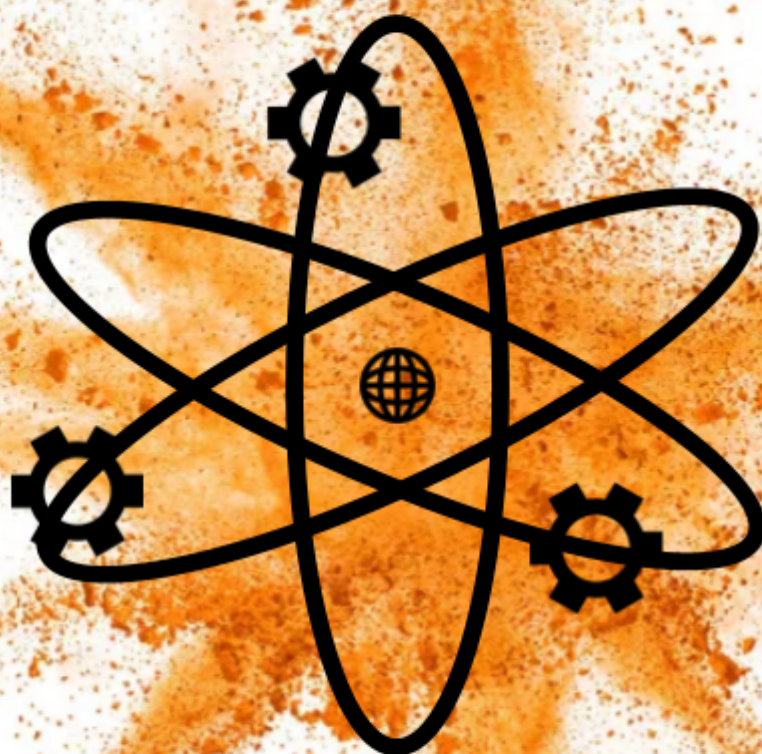




Nom: Aleix Cano Valero

Curs: 2n TASCIT

Professor/a: Carme Canovas
Amenos

Data: 02/05/2023

ÍNDEX

1. PRESENTACIÓ	3
2. JUSTIFICACIÓ	5
3. MARC TEÒRIC	7
4. MARC NORMATIU	9
5. OBJECTIUS	11
6. METODOLOGIA	12
INFANTS “NEWTON RETURNS”	17
ADOLESCENTS “IMMERSIVE LAB”	21
ADULTS “BESSÓ D’EINSTEIN”	25
GENT GRAN “EL FUTUR EN LES VOSTRES MANS”	28
7. PRESSUPOST	31
8. TEMPORALITZACIÓ	37
9. PLA DE MÀRQUETING	41
10. AVALUACIÓ	44
11. WEBGRAFIA	47
12. ANNEXOS	48

1. PRESENTACIÓ

La programació d'activitats culturals basades en la ciència i la tecnologia neix d'una necessitat global d'apropar a les persones a aquest món, on moltes vegades per estigmes i creences de la societat s'analitza la ciència desde una perspectiva d'indiferència e incredulitat. A més la percepció de les persones sol ser de poca transparència i desinformació des del sector científic, com per exemple, recentment amb el cas de la Covid-19 es van crear multitud de mites i interpretacions de les pròpies persones, les quals es van estendre per arreu del món gràcies a la capacitat globalitzadora que tenim avui dia amb les xarxes socials. Per altra banda, desde la perspectiva tecnològica també s'han creat creences sobre que pasará en un futur amb les tecnologies i la funció que tindran aquestes en la nostra vida dins d'un temps.

Aproximació a la ciència i tecnologia

Pels darrers motius exposats, s'ha dut a terme un anàlisi de la situació social respecte aquestes dues expressions culturals i s'ha detectat la necessitat d'apropar a les persones a un context cultural molt més proper i familiar. Per aquest motiu, la programació gira al voltant d'un disc participatiu on les persones seran integrades dins de les mateixes expressions culturals i seran l'eix protagonista de cadascuna de les activitats organitzades.

Intervenció

El projecte està segmentat en varies activitats segons el tipus de col·lectiu al qual ens dirigim, aquests es divideixen en quatre col·lectius principals, són els següents:

- Infantil: atén als nens i nenes des dels quatre als sis anys, amb la finalitat de contribuir al seu desenvolupament físic, afectiu, social i intel·lectual.
- Jove: El grup d'adolescents té funció de pont, de trajecte, d'objecte transicional entre la infància i l'autonomia, entre la dependència infantil i la dependència adulta i entre la identitat de la família i la pròpia identitat, per aquest motiu enfocarem a una activitat més manual.
- Adult: la persona aconsegueix la plenitud dels seus processos mentals i intel·lectuals, amb un gradual i progressiu descens de la capacitat d'aprenentatge, però al mateix temps una major estabilitat emocional i una major capacitat per a posar en relació el que se sap, aquest procés d'una persona adulta ajuda a la intervenció, sobretot en processos més actius, de participació i discussió.
- Persones grans: aquest col·lectiu té unes característiques molt específiques, ja que aquestes solen patir malalties fisiològiques i disminueix la seva capacitat cognitiva i

d'aprenentatge, per aquest motiu aquest col·lectiu estarà més enfocat en una activitat més passiva-observadora.

Component formatiu

Dins de la programació es farà ús d'eines culturals per poder gaudir i participar activament de les activitats amb total inclusivitat i sense discriminar cap cultura, ètnia, col·lectiu o grup de persones. Si bé es cau, cal destacar que les activitats tenen un fi educatiu i difusor i cada activitat del programa està dissenyada tenint en compte les necessitats i interessos dels col·lectius als quals va adreçada.

2. JUSTIFICACIÓ

La contextualització del projecte passa per la detecció d'una manca d'expressions culturals a la comarca del Garraf, especialment a Vilanova i la Geltrú, ja que s'ha fet una recerca d'exposicions, xerrades, activitats, actes divulgatius i altres expressions culturals que girin entorn al marc científic tecnològic, i s'ha trobat poca diversitat d'actes rellevants. Únicament hem pogut trobar xerrades anuals en centres educatius per a nens de P5, anomenades [Congrés de la Ciència](#). Un parell d'articles informatius al diari local, sobre [la contaminació acústica en els invertebrats marins](#). I per últim, conferències anuals al grau universitari de la UPC, sobre diversos temes, com la [ciberseguretat](#), [nostàlgia de la computació](#) i els [secrets del número Pi](#).

Gràcies a la manca de projectes de Ciència i Tecnologia i d'altres expressions culturals, l'empresa CULTURART S.L ha començat un total de set projectes a les mans d'alumnes d'Animació Sociocultural i Turística de l'Institut Alexandre Galí, per promoure i impulsar l'oferta de les diferents expressions culturals.

Com ja he comentat anteriorment, un dels projectes principals que s'ha creat des de CULTURART S.L ha sigut *Ciència i Tecnologia*, amb la intenció d'educar i aproximar a les persones i compartir el nostre coneixement científic-tecnològic als diferents col·lectius que vulguin participar en les activitats que hi han programades.

Ciència i Tecnologia té multitud d'objectius a assolir per poder aproximar aquest món a les persones, ja que en la recerca d'articles i projectes socials vinculats al món científic i tecnològic, hem trobat la peculiaritat que totes comparteixen una similitud, i és que trobem que falta més proximitat, que és necessari tenir una base sòlida per poder entendre i interioritzar la majoria de conceptes. Aquesta manca de base és on nosaltres volem inserir, amb l'objectiu que tota persona o col·lectiu que participi en les nostres activitats tingui clar en què es fonamenta cada experiment i explicació que mostrem.

Una de les propostes principals que té aquest projecte es basa en l'explicació i visualització de manera lúdica de teories científiques, d'una manera que permet al públic diana la comprensió de la realitat, apropi als avenços moderns a les persones, compreguin les bases de la ciència i de la tecnologia. Conjuntament, a aquesta proposta, es vol aconseguir un diàleg i una culturització en el sector, per promoure el creixement individual des d'una estimulació reflexiva de les persones sobre la societat i el desenvolupament humà dins la ciència i la tecnologia.

Aquestes propostes culturals giraran entorn a tres eixos temàtics bàsics, aquests seran els *experiments, l'univers i les noves tecnologies*.

El projecte es crea per:

- Aproximar a les persones al món tan controversial de la Ciència i Tecnologia.
- Educar a les persones amb diferents coneixements i explicacions.
- Crear curiositat d'aprenentatge.
- Visibilitzar diferents teories i fonaments.
- Crear cultura a la ciutat de Vilanova i la Geltrú.

Gràcies a la col·laboració per part de l'espai Neàpolis de Vilanova i la Geltrú, comptem amb un lloc fixe per desenvolupar les activitats dels diferents col·lectius, la cessió per part de Neàpolis d'un espai de manera totalment altruista i col·laborativa, provoca un marge econòmic per la distribució de les despeses molt més ampli que si s'hagués de llogar un local. A més des de la web de Neàpolis i des del centre es fa difusió de tots els projectes que es realitzant a l'espai.

3. MARC TEÒRIC

Un equipament cultural és una instal·lació que té diverses característiques que compleixen una funció i diferents serveis per a diferents col·lectius de persones. És a dir, museus, teatres, centres cívics, coworkings... als quals poden anar totes les persones que vulguin fer ús dels seus serveis i de les seves instal·lacions.

Hi ha diferents espais a Vilanova i la Geltrú gestionats per la diputació de Barcelona. Un d'espais és el neàpolis. El neàpolis és un espai d'intervenció pública per aquelles empreses del sector de la ciència, tecnologia i innovació que necessiten un espai per dur a terme la feina, aquest organisme de cotreball, proporciona a Vilanova i la Geltrú l'espai necessari aquelles empreses o particulars que estiguin treballant en el I+D+I, amb espais d'experimentació, incubació i creixement per la comunitat emprenedora, on ells mateixos es defineixen com un lloc de promoció a l'ecosistema innovador en el món de la ciència i tecnologia.

Aquest espai es troba entre l'estació de Vilanova i la Geltrú i la Universitat UPC, a Rambla de l'Exposició, 59, és un edifici amb gran infraestructura, aquest té un cartell de neàpolis per poder diferenciar l'entrada.

En les activitats proposades es treballarà la ciència i tecnologia des de diferents punts de vista, tenint en compte els principis bàsics i el nivell de cada col·lectiu, es durà a terme a una sala polivalent amb grans dimensions, ja que les quatre activitats es realitzaran en la mateixa sala, tot i que en diferents dies.

Pel programa de *Ciència i Tecnologia* hem proposat un total de quatre activitats, una activitat per cada franja d'edat, que es duran a terme els dies 5, 6, 7 i 8 de juny, en ordre d'edat. Les activitats proposades són les següents:

- Infants: exposició
- Adolescents: taller
- Adults: concurs
- Gent gran: taller

Primerament, tenim l'activitat *Newton Returns*, es realitzarà el 5 de juny i anirà enfocada a un públic més infantil. Tracta d'una exposició amb multitud d'experiments casolans, on podran aprendre i gaudir de la ciència desde una perspectiva més lúdica.

La segona activitat serà per als adolescents, aquesta dinàmica té un tracte especial, ja que hem decidit donar visibilitat i ajudar a un dels projectes principals de neàpolis, [Innmersive Lab](#), una sala de realitat virtual amb diferents màquines i eines per la immersió en la realitat virtual. Aquest suport tractarà d'una petita presentació i explicació del que consisteix aquesta nova tecnologia, per a continuació jugar a un petit joc que han creat persones de l'organisme de neàpolis, cada persona podrà jugar amb un acompanyant al joc durant cinc minuts. Aquesta activitat serà el 6 de juny a la sala polivalent de neàpolis.

A continuació, treballarem la dinàmica *Bessó d'Einstein*, un concurs per a persones adultes, on hauran de respondre un seguit de preguntes formulades per un dinamitzador, el primer concursant de cada fase en arribar a deu preguntes encertades passarà a les semifinals, on es disputarà la final contra el guanyador d'una de les fases. Finalment es disputarà una final, el guanyador d'aquesta rebrà un lot de jocs científics juntament amb un lot de menjar.

