

PROGRAMA DE ACTIVIDADES

VIERNES, 3 DE OCTUBRE

16:00 -18:00 Demostraciones Científicas
Aulas de Experimentos y Altillo

16:00 -16:30 Puesta en Escena "La veu del arbres"
Salón de Actos

17:00 -17:30 Puesta en Escena "Física en el Modernismo"
Salón de Actos

18:00-19:00 Conferencia Inaugural
"Un Mundo de Cristales"
a cargo de D. Miquel Àngel Cuevas-Diarte
Salón de Actos

SÁBADO, 4 DE OCTUBRE

10:00 - 14:00 Demostraciones Científicas
Aulas de Experimentos y Altillo

10:30 - 13:30 Cortos Científicos
Aula Alfa

10:30 - 11:00 Puesta en Escena "Claro como el agua"
Salón de Actos

10:30 - 14:00 Àgora- Pasillo Planta -2

11:30 - 12:00 Puesta en Escena
"La magia de la tabla periódica"
Salón de Actos

12:30 -13:00 Puesta en Escena "
¡Hem inventat el motor d'aigua!"
Salón de Actos

13:30 - 14:00 Puesta en Escena "La veu del arbres"
Salón de Actos

16:00 -19:30 Demostraciones Científicas
Aulas de Experimentos y Altillo

16:00 -16:30 Puesta en Escena "Claro como el agua"
Salón de Actos

16:00 - 19:30 Àgora- Pasillo Planta -2

17:00 - 17:30 Puesta en Escena "Física en el Modernismo"
Salón de Actos

17:30 -19:30 Cortos Científicos
Aula Alfa

17:30 - 19:30 Feria de la Astronomía para niños
Pie de la Rampa de la Vida, Planta -5

18:00 - 18:30 Puesta en Escena
"Hem inventat el motor d'aigua!"
Salón de Actos

19:00 -19:30 Puesta en Escena
"La magia de la tabla periódica"
Salón de Actos

DOMINGO, 5 DE OCTUBRE

10:00 -11:00 Conferencia Clausura "
¿Cuántos años tendrás en el 2025?
¿Cómo será el mundo entonces?"
a cargo de D. Tomàs Molina
Salón de Actos

11:00 - 13:00 Acto de clausura.
Entrega de Premios "Ciencia en Acción"
y "Adopta una Estrella"
Salón de Actos



XV EDICIÓN DEL PROGRAMA

Ciencia en Acción

La investigación y el desarrollo de robots requiere utilizar distintos campos de la ciencia y la ingeniería, desde la mecánica a la electrónica y la microelectrónica y además necesita de un diseño industrial específico y complicado.

En esta final de Ciencia en Acción se puede disfrutar de

- robots antropomorfos que interactuaran con las personas al hablar y andar entre ellas.
- mascotas artificiales que se pueden convertir en animales de compañía y que cambian los parámetros de comportamiento en función de la interacción de los humanos con ellos
- manejar una pequeña aeronave capaz de mantener el vuelo estacionario gracias a sus cuatro rotores que logran un equilibrio que le permite al DRONE un movimiento muy preciso
- utilizar un escáner y una impresora 3D para generar un retrato en tres dimensiones
- usar un simulador dentro de un monoplaza de carreras diseñado por estudiantes de ingeniería
- veleros de radio control que participan en competiciones internacionales



FECYT FUNDACIÓN ESPAÑOLA PARA LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA

