



NOCHE EUROPEA DE LOS INVESTIGADORES 2018 – UNIVERSIDAD DE EXTREMADURA

PROGRAMA DE ESCUELA POLITÉCNICA UEX-CÁCERES

NAVEGANDO POR CARTOGRAFÍA CON LAS TIC'S. Esta actividad tiene por objetivo la familiarización y navegación con la cartografía digital y datos espaciales digitales a través de las tecnologías de la información (TIC). Los asistentes podrán leer mapas y orientarse en ellos, al igual que desarrollar cartografía temática digital.

Sesión de 40 min. a las 18 y 19 h.//Aforo: 20 pers. Público: Estudiantes de educación primaria. Lugar: Aula de Cartografía. Edificio de Telecomunicaciones

ATRAPANDO EL SONIDO. Se presentarán curiosidades relacionadas con el sonido, acercarse al funcionamiento de la percepción sonora, al concepto de ruido, a fenómenos curiosos acústicos (resonancias, reverberación, ondas estacionarias).

Sesión de 30 min. desde las 19 a 20:30 h.//Aforo: 15 pers. Público: Estudiantes de educación primaria. Lugar: Edificio de las Cámaras Acústicas.

¿CUÁNTO AGUANTAN LOS MATERIALES DE CONSTRUCCIÓN? Se realizarán ensayos destructivos y no destructivos para caracterizar la resistencia de diferentes materiales de construcción a diferentes sollicitudes, se trabajará con probetas de yeso, de cal, de mortero de cemento, de hormigón y ladrillos.

Sesión de 45 min. a las 19 y 20 h. // Aforo: 20 pers. Público: Estudiantes de educación primaria, Estudiantes de educación secundaria / bachillerato /FP. Lugar: Laboratorio de materiales 2.

"NEXUS" TIENE SUPERPODERES: TE COPIAMOS EN 3D Y TE VEMOS EN LA OSCURIDAD. Se describirá brevemente el espectro electromagnético, las bases de las imágenes hiperspectrales y de las redes neuronales artificiales, cómo se generan modelos en 3D y su representación digital.

Sesión de 45 min. desde las 18 a 20:30 h.//Aforo: 20 pers. Público: Estudiantes de educación primaria, Estudiantes de educación secundaria / bachillerato/FP, Sociedad en general. Lugar: Salón de Grados

LA MAGIA DEL AGUA. La actividad consiste en mostrar a los alumnos de primaria cuál es el procedimiento para que ellos puedan tener agua potable en casa.

Sesión de 30 min. a las 18, 19 y 20 h.//Aforo: 15 pers. Público: Estudiantes de educación primaria. Lugar: Laboratorio de Geotecnia en la planta baja del Pabellón de Ingeniería Civil.

Noche Europea de los Investigadores 2018 – Universidad de Extremadura. Escuela Politécnica



CONSTRUYE TU PROPIO SUPERCOMPUTADOR CON PIEZAS DE LEGO: TALLER DE CÉNITS-COMPUTAEX. Asistentes tendrán la oportunidad de construir con sus propias manos un pequeño supercomputador doméstico lleno de posibilidades.

Sesión de 20 min. desde las 18 a 21:20 h.//Aforo: 10 pers. Público: Estudiantes de educación primaria, secundaria / bachillerato /FP, Sociedad en general. Lugar: Salón de actos de la Escuela Politécnica.

APRENDE JUGANDO: EL ROBOT LEARNBOT Y LA REALIDAD AUMENTADA. En este taller podrás conocer y divertirte con el robot educativo LearnBot mediante la realidad aumentada aplicada a los juegos. Moldea la realidad con arena, crea lagos, ríos montañas de forma colaborativa y divertida.

Sesión de 30 min. desde las 18 a 20 h.//Aforo: 10 pers. Público: Estudiantes de educación primaria. Lugar: Laboratorio de Robótica.

LAS OBRAS DE INGENIERÍA CIVIL Y EL AGUA: DOS ENEMIGOS CONDENADOS A ENTENDERSE. Se mostrará la importancia del estudio experimental del tránsito del agua a través de diversas infraestructuras, debido a que puede condicionar y comprometer la vida útil de las mismas.