Per últim, tenim *El futur en les vostres mans*, un taller d'art plàstica on hauran de representar com s'imaginen el futur d'aquí a cent anys, i dibuixar-ho amb aquarel·les. Un cop tots els participants hagin acabat el dibuix, es farà una petita reflexió final i una posada en comú de tots els dibuixos. Per finalitzar l'activitat, s'explicarà i s'informarà de recomanacions per fer un bon ús de les noves tecnologies, en mans de professionals de la informàtica.

4. MARC NORMATIU

- Llei 17/2022, del 5 de setembre, la Ciència, la Tecnologia i la Innovació.

Mesures per a millorar la carrera científica i tècnica en l'àmbit de la R+D+I, la reforma recull una nova modalitat de contracte indefinit vinculada al desenvolupament d'activitats científicotècniques per a tota mena de personal de recerca en el marc de línies de recerca definides i en contractes de R+D+I.

La reforma recull mesures per a estimular l'atracció de talent a Espanya i la mobilitat del personal de recerca, amb facilitats per a la contractació de personal estranger i la possibilitat de la doble adscripció al nostre país i fora d'ell.

El text també busca resoldre les principals desigualtats de gènere que persisteixen en l'àmbit de la R+D+I. Per a això, donarà per primera vegada seguretat jurídica a la igualtat de gènere en el Sistema de la Ciència, la Tecnologia i la Innovació, assegurant un abordatge dual, on la perspectiva de gènere sigui eix transversal dels instruments de planificació dels agents públics en ciència, tecnologia i innovació.

Aquesta llei és de vital importància pel desenvolupament del projecte, ja que fonamenta amb una llei la intenció de l'estat Espanyol per impulsar i promoure els avenços científics, i de manera dual, la promoció d'aquesta per l'apropament de talent al món científic-tecnològic. El que es vol aconseguir és una estimulació per parts dels diferents eixos social per apropar als agents públics a la ciència i tecnologia.

- Llei 11/2009, de 6 de juliol, de regulació administrativa dels espectacles públics i les activitats recreatives.

La present llei pretén donar resposta a les principals situacions que la realització d'espectacles públics i d'activitats recreatives que s'originen a Catalunya, i alhora superar les dificultats que la legislació, al llarg del seu desenvolupament, hagi pogut causar per la pràctica d'activitats culturals i artístiques. La llei també ha tingut en compte el ric patrimoni cultural immaterial de Catalunya, que en la seva més clara manifestació es troba en les activitats de cultura popular i d'arrel tradicional.

Per tot això, la present llei es fonamenta i s'inspira en tres principis bàsics: convivència, seguretat i qualitat.

És de vital importància tenir en compte aquesta llei, ja que ens perjudica positivament al desenvolupament d'activitats en espais públics, que s'haurà de tenir en compte pel

desenvolupament de les properes dinàmiques, on s'utilitzarà un espai públic per poder representar dites intervencions.

5. OBJECTIUS

- Promoure la ciència i la tecnologia desde una perspectiva d'entreteniment a Vilanova i la Geltrú.
 - Crear un context formatiu mitjançant una vetllada d'activitats per a infants.
 - Desenvolupar una acció dinamitzadora per entretenir i educar als adolescents.
 - Dissenyar un concurs per apropar a personalitats relacionades amb el món de la ciència i tecnologia.
 - Preparar un taller per l'expressió artística en persones de la tercera edat.

- Afavorir la igualtat d'oportunitats i coneixements en l'àmbit científic-tecnològic a Vilanova i la Geltrú.
 - Promoure internament la participació ciutadana en activitats relacionades amb la ciència i la tecnologia.
 - Informar i difundir els diferents mitjans comunicatius dels que disposem envers a la ciència i tecnologia.

- Crear pla de màrqueting per donar a conèixer el nostre programa i la nostra identitat.

6. METODOLOGIA

Projecte d'animació cultural, expressions culturals

Ciència i Tecnologia			
Dades identificatives de l'entitat responsable			
Nom	Neàpolis Vilanova i la Geltrú		
Titularitat	Ajuntament Vilanova i la Geltrú	CIF	P0830800I
Àmbit territorial d'actuació de l'entitat	Local		
Direcció	Rambla de l'Exposició, 59, 08800 Vilanova i la Geltrú, Barcelona		
Teléfon	936 57 12 21	Mail	info@neapolis.cat
Persona responsable	Aleix Cano Valero (Coordinador del programa)		
Clau cultural	Expressions artístiques/ Ciència i tecnologia		
Línea d'actuació	Formació cultural i promoció de la ciència i la tecnologia		
Localització	Vilanova i la Geltrú (Rambla de l'Exposició)		
Calendari	Obert les vint i quatre hores del dia, els trescents seixanta cinc dies de l'any. Adjunto horari a continuació: https://www.neapolis.cat/vine-al-cowork/		

Síntesi	L'ambició d'aquest projecte passa per potenciar el sentiment de pertinença i estima en activitats relacionades amb la ciència i la tecnologia, així com millorar la claredat i transparència d'informació respecte als nous avenços científic-tecnològics.
Marc de referencia	Elaborant un anàlisi amb profunditat de la situació de les diferents expressions culturals hem pogut detectar una manca d'activitats de ciència i tecnologia que connectin a les persones amb la ciutat, amb el patrimoni, tradicions, festivitats i la cultura, a més de sentir un rebuig per una part de la població a l'àmbit científic-tecnològic. La intenció d'educar, aproximar i compartir els nostres coneixement científic-tecnològic és una de les nostres principals motivacions per dur a terme el projecte, ja que els nostres valors van lligats a l'educació global, el respecte mutu i la igualtat de condicions, per aquest motiu volem aproximar a persones de totes les edats a un projecte com aquest. Ciència i Tecnologia té multitud d'objectius, tots destinats a la millora de qualitat de vida de la societat i de la nostra cultura, trobem necessari tenir un coneixement mínim sobre ciència i tecnologia per poder moure's en la societat d'avui dia. Aquesta falta d'informació necessària, és on nosaltres volem treballar, amb l'objectiu de que tota persona o col·lectiu que participi en les nostres activitats tingui clar en que es fonamenta cada experiment i explicació que mostrem. Un cop fet l'anàlisi de la situació comunitària en relació a les seves necessitats i interessos, posem en sobre la taula quatre activitats, una per cada col·lectiu d'edat. Aquestes quatre activitats busquen connectar a la gent amb la ciència i tecnologia, i dins d'un marc idoni utilitzar-ho com a mitjà de creació cap a un sentiment de pertinença i d'estima a aquestes expressions culturals. Dins del projecte hem escollit el color taronja com a representació del que representa aquesta intervenció. Per aquest motiu trobaràs aquest color al llarg de tota la programació. <u>Marc referencial</u> Desde l'entitat neàpolis s'aprova i promociona qualsevol activitat relacionada amb la ciència, tecnologia o innovació dins del context local de Vilanova i la Geltrú, fent d'aquesta organització una incubadora i un suport de projectes d'aquesta mateixa branca.

Lema del projecte	<i>El més important és no deixar-se de fer preguntes.</i>
Objectiu general	- Promoure la ciència i la tecnologia desde una perspectiva d'entreteniment a Vilanova i la Geltrú. - Afavorir la igualtat d'oportunitats i coneixements en l'àmbit científic-tecnològic a Vilanova i la Geltrú.
Objectiu específic	- Crear un context formatiu mitjançant una vetllada d'activitats per a infants. - Desenvolupar una acció dinamitzadora per entretenir i educar als adolescents. - Dissenyar un concurs per apropar a personalitats relacionades amb el món de la ciència i tecnologia. - Preparar un taller per l'expressió artística en persones de la tercera edat. - Promoure internament la participació ciutadana en activitats relacionades amb la ciència i la tecnologia. - Informar i difundir els diferents mitjans comunicatius dels que disposem envers a la ciència i tecnologia.
Destinatari	La creació de quatre activitats dins del programa dona peu a obrir diferents contextos per a varis col·lectius, fet que propicia la repartició d'activitats entre els diferents col·lectius. A continuació esmentaré a quins quatre col·lectius ens dirigim en la proposta del programa: - Infants - Adolescents - Adults - Gent gran
Gestió/Actuació	L'organització del programa anirà gestionada i supervisada desde el personal professional de Culturart. Aquest procés haurà d'estar ben esmentat cronològicament en totes les seves línies d'actuació. També haurà de tenir una justificació de cada fase. Per altra banda, sobre la concepció de projecte, la seva especificitat com a instrument de gestió cultural que permet contribuir al desenvolupament de determinades qualitats en aquells que participen en la seva realització. Els procediments aniran marcats per una sèrie de directrius o valors que s'han de seguir durant tot el programa, aquestes són les següents: respecte, cooperació, empatia i llibertat d'expressió.

criteris metodològics

La metodologia establerta en el programa segueix unes línies d'actuació per fases. Per poder dur a terme els objectius establerts s'haurà de passar fase per fase de manera sostenible i detallada durant tot el programa i en cada activitat en particular. Les fases són les següents: planificació, execució i anàlisi.

Planificació: per començar necessitem una organització i una concreció de com dur a terme les activitats, ja que haurem de contactar amb altres empreses per poder obtenir material, recursos, etc. A més dins d'aquesta fase es començarà a treballar amb els animadors el que volem d'ells i quines seran les línies a seguir del programa.

Execució: en la fase d'execució serà on les activitats proposades siguin implementades segons la planificació. Les pautes i la metodologia de treball que hem creat s'hauran de realitzar, cada animador i responsable d'animació tindrà un rol imprescindible en el desenvolupament de cada activitat, tant com equip com a individu. L'equip d'animació es compon de dos animadors per activitat. Un d'ells farà un rol més d'instructor i l'altre més de dinamitzador, segons les necessitats de l'activitat ho demanin.

Anàlisi: per finalitzar, farem un recull de totes les avaluacions que hem creat per a les diferents activitats, tant les internes com les externes, i analitzarem les mancances, els acerts i l'impacte del programa com intervenció sociocultural.

En definitiva, aquesta fase serà la que validarà l'efectivitat del programa envers a les necessitats i objectius proposats al començament.

Fase d'implementació	La programació està destinada a la potencialització d'interés per la ciència i tecnologia en les persones participants del programa. Per poder arribar a aconseguir els nostres objectius s'haurà de tenir clara la composició teòrica d'aquest. La programació es divideix en tres fases destinades a l'aplicació de les activitats, ja que són la principal eina per poder arribar als nostres objectius. Les fases són, planificació, execució i anàlisi. <u>Planificació</u>: fase important per poder tenir clars els nostres criteris, l'organització, la distribució i les eines necessàries per la creació de les activitats i la metodologia que seguirem. <u>Execució</u>: és la implementació i la pràctica de l'exposat en la teòrica de la planificació, s'haurà de seguir la metodologia en les diferents activitats per poder arribar als nostres objectius. <u>Anàlisi</u>: fase final de cada activitat, on s'analitzarà detalladament l'execució en base als objectius determinats en la fase de planificació, utilitzant eines per avaluar.	
Avaluació	L'avaluació del programa està motivada principalment per comprovar els objectius. Però dins d'aquesta avaluació entren varis factors identificatius que tindrem en compte, que serveixen per mesurar l'impacte social del programa.	
Fases	Tècniques	Instruments
Avaluarem longitudinalment, durant tot el procés del programa, per tant dependrà de la fase que estem avaluant en aquell moment: planificació, execució o anàlisi.	Per mesurar aquests factors farem ús de tècniques d'avaluació tant interns com externes. La metodologia que hem optat per emprar en la nostra avaluació ha sigut longitudinal, qualitativa i amb un pla establert i estructurat. Esmentat a cadascuna de les activitats.	Els instruments d'avaluació són l'observació com mitjà d'avaluació principal, tot i que farem ús del gmail per enviar enquestes a les persones que participen en el projecte i utilitzarem enquestes a paper per al públic infantil i persones grans. Cada instrument d'avaluació dependrà únicament de l'activitat que estem treballant i de les necessitats d'aquell col·lectiu.

