

España consigue dos platas, un bronce y tres menciones de honor en su debut en la Olimpiada Internacional de Inteligencia Artificial

En su primera participación, el Equipo España se sitúa en el puesto 26 de 108 países en la Olimpiada Internacional de Inteligencia Artificial (IOAI) 2026, por delante de Japón, Alemania, Bielorrusia y Nueva Zelanda.

BARCELONA, 10 de agosto de 2026 — España compitió por primera vez en su historia en la Olimpiada Internacional de Inteligencia Artificial (IOAI), celebrada en Astaná (Kazajistán) del 2 al 8 de agosto de 2026, y regresó a casa con dos medallas de plata, una de bronce y tres menciones de honor. Ocho estudiantes de secundaria representaron al país frente a 466 de los mejores jóvenes talentos de IA del mundo, procedentes de 108 países y territorios.

En la clasificación oficial por equipos, España se situó en el puesto 26 de 108 países y territorios —por delante de potencias científicas consolidadas como Japón, Alemania, Bielorrusia y Nueva Zelanda—, un resultado notable para un país que presentaba un equipo nacional por primera vez.

Las dos medallas de plata fueron para Henri-Alexander Semenov (American School of Barcelona) y Tomás Lázaró Danoni (Institut Tiana). Llúria Torras Arcusa (Escola el Cim, Vilanova i la Geltrú) obtuvo el bronce. Las menciones de honor recayeron en Héctor Villanueva Dávila (The British School of Tenerife), Varun Aditya (St. George's British School) y Roberto Lloréns Dueñas (Escola Professional Salesians de Sarrià). Completaron la delegación Ruiwen Zheng y Fanxi Xiang.

Los estudiantes se ganaron su plaza mediante un exigente proceso de selección, varios meses de formación en línea y un campamento académico presencial de dos semanas en Tenerife, donde se prepararon junto a delegaciones de Georgia, Países Bajos, Suiza, Letonia y Ucrania. El programa fue organizado y financiado íntegramente por Harbour.Space y su plataforma Leagues of Code, que poseen la acreditación oficial de la IOAI en España. En la propia competición, los estudiantes se enfrentaron a dos pruebas individuales de seis horas con problemas avanzados de aprendizaje automático e inteligencia artificial.

«Competir por primera vez y terminar por delante de países con décadas de tradición olímpica demuestra la profundidad del talento en IA que hay en las aulas españolas. Estos estudiantes son el principio de algo mucho más grande.» — Svetlana Velikanova, representante de la IOAI en España

«Empecé a programar solo seis meses antes del campamento de Tenerife. Comencé con los ejercicios gratuitos de Leagues of Code, seguí trabajando los problemas de programación y matemáticas, superé la primera ronda, después la segunda y luego la tercera, y, sin darme cuenta, ya estaba en el equipo.» — Tomás Lázaró Danoni, medallista de plata (Institut Tiana)

Fundada en 2024, la IOAI es la más reciente y la de más rápido crecimiento entre las grandes olimpiadas científicas internacionales. En apenas dos años se ha convertido en la segunda mayor del mundo por número de países participantes, por detrás únicamente de la Olimpiada Internacional de Matemáticas, con 67 años de historia, con un aumento del número de participantes del 77 % interanual, el crecimiento más rápido de cualquier gran olimpiada científica.

Contacto de prensa

Patricia Carranza · patricia.carranza@harbour.space · 617 323 878

Las fotos del evento  IOAI-spain

Sobre Harbour.Space Institute of Technology

La entidad acreditada por la IOAI en España, responsable de seleccionar y formar los equipos del país.

Harbour.Space es una institución privada de educación superior especializada en la enseñanza integrada de tecnología, emprendimiento y diseño, fundada en 2015 y con sede principal en Barcelona, con una red educativa de campus en España, Asia y Estados Unidos.

Cuenta con una amplia trayectoria en las grandes olimpiadas internacionales de informática y prog, un intensivo en línea de varios meses con entrenadores expertos para los mejores clasificados y un campamento internacional de dos semanas para el equipo seleccionado. Harbour.Space cubrió asimismo los ramación competitiva: formó al primer medallista de oro nacido y formado en España en la Olimpiada Internacional de Informática (IOI) y conquistó el oro en las finales mundiales del ICPC (4.ª del mundo, 1.ª de Europa, por delante de instituciones como el MIT, Stanford, Oxford y Cambridge).

Organizó todas las fases en formato de competición y ofreció el mismo apoyo, de forma gratuita, a todos los estudiantes: acceso libre a los módulos de aprendizaje autónomo de Leagues of Code —su plataforma de formación en matemáticas e informática—gastos de participación y viaje a Kazajistán de los dos equipos, junto con dos profesores y dos observadores.

Contacto de prensa

Patricia Carranza · patricia.carranza@harbour.space · 617 323 878

Las fotos del evento  IOAI-spain