

NEWSLETTER  
UE STEAM  
SCHOOL

NO ● 05

31 ● 03 ● 2023



ESCUELA DE ARQUITECTURA,  
INGENIERÍA Y DISEÑO



UE  
**STEAM**  
SCHOOL



NEWSLETTER



# INDICE

## RETROSPECTIVA

DRA. MARIOLA PENADÉS FONS, PROFESORA VISITANTE	
+ DR. DANIEL MONTERO, PROFESOR VISITANTE	1
HPE CDS, PRIMER ALIADO ESTRATÉGICO DE LA ESCUELA STEAM	2
VISITA A "CODE & ALGORITHMS: SENTIDO EN UN MUNDO CALCULADO" EN EL ESPACIO DE LA FUNDACIÓN TELEFÓNICA	
+ CONCURSO DE PROGRAMACIÓN ADA-BYRON	
+ AUMENTANDO VOCACIONES STEAM	3
EL DR. MANUEL GARCÍA VELARDE, EN EL CICLO DE MAESTROS	
+ MASTER CLASS EN LA ESCUELA STEAM DE MANUEL CARBAJO, DIRECTOR DE PRODUCCIÓN EN ESDIP ANIMATION STUDIO Y PREMIO GOYA	4
SEGUNDO ENCUENTRO ENTRE LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA: SCI-TECH DAY 2023	5
CONSEJO ASESOR EMPRESARIAL - REUNIÓN DEL 22/02/2023	6
TRABAJANDO PBL 2.0	
+ PRESENTACIONES DE LOS PROYECTOS FINALES DE LOS BOOTCAMPS	7
MARGARITA BLY EN LA ESCUELA STEAM	
+ JORNADA DE INGENIERÍA CON CORAZÓN	8
TALLER DEL ARQUITECTO FRANÇOIS ROCHE	
+ VISITA DE ESTUDIANTES DE ARQUITECTURA DE UPC LIMA	
+ PARTICIPACIÓN DE PROFESORAS EN SUMMA3D	9
AI4HYDROP: AN AI BASED HOLISTIC DYNAMIC FRAMEWORK FOR A SAFE DRONE'S OPERATIONS IN RESTRICTED URBAN AREAS	10

## PROSPECTIVA

LA ESCUELA STEAM PARTICIPARÁ EN EL "XV INTERNATIONAL INFORMATION TECHNOLOGY SEMINAR FOR STUDENTS" EN SUIZA	
+ CONCURSO SUMO-BOT	11

## ALUMNI

IÑAKI GARCIA, DISEÑADOR GRÁFICO	
+ DANIEL DE LA PEÑA JIMÉNEZ, AIRBUS ENGINEER	12
ALEJANDRO MORENO, INGENIERO INFORMÁTICO	
+ INÉS VECILLA, GRADO EN ANIMACIÓN	13



## DRA. MARIOLA PENADÉS FONS, PROFESORA VISITANTE

2023 ha comenzado de manera inmejorable en la Escuela con una muy fructífera estancia de la Dra. Mariola Penadés (Johns Hopkins University), experta en neurociencia y metodologías de aprendizaje. Mariola ha interactuado con estudiantes, profesores, grupos de investigación y con la Oficina Project-Based School, enriqueciendo todos los ámbitos con sus acertadas reflexiones y valiosa experiencia. En concreto, ha participado muy activamente en algunas de las sesiones de trabajo mantenidas en relación con la redefinición de la metodología de aprendizaje basado en proyectos (Project-Based

Learning (PBL), bautizada como PBL 2.0. Iniciativa clave en nuestro plan estratégico, para posicionarnos como escuela STEAM de referencia en Europa por metodología.

Mariola participó en el II SciTechDay con una presentación magistral, compartida con Ana Reino titulada *Cuando las buenas intenciones no son suficientes: historias de proyectos sin final feliz*. Una exposición magistral sobre la importancia de la visión de conjunto y del pensamiento crítico, aspectos en los que todos tenemos amplio margen de mejora. Una muy enriquecedora estancia, que deseamos se vea pronto continuada. »

## DR. DANIEL MONTERO, PROFESOR VISITANTE

El Dr. Daniel Montero ha sido otro de los profesores visitantes que hemos recibido en este primer trimestre de 2023 en la Escuela STEAM. El Dr. Montero es Físico y ha realizado sus investigaciones en microelectrónica. Actualmente trabaja como ingeniero de procesos de ataques por plasma en uno de los centros de I+D+i más importantes del mundo, IMEC (Interuniversitair Micro-Electronica Centrum), en Lovaina. Allí desarrolla los procesos de plasma necesarios para fabricar los chips del futuro.

Durante su estancia ha dado hasta cinco interesantísimas charlas con títulos tan sugerentes como "De la arena de la playa a tu bolsillo", "Diseñando los chips del futuro. La cuna de la innovación microelectrónica en Europa", "Exprimiendo las 3 dimensiones en microelectrónica: cómo conseguir más rendimiento con menos espacio. Los transistores del futuro y el "More than Moore" o "He terminado mi carrera, ¿y ahora qué?", esta última en el marco de las jornadas Sci-Tech Day de la escuela.

