



## **Inteligencia Artificial, ciberseguridad y Big Data ejes centrales del Hackathon Facsa Castellón**

**El evento para programadores, en el que se podrá participar tanto de forma presencial como virtual del 26 al 28 de noviembre**

A menos de un mes de la sexta edición de **Hackathon** Facsa Castellón, el encuentro de programadores más importante de la Comunitat Valenciana incorpora dos nuevos retos como hilo conductor para que los participantes, en un periodo de 48 horas, propongan soluciones tecnológicas basadas en el lema de esta edición: **Inteligencia Artificial, ciberseguridad y Big Data**. De esta forma, **Hackathon Facsa Castellón** completa su programación, que también incluirá charlas tecnológicas y actividades para los más pequeños con su particular Hackathon Infantil.

El evento para programadores, en el que se podrá participar tanto de forma presencial en las instalaciones de la **Universitat Jaume I** de Castelló como de forma virtual desde cualquier parte del mundo, ya presentó hace unas semanas tres de los cinco retos que hoy

componen la programación oficial, a la que se añade un reto abierto, en el que el participante puede presentar la solución tecnológica que quiera siempre ajustándose a la temática propuesta en esta edición.

Los participantes de Hackathon Facsa Castellón son, en términos generales, estudiantes cursando estudios de ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas, entre otros, además de trabajadores que quieren practicar y afianzar sus conocimientos en estas áreas. Entre los objetivos del encuentro está la creación de un ecosistema de innovación y conocimiento tecnológico poniendo el foco en las tendencias y problemas reales a los que sociedad y empresas se enfrentan en la actualidad.

Sistemas predictivos e inteligencia artificial en los nuevos retos de Facsa y NoSe Studios



Facsa, empresa de **Grupo Gimeno**, propone a los participantes el reto “Sistema de detección precoz de anomalías en instalaciones del ciclo integral del agua”. La compañía dispone, en los ámbitos en los que opera, como son abastecimiento de agua potable, saneamiento y depuración, de un sistema de sensores que proporcionan datos con los que pueden monitorizar el funcionamiento de sus instalaciones y establecer mecanismos predictivos. En este sentido, propone implementar un sistema de predicción para activar la alerta temprana que permita identificar comportamientos anómalos en el proceso de gestión de recursos hidráulicos.

Por su parte, el estudio de videojuegos NoSe Studios, formado por exalumnos de la Universitat Jaume I, proponen el desafío “Videojuego con Unity donde la Inteligencia Artificial (IA) sea un componente fundamental”. Es decir, instan a la creación de un videojuego donde la IA suponga un reto, de dificultad media, que se anticipe a las acciones del jugador.

Completan este apartado, por un lado, el reto de “Comunicación y Big Data”, que plantea resolver un problema de sensórica, comunicación y toma de decisiones aplicando la tecnología API REST. Por otro, el reto “Plataforma para la simulación de ataque de **ransomware**”, que consiste en crear una plataforma que permita a una empresa comprobar cuál es el grado de madurez en materia de ciberseguridad ante un ataque de ransomware. Por último, está disponible el reto “Análisis de datos en tiempos de pandemia”, que plantea la obtención de datos abiertos sobre la evolución de la pandemia del Covid-19 en España o el mundo y su combinación con otros datos abiertos sobre población y otras fuentes para, después, aplicar la visualización de datos, limpieza, integración y machine learning.

Los participantes ya pueden inscribirse desde [www.hackathoncastellon.com](http://www.hackathoncastellon.com). Las soluciones ganadoras recibirán premios económicos – 700€ para el equipo ganador, 500€ para el segundo puesto, 300€ para el tercer puesto y 150€ para el premio del público – pero, además, los participantes podrán formar parte de una bolsa de empleo a disposición de las empresas que colaboran en el evento.