO IAIO >>

18
LA NIÑA Y LA MUJER EN LA CIENCIA >>

19
STEAM ESSENTIALS >>

21
SIMPOSIO ODS >>

22
PILAR INVESTIGACIÓN >>

23
RETO ASECAM >>

24
LIGA DE RETOS >>

25
PREMIOS BUSSINES LAB >>

26
ORIGEN DE LA MASA EN EL UNIVERSO >>

II PREMIOS STEAM UEV >>

¡LA INNOVACIÓN TECNOLÓGICA AL PODER!

Por segundo año consecutivo, la Escuela STEAM con la colaboración de las Naciones Unidas, desarrollan los premios STEAM UEV con el fin de reconocer y fomentar el talento de nuestros estudiantes, así como de inspirar a otros a seguir sus pasos en el campo de la ciencia, la tecnología, la ingeniería, el arte y las matemáticas. Este evento premia a los mejores proyectos que emergen de nuestra metodología Professional Project Based Learning (PPBL), donde nuestros estudiantes trabajan cada curso, desde primero hasta cuarto, en proyectos reales asociados a importantes empresas del sector tecnológico.

Este curso el evento, el cual se desarrolló en la Base de las Naciones Unidas de Valencia, fue un auténtico homenaje a la capacidad de innovación de nuestros alumnos. Más de 40 proyectos se presentaron a los Premios, de los cuales 10 se nominaron para estar en la final. El ganador fue el proyecto "e-Preve" que consistió en el desarrollo de un dron autónomo diseñado para trabajar en la gestión y el mantenimiento de plantas eólicas. Una impresionante innovación que combina tecnología de vanguardia con la aplicación práctica en un campo en constante evolución. Enhorabuena a Vicente Ferri, Salva Perales, Sofia Waisberg, Eva González y Joan Duda, estudiantes de Grado de Ingeniería de Organización Industrial, y su profesor David Muñoz, por su excelente trabajo.



La Escuela está orgullosa de los más de 100 alumnos que presentaron sus proyectos y felicitamos a cada uno de ellos por su arduo trabajo y dedicación.

Continuaremos fomentando la excelencia y la innovación en los próximos premios STEAM. Esperamos ver más proyectos impresionantes y empoderar a nuestros estudiantes para que sigan persiguiendo sus pasiones y creando un impacto positivo en el mundo.

STEAM COMEDY >>

NUESTRO PRIMER CONCURSO DE MONÓLOGOS DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA.

El club de estudiantes de Ciencia y Redes STEAM lideró el desarrollo de un emocionante evento de monólogos para hacer que la ciencia sea accesible y comprensible para la sociedad y contribuir al desarrollo de la vida universitaria de la Escuela.



En un formato ameno y divertido, la actividad ofreció una plataforma abierta a todos los miembros de la comunidad universitaria (estudiantes, profesores y personal de servicios) para que pudieran compartir su talento y sus conocimientos y trabajar sus habilidades comunicativas para divulgar información científica y tecnológica de manera efectiva (¡y con humor!)

El evento tuvo lugar en la Sala Girasol, un conocido pub del centro de Valencia. El evento resultó en un rotundo éxito de convocatoria, con un aforo completo con más de 120 asistentes, entre ellos, estudiantes de todos los grados STEAM, personal de la universidad y público en general. Los participantes seleccionaron temas para sus monólogos sobre diversas temáticas científicas, desde ciencias clásicas como Medicina, Física, Química y Matemáticas, hasta temas sociales como la Diversidad de Género en la Ciencia.

Este inspirador evento contó con una excelente organización del club Ciencia y Redes STEAM que dejó un valioso legado para el fomento de la ciencia en la Universidad y en la sociedad en general.



DHL EN EL AULA >>

DHL RETA A NUESTROS ESTUDIANTES A MEJORAR SU PRODUCTIVIDAD - METODOLOGÍA PROFESSIONAL PROJECT BASED LEARNING

En un fascinante proyecto colaborativo, nuestros estudiantes del Grado en Ingeniería de Organización Industrial trabajaron con DHL para abordar los desafíos de aumentar la productividad laboral en un 10% y reducir la accidentalidad laboral a 0%. Todo un reto de Organización Industrial.