Sin duda, una visita que recordarán nuestros estudiantes durante mucho tiempo y que esperamos fructifique en proyectos conjuntos con el IMEC, con prácticas de nuestros estudiantes allí y muchas otras colaboraciones con Daniel.»





## HPE CDS, PRIMER ALIADO ESTRATÉGICO DE LA ESCUELA

La Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño (UE STEAM School) de la Universidad Europea tiene como objetivo estratégico convertirse en una escuela de referencia en Europa, además de por sus instalaciones, su claustro y su metodología de aprendizaje basado en proyectos, por su fuerte vinculación con las empresas de todos los sectores STEAM.

Por ese motivo se ha autoimpuesto el firme propósito de firmar, a lo largo de este curso académico 2022-23, alianzas estratégicas con un selecto grupo de empresas relevantes del sector con el objetivo de acercar la realidad laboral a los estudiantes y reforzar el vínculo universidad-empresa.

Hewlett Packard Enterprise, a través de su filial CDS, es la primera empresa de este selecto y reducido grupo con las que la Escuela espera mejorar la formación de los estudiantes. Esta colaboración, es un firme compromiso que redundará en beneficio para ambas partes y para la sociedad en su conjunto. Incluye iniciativas como el apoyo de la empresa en el diseño de planes de estudio, la definición de proyectos académicos integradores, la optimización de metodologías de aprendizaje y la participación en proyectos de investigación. Además, la empresa podrá participar de la vida universitaria de la Escuela, lo que le dará acceso de manera más estrecha al talento joven de sus estudiantes.

Esther de Gaspar, Directora General en España y Portugal de CDS, a Hewlett Packard Enterprise company, afirmó que "una universidad con un modelo de enseñanza innovador y novedoso como el de la Universidad Europea se adapta a la perfección a la identidad de HPE, donde trabajamos con un fuerte compromiso por la excelencia educativa y el talento joven".

Según palabras de Alberto Sols, director de la Escuela, "que una empresa del prestigio de HPE se involucre activamente en todos nuestros procesos es la mejor garantía de que hacemos lo correcto, y que lo hacemos de la manera correcta. Nos ayuda de manera excepcional a verificar y validar nuestros esfuerzos, para asegurar una formación óptima de nuestros estudiantes; es empezar a construir desde los cimientos."

En los próximos meses conoceremos qué otras empresas pasan a formar parte de este selecto club y seguiremos muy atentos a las actividades, reuniones y proyectos que surjan como fruto de estas colaboraciones tan especiales.»



“NOS AYUDARÁ DE MANERA EXCEPCIONAL A VERIFICAR Y VALIDAR NUESTROS ESFUERZOS, PARA ASEGURAR UNA FORMACIÓN ÓPTIMA DE NUESTROS ESTUDIANTES...”



## VISITA A "CODE & ALGORITHMS: SENTIDO EN UN MUNDO CALCULADO" EN EL ESPACIO DE LA FUNDACIÓN TELEFÓNICA

Este trimestre también hemos estado de visita con nuestros estudiantes en la exposición Code & Algorithms de la fundación Telefónica.

Una excelente manera de aprender cómo los algoritmos y el código se utilizan en la vida cotidiana y tener una visión de la revolución digital de la IA y su impacto en nuestra sociedad.

A través de instalaciones interactivas de trece artistas nacionales e

internacionales, la exposición traza un recorrido por diferentes ámbitos en los que los algoritmos impactan en nuestra sociedad: la importancia de su neutralidad y eficiencia, los riesgos del sesgo algorítmico, herramientas para proteger la privacidad de los datos, la vinculación entre los seres humanos y la inteligencia artificial y su contribución a encontrar soluciones que, de otro modo, tardaríamos años en resolver o descifrar.



## CONCURSO DE PROGRAMACIÓN ADA-BYRON

Un año más la Escuela se ha unido a otras universidades para participar en el Concurso de programación Ada Byron.

Tras una primera fase en la Escuela en la que participaron siete equipos, dos equipos de tres estudiantes cada uno compitieron en la fase regional, durante el fin de semana del 10 y 11 de marzo con un estupendo resultado.

Una iniciativa más de la Escuela que acerca a los estudiantes a la profesión, esta vez desde un punto de vista más lúdico.

## AUMENTANDO VOCACIONES STEAM

A finales del mes de febrero, estudiantes de segundo de primaria del Colegio CASVI de Villaviciosa de Odón visitaron nuestras instalaciones dentro de su unidad de indagación "La Máquina del Tiempo" y tuvieron la oportunidad de visitar el futuro a través de nuestros robots sociales.

Para la Escuela es muy importante atraer vocaciones desde edades muy tempranas. Todos disfrutamos mucho de esta experiencia compartiendo con estos futuros ingenieros e ingenieras la pasión por la ingeniería y todo lo que puede ofrecernos.