Activitat Exposició

INFANTS “NEWTON RETURNS”	
TASCA	ASPECTES
PROPOSTA	• Entitat organitzadora: Culturart S.L • Objectius: Mostrar als infants de Vilanova i la Geltrú diferents experiments científics-físics sobre diferents teories, per a que els nens aprenguin a la vegada que s’ho passen bé i disfruten dels diferents experiments. • Persones destinatàries: Infants, entre 8 i 10 anys. • Educació de la visita: - <u>Identificació:</u> activitat lúdica per a nens, mitjançant diferents materials on podran comprovar diferents experiments científics i avenços tecnològics. D’aquesta manera els nens i nenes aprendran mitjançant jocs interactius on ells mateixos de forma manual podran comprovar l’explicació de la teoria o com funcionen les noves tecnologies. - <u>Clau temàtica:</u> Expressió científica i tecnològica - <u>Localización y accesos:</u> Rambla de l'Exposició, 59, Neàpolis, porta principal, adaptada per cadira de rodes.
GESTIÓ ORGANITZATIVA	- Calendari i horari de visites: Dilluns 5 de juny, de 17:00 a 18:30. <u>Esmentat a l’apartat 8.Temporalització.</u> - Cost de la visita: Gratuïta. - Serveis que es presten en el lloc: Cowork i incubadora i assessorament per a petites empreses de I+D+I. I cooperació amb altres institucions relacionades amb l’àmbit de la ciència, tecnologia i innovació. - Recorregut i durada de la visita: El recorregut serà dins d’una sala polivalent de grans magnituds, ja que la sala compta amb espai suficient per dur a terme la dinàmica i distribuir el material necessari per tot l’aula. D’aquesta manera també tenim controlats en tot moments al infants. - Condicions generals d’accés: Accés a tot tipus de persones, sense cita previa, adaptat a persones amb mobilitat reduïda. - Permisos autoritzacions: Contacte amb l’entitat per el permis de la sala polivalent. I autorització i permís per part del centre a l’ús de les instal·lacions com a sala d’exposició de material propi. - Atención y accesibilidad: Les persones participants seran acollides amb una benvinguda especial a la porta del neàpolis, on s’organitzarà per petits grups i se’ls acompanyarà fins a la sala d’exposició, on se’ls farà una explicació previa a la posada en pràctica de tot el material d’exposició. - Prevenió de riscos laborals: En l’activitat es seguirà tot moment la normativa vigent del centre neàpolis, respectant les instal·lacions i el funcionament d’aquestes, a més de tenir un control i un professional encarregat de la supervisió, i intervenció en el cas que s’hagués d’intervenir. - Presentació d’activitat: L’exposició es basa principalment en 7 experiments casolans els quals donen resposta a teories

	científiques, que un dinamitzador explicarà un per un per que quedi clar el funcionament, aquest material expositiu són els següents: 1- <u>Espelma amb un recipient</u>: tracta d'encendre una espelma sobre un plat amb una mica d'aigua, a continuació tancar la espelma amb un got transparent deixant-la sense oxigen, i comprovar com aquesta absorbeix l'aigua cap al got i omplirà el got. 2- <u>Pèndol</u>: utilitzarem els 4 famosos pèndols de Newton per explicar la teoria de que la l'energia no desapareix sinó que es transforma. 3- <u>Globus inflat per una Coca-Cola</u>: posarem una Coca-Cola amb un recipient on hi hagi aigua calenta i posarem un globus en la part de la boquilla, un cop el líquid s'escalfa el globus començarà a inflar-se, això passa per el gas dissolt en la Coca-Cola sortirà quan la temperatura d'aquest líquid puxi. 4- <u>Bola de plasma</u>: aquest experiment serveix per explicar l'esfera de vidre plena d'una mescla de gasos nobles, com a neó, argó i xenó, a pressió reduïda i per la qual es fa passar el corrent 5- <u>Manguera d'aire i pilota de plàstic</u>: amb una manguera d'aire hauran de canviar la pilota de la taula a una cistella que estarà justament a la taula del davant. I es farà l'explicació de la transmissió d'energia mitjançant una força natural. 6- <u>Tres pilotes</u>: tindrem tres pilotes de diferents mides de més gran a més petita enganxades a un fil, pujarem les tres pilotes i les deixarem caure, podem observar com la pilota de dalt de tot (la més petita) sortirà impulsada amb gran força cap a la part més alta del fil. 7- <u>Ombres de colors</u>: amb tres làmpades de diferents colors, blau, verd i vermell, aquestes les enfocarem a una superfície, i al comprovar les nostres ombres podem veure que formen ombres de diferents colors, això passa pel fenomen de la llum blanca. - Grau de dificultat: L'activitat està adaptada en experiments per a nens d'entre 8 i 10 anys, fàcilment comprensibles i de fàcil interacció. - Duració de la visita: Una hora i mitja. Quaranta cinc minuts de explicació i quaranta cinc minuts de posada en pràctica i passar-ho bé amb els experiments. - Lloc i hora de la visita dels participants: Dilluns 5 de juny, a les 17:00. Edifici Neàpolis, Rambla de l'Exposició, 59. - Lloc i hora de finalització: Dilluns 5 de juny, a les 18:30. Edifici Neàpolis, Rambla de l'Exposició, 59. - Transport: No serà necessari l'ús de transport per la dinàmica. . - Cost de la activitat: Gratuït - Inscripció: Desde la pàgina web de Culturart. - Autoritzacions menors d'edat: <u>Esmentat a l'apartat 12. Annexos.</u>
GUÍA INFORMATIVA	• Recopilació d'informació actualitzada sobre el lloc: Document d'estatuts de Neàpolis , que incorpora la naturalesa jurídica, els objectius estratègics, l'àmbit d'actuació i l'organització de l'entitat. <u>Esmentat a l'apartat 13. Webgrafia.</u> • Elaboració guia segons les adaptacions de grup: Utilitzarem la gamificació com una estratègia d'ensenyament en els estudiants d'educació primària, ja que és una forma divertida i entretinguda

	d'aprendre per als alumnes, on podrem 'alliberar tensions, millorar la creativitat, millorar l'estat d'ànim, fomentar el desenvolupament d'habilitats innovadores i aprendre en un context científic-tecnològic. • Elaboració d'altres instruments informatiu: Fullet, difusió xarxes socials de Culturart i promoció desde la web de neàpolis i l'ajuntament.	
RECURSOS NECESSARIS	El material necessari per dur a terme l'exposició serà el següent: - Espelmes - Gots de vidre - Plats - Aigua - Encenedor - Pèndol - Coca-Cola - Globus - Escalfador - Bola de plasma - Manguera d'aire - Pilota de plàstic - Focos de tres colors Els recursos materials suposaran el major cost de l'activitat, ja que hem de comprar material per poder realitzar els experiments, ja que hi ha materials dels que no podem disposar i són realment costosos. Per altra banda, la majoria del material el podem portar de casa, ja que són experiments casolans que es poden dur a terme amb material de casa, com la Coca-Cola, el globus, els plats, les espelmes...	
DIFUSIÓ	Fulletó que es penjarà en les entrades de les diferents escoles de primària de Vilanova i la Geltrú. Difusió xarxes socials de Culturart i promoció desde la web de neàpolis i l'ajuntament. <u>Esmenat en l'apartat 12. Annexos</u>	
IMPLEMENTACIÓ	Les inscripcions a l'activitat seran de forma telemàtica desde la app de Culturart, i té un aforament màxim de 18 nens, la data d'inscripció s'obre un mes abans de la dinàmica, és a dir, el 5 de maig a les 12:00 del matí. L'implementació es durà a terme el Dilluns 5 de juny, de 17:00 a 18:30 a l'edifici Neàpolis. L'activitat la dinamitzador dos animadors, Aleix Cano i Ana López, dos professionals en el món científic, aquest seran els encarregats de supervisar, vigilar, dinamitzar, dirigir i actuar en l'activitat. Qualificats amb cinc anys d'experiència en el sector per portar a terme una activitat d'aquestes magnituds i resoldre qualsevol problema que pugui sorgir. També seran els encarregats d'avaluar l'activitat mitjançant una taula proporcionada per Culturart, que hauran d'omplir mitjançant l'observació i el funcionament de la dinàmica.	
AVALUACIÓ	ANIMADORS I	L'avaluació per parts dels animadors es

	PARTICIPANTS dividira en dues parts fundamentals: la observació i les opinions dels participants. En primer lloc, a partir de l'observació del desenvolupament dels participants i de l'activitat durant la dinamització del taller, els animadors podran obtenir informació rellevant. Aquesta informació es traspasarà a un quadre d'avaluació on es mesura l'èxit de la dinamització a través d'uns indicadors. En segon lloc, serà important tenir en compte les opinions i propostes de millora dels participants a la darrera fase del taller (la posada en comú) per poder millorar i perfeccionar el taller, creiem que aquesta part és fundamental, ja que els nens et donaran una opinió molt sincera de com els hi a semblat l'activitat, a més creiem que és una forma més personal de saber l'opinió de nens. D'aquesta manera podrem oferir una versió millorada als nous participants en futures ocasions Per altra banda, hem creat una enquesta de satisfacció que es donarà al finalitzar l'activitat, on de forma molt senzilla, ja que són nens de 8 a 10 anys els hi farem respondre tres preguntes molt ràpides per poder tindre un punt de referència. <u>Esmentat en l'apartat 10.Avaluació</u>
--	---

ADOLESCENTS “IMMERSIVE LAB”			
CLAU		Taller (expressió tecnològica, ulleres de realitat virtual)	
PRESENTACIÓ		El taller “Immersive Lab” ofereix la possibilitat d’explorar el món de la immersivitat a partir d’una sèrie d’activitats a través de les quals es tracta el camp de la tecnologia immersiva des de diferents enfoc. Aquesta activitat permet un aprenentatge dinàmic basat en la innovació i la tecnologia, fet que atrau potencialment al col·lectiu a qui es dirigeix l’activitat. A més, durant el taller es tractaran temes com el treball en equip, la creació d’una comunitat, l’aprenentatge i la importància de les tecnologies a l’actualitat. Al final del taller, es demanarà als participants una breu avaluació (a través d’un qüestionari digital) sobre el desenvolupament de les diferents activitats tractades al llarg del taller. També, es realitzarà una posada en comú on es parlarà d’opinions, possibles millores, recomanacions i punts forts i febles de l’activitat. Aquest darrer punt permetrà recollir les experiències dels participants per poder adequar i millorar les activitats per a futurs tallers.	
GRU PS	18 persones màxim.	PÚBLIC	Persones adolescents, aquest taller està pensat per aquest col·lectiu ja que són els més predisposats a treballar de manera oberta amb les noves tecnologies i, fins i tot, aquest taller pot ser d’ús en el seu futur laboral. La manera en què es desenvolupa el taller és dinàmica i entretinguda assegurant l’èxit al aplicar-lo a adolescents, sense deixar de banda l’aprenentatge i el desenvolupament personal d’aquests.
OBJECTIU		- Donar a conèixer el món de la tecnologia immersiva. - Utilitzar la tecnologia com a mitjà d’aprenentatge. - Tractar temes com el treball en equip, la innovació, la creació d’una comunitat i l’aprenentatge tecnològic. - Aconseguir una manera d’ensenyar als joves més atractiva des de la seva perspectiva.	
METODOLOGIA		La metodologia que es durà a terme durant el desenvolupament de l’activitat es dividirà en cinc fases: introducció, activitats d’immersió, qüestionari individual, posada en comú i comiat. <u>Introducció:</u> aquesta fase l’utilitzarem per presentar l’activitat i el desenvolupament d’aquesta. També es repartirà el material	

necessari per a la següent fase: les ulleres, els auriculars i els comandaments d'immersió. Prèviament a la distribució del material es reproduirà un vídeo documental (al projector facilitat per l'espai Neàpolis) sobre les tecnologies immersives i el seu desenvolupament al llarg dels darrers anys.

Adjunto a continuació el vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=NwoQ41wes2c>

Activitats d'immersió: un cop finalitzada la explicació i la reproducció del breu documental serà moment de donar ús al material repartit. En aquesta fase els participants passaran a ser els protagonistes d'una immersió que podran escollir entre diferents opcions creades per un equip de Neapolis (ser pilot d'avió, realitzar una cirurgia o jocs d'habilitats i lògica). Per a la realització d'aquestes activitats els participants hauran de mostrar destresa i comprensió per poder obtenir una bona puntuació. A partir del material disponible, 3 packs d'immersió (ulleres, auriculars i comandaments) es dividirà als participants en grups per anar intercanviant el material entre ells.

La funció dels dinamitzadors durant aquesta fase es clau, ja que han de servir de guia als participants i ajudar a la correcta comprensió de cada activitat. També seran els encarregats de corregir i evitar el mal ús del material per evitar problemes.