Después de conocer el contexto de la empresa y visitar las instalaciones de la planta logística de alta tecnología de Conformia Ibérica, operada por DHL, los estudiantes tuvieron sesiones de trabajo conjuntas con los profesionales de la empresa. Al finalizar los proyectos, estos "pitchearon" ante un tribunal de profesionales de la empresa que incluyeron el Gerente de la Planta, la Directora de Operaciones, la Coordinadora de Operarios y un Técnico de RRHH.

El proyecto proporcionó a los estudiantes una extraordinaria experiencia profesional y aportó un importante valor a la empresa DHL, que se mostró interesada en implementar una parte importante de las soluciones propuestas.



MICROSOFT PLATFORM >>

LA UEV COMO SEDE DEL GLOBAL BOOTCAMP DE MICROSOFT POWERPLATFORM

La Universidad Europea de Valencia fue la sede del **Global Bootcamp de Microsoft PowerPlatform Valencia**, un evento realizado a nivel mundial en donde todas las comunidades PowerPlatform convergen el mismo día para sumergirse en este gran ecosistema de Microsoft.

Microsoft PowerPlatform es un ecosistema de tecnologías inclusivas e intuitivas basadas en la inteligencia artificial que permiten fomentar la innovación en las instituciones y extraer el máximo valor a los datos de nuestro entorno.

En este bootcamp de dos días se profundizó en estas tecnologías con sesiones prácticas y talleres, impartidos por expertos y líderes de la comunidad que nos introdujeron en las diversas aplicaciones como **PowerApps, Power Automate, Power BI y Power Virtual Agents**.

Un evento abierto a toda la sociedad, donde se inscribieron y colaboraron muchos de nuestros estudiantes.



CLUBES STEAM UEV >>

Este curso 22/23 arrancó con la participación de los clubes de la Universidad Europea de Valencia en la Feria de Clubes. Un evento donde los estudiantes tuvieron la oportunidad de mostrar sus actividades y proyectos a los nuevos alumnos de la Universidad. Un evento muy dinámico que tuvo una amplia participación del alumnado.

A lo largo del curso, el Club de Robótica ha tenido una destacada participación en el Inndromeda Tech Day, uno de los mayores encuentros de tecnologías innovadoras de la Comunidad Valenciana. Durante este evento, los estudiantes del Club presentaron su proyecto "IAIO". Un proyecto que tiene como objetivo desarrollar una tecnología para asistir a personas mayores dependientes.



Por otro lado, el Club de Astronomía coorganizó una interesante charla titulada "Neutrinos, materia oscura y agujeros negros", impartida por el físico Juan Herrera García en el Museo de Ciencia Príncipe Felipe de la Ciudad de las Artes y las Ciencias. El Club de Física Experimental, a parte del desarrollo de sus numerosos proyectos, disfrutó de una visita al Hemisfèric para ver el documental "Secrets of

the Universe". Este fascinante documental explora el funcionamiento del gran colisionador de hadrones del CERN.

Además, todos los clubes se unieron para celebrar el Día Internacional de la Mujer y la Niña en la Ciencia. Organizaron una emocionante yincana dedicada a mujeres científicas destacadas.

HACKATHON TERRA ECO >>

ÉXITO DE NUESTROS ESTUDIANTES EN EL HACKATHON TERRA-ECO AGRO TECH

Treinta alumnos de nuestra Universidad, provenientes de la Escuela STEAM y de la Facultad de Ciencias Sociales, así como alumnos de otras universidades, se unieron para abordar desafíos relacionados con la promoción de productos ecológicos mediante el uso de tecnología.



El Hackathon fue organizado por ONGLAV y colaboró parte de nuestro claustro como mentores.