## EL DR. MANUEL GARCÍA VELARDE, EN EL CICLO DE MAESTROS

Dentro del prestigioso *Ciclo Maestros*, el entrevistado en esta ocasión ha sido el Dr. Manuel García Velarde, físico de prestigio internacional y profesor honorífico de la Escuela. Manuel tiene una carrera muy laureada, con premios y distinciones como la medalla Blaise Pascal y la Orden del Mérito Nacional de Francia, premio DuPont de la Ciencia, y medalla de la Real Sociedad Española de Física, entre otros muchos. Es miembro de la Real Academia de Doctores de España y es doctor *honoris causa* por Aix-Marseille University, Saratov State University y la Universidad de Almería. Un verdadero privilegio para la Escuela tener a Manuel como Profesor Honorífico.

Manuel, auténtico ejemplo de sencillez, accesibilidad y generosidad, sigue sorprendiendo cada día por sus ganas de saber y conocer. En la entrevista dejó maravillosas reflexiones, como la importancia de mantener el rigor en el método científico ante la presión de la inmediatez; la necesidad de estar abierto a explorar siempre nuevas vías; y trabajar en equipo para contrastar opiniones e interpretaciones, de manera constructiva, entre otras muchas. Como indicaba Manuel, muchos científicos han sido grandes diseñadores o ingenieros. Es posible hacer avanzar tanto el estado del arte como el estado de la práctica. Lo importante es no perder la motivación por saber y entender. »

## MASTER CLASS EN LA ESCUELA STEAM DE MANUEL CARBAJO, DIRECTOR DE PRODUCCIÓN EN ESDIP ANIMATION STUDIO Y PREMIO GOYA



El pasado miércoles 16 de Febrero, tuvimos el honor de recibir la visita en la Escuela STEAM de Manuel Carabajo, Director de Producción de ESDIP Animation Studio, y Director de Producción 3D de "Blue & Malone: casos imposibles", Premio Goya 2021 a Mejor Cortometraje de Animación, que impartió una master class a estudiantes de la Escuela STEAM. »

Durante la master class, 60 estudiantes del Grado de Animación, aprendieron sobre la difícil tarea de coordinación que lleva a cabo el Departamento de Producción de una gran productora: coordinación de departamentos, elaboración de presupuestos, planificación de plazos, y gestión de la financiación. »

Manuel también compartió su experiencia como productor de "Blue & Malone: casos imposibles", ganador del Goya al mejor cortometraje de animación en 2021. »



## SEGUNDO ENCUENTRO ENTRE LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA: SCI-TECH DAY 2023

Dicen que todas las grandes aventuras comienzan con un simple paso. Hace poco más de un año plantamos la semilla del Sci-Tech Day y hoy cerramos el trimestre con la satisfacción de haber celebrado nuestras segundas jornadas dedicadas a la Ciencia y la Tecnología y de comprobar que la semilla ha arraigado bien y crece fuerte en el seno de nuestra Escuela.

Casi 200 participantes en nuestro campus y más de 700 visualizaciones del evento por internet nos confirman que no sólo estamos haciendo camino sino que el camino va en la dirección correcta.

Arrancamos las jornadas con una apasionada charla a cargo de José Antonio Rodríguez Manfredi (Centro de Astrobiología del INTA-CSIC), en la que nos habló del futuro de las misiones a Marte. Continuamos conversando con cuatro especialistas en Inteligencia artificial sobre los retos que esta tecnología nos pone por delante. Patricia Llaque (ODISEIA), Víctor González (FITIZENS), Alberto García (HPE CDS) y

Enrique Puertas (UEM) nos dieron su visión y respondieron a las preguntas de los asistentes sobre el futuro inmediato. Finalizando el primer día, Javier Santaolalla (Amautas) nos habló de sus misterios favoritos del cosmos.

Al día siguiente, comenzamos con un particular y sorprendente recorrido por la astronomía de la mano de las matemáticas con Laura Toribio (CIEMAT) y continuamos con una reveladora exposición sobre cómo una gran ciudad como Madrid se ha ido digitalizando hasta convertirse en una de las ciudades más tecnológicas del mundo. En este caso el ponente fue Fernando de Pablo Martín, (Ayuntamiento de Madrid).

Tras un reparador café, continuamos con varias charlas sobre la evolución de Javascript (Carlos Azaustre, JavaScript Developer Expert), cómo empezar una carrera en Ciencia de Datos (Miguel Fierro, Microsoft), Teoría de Cuerdas y Matemáticas (Verónica Errasti, Ludwig Maximilians Universität, Munich) y qué hacer tras terminar la carrera (Daniel Montero, IMEC). Alimento nutritivo para el cerebro de nuestros estudiantes y de toda la comunidad universitaria.

Es posible ver algunas de las charlas en los siguientes enlaces: [Día 1](#) y [Día 2](#).



“TODOS LOS QUE ESTAMOS AQUÍ  
COMPARTIMOS ALGO ESENCIAL Y  
SON LAS GANAS DE CONTRIBUIR CON  
EL CRECIMIENTO COMO  
HUMANIDAD...”  
J.A. Rodríguez Manfredi





## CONSEJO ASESOR EMPRESARIAL – REUNIÓN DEL 22 DE FEBRERO DE 2023

El 22 de febrero de 2023 tuvo lugar una nueva reunión del Consejo Asesor Empresarial (CAE) de la Escuela STEAM, un foro de análisis, prospectiva y debate con representantes de primer nivel del mundo industrial y profesional. Este *think tank* se reúne periódicamente a fin de ayudar a la Escuela a alinear sus esfuerzos en innovación y metodología con las necesidades actuales y futuras del mundo profesional. Ello asegura la mejor formación de nuestros estudiantes en todos los niveles.

