

LA NOCHE EUROPEA DE LOS INVESTIGADORES E INVESTIGADORAS

European Researchers' Night



ESPACIO UEx DE CÁCERES
DESDE LAS 17.30 H.

Entrada libre hasta completar aforo



PROGRAMA DE CÁCERES

ESPACIO UEx

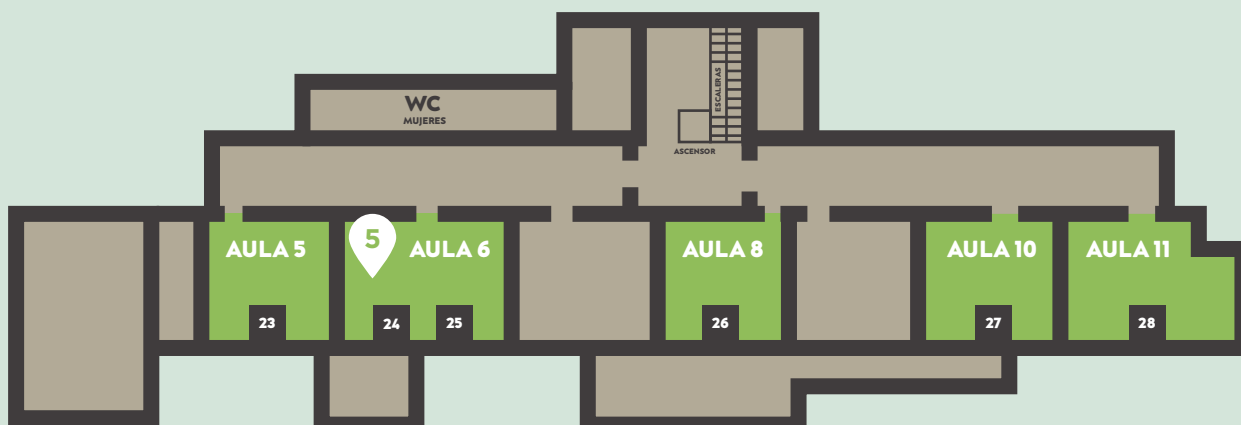
PLANTA BAJA



PLANTA 1



PLANTA 2





0

ESPACIO 0. JARDÍN.

01. "TIERRA A LA VISTA": DESCUBRE LA MAGIA DEL COMPOST

- Taller
- Sociedad general

1

ESPACIO 1: SALÓN DE ACTOS

03. DIRECTO DESDE EL CORAZÓN

- Taller
- Sociedad general

04. CONOCE A LOS UNGULADOS SALVAJES DE NUESTRO ENTORNO

- Taller
- De 12 a 16 años

05. LOS RELATOS DE LA LANA EN ESPAÑA

- Juegos y retos
- Sociedad general

06. ¿CUÁNTO SABES DEL SISTEMA INMUNITARIO?

- Taller
- De 12 a 16 años

07. CIRUGÍA DE MÍNIMA INVASIÓN: PON A PRUEBA TUS HABILIDADES QUIRÚRGICAS

- Taller
- Mayores de 16 años

08. UN CUERPO CON SENTIDOS

- Taller
- Sociedad general

2

ESPACIO 2: SALA EXPOSICIONES

09. ¿CÓMO FUNCIONA UN ESCANEADO 3D? COMBINANDO LA IA Y EL ESCANEADO 3D DE ALTA EFICIENCIA

- Taller
- Sociedad general

10. COMPUTACIÓN MECÁNICA: INTRODUCCIÓN A PUERTAS LÓGICAS CON TURING TUMBLE

- Taller
- De 12 a 16 años

3

ESPACIO 3: GIMNASIO

11. APRENDIENDO A SER ÚNICOS

- Taller
- Sociedad general

12. MUÉVETE CONTRA EL CÁNCER

- Taller
- Sociedad general

13. LOS NIÑOS DE HOY PUEDEN SALVAR VIDAS MAÑANA

- Taller
- De 12 a 16 años

14. LA MIRADA: UNA VENTANA PARA EXPLORAR NUESTRA COGNICIÓN HUMANA

- Taller
- Mayores de 16 años

15. ¿TUS DEDOS TE DEFINEN? EL RATIO 2D:4D Y EL RIESGO DE CAER EN LA PSEUDOCIENCIA

- Taller
- Sociedad general



4

ESPACIO 4: PRIMERA PLANTA

PASILLO DERECHO PLANTA 1

16. SHAKESPEARE A TRAVÉS DEL
TAROT: ECOS DEL CAMBIO
CLIMÁTICO CON CARTAS MÁGICAS

- Juegos y retos
- De 6 a 12 años

SALA DE JUNTAS

17. HISTORIAS MITOLÓGICAS

- Juegos y retos
- Sociedad en general

AULA 1

18. ALIANZA EU GREEN CORNER

- Taller
- Sociedad en general

AULA 2

19. QUIÉN ES QUIÉN LITERARIO

- Juegos y retos
- De 6 a 12 años

20. ROBOTS SOCIALES EN ACCIÓN -
DIGITAL INNOVATION HUB
TECH4EFFICIENCY UEX

- Exposición
- Sociedad en general

AULA 3

21. ¿QUIÉN ANDA AHÍ? CONOCER LA
PINTURA A TRAVÉS DE LA HISTORIA
DEL ARTE

- Taller
- Sociedad en general

AULA 4

22. NEURONAS EN JUEGO:
EXPLORANDO EL CEREBRO Y SUS
DESAFÍOS

- Juegos y retos
- De 6 a 12 años

5

ESPACIO 5: SEGUNDA PLANTA

AULA 5

23. COMPUTACIÓN CUÁNTICA: DEL CINE A LA REALIDAD

- Exposición
- Mayores de 16 años

AULA 6

24. MINI-SUPERCOMPUTADORES EN TUS MANOS CON
PIEZAS DE LEGO (COMPUTAEX)

- Taller
- De 6 a 12 años

25. UNA DEPURADORA CASERA

- Taller
- De 6 a 12 años

AULA 8

26. IA, MÚSICA Y CEREBRO: ¿POR QUÉ NOS EMOCIONA
UNA MELODÍA?

- Taller
- Sociedad en general

AULA 10

27. ¿DÓNDE VIAJAN TUS MENSAJES? SIGUE EL RASTRO
INVISIBLE DE INTERNET

- Juegos y retos
- De 6 a 12 años

AULA 11

28. RUIDO BAJO LA LUPA: EXPERIENCIAS PARA
ESCUCHAR Y APRENDER

- Taller
- Sociedad en general

El programa de la UEx forma parte del nuevo proyecto conjunto SCIENCE4ALL de las universidades que forman parte del Grupo G-9, a través de sus respectivas unidades de cultura científica, concedido en el marco del programa HORIZONTE EUROPA (proyecto nº 101162477). En Extremadura la actividad está organizada por el Servicio de Difusión de la Cultura Científica de la UEx y Fundecyt-PCTEx, con la colaboración de Cultura Emprendedora Universidad de la Junta de Extremadura y la financiación de la O4i, la Consejería de Educación, Ciencia y Formación Profesional de la Junta de Extremadura.

Cofinanciado por
la Unión EuropeaGOBIERNO
DE ESPAÑA

Fondos Europeos



Colabora:

Centro Ibero
de Investigación
en Almacenamiento
Energético

Este proyecto está financiado por la Unión Europea en el marco del programa Horizonte Europa: Programa Marco de Investigación e Innovación, bajo el acuerdo de subvención número 101162477