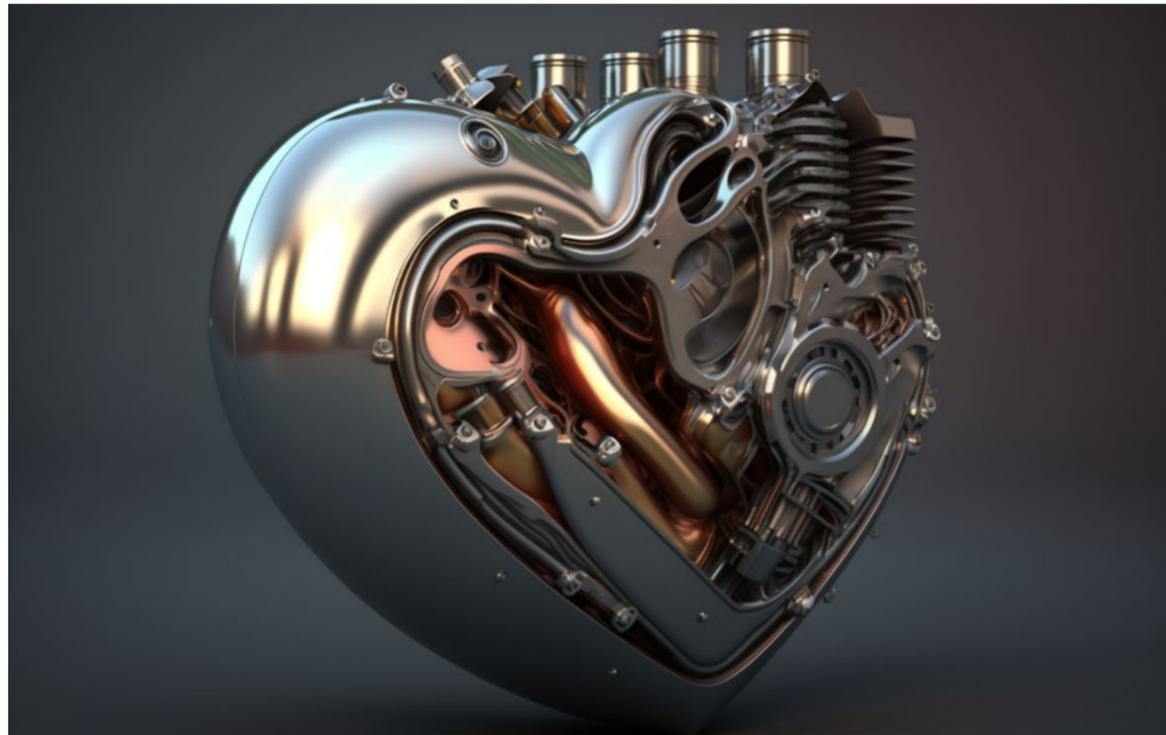
Durante 12 intensas horas, los participantes trabajaron arduamente para encontrar soluciones viables a los retos planteados. Algunos ejemplos de estos desafíos incluyeron la gestión de etiquetas ecológicas en los productos, la optimización del uso de recursos en sistemas de producción, y el fomentar de las compras de productos locales (este último asociado a un proyecto de investigación de nuestros investigadores de la Escuela STEAM).

Nos enorgullece ver cómo nuestros estudiantes demostraron su talento y recibieron varios de los premios a las mejores soluciones. Enhorabuena a Vicente Ramón Desco Devís, Salma Lahssika González, Vicente Ferri Navarro, Hannah Pedlar, Clara Fuster Navarro, Florencia Arbelo Calo y Raquel Pena Baute.

Aunque, más allá de los premios, el verdadero éxito radicó en el aprendizaje, la colaboración y la creatividad manifestada.

Felicitaciones a todos los estudiantes que participaron, quienes demostraron su pasión por la innovación y su compromiso con la sostenibilidad.

INGENIERÍA CON CORAZÓN >>



La Universidad Europea organizó para el Día de la Mujer la Jornada Ingeniería con Corazón, con el lema “Ingeniería desde un punto de vista del que casi nunca hablamos”.

Una jornada con tres inspiradoras ponencias. Una de ellas titulada “Cuando las buenas intenciones no son suficientes: historias de proyectos sin final feliz” impartida por Mariola Penadés y Ana Peiró, donde se vieron ejemplos de grandes fracasos en la ingeniería debido a no tener en cuenta factores sociales ni ambientales. Otra titulada “Los Ojos del Cielo; como la observación

satelital está impulsando la sostenibilidad ambiental” impartida por Mónica López, y otra titulada “Ingeniería al Servicio de los más desfavorecidos; energía sin fronteras” impartida por Inés Gallego.