En esta ocasión, los asistentes al encuentro debatieron las fortalezas y debilidades de la Escuela a fin de proponer diversas iniciativas que la hagan avanzar en su propósito firme de posicionarse como referente europeo en metodología de aprendizaje basado en proyectos.

Se señalaron hitos importantes alcanzados por la Escuela durante el año 2022, entre los que cabe citar:

- Cuatro años consecutivos creciendo en un entorno muy competitivo.
- Alto grado de satisfacción y orgullo de pertenencia de los estudiantes.
- Profesores visitantes del máximo prestigio (Giancarlo Mazzanti y Aurilla Arntzen).
- Eventos de nivel internacional (IT Seminar, curso de verano de la Bartlett School of Architecture, Applied Systems Engineering Workshop, IV European Workshop on Project-Based Learning).
- Una fuerte inversión en los laboratorios, el Centro de Computación Avanzada y el FabLab de la Escuela.

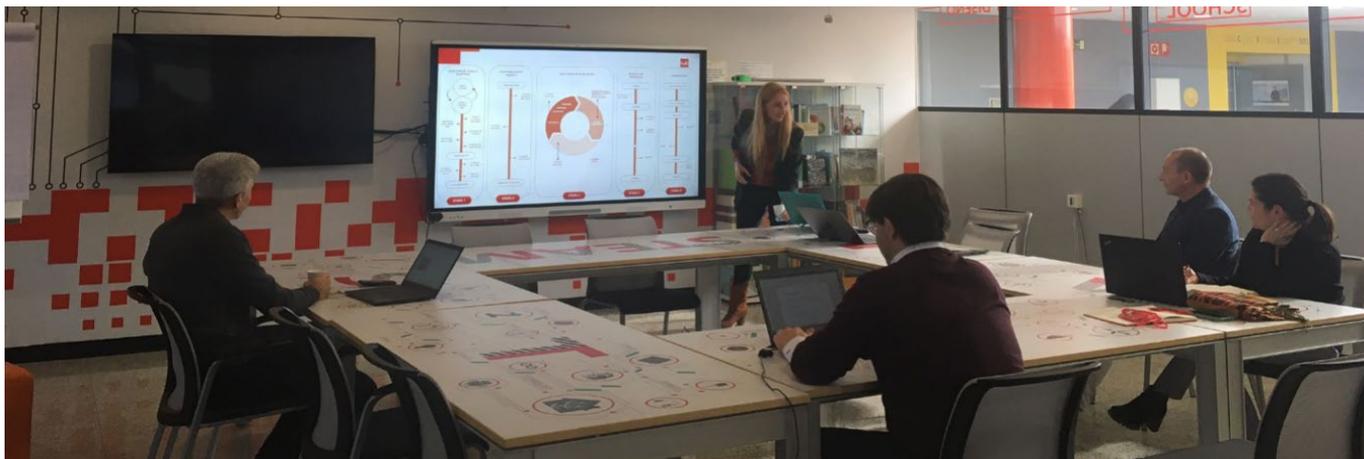
Asimismo, los asistentes conocieron de primera mano algunos de los retos de futuro de la Escuela, abarcando aspectos de formación y avance de carrera académica de sus docentes, investigación, alianzas estratégicas, eventos internacionales y vida universitaria, entre otros.

Los asistentes realizaron intervenciones de enorme interés para la Escuela. Entre otros puntos de interés, se señalaron:

- La necesidad de ahondar los conocimientos de sostenibilidad y digitalización de los estudiantes.
- Un fuerte compromiso con las instituciones públicas y privadas, tanto a nivel nacional como europeo.
- Seguir trabajando en pos de objetivos sociales con un impacto positivo para los ciudadanos (ESG).
- Consolidar la combinación de docencia presencial y virtual.
- Persistir en nuestro esfuerzo por lograr una excelencia académica sin exclusiones.

Estamos convencidos de que los puntos tratados en esta reunión ayudarán a nuestra Escuela STEAM a avanzar en sus objetivos estratégicos, repercutiendo muy positivamente en el prestigio de nuestra institución.

“EL CONSEJO ASESOR EMPRESARIAL (CAE) DE LA ESCUELA STEAM ES UN FORO DE ANÁLISIS, PROSPECTIVA Y DEBATE CON REPRESENTANTES DE PRIMER NIVEL DEL MUNDO INDUSTRIAL Y PROFESIONAL”



## TRABAJANDO PBL 2.0

La metodología de aprendizaje basado en proyectos (PBL) es el foco de nuestros esfuerzos y uno de los cico objetivos de nuestro plan de mejora.

En este primer semestre del año hemos descrito cómo se realiza la gestión de la metodología PBL que se utiliza en la Escuela STEAM, a lo que hemos llamado PBL 2.0. Consta de una caracterización de los tipos de proyectos, una batería de documentos de apoyo al docente, el establecimiento de los procesos de coordinación, cómo implementar el proceso de mejora continua y las actividades de

difusión/concursos anuales.

