

RACCOLTA DI OBIETTIVI POSTI DALLA NASA IN PASSATO

- 01) Progettare un robot autonomo volante per ispezionare un veicolo spaziale al fine di trovare eventuali danni causati da micro-meteoriti e detriti orbitali
- 02) Sviluppare un sensore adoperabile dagli umani su Marte
- 03) Creare uno strumento per tracciare le informazioni relative ai lanci di razzi internazionali
- 04) Usare il data base immagini della NAA per creare 1) immagini o oggetti d'arte, 2) strumenti che permettano la manipolazione delle immagini per creare oggetti d'arte unici
- 05) Creare e sviluppare applicazioni web che consentano a chiunque di esplorare la terra dall'orbita; Visualizzare i dati forniti da missioni spaziali utilizzando tecnologie interattive virtuali, come NASA Web WorldWind.
- 06) Usare base di dati NASA Open Data Portal per presentare mappe relative ad incendi, ghiaccio, meteoriti, temperatura dell'acqua
- 07) Creare piccoli documentari per catturare l'essenza delle sfide poste da NASA nella International Space Apps
- 08) Creare un modo semplice per consentire alle persone di documentare autonomamente tipi specifici di disastri adoperando le immagini e i video forniti dalla NASA
- 09) Creare uno strumento di crowdsourcing per consentire ai cittadini di rilevare, verificare, tracciare, visualizzare, notificare incendi boschivi
- 10) Raccontare al mondo la storia dell'asteroide Bennu
- 11) Analizzare, raccontare, visualizzare dati per comunicare aspetti interessanti del nostro pianeta o per migliorare la consapevolezza del pubblico
- 12) Caratterizzare l'antropizzazione a l'insediamento delle popolazioni usando i dati dei satelliti NASA
- 13) Integrare i dati NASA sulla scienza della Terra ed altri dati per migliorare la comprensione del collegamento tra salute umana, animale ed ambientale
- 14) Progettare un gioco di ruolo per insegnare come stanno cambiando gli ambienti polari. Usare i dati NASA per supportare la creazione di missioni nel gioco di ruolo.
- 15) Progettare applicazioni per selezionare un luogo sulla terra e apprendere quale parte della criosfera ha un impatto su quel luogo
- 16) Progettare uno strumento di analisi/visualizzazione dei dati per mostrare al pubblico le mutazioni spaziali e temporali nel ghiaccio artico e antartico
- 17) Creare un gioco usando immagini del telescopio spaziale Hubble come componenti
- 18) Sviluppare un concept per una capsula temporale con contenuti per educare una civiltà extraterrestre riguardo alla cultura umana e al nostro sistema solare
- 19) Usare i dati NASA per pianificare una missione di esplorazione veicolare della Luna
- 20) Generare ambienti di realtà virtuale per la superficie della Luna e di Marte. Ottenere modelli tridimensionali dalle risorse della NASA quali Moon Trek e Mars Trek.
- 21) Integrare modelli tridimensionali di superfici di esplorazione di sistemi ed habitat.
- 22) Sviluppare e distribuire realtà virtuale tridimensionale su un servizio online
- 23) Creare uno strumento che permetta ad un utente di avere l'esperienza di stare sopra uno dei satelliti NASA che osservano la Terra e consentire la localizzazione dei dati da vari strumenti a bordo

- 24) Sviluppare un modo creativo per il pubblico e gli scienziati per apprendere le definizioni dei termini scientifici e tecnici legati alla Terra, usando la leva del crowdsourcing
- 25) Creare un video per raccontare la propria storia di come la Terra sia fantastica
- 26) Creare strumenti che visualizzino le missioni scientifiche terrestri e i relativi dati in tre dimensioni
- 27) Creare progetti di equipaggiamento da usare per studi sulla vita in isolamento sulla Terra, che consentano di studiare le dimensioni umane ed ambientali della vita su un altro pianeta
- 28) Sviluppare visualizzazioni per fornire alla NASA nuovi spunti per missioni basate su aeromobili
- 29) Considerare una specie migratoria e creare uno strumento che mostri la distribuzione degli habitat disponibili, tracciandone gli avvistamenti in tempo reale
- 30) Confrontare i dati NASA sulla scienza della terra con dati sulla popolazione e raccontare la propria storia delle interazioni uomo-ambiente
- 31) Sviluppare uno strumento per tracciare nel tempo le specie invasive presenti nel proprio vicinato
- 32) Mappare e comparare la genetica della popolazione di specie con caratteristiche legate al paesaggio, alle condizioni climatiche, alle attività umane, in una regione per identificare le potenziali barriere o agevolazioni alla migrazione del gene e all'adattamento locale
- 33) Progettare uno strumento facile da usare per consentire al pubblico di scoprire e capire i dati terrestri e contribuire alla loro osservazione ed uso da parte di chi deve gestire emergenze
- 34) Costruire un sistema di monitoraggio degli incendi e uno strumento di crowdsourcing che permette a gestori locali di rispondere a incendi boschivi
- 35) Calcolare e visualizzare l'esposizione alle radiazioni per un reale o ipotetico volo al polo o prossimo al polo
- 36) Mappare le condizioni ambientali critiche con la presenza di locale aerosol atmosferico per identificare le potenziali connessioni
- 37) Usare dati satellitari ed altri dati per consentire a contadini, proprietari terrieri, e gestori terrieri, nel proprio territorio di identificare e visualizzare risorse acquatiche nei dintorni
- 38) Progettare uno strumento di analisi e visualizzazione dati per mostrare le variazioni spaziali e temporali nell'Artico ed Antartico per il pubblico
- 39) Sviluppare uno strumento per la gestione delle emergenze attraverso una mappa aggiornata del rischio di alluvioni nella propria area di interesse
- 40) Progettare un gioco per telefoni che documenta l'ambiente Artico attraverso il crowdsourcing di foto e informazioni, migliorando l'apprendimento interculturale e generazionale delle comunità Inupiaq
- 41) Creare uno strumento per consentire ai bagnanti di monitorare i rischi e allertarli sulle misure precauzionali da intraprendere durante le attività di nuoto o surf
- 42) Creare un mezzo per aiutare la popolazione a capire gli output energetici di un pannello solare, e uno strumento per pianificare il consumo energetico basato sulla energia attesa dalle tecnologie solari
- 43) Mappare il ciclo di vita del proprio cibo o piatto favorito, e ripensarlo in modo da farne una versione più sostenibile possibile per l'ambiente
- 44) Valutare dati ambientali, sociali ed economici per progettare strumenti e pianificare un insediamento urbano o rurale intelligente e integrato
- 45) Fornire ai piloti e ai passeggeri aerei uno strumento facile da usare per fornire informazioni riguardo al territorio che sorvoleranno nel loro tragitto