Una jornada llena de sensibilidad, emotividad y reflexión sobre nuestra función social como científicos e ingenieros.

PROYECTO TESEO >>

DISPOSITIVO “TESEO”: GUIANDO A PERSONAS CON DISCAPACIDAD VISUAL

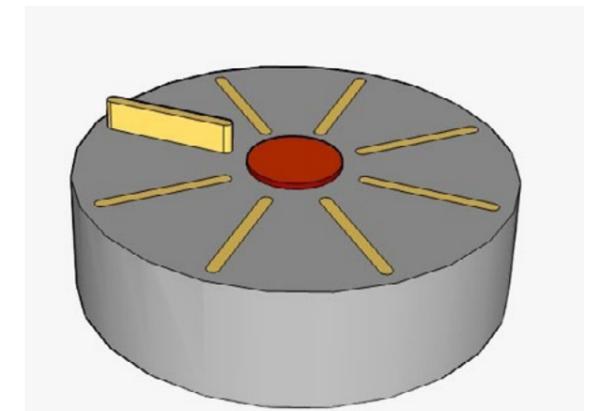
Puede resultar impactante el ponerse a pensar y darse cuenta de la cantidad de retos a los que se enfrentan algunos sectores de la población para poder llevar a cabo ciertas actividades que resultan casi automáticas para el ciudadano promedio. Ir a un museo, exposición o concierto e incluso moverse a través de un supermercado o universidad.

Estos representan solo unos pocos ejemplos de las situaciones a las que una persona con deficiencia visual debe enfrentarse y que pueden resultar en eventos disruptivos para la vida cotidiana del usuario.

Pero ¿Y si estas personas pudieran contar con una mayor autonomía? ¿Y si existiera un aparato capaz de guiarlas hacia su destino de forma segura, sencilla y eficaz?

Los alumnos Chloe Lara Segura Ferraro, Lucas Pérez Romero y Javier Longares Abaiz, junto con algunos profesores de la Escuela, para cubrir esta necesidad, han desarrollado el proyecto Ariadna y un dispositivo que han denominado Teseo. Se trata de un dispositivo que permite guiar a personas con alguna disfunción visual a través de espacios desconocidos o de interior. Su nombre viene del héroe griego Teseo que fue capaz de salir del Laberinto del Minotauro empleando un hilo que le dio la princesa Ariadna. Iba completamente a ciegas, pero gracias a esa guía, logró escapar.

La siguiente imagen muestra un prototipo del dispositivo. [Aquí](#) más detalles sobre el proceso de creación e información adicional tanto del proyecto como del dispositivo.



Este proyecto ha sido seleccionado actualmente como semifinalista en los premios Smartly Included de la Universidad Europea, unos premios cuyo objetivo es incentivar el uso de la tecnología como herramienta para la inclusión social. ¡Los estudiantes nos siguen sorprendiendo con su capacidad de innovación y su compromiso con la sociedad!

HACKATHON OPEN TOP HUB >>



MÁS ÉXITOS EN EL III HACKATHON DE OPEN TOP_HUB: INNOVACIÓN EN PUERTO VALENCIA

El 3 de Julio, en el edificio del Reloj del Puerto de Valencia tuvo lugar el III Hackathon de Opentop Hub que reunió a 50 jóvenes de diferentes Universidades de la Comunidad Valenciana.

Nuestros estudiantes, Vicente Ferri Navarro y Fernando Belda Penadés, alumnos del Doble Grado en Ingeniería de Organización Industrial y ADE, recibieron el primer premio por su solución basada en el desarrollo de placas solares triangulares para contribuir a la autosuficiencia energética de la Autoridad Portuaria de Valencia. El segundo premio fue para el proyecto de otro alumno de nuestra Universidad, Harold Cedeño Mero, alumno de ADE, que dio respuesta al reto propuesto por el grupo Romeu para la mejora de la venta de espacio en los contenedores utilizando IA y Machine Learning.

Nuestros estudiantes siguen sorprendiéndonos con su talento y sus competencias de innovación. ¡Enhorabuena!