Además, hemos podido contar con la ayuda de Mariola Penadés, profesora invitada, que nos ha dado claves muy valiosas para el crecimiento en esta metodología.

Finalmente, el proyecto de investigación que evalúa la implantación de PBL ya está en fase de recopilación de datos.

## PRESENTACIONES DE LOS PROYECTOS FINALES DE LOS BOOTCAMPS

Tras 14 intensas semanas de trabajo los estudiantes de los Bootcamps de la Escuela presentaron los resultados de sus proyectos finales.

En el bootcamp de Blockchain contamos con 5 proyectos con temáticas tan variadas como Smart Giving, una plataforma de donación para casos de emergencia humanitaria o Flame, una plataforma de "trust blogging" construida sobre LensProtocol. Tras la deliberación de un jurado formado por figuras de primera línea del sector, el ganador fue Frameblock, un framework para facilitar la usabilidad y confianza en el uso de tecnología Blockchain.

En el caso de Data Science, compitieron 9 proyectos en áreas tan dispares como; IAgnosticate, un modelo para detectar diabetes con solo 3 datos o Brander, un modelo de predicción de la viralidad de una publicación en redes sociales. El ganador fue ProScout, un algoritmo de optimización de fichajes en la liga de fútbol.

En Gestión de Proyectos se generaron 4 proyectos que compitieron por "la financiación virtual" de los miembros del Tribunal y premio al mejor proyecto. Todos los proyectos mostraron el nivel de habilidad y dedicación que nuestros alumnos han demostrado en este Máster.



“EL PROYECTO GANADOR FUE FRAMEBLOCK, UN FRAMEWORK PARA FACILITAR LA USABILIDAD Y CONFIANZA EN EL USO DE TECNOLOGÍA DIGITAL BLOCKCHAIN”



## MARGARITA BLY EN LA ESCUELA STEAM

Margarita Bly es un think tank que impulsa y visibiliza el rol de la mujer en las áreas STEM, comunicación y arte. El 16 de febrero tuvo lugar, en el campus de Villaviciosa de Odón, una mesa redonda presentada por Ludi García, acompañada de Esther Macías; directora editorial de ComputerWorld y CIO (Director de Sistemas de Información), Eva Álvarez; CEO de Misstake, Alexa Diéguez; autora de la revista digital doubledose.es, Ana García Huerta; consultora de comunicación y contenidos estratégicos y Paloma Roderer; Doctora en Bellas Artes y profesora del Grado en Fundamentos de la Arquitectura.

Un evento que habla de la falta de representación femenina en los altos cargos de las profesiones más técnicas, del cual pudieron disfrutar los alumnos de arquitectura, diseño y bellas artes. La Universidad Europea cuenta con un claustro de verdaderas expertas en sus áreas, inspirando a las futuras generaciones de ingenieras, científicas, arquitectas y diseñadoras, pero, no obstante, existe aún una importante brecha de género que debemos ayudar a corregir.

## JORNADA DE INGENIERÍA CON CORAZÓN

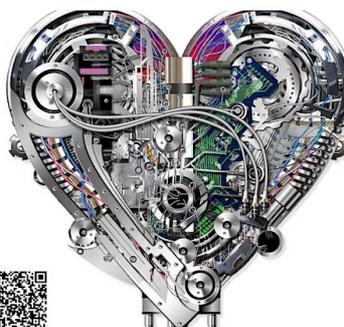
Durante los días 8 y 9 de marzo se celebraron las primeras Jornadas de Ingeniería con Corazón. El objetivo de estas jornadas fue mostrar aspectos de la ingeniería no tan conocidos para que nuestros estudiantes y aquellos interesados en la ingeniería conocieran algunas de las actividades que realizan los ingenieros que tienen alto impacto en la calidad de vida de las personas.

El día 8 Alba González Álvarez, investigadora postdoctoral Marie Curie Conex en ingeniería biomédica, Begoña Rojo Carralero, desarrollo de negocio y relaciones institucionales en GMV y Marie Destarac, ingeniera robótica en ABB nos hablaron sobre implantes personalizados, ingeniería con propósito y como la robótica está impulsando el bienestar humano. Temas muy actuales que permitieron a los asistentes conocer facetas novedosas y preguntar sobre ellas a estas grandes especialistas.

El día 9 contamos con Mariola Penadés e Inés Peiro, divulgadoras y comunicadoras científicas, nos hablaron de la importancia del impacto de los proyectos basados en "buenas intenciones". Mónica López, delegada española Comité Copernicus del CDTI trató el tema de la sostenibilidad ambiental y como la observación satelital puede ayudar en este ámbito y por último cerramos con Inés Gallego, responsable de sostenibilidad en proyectos en Energía Sin Fronteras que nos acercó al mundo del voluntariado en la ingeniería desde su propia y amplia experiencia.

link » <https://www.youtube.com/watch?v=g-hrSup0HTvw> día 8 de Marzo

link » <https://www.youtube.com/watch?v=-smg2CM7szg> día 9 de Marzo



### Jornada de "Ingeniería Con Corazón"

Ingeniería desde un punto de vista del que casi nunca hablamos

#### ¿CUANDO?

Miércoles 8 de Marzo de 14:15-18:30  
Jueves 9 de Marzo de 9:00- 13:30

#### ¿DÓNDE?

Universidad Europea de Madrid  
Auditorio del Edificio B  
Villaviciosa de Odón. 28670 Madrid

Al finalizar se ofrecerá un vino español

UE STEAM SCHOOL

ue Universidad Europea

"CUANDO EMPIEZAS A CAMBIAR  
PEQUEÑAS COSAS, COSAS MÁS  
GRANDES OCURREN."

Mariola Penadés



## TALLER DEL ARQUITECTO FRANCOIS ROCHE

El pasado 24 de febrero, el arquitecto francés François Roche realizó un taller con estudiantes de Arquitectura en la Escuela. Ese mismo día por la tarde impartió una conferencia en el Colegio Oficial de Arquitectos de Madrid, COAM, desarrollando sus teorías sobre utopía, anarquía, posibilidad, estrategia, postmodernismo, filosofía o territorio. Roche es cofundador y director del estudio parisino R&Sie(n) Architects, junto con su socia Camille Lacadée, y del grupo de investigación New Territories/M4. Contar con los pioneros de la arquitectura electrónica nos permite trazar con precisión la potencia de las herramientas digitales que enseñamos a nuestros estudiantes en la Escuela STEAM.

“LOS PIONEROS DE LA ARQUITECTURA ELECTRÓNICA NOS PERMITEN TRAZAR CON PRECISIÓN LA POTENCIA DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES QUE ENSEÑAMOS A NUESTROS ESTUDIANTES“



## VISITA DE ESTUDIANTES DE ARQUITECTURA DE UPC LIMA

Este año, por primera vez después de la pandemia, nos han vuelto a visitar en el mes de febrero de 2023 estudiantes de Arquitectura de la UPC de Lima. 16 estudiantes acompañados por los profesores Enrique Gómez de la Torre Salas y Jessica Hernández de UPC se han incorporado al trabajo de la clase de proyectos G6 de nuestra Escuela, con los profesores Beatriz Inglés y Patricio Martínez. Han trabajado temas de integración territorial, sostenibilidad y arquitectura vinculados a la recuperación del centro histórico de Lima. El intercambio de estudiantes genera un enriquecimiento docente y cultural mutuo que fomentamos desde nuestra Escuela.

## PARTICIPACIÓN DE PROFESORAS EN SUMMA3D

Las profesoras de animación y videojuego María Teresa Barranco y Verónica Rufo han participado en la mesa redonda organizada por Summa3D que se celebró el pasado 16 de febrero. Summa3D es un concurso internacional de animación, dirigido a estudiantes, profesionales y amantes de la animación y los efectos especiales, pero en realidad es un llamamiento a la industria para que apoyen activamente el desarrollo de nuevos talentos y proyectos.



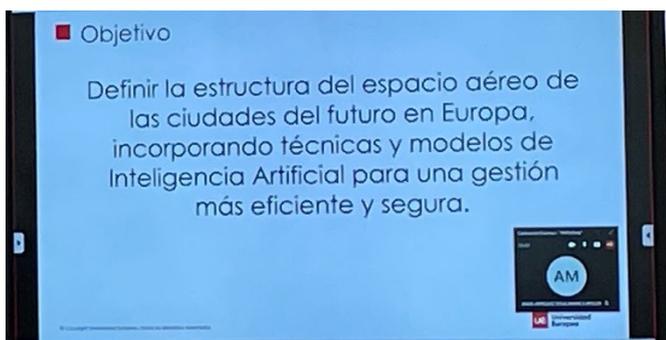
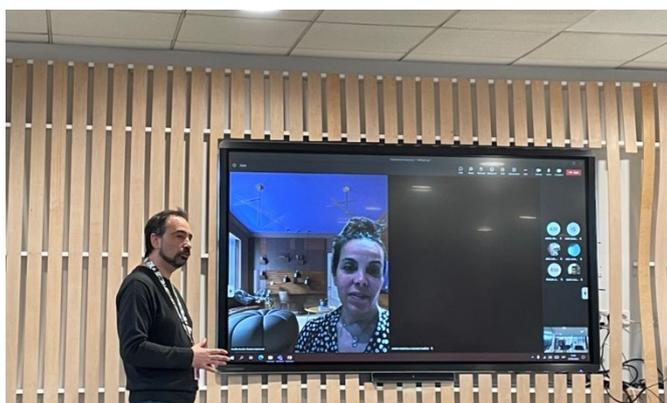
## AI4HYDROP: AN AI BASED HOLISTIC DYNAMIC FRAMEWORK FOR A SAFE DRONE'S OPERATIONS IN RESTRICTED URBAN AREAS

La Escuela ha logrado, participando en un consorcio internacional liderado por la Dra. Aurilla Arntzen de la University of South-Eastern Norway, un proyecto europeo competitivo: AI4HyDrop. El equipo de la Escuela ha estado liderado por el Dr. Enrique Puertas, experto en inteligencia artificial y big data.

