

novena
**noche
europea**
de los **investigadores**
MADRID · en la **UFV**



si investigas,
OTRI  Universidad
Francisco de Vitoria
UFV Madrid

28 Septiembre

www.ufv.es/noche-de-los-investigadores

Actividades

La ciencia descubre la identidad cultural de los inmigrantes
La magia de la luz y el color en la gastronomía
¿Podemos reentrenar a nuestro cerebro?
Pasarela emerge 2018
Médicos por una noche
Videojuegos, más allá del ocio

Este proyecto de la Noche Europea de los Investigadores e Investigadoras de Madrid está financiado por la Comisión Europea bajo las acciones Marie Skłodowska-Curie, con el acuerdo de subvención número 818.528



ACTIVIDADES DE LA NOCHE EUROPEA

LA CIENCIA DESCUBRE LA IDENTIDAD CULTURAL DE LOS INMIGRANTES. ¿Cómo son las mujeres y los hombres jóvenes de origen latinoamericano que conviven con nosotros en Madrid?

Horario: 12.00h - 14.00h

Lugar de celebración: Aula 5.13 Edificio central

Dirigido a: Jóvenes y Público general.

Es necesaria reserva: Sí. Mediante solicitud al email otri@ufv.es

Descripción de la actividad: Actividad donde interactuarán investigadores con jóvenes teniendo la oportunidad de descubrir juntos cómo el método científico como herramienta y el marketing social son un medio eficaz del conocimiento de la realidad y de los jóvenes latinoamericanos con los que conviven. La actividad contribuirá a eliminar prejuicios y etiquetas sociales que, muchas veces dificultan el respeto y la convivencia entre los jóvenes.

LA MAGIA DE LA LUZ Y EL COLOR EN LA GASTRONOMÍA

Horario: 18h

Lugar de celebración: Le Cordon Bleu.

Dirigido a: Público general.

Es necesaria reserva: Sí. Mediante solicitud al email nocheinvestigadores@ufv.es

Descripción de la actividad: Taller interactivo en el que nos adentraremos en el mundo de la gastronomía a través de alimentos con poder luminiscente. Los asistentes además podrán intervenir de forma activa y experimentar los efectos de la luz en diferentes elaboraciones culinarias.

¿PODEMOS REENTRENAR A NUESTRO CEREBRO?

Horario: 18.00h -20.30h

Lugar de celebración: Pecera del edificio E

Dirigido a: público general (a partir de 14 años).

Es necesaria reserva: Sí. Mediante solicitud al email nocheinvestigadores@ufv.es

Descripción de la actividad: Se darán dos charlas cortas y didácticas como introducción a la neuromodulación y neurofeedback guiados por electroencefalografía y sus aplicaciones actuales en el mundo biomédico, finalmente se hará una experiencia de neurofeedback en un entorno de videojuegos con la competencia de dos de los asistentes que se seguirá en la pantalla gigante de la sala

PASARELA EMERGE 2018

Horario: 19.00h

Lugar de celebración: Jardín del edificio H

Dirigido a: Público general / Estudiantes ESO y Bachillerato.

Es necesaria reserva: Sí. Mediante solicitud al email emerge.pasarela@ufv.es

Descripción de la actividad: Desfile de moda realizado en el marco del proyecto de investigación "ACIS & Galatea. Actividades de investigación en mitocrítica cultural". Se mostrarán los diseños de prendas realizadas por alumnos del Grado en Diseño, reinterpretando mitos de dioses griegos en clave contemporánea.

MÉDICOS POR UNA NOCHE

Horario: 20:00-23:00h (se harán turnos)

Lugar de celebración: Tunel de Simulación

Dirigido a: Público general / Estudiantes ESO y Bachillerato.

Es necesaria reserva: Sí. Mediante solicitud al email margarita.avila@ufv.es

Descripción de la actividad: La rotación hospitalaria por el Centro de Simulación permitirá al visitante enfrentarse a distintas situaciones clínicas en espacios recreados con la máxima fidelidad (salas de urgencias, quirófano, unidad de cuidados intensivos...) utilizando simuladores clínicos y maniquíes.

VIDEOJUEGOS, MÁS ALLÁ DEL OCIO

Horario: 17:30h

Lugar de celebración: Laboratorio Videojuegos Mod. 5

Dirigido a: Público general / Estudiantes ESO y Bachillerato.

Es necesaria reserva: Sí. Mediante solicitud al email alvaro.diezma@ufv.es

Descripción de la actividad: El Grado en Creación y Narración de Videojuegos celebra la Noche de los Investigadores con una actividad que pretende mostrar la visión profesional y académica del videojuego a los aficionados de este arte visual. Entender el nuevo medio es dotar de autonomía y dar importancia a la continuidad y extensión de los límites de la ficción establecidos por obras consolidadas.

Para ello, los asistentes se embarcarán en mecánicas de exploración de escenarios de videojuegos, con realidad virtual, y se pondrá en práctica, desde una óptica creativa, como construir escenarios en los que debemos encontrar la manera de resolver el enigma que nos plantea el diseñador. El taller incluye la práctica digital del diseño gráfico de mundos de ficción en videojuegos, donde se trabajará sobre las imágenes de concepto que han dado lugar al arte de sagas míticas de videojuegos.