DÍA INTERNACIONAL DE LA MUJER Y LA NIÑA EN LA CIENCIA >>

En el Día Internacional de la Mujer y la Niña en la Ciencia, los Clubs de estudiantes de la Escuela STEAM se unieron para celebrar e Organizaron una emocionante yincana dedicada a las mujeres científicas e ingenieras que dan nombre a las aulas, salas y laboratorios del Edificio I:

> *Ada Lovelace* (1815-1852, Reino Unido). Conocida como “la madre de la programación”, desarrolló el primer algoritmo informático. Pensó que los símbolos y las reglas matemáticas podrían ayudar a hacer cálculos complejos, en aquella época, mediante el uso de máquinas mecánicas y tarjetas perforadas. Este hecho tendría a posteriori un impacto trascendental en las tecnologías de la computación que conocemos hoy en día.

> *Dorothy Vaughan* (1910-2008, Estados Unidos). Primera mujer afroamericana en la NASA. Visionó el futuro que otorgarían las nuevas tecnologías de la computación de la época en los proyectos de la NASA. Llegó a convertirse, a pesar de innumerables obstáculos, en la directora de importantes proyectos de computación.

> *Ángela Ruiz* (1895-1975, España). Inventora de la Enciclopedia Mecánica, precursora de los actuales eBooks. Un libro mecánico que permitía reducir, a una pequeña caja, el volumen de las enciclopedias de la época y que incluía superficies donde realizar anotaciones y borrarlas sucesivamente, así como elementos sustituibles con los que configurar la enciclopedia según las circunstancias culturales del momento.



> *Marie Curie* (1867-1934, Polonia). Recibió no uno sino dos premios Nobel y ha pasado a la historia como la primera mujer en lograrlo y la primera persona en recibir dos premios en distintas especialidades, Física y Química. Una mujer que rompió barreras y estereotipos y abrió camino para las nuevas generaciones de científicas.

Por otro lado, la profesora e Ingeniera María Calero y una estudiante del Grado en Física, Paula Monrabal, llevaron a cabo una preciosa iniciativa que tuvo lugar en el colegio Montessori School Valencia. Una acción enmarcada en el proyecto Alianza STEAM por el Talento Femenino, bajo el lema “Niñas en pie de ciencia”, en el cual la Universidad Europea participa como entidad colaboradora. Durante este taller

se profundizó en qué significa ser STEAM para una mujer y se presentó un ejemplo práctico fascinante: los robots construidos por las alumnas del Club de Robótica. La presencia de la estudiante del Grado en Física enriqueció la experiencia al compartir con entusiasmo su propia trayectoria en el mundo de la ciencia y transmitir a los estudiantes su pasión por la física. Esta interacción inspiradora entre las alumnas de diferentes niveles educativos tuvo un efecto profundo en los estudiantes del colegio.

¡Sigamos impulsando la diversidad de género y el talento femenino en la ciencia y la tecnología!

STEAM ESSENTIALS >>

LA REVISTA DE DIVULGACIÓN DE LA UNIVERSIDAD EUROPEA

STEAM ESSENTIALS es una revista de la Universidad Europea en la que profesores y profesionales asociados de las Escuelas STEAM de Madrid, Valencia y Canarias, publican artículos de divulgación de actualidad sobre ciencia y tecnología. Dos de los grandes artículos publicados en el curso 22-23 fueron escritos por dos de nuestros profesores.

El profesor Victor Ilisie, elaboró un interesante artículo titulado **“COMPUTACIÓN CUÁNTICA: ¿DE DÓNDE VENIMOS Y HACIA DÓNDE NOS DIRIGIMOS?”** cuyo objetivo fue presentar de forma sencilla las bases sobre las cuales se sustenta el concepto de ordenador cuántico, así como el presente y el futuro de la computación cuántica. Se concluye que, si bien a nivel teórico ha habido importantes avances en el campo, los grandes retos de hoy en día se encuentran a nivel experimental, por las grandes limitaciones físicas por construir un ordenador eficiente basado en esta tecnología.