En los próximos años los drones serán un elemento habitual en las ciudades y entornos urbanos. Los veremos como algo habitual en tareas de logística, ayuda en emergencias, seguridad, control del tráfico, etc. Pero en las ciudades tenemos también tráfico aéreo de aeronaves convencionales, incluso a medias alturas cuando hay aeropuertos cerca de los entornos urbanos, y helicópteros que dan

servicio a labores de vigilancia, transporte de heridos, o incluso labores comerciales. Es por esto que en la Unión Europea existe mucho interés en definir cómo gestionar y regular el espacio aéreo en estos entornos urbanos en los que van a convivir el tráfico aéreo tradicional con el tráfico de drones, e incorporar las nuevas tecnologías como la Inteligencia Artificial a la gestión de este tráfico aéreo compartido.

En el proyecto AI4HyDrop (An AI-based Holistic Dynamic Framework for a safe Drone's Operations in restricted and urban areas), un consorcio de once instituciones de seis países europeos trabajará para definir la estructura del espacio aéreo de las ciudades del futuro en Europa, incorporando técnicas y modelos de Inteligencia Artificial para una gestión más eficiente y segura. La Universidad Europea juega un papel clave en del consorcio, siendo la segunda institución con mayor peso, liderando 2 de los 7 paquetes de trabajo, y colaborando de forma activa en los otros 5. En concreto, los investigadores de la Universidad Europea se van a encargar de liderar las tareas de uso de inteligencia artificial para garantizar la seguridad y la eficiencia en la definición de planes de vuelo en áreas de tráfico compartido, la fusión y análisis de datos, y la definición de cómo integrar este nuevo espacio aéreo híbrido en los planes urbanísticos de las ciudades. Desde la Universidad Europea lideraremos también las tareas de comunicación y difusión de las actividades del proyecto: Web, redes sociales, creación de *flyers*, e incluso preparación de videos y animaciones para presentar los resultados. La financiación total concedida al proyecto es de casi 2 millones de euros. »



## LA ESCUELA STEAM PARTICIPARÁ EN EL “XV INTERNATIONAL INFORMATION TECHNOLOGY SEMINAR FOR STUDENTS” EN SUIZA



El IT Seminar 2023 celebra su XV edición en Suiza (HES-SO University of Applied Sciences) del 11 al 14 de abril. El IT-Seminar es un evento académico internacional e independiente que cuenta con la participación de profesores y estudiantes de las universidades europeas HES-SO (Suiza), Haaga-Helia (Finlandia) y Universidad Europea (España). »

XV IT Seminar. 11 al 14 de abril. Sierre (Suiza)  
Noticia del pasado IT Seminar 2022 en España » [link](#)



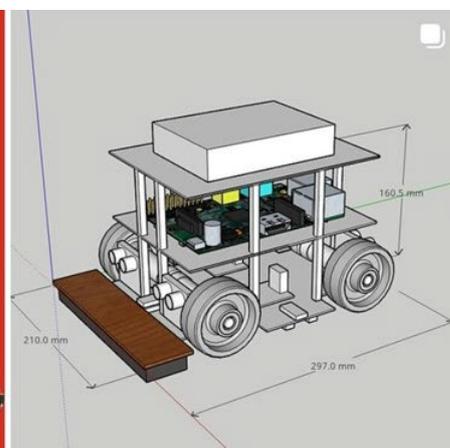
El evento es de 4 días y consiste en la impartición de conferencias visitas a empresas y el desarrollo de workshops por parte de los profesores invitados, en colaboración con los estudiantes, en relación a las tecnologías de información y temas afines como la realidad virtual, la robótica y el internet de las cosas. »

HES-SO Valais-Wallis  
link » <https://www.hevs.ch/en>



El objetivo principal de este evento es dar la posibilidad a nuestros alumnos de formarse y/o actualizarse en determinados aspectos tecnológicos, así como desarrollar competencias transversales, estando inmersos en un entorno internacional y multicultural. »

Haaga-Helia University of Applied Sciences  
link » <https://www.haaga-helia.fi/en>



### CONCURSO SUMO-BOT

Los estudiantes que integran el Robotics Club de la Universidad Europea han lanzado el concurso SUMO BOT, abierto a todos los estudiantes de la Universidad Europea que tienen interés en la robótica y en aprender de forma divertida.

Esta competición está inspirada en el deporte japonés del SUMO. Dos robots compiten en un área definida circular ganando aquel que permanezca en la misma mientras intenta echar fuera a su oponente. Desde el club se ofrecen talleres para que cualquier estudiante pueda construir su propio robot, poniendo a su disposición el material.

Se puede participar de forma individual o en equipos de máximo tres personas. Los talleres son una oportunidad para formar equipos con estudiantes que no se conozcan.

Se otorgarán dos premios: el premio de combate —un dron con cámara 4K para cada miembro del equipo para el robot que obtenga la mayor puntuación al final del torneo— y un premio a la creatividad —un kit de robótica STEM Creativo para cada miembro del equipo para el robot que sea votado favorito por el jurado y por el público por el diseño más creativo.



## ÍÑAKI GARCIA, DISEÑADOR GRÁFICO

Hago diseño gráfico aplicado al espacio y branding, diseño como herramienta de cambio para espacio público, privado y profesional a través de intervenciones únicas e irrepetibles con pintura mural y acondicionamiento.

