



SCIENCE HACK DAY TENERIFE

Science Hack Day es un encuentro de dos días entre personas de distintas disciplinas para realizar aplicaciones prácticas, proyectos divulgativos, artísticos y otros desarrollos basados en ciencia. Diseñadores, programadores, científicos, artistas, etcétera se reúnen en un mismo espacio físico en un corto pero intenso período de colaboración, descubrimiento y disfrute de la ciencia.

Un *hack* es una solución rápida a un problema, que puede no ser la mejor, pero suele ser la más original e inteligente. El carácter improvisado, creativo y acelerado del concepto hace que las personas que realizan estos *hacks* actúen de una forma mucho más eficiente de lo que cabría esperar en un primer análisis, permitiendo obtener grandes resultados en eventos como este.

El objetivo final de la actividad es expandir y divulgar la cultura científica de cara a la sociedad como un elemento natural y útil, además de mostrar a colectivos especializados usualmente alejados de la ciencia, como el artístico, la utilidad de la ciencia en sus trabajos y las posibilidades e implicaciones de sus acciones en la ciencia de cara a efectos promocionales, divulgativos e incluso de investigación.

Este evento ya ha sido realizado en más de 30 ocasiones en distintos puntos del globo. Ya nos hemos puesto en contacto con los organizadores del evento a nivel global y contamos con su total aprobación y apoyo. Creemos que es una gran oportunidad para promocionar la cultura científica en la isla. Para conocer más información sobre el evento, puede visitar www.tenerife.sciencehackday.org.

OBJETIVOS

Los objetivos del proyectos son:

- **Divulgación de la cultura científica.** El evento atraerá a personas interesadas en la ciencia como pilar cultural, independientemente de su disciplina base. Esto fomenta la interacción entre personas de distintos fondos académicos y mostrará a la sociedad la influencia y valor de la ciencia más allá de sí misma. Los proyectos realizados en este evento no tienen por que ser altamente rigurosos, dado que el objetivo implica que personas con bajos conocimientos científicos puedan verse involucradas en el evento, más como un elemento de inserción que como una forma eficiente de desarrollo.



- **Impulsar el trabajo interdisciplinar.** Cada vez es más usual encontrarnos con casos de colaboraciones entre ciencia y arte en distintas formas, debido a las implicaciones tecnológicas, sociales y filosóficas de los cambios de paradigma resultantes de la investigación. Los resultados científicos reciben una puesta en escena más llamativa y emocional, mientras que el aspecto artístico se beneficia de una base técnica, filosófica y creativa nueva. Se hace lógico, por tanto, apoyar el desarrollo sinérgico en los límites de estos ámbitos, que no dejan de ser manifestaciones diferentes de la creatividad humana.



- **Promocionar la ciencia ciudadana.** Se fomenta la participación ciudadana en la obtención de datos y recursos para experimentos científicos, beneficiando a la primera parte por la transmisión de conocimientos y un sentido de participación en el avance científico. Además, muchos de los proyectos realizados en estos eventos tienden a facilitar la participación ciudadana mediante el desarrollo de equipos de bajo coste o sistemas en red de recopilación de datos, usualmente relacionados con el Big Data.

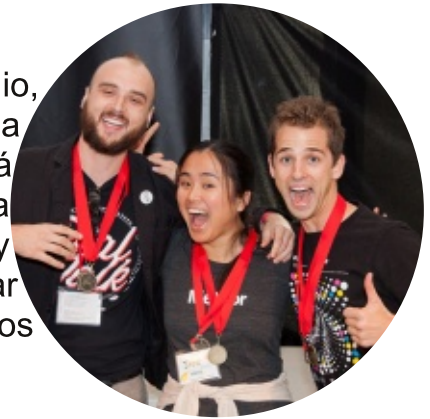
- **Desarrollo de materiales didácticos y divulgativos orientados a entidades científicas.** Con la proposición de retos específicos provenientes de distintas entidades científicas a las que pediremos formular dichas propuestas, esperamos que los participantes generen contenidos útiles para dichas entidades, ya sea desde el punto de vista promocional o práctico. También se generan experimentos de bajo coste o miniaturizados orientados al uso educativo.

- **Producción de aplicaciones científicas útiles.** A pesar de no ser el objetivo primordial del evento, en ediciones anteriores se han desarrollado proyectos que han servido luego como herramientas reales de cara a la investigación científica.