Por otro lado, la profesora María Calero, escribió un artículo titulado **“DE RESIDUOS A RECURSOS: LA REVOLUCIÓN DE LA ECONOMÍA CIRCULAR”**. La economía circular pretende solucionar el problema del agotamiento de los recursos naturales y de la acumulación de los residuos. Sin embargo, es preciso salvar algunos desafíos importantes ya que el sistema productivo es complejo y tal cambio supone la cooperación de múltiples actores y sectores. La Unión Europea está preparando un marco regulatorio para impulsar este modelo de negocio sostenible, que promete ventajas económicas y ambientales en el futuro próximo. El artículo presenta así mismo algunas iniciativas empresariales de éxito de la economía circular.

¡Dos preciosos artículos que te invitamos a que los consideres como lectura para este verano!

PROYECTO IAIO >>



LOS ESTUDIANTES MEJORANDO LA VIDA DE NUESTROS ABUELOS

El proyecto “IAIO” es una innovadora interfaz diseñada específicamente para mejorar la calidad de vida de las personas de la tercera edad y personas dependientes. Un impresionante proyecto desarrollado por talentosos estudiantes del Grado en Ciencia de Datos y del Grado en Física: Pedro Torrijos Adiego, Mario Calleja Ahijado, Maria Celeste Arilla Timofte y Alex De Maria Espiritusanto.

El proyecto ofrece un dispositivo con una serie de recursos innovadores, incluyendo manejo mediante reconocimiento de voz, gestión de medicación, comunicación con familiares y botón de emergencias; con el fin de facilitar la vida diaria de los adultos mayores y brindarles una mayor autonomía y seguridad.

Este proyecto fue uno de los premiados en la segunda edición de los Premios STEAM UEV. Además, fue presentado a la comunidad tecnológica Valenciana en el Inndromeda Tech Day 2022, un evento que reunió a profesionales, emprendedores, inversores y entusiastas de la tecnología, creando un espacio ideal para el intercambio de conocimientos y el fomento de la innovación.

Queridos estudiantes, tenéis todo nuestro apoyo para que el proyecto “IAIO” vea pronto la luz en el mercado tecnológico y contribuya a mejorar la vida de las personas.

SIMPOSIO ODS >>

“ODS EN LAS AULAS STEAM”: PROFESORES COMPROMETIDOS CON UN FUTURO SOSTENIBLE

Con el objetivo de compartir con la comunidad docente de la Escuela STEAM UEV buenas prácticas de cómo introducir en la docencia los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), se desarrolló el Simposio “ODS en las Aulas STEAM”. Este evento de innovación docente fue organizado por los profesores Sofía García, María Calero, Marta Calvo e Ignacio Piñero.



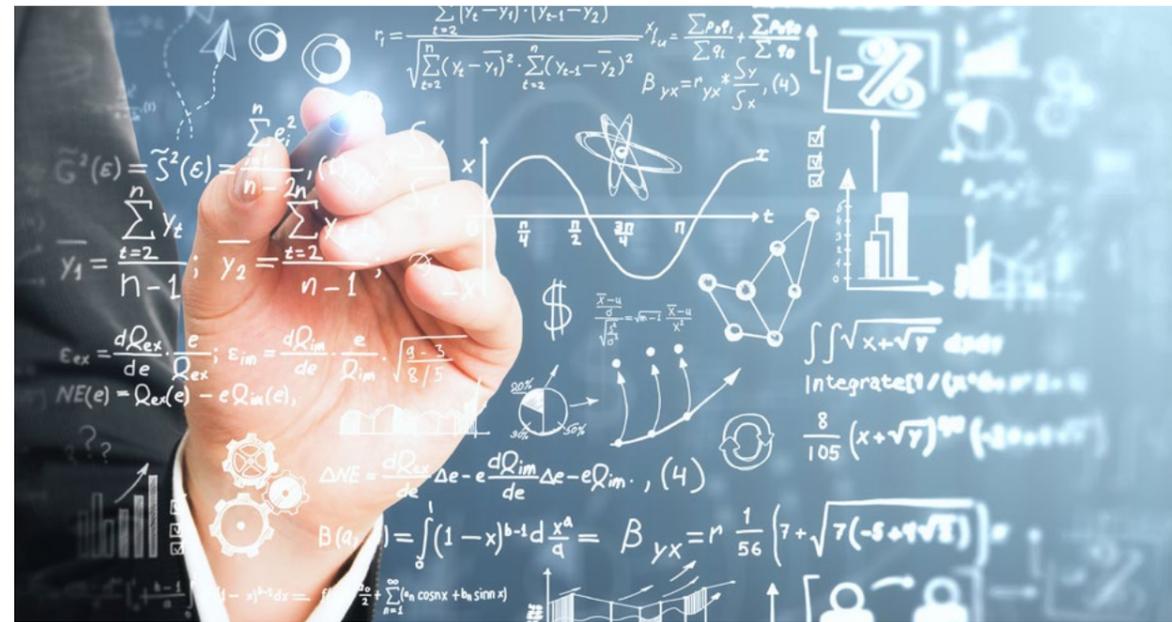
Más de 20 profesores presentaron sus propuestas en formato póster y defendidas oralmente en un evento híbrido presencial/virtual. Un tribunal compuesto por la Dirección de la Escuela, la Coordinación del Área de ODSs y la Coordinación de la Clínica de Sostenibilidad de la UEV, otorgaron a las tres mejores propuestas premios con fines ambientales y benéficos.