Desde mi paso por la Universidad Europea entendí que el diseño es capaz de cambiarnos, y la importancia del proceso, tanto creativo como de ejecución. Esto, sumado a la colaboración entre disciplinas del diseño, es lo que define mi proyecto actual para cambiar los espacios. Mis diseños implican a diferentes disciplinas, y para realizar una intervención/proyecto completo es necesaria la colaboración de otros profesionales/artistas/diseñadores.

Aplico metodologías de diseño colaborativas para realizar creaciones diferentes, que sean capaces de integrarse y conectar con las personas que van a disfrutar de ellas. Esta manera de diseñar, como se puede imaginar, me ha llevado por diferentes caminos y retos profesionales que superar. En concreto, destacaría dos proyectos: "Pinta Esperanza", una intervención colaborativa de más de 300 m<sup>2</sup> en la Junta Municipal de Hortaleza, y el panel publicitario que realizamos para la película "Rainbow" de Netflix.

Estoy deseando acometer nuevos retos y proyectos que me permitan seguir explorando el diseño gráfico en colaboración. »

## DANIEL DE LA PEÑA JIMÉNEZ, AIRBUS ENGINEER

A principios del año 2018 comencé mis estudios Bachelor's Degree in Aerospace Engineering por la Universidad Europea de Madrid; ese mismo año fui finalista de los premios UE STEAM School, con otros 4 compañeros, en la categoría de ideas innovadoras para el sector Aeroespacial y su implicación en un desarrollo sostenible para la Aviación. Años más tarde, esa idea se convirtió en la semilla de la Start-Up PBS Aerogel. Fue esa proactividad y deseo de "ir más allá" lo que me permitió posicionar ese MVP como una de las mejores 30 Venture Capital Ideas en la TREP Entrepreneurship Expo 2021 de la prestigiosa Embry Riddle Aeronautical University, donde realicé un Programa de Study Abroad, con el reconocimiento en la Dean's List.

Estas iniciativas me han permitido no solo desarrollar proyectos enfocados en problemas reales y actuales de mi sector, sino que también han constituido una base de competencias de comunicación, colaboración, resolución de problemas y análisis crítico con la colaboración de diversas empresas e instituciones, tal y como se hace en la vida profesional. Actualmente, soy Ingeniero de Sistemas en Airbus Defense & Space, para la oficina de Diseño de Ingeniería, donde desarrollo mi pasión con misma proactividad y deseo de ir más allá día a día. Este mismo año, he recibido la prestigiosa beca otorgada por el Colegio Oficial de Ingenieros Aeronáuticos de España y la Asociación de Ingenieros Aeronáuticos de España COIAE/AIAE que premia la excelencia académica para la continuidad de los estudios en el Máster Habilitante en Ingeniería Aeronáutica; la Beca CAM que reconoce un aprovechamiento académico excelente durante el curso 2021/2022..»



"LA METODOLOGÍA BASADA EN PROYECTOS DE LA ESCUELA STEAM FAVORECE QUE LOS ALUMNOS ADQUIERAN UN CIERTO NIVEL QUE LES PERMITA REALIZAR COSAS PRÁCTICAS DE ALTO VALOR AÑADIDO QUE EN OTRAS UNIVERSIDADES NO TIENEN LA OPORTUNIDAD"



## ALEJANDRO MORENO, INGENIERO INFORMÁTICO

Alex Moreno estudió Ingeniería Informática en la Universidad Europea. Al finalizar la carrera se especializó en gestores de contenidos, Drupal y PHP en particular, y se trasladó a Londres donde ha trabajado como Ingeniero y Arquitecto de Software en algunas de las consultoras y empresas más grandes del mundo, como Capgemini, BBC, Royal Mail, o farmacéuticas como Novartis o Bayer. Los últimos años en Londres se unió a las filas de Acquia, la empresa que creó Dries Buyateart, el creador y líder del proyecto Drupal, donde ejerció de Arquitecto de Software liderando proyectos en empresas repartidas por todo el globo, desde Estados Unidos a Europa, Australia o India.

Su segunda pasión es la creación de contenidos, lo que le llevó a empezar a trabajar para Pantheon, una empresa de San Francisco donde pasa el tiempo como Developer Advocate, una disciplina en la intersección entre la Ingeniería del Software y el Marketing.

Alex ha dado docenas de charlas en público sobre Ingeniería del Software, buenas prácticas o gestión de proyectos entre otros temas, además de introducir keynotes como la de Dries en Drupalcon de 2021.»

## INÉS VECILLA, GRADO EN ANIMACIÓN

Hace poco comencé mi primer trabajo como artista layout, una rama más de la animación, que se encarga de la colocación y animación de cámaras, posición de personajes y coherencia narrativa entre planos.

De mi experiencia en la Universidad Europea, he podido comprobar lo importante que es la colaboración con los compañeros, ya que en el mundo laboral y, en este caso, animación, se necesita mucha comunicación y organización entre los compañeros para que el trabajo pueda desarrollarse eficientemente.

También se necesita mucha curiosidad y aprender todo lo que te pueda ser útil. En mi caso, tener una base artística como el dibujo, la animación o la fotografía, entre otras las asignaturas que di durante mis estudios, me ayudó mucho a introducirme e integrarme en el mundo laboral.