PÚBLICO OBJETIVO

El público al que va dirigido el evento es bastante amplio, dado que el objetivo principal del evento es fomentar la cultura científica entre distintas disciplinas. Por ello, será bienvenida cualquier persona que refleje interés por la ciencia en alguna de sus vertientes. De esta forma y atendiendo a las necesidades de los equipos para realizar los proyectos podemos separar el público objetivo en los siguientes grupos:



- **Científicos e investigadores.** El evento supone una oportunidad para utilizar sus conocimientos de una forma diferente y llamativa, desarrollando proyectos relacionados con sus especialidades y que gracias a la colaboración multidisciplinar, puedan usar para crear material didáctico o útil con el que mostrar sus conocimientos y descubrimientos.

- **Programadores, informáticos e ingenieros en general.** Permitirán acelerar y mejorar la creación contenido digital y prototipos físicos las ideas. Su papel en el evento es vital, dada la necesidad de desarrollar los proyectos en un lapso tan corto de tiempo.

- **Diseñadores y artistas.** Este sector generará aplicaciones inusuales de la ciencia y destacará el atractivo de los fenómenos naturales a través de aplicaciones visuales, sonoras y otras formas de representación.

- **Aficionados y ciencia ciudadana.** Toda persona con cierto interés en la ciencia es bienvenido. Su participación ayudará a desarrollar proyectos atractivos para el público general y además tendrán la oportunidad de aprender de primera mano al trabajar en proyectos relacionados con la ciencia.



NIVELES DE PATROCINIO

El patrocinio no tiene que ser necesariamente económico, también se acepta el aporte directo de otras necesidades. Por ejemplo, ponentes y jueces, material inventariable, fungible u obsequios y premios a los jueces y ganadores. Si su empresa se incluye en el sector alimenticio, aportes en términos de comida o bebida también son bienvenidos.

Estas son las opciones que hemos diseñado, pero estamos abiertos a otras propuestas.



Púlsar - 2000€ o equivalente

- Premio en nombre de la entidad (ej.: Premio Divulgación Científica, patrocinado por X)
- Proposición de *Reto*¹ para dicho premio
- Oportunidad de realizar *pitch* de 5 min.
- Reconocimiento en actos de apertura y clausura (actos públicos)
- Reconocimiento en correo final a los participantes
- Posición preferente en posicionamiento de patrocinadores
- Enlace y logo en la web, material promocional y cartelería
- Material promocional en el evento (a aportar por parte de la entidad)



Supernova - 1000€ o equivalente

- Premio en nombre de la entidad (ej.: Premio Divulgación Científica, patrocinado por X)
- Proposición de proyecto en sección *Ideas de Hacks*, para que los participantes puedan realizar dicho proyecto
- Reconocimiento en actos de apertura y clausura (actos públicos)
- Reconocimiento en correo final a los participantes
- Posición preferente en posicionamiento de patrocinadores
- Enlace y logo en la web, material promocional y cartelería
- Material promocional en el evento (a aportar por parte de la entidad)



Enana blanca - 800€ o equivalente

- Proposición de proyecto en sección *Ideas de Hacks*, para que los participantes puedan realizar dicho proyecto
- Reconocimiento en actos de apertura y clausura (actos públicos)
- Reconocimiento en correo final a los participantes
- Posición preferente en posicionamiento de patrocinadores
- Enlace y logo en la web, material promocional y cartelería
- Material promocional en el evento (a aportar por parte de la entidad)

Enana marrón - 300€ o equivalente

- Posición preferente en posicionamiento de patrocinadores
- Enlace y logo en la web, material promocional y cartelería
- Material promocional en el evento (a aportar por parte de la entidad)



¹Los retos son una propuesta para encauzar los proyectos con un objetivo en mente. Los proyectos que cumplan el reto para un premio concreto recibirán puntos extra con respecto a los que no, de forma que se incentiva la producción de proyectos con una temática clara. Por ejemplo, Reto para Premio Divulgación Científica: Seguimiento de asteroides.



SCIENCE HACK DAY TENERIFE

Sugerencias, propuestas y contacto:

sciencehackday@orohack.com

Fotografías cortesía de Matt Biddulph y gretcurtis

Gráficos diseñados por freepik.com