El profesor Miguel Galiana ganó el primer premio con su “Itinerario de ODS en primer curso” en las asignaturas de Análisis Matemático, Estadística y Álgebra Lineal. Los profesores Héctor Espinós y Víctor Illisie se llevaron el segundo premio con “Abre los ojos: Ariana”, un proyecto llevado a cabo por alumnos de Física para hacer más accesible los espacios cerrados a personas con discapacidad visual. El tercer

premio fue para Aristides Rosell sobre la importancia de educar en arte (la A de STEAM). Fue sorprendente ver como en toda asignatura, fuera de la naturaleza que fuera, los ODSs tenían su cabida.

Este simposio fue una gran oportunidad para continuar incentivando el desarrollo del pilar One World de nuestro Modelo Académico y ayudar a que nuestros estudiantes interioricen en su ADN su misión social como profesionales y líderes del mañana.

EL PILAR DE LA INVESTIGACIÓN >>



EL PILAR DE LA INVESTIGACIÓN (REAL) EN EL AULA

Nuestros profesores Miguel Galiana y Ana Gutiérrez del área de matemáticas, han desarrollado un fascinante reto cuyo objetivo ha sido introducir en el mundo de la investigación a los estudiantes de los primeros cursos de STEAM, mediante una contribución real a un congreso científico, dentro del marco de las asignaturas de Análisis Matemático, Algebra Lineal y Técnicas Experimentales Básicas. Esta actividad permitió trabajar una gran variedad de competencias transversales y sobre todo el enfoque Data Driven y la Inquietud Investigadora de nuestro Modelo Académico.

Para ello, se impartieron varias sesiones de formación y se proporcionó material suficiente para poder elaborar dos contribuciones a un congreso científico real: una en formato artículo y otra en formato póster. Cada una de estas contribuciones fue evaluada mediante rúbricas específicas, teniendo ambas un importante peso en la evaluación final del estudiante.

Toda esta producción tuvo como resultado diversas publicaciones en el Congreso INTED 2022, The International Technology, Education and Development Conference. ¡Todo un logro para nuestros estudiantes de primeros cursos!

RETO ASECAM >>

ENFRENTANDO EL DESAFÍO GONVARRI: ESTUDIANTES DEL PROFESOR DAVID MUÑOZ DESTACAN EN EL RETO ASECAM

Una emocionante experiencia educativa tuvo lugar recientemente en nuestra Escuela STEAM de la Universidad Europea de Valencia. En esta ocasión, los alumnos del profesor David Muñoz tuvieron la oportunidad de participar en el desafío lanzado por la reconocida empresa Gonvarri, a través de la plataforma ASECAM.



El reto consistió en la fabricación de láminas de acero y fue planteado en un entorno profesional real. Los estudiantes fueron divididos en diferentes equipos y tras un proceso de selección, la empresa Gonvarri escogió a tres equipos para la etapa final del reto. En la defensa final se presentaron también soluciones de importantes empresas del sector perfectamente comparables en calidad y tecnicidad a las soluciones prestadas por nuestros alumnos. ¡Todo un orgullo!