Sesión de 20 min. a las 18, 18:30, 19, 19:30, 20 y 20:30 h.//Aforo: 15 pers. Público: Sociedad en general. Lugar: Laboratorio de Hidráulica, Edificio de Ingeniería Civil.

INGENIERÍA CIVIL: VIENDO ESTRUCTURAS EN TECHNICOLOR. La actividad consistirá en utilizar una bancada fotoelástica mediante la cual se podrá observar cómo se distribuyen las deformaciones en diversas estructuras en forma de líneas de color.

Sesión de 45 min. a las 18, 19, y 20 h.//Aforo: 15 pers. Público: Sociedad en general. Lugar: Laboratorio de estructuras. Pabellón de Ingeniería Civil. Planta baja.

SMARTCONNECT ADVENTURE. El objetivo es demostrar cómo diferentes elementos tecnológicos inteligentes pueden servir de punto de interacción con dispositivos móviles para crear experiencias de usuario donde se mezclan acciones virtuales con acciones reales en el mundo físico.

3 sesiones de 1 hora de 18 a 21h// Aforo: 30 pers. Público: Sociedad en general. Lugar: Sala digitales, Pabellón Informática

SERIOUS GAMES PARA FOMENTAR EL ENVEJECIMIENTO ACTIVO Y SALUDABLE: OS CONTAMOS EL PROYECTO EUROAGE. Se presenta el proyecto del Programa INTERREG-POCTEP: EuroAGE, centrado en el envejecimiento activo mediante el uso de robots sociales y serious games.

Noche Europea de los Investigadores 2018 – Universidad de Extremadura. Escuela Politécnica



Sesión de 20 min. a las 18, 18:30, 19, 19:30, 20, 20:30 h.//Aforo: 15 pers. Público: Sociedad en general. Lugar: Autonomy Lab-RoboLab. 2ª planta Edificio de Informática.

DATE UNA VUELTA POR EL SISTEMA SOLAR EN REALIDAD VIRTUAL. Conoce la Realidad Virtual de mano de los expertos en el área, y aprovecha para viajar por el espacio. Toda una actividad del Siglo XXI.

Sesión de 20 min. a las 18, 18:30, 19, 19:30, 20 y 20:30 h.//Aforo: 5 pers. Público: Estudiantes de educación secundaria / bachillerato /FP. Lugar: Laboratorio de Realidad Virtual -Edificio de investigación.

SMARTPOLITECH: EL PROYECTO DE EFICIENCIA ENERGÉTICA DE LA EPCC. El proyecto de Centro SmartPoliTech persigue la creación de un laboratorio vivo para el desarrollo de tecnologías smartx desde diferentes perspectivas.

Sesión de 30 min. a las 19, 20 y 21 h.//Aforo: 20 pers. Público: Sociedad en general. Lugar: Laboratorio SUN. Pabellón de Informática.

DISEÑO E IMPRESIÓN 3D HECHA FÁCIL. En la exposición se explicarán los fundamentos del diseño 3D actual y las tecnologías más accesibles, los elementos de las máquinas de fabricación digital actuales: impresoras 3D, fresadoras CNC, cortadoras láser, etc. Además, se podrá conocer de cerca un espacio tipo fablab.

Sesión de 30 min. a las 17 h.//Aforo: 20 pers. Público: Estudiantes de educación primaria, Estudiantes de educación secundaria / bachillerato /FP, Sociedad en general, Investigadores, Estudiantes universitarios. Lugar: Smart Open Lab. Edificio de Telecomunicaciones.

SMART-GYMKANA. USO DEL TELÉFONO MÓVIL PARA IDENTIFICAR LUGARES. En esta actividad se detallará cómo el teléfono móvil puede capturar imágenes e identifica qué elementos hay en esas imágenes. Esta tecnología se practicará en una gymkana para identificar lugares y elementos significativos.

Sesión de 30 min. desde las 18 a 21 h. // Aforo: 15 pers. Público: Estudiantes de educación primaria, Estudiantes de educación secundaria / bachillerato/FP, Sociedad en general, Estudiantes universitarios. Lugar: Laboratorio Quercus-SPILab y Patio.

IMPORTANTE: *"Para participar en estas actividades, el público interesado deberá recoger la entrada gratuita correspondiente a partir de las 17:30 horas en el centro"*