Un cop finalitzada la immersió principal (a escollir entre les tres activitats mencionades anteriorment), es permetrà als participants la immersió a un paisatge o a una atracció. D'aquesta manera els adolescents trobaran un espai de relaxació i/o diversió dins el taller, més enllà de l'aprenentatge.

Qüestionari individual: un cop donada per finalitzada la etapa d'immersió es demanarà als participants l'avaluació del taller a través d'un breu qüestionari que podran realitzar a través del telèfon mòbil. En cas que no en tinguessin es facilitarà un ordinador per a que el puguin realitzar.

Posada en comú: seguit del qüestionari es demanarà als participants la formació d'una rotllana per posar en comú l'experiència i els coneixements adquirits durant el taller. Els dinamitzadors seran els responsables de realitzar preguntes i donar el torn de paraula als diferents membres de la rotllana per crear una discussió grupal en que es tractin els temes desenvolupats al llarg del taller.

Les primeres preguntes de la posada en comú aniran orientades a obtenir opinions sobre el taller per tal de poder millorar-lo i perfeccionar-lo de cara a nous participants. Seguidament es tractaran preguntes més orientades a les sensacions i reflexions dels participants després d'haver realitzat les activitats.

	<u>Comiat</u>: per finalitzar els animadors tancaran la posada en comú i acomiadarán als participants. A cadascun dels participants se'ls repartirà una fullet amb informació sobre la immersió i l'accés a futures activitats immersives i tecnològiques.	
RECURSOS MATERIALS	<u>No fungible</u>: ulleres d'immersió, comandaments i auriculars. <u>Fungible</u>: fullet. <u>Tècnic</u>: ordinador i projector. <u>Esmentat a l'apartat 7. Pressupost</u>	
RECURSOS HUMANS	Els encarregats de dur a terme aquesta dinàmica són els animadors culturals, Aleix Cano i Ana López. Aquests s'encarregaran de la dinamització de l'activitat i de vigilar el seu correcte desenvolupament. Realitzaran diverses funcions al llarg del taller per garantir un aprenentatge dinàmic i funcional de les diverses activitats. També seran els encarregats de repartir el material, reproduir el vídeo documental i dinamitzar la posada en comú i el comiat.	
RECURSOS ECONÒMICS	<u>Esmentat a l'apartat 7. Pressupost</u>	
TEMPORITZACIÓ	<u>Esmentat a l'apartat 8. Temporalització</u>	
ESPAIS	La totalitat de la dinamització de l'activitat es durà a terme dins l'espai Neàpolis a Vilanova i la Geltrú.	
AVALUACIÓ	ANIMADORS	L'avaluació per parts dels animadors es dividirà en dues parts fundamentals: la observació i les opinions dels participants. En primer lloc, a partir de l'observació del desenvolupament dels participants i de l'activitat durant la dinamització del taller, els animadors podran obtenir informació rellevant. Aquesta informació es traspasarà a un quadre d'avaluació on es mesura l'èxit de la dinamització a través d'uns indicadors. En segon lloc, serà important tenir en compte les opinions i propostes de millora dels participants a la darrera fase del taller (la posada en comú) per poder millorar i perfeccionar el taller. D'aquesta manera podrem oferir una versió millorada als nous participants en futures ocasions.
	PARTICIPANTS	L'avaluació dels participants es mesurarà a partir de dos mètodes diferents: un qüestionari i la posada en comú. En primer lloc es demanarà als

		participants que omplin un qüestionari digital a través del telèfon mòvil (o amb un ordinador facilitat pels dinamitzadors) on han de respondre 5 preguntes breus sobre el taller realitzat. En segon lloc, es duura a terme la posada en comú on verbalment els adolescents hauràn d'opinar dels punts forts i febles de l'activitat, així com proposar millores o destacar moments importants d'aquesta. <u>Esmentat a l'apartat 10. Avaluació</u>
DIFUSIÓ		La difusió del projecte es farà a través de fullets informatius que es distribuirán a les aules dels centres educatius de Vilanova i la Geltrú. També es farà difusió a través de les xarxes socials. <u>Esmentat a l'apartat 12. Annexos</u>

Activitat concurs

ADULTS “BESSÓ D'EINSTEIN”	
TASCA	ASPECTES
SIGNIFICAT DEL CONCURS	Qui convoca? Culturart S.L -Perquè? Mostrar a les persones de Vilanova i la Geltrú diferents estudis i curiositat científiques-tecnològiques sobre diferents teories, i demostrar les capacitats d'aquelles persones sobre l'àmbit de la ciència i tecnologia. -Per a qui? Persones adultes d'entre 30 i 55 anys de la població de Vilanova i la Geltrú. -Quin és el contingut o objecte del concurs? Tot el que envolta la ciència i tecnologia, dins d'un marc molt ampli de preguntes, que poden anar desde preguntar sobre la vida i fites de grans descobridors fins a preguntes de teories i càlculs, medi, l'espai i molt més. - Selecció del tema: Món científic-tecnològic.
RECURSOS	Recursos necessaris: - Taula - Botó - Pantalla - Cistell de regal - Dinamitzador - Jutge Preguntes 1. A quin element químic pertany el símbol “Na”? Sodi 2. Quin és el planeta més gran del sistema solar? Jupiter 3. Quin és el punt d'ebullició de l'aigua? 100° 4. Com es diu el científic que va descobrir la penicilina? Alexander Fleming 5. Quina és la fórmula molecular de l'aigua? H2O 6. Quin és el satèl·lit natural de la Terra? La Lluna 7. En quina galaxia es troba la Terra? Via Làctia 8. Quin és el percentatge d'aigua d'una persona adulta? 60% 9. Quin instrument mesura la temperatura dels objectes? Termòmetre 10. Que científic va desenvolupar la corrent alterna? Nikola Tesla 11. Quina ciència estudia la composició i estructura de la Terra? Geologia 12. Qui és el fundador de l'empresa de transport aeroespacial “SpaceX”? Elon Musk 13. Quin era el nom de la missió encarregada de portar a l'home a la lluna per primera vegada? Apolo 11 14. A quina espècie pertanyen els dofins? Mamífers 15. Quantes setmanes de mitja dura un embaràs en els humans? 40 setmanes 16. Quin és l'instrument òptic que s'utilitza per observar les estrelles? Telescopi