El desafío se centró en la creación de láminas de acero para palets de madera, cumpliendo con la nueva normativa de embalaje reutilizable. Se planteó la posibilidad de utilizar palets de plástico equipados con microchips, y se les pidió a los estudiantes que desarrollaran un nuevo modelo de negocio en el que estos palets se utilizaran para fabricar muebles.

Los participantes se enfrentaron a un amplio abanico de tareas, que incluyeron el estudio de mercado, la elaboración de un presupuesto y la presentación de su propuesta de negocio.

Fue una oportunidad única para aplicar los conocimientos adquiridos en el aula a un contexto empresarial real y para desarrollar habilidades como el trabajo en equipo, la creatividad y la resolución de problemas. En la Escuela STEAM nos enorgullece brindar a nuestros estudiantes experiencias enriquecedoras y relevantes que les permitan desarrollar todo su potencial.

LA LIGA DE RETOS >>

PREMIO MODELO ACADÉMICO - LA LIGA DE RETOS STEAM UEV

Dos de nuestros profesores, Héctor Espinós y Víctor Ilisie, han recibido uno de los premios a las mejores prácticas del Modelo Académico de la UE, en particular el premio del pilar Curriculum Integrado.

Los nuevos tiempos requieren de nuevas estrategias educativas. Los métodos de enseñanza tradicionales son incapaces de atender de forma adecuada la diversidad en el aula y en la mayoría de los casos despertar interés en nuestros estudiantes.



En este contexto hemos de buscar alternativas educativas, sobre todo en aquellas áreas o ramas con alto contenido abstracto y de una dificultad elevada, como es el campo de la programación.

Para ello se ha implementado una experiencia, en varias asignaturas relacionadas con el área de la programación, de cursos y grados distintos, la cual se ha denominado "La Liga de Retos" basada en el concepto de Challenge Based Learning (CBL). En esta experiencia se han incorporado un sistema de retos gamificados, que ha facilitado el aprendizaje de nuestros estudiantes, integrando asignaturas de diferentes cursos y convirtiendo la clase en una experiencia de

juego y simulación. La liga de retos busca potenciar y desarrollar en los estudiantes el pensamiento crítico y el aprendizaje autónomo, haciéndoles protagonistas activos de su propio aprendizaje y potenciar y desarrollar en los docentes un cambio de paradigma en cuanto a su forma de ver la educación, pasando de "hacedores" a ser "acompañantes/guías", así como adaptar de forma individual el nivel de exigencia a las capacidades individuales de cada estudiante con la finalidad de maximizar su potencial.

¡Toda una "Best Practice"!

PREMIOS BUSSINES LAB >>



INNOVACIÓN EMPRESARIAL EN LOS PREMIOS BUSINESS LAB UEV

La primera edición de los Premios Business Lab ha puesto de manifiesto la excelencia y la innovación empresarial de nuestros estudiantes.

Estos premios se enmarcan dentro de la metodología CBL (Challenge Based Learning), que tiene como objetivo potenciar el aprendizaje práctico y el trabajo colaborativo a través de retos y desafíos empresariales reales. Este evento presentó los resultados del arduo trabajo realizado a lo largo del curso por diez proyectos finalistas de estudiantes tanto de la Facultad de Ciencias Sociales como de la Escuela STEAM.

Estos proyectos representan el talento, el esfuerzo y la pasión de nuestros estudiantes para enfrentar desafíos empresariales reales; el comienzo de un viaje profesional prometedor.

ORIGEN DE LA MASA EN EL UNIVERSO >>

SEMANA DE LA CIENCIA Y EL ORIGEN DEL UNIVERSO

Antonio Pich, catedrático de la Universidad de Valencia y premio Von Humbolt de Alemania por su trayectoria científica, impartió la semana de la ciencia una charla divulgativa sobre el Bosón de Higgs y el origen de la masa en el Universo. Al evento participaron los alumnos de los diferentes cursos del grado en Física. El ponente habló de la importancia del descubrimiento para la validación experimental del Modelo Estándar de las partículas elementales, de los experimentos que se realizan en general en el Gran Colisionador de Hadrones (Ginebra, Suiza) y del impacto en la sociedad que tiene la investigación básica.