	17. Quin és l'animal més gran del món? La balena blava 18. Que enfermetat patia Stephen Hawking? Esclerosis lateral 19. Que s'utilitza com a propulsor de projectils en armes de foc? Pólvora 20. Quin és el planeta més proper al Sol? Mercuri
JURAT	Acords sobre: - El seu mode de participació en el jurat: El jurat serà un dels dinamitzadors del projecte, ja que compta amb experiència suficient per poder avaluar una dinàmica d'aquestes magnituds. A més està capacitada per poder gestionar un concurs de manera òptima. - Calendari d'actuacions: <u>Esmentat a l'apartat Annexos</u>
BASES DEL CONCURS	Redacció clara, precisa i completa de las bases: - Objecte del concurs: El coneixement sobre les diferents matèries científiques i tecnològiques, tant històriques com de l'actualitat. - Participants: La convocatòria s'obrirà per 16 persones d'una edat mínima de trenta anys i una edat màxima de cinquanta cinc. On es crearà quatre fases de quatre participants, els guanyadors de cada fase passaran a les semifinals que s'escolliran per sorteig i finalment els campions de cada semifinal participaran en la gran final. - Característiques de l'objecte del concurs: Suport al reconeixement cultural de les expressions científiques i tecnològiques. - Forma de participació: Inscripció desde la pàgina web de Culturart. Les inscripcions a l'activitat seran de forma telematica desde la app de Culturart, i té un aforament màxim de 16 persones, la data d'inscripció s'obre un mes abans de la dinàmica, és a dir, el 7 de maig a les 12:00 del matí. - Premis del concurs: Pel guanyador del concurs se li regalarà un cistell amb un lot d'experiments científics per gaudir amb tota la família i un lot de menjar de tot tipus. - Jurat: Ana López Carbonell. Llicenciada en Física, Química i Animació Sociocultural i Turística. Presentadora en diferents concursos de televisió. - Calendari: <u>Esmentat a l'apartat 8. Temporalització</u> - Veredict del jurat: El jurat decidirà si la resposta a la pregunta formulada es correcte i si comptarà com a punt, el jurat mateix serà l'encarregat de portar el recompte de punts i aclarir alguna resposta si és necessari. - Recollida de treballs no premiats. - Entrega de premis.
DIFUSIÓ	Fulletó que es penjarà en llocs estratègics de Vilanova i la Geltrú, on passin persones adultes entre 30 i 50 anys, com poden ser escoles, la rambla, bars, gimnasos, etc. Difusió xarxes socials de Culturart i promoció desde la web de neàpolis i l'ajuntament.

	<u>Esmentat a l'apartat 12. Annexos</u>
ORGANITZACIÓ ENTREGA PREMIS	• Preparació de l'espai: Es prepararà sala per la presentació de l'activitat i per poder posicionar-se còmodament com a participant en el taulell corresponent en front del jurat, ja que les quatre taules en les fases de grups, i les dues taules en semifinals i finals, estan distribuïdes sobre d'una tarima en front del jurat • Preparació de les invitacions: redacció: No hi haurà cap invitació, únicament comptem amb el material de difusió per arribar al públic diana. - Les persones participants premiades: Únicament hi haurà una persona guanyadora del concurs, que serà premiada amb un lot de jocs de ciències i un lot de menjar variat. - Els membres del jurat: Serà l'encarregada de la supervisió i compliment del reglament del concurs, a més de ser encarregada de donar els premis. • Difusió de l'acte d'entrega dels premis: La difusió de la final del concurs i de l'entrega de premis es publicarà a les xarxes socials de Culturart i de neàpolis. • Gestió dels premis: L'encarregat de subvencionar els premis serà l'empresa Culturart S.L, no serà necessari ajuda externa, ja que els premis no són gaire costosos. • Organització del protocol: <u>Esmentat a l'apartat 12. Annexos</u>
AVALUACIÓ	<u>Esmentat en l'apartat 10. Avaluació</u>

Activitat Taller

GENT GRAN “EL FUTUR EN LES VOSTRES MANS”			
CLAU		Taller (expressions plàstiques, aquarel·les i pinzells)	
PRESENTACIÓ		El taller “EL FUTUR EN LES VOSTRES MANS” com el seu propi nombre indica està orientat al futur de les tecnologies i com es pensa la gent gran com serà el món en uns quants anys. El disseny i creació de quadres al voltant d'un futur vol arribar a la gent gran com una expressió artística que connecti amb la tecnologia i la posada en context de la situació real de com es el tracte amb la tecnologia. A més, es farà una petita reflexió entre els participants de les avantatges i les desavantatges dels canvis tant ràpid d'hàbits amb l'aparició de les noves tecnologies, on es posaran sobre la taula temes com l'aparició de màquines que substitueixen el treball de persones o el control que tenen sobre nosaltres, la dependència que creen i molt més. El taller es presenta com una activitat de relaxació, coneixement i educació científica-tecnologica. També es resoldran tot tipus de dubtes que tinguin sobre les noves tecnologies. Al finalitzar l'activitat, els participants hauran de fer una avaluació de com s'han sentit fent la dinàmica i que els a transmès. Una reflexió grupal que ajudarà a conèixer diferents punts de vista i compartir coneixements.	
GRUPS	20 persones màxim.	PÚBLIC	Persones grans, aquest taller està pensat perquè les persones grans tinguin l'espai necessari pre preguntar i ser informats, sense deixar de banda la perspectiva socioeducativa.
OBJECTIU		- Promoure la informació de qualitat. - Utilitzar l'art com a mitjà d'accés a la cultura científica. - Crear vies d'accés al món tecnològic a la gent gran. - Ensenyar eines plàstiques com a mitjà de d'expressió cultural.	
METODOLOGIA		L'estrategia metodologica la dividirem en diferents fases, introducció, organització i dinamització, posada en comú i el comiat. <u>Introducció:</u> aquesta fase l'utilitzarem per presentar l'activitat i el desenvolupament que durem a terme, també exposarem els objectius d'aquesta activitat contextualitzant i presentant el que volem representar. <u>Organització i Dinamització:</u> a continuació es posa de manifest la part en la qual els participants passaran a ser part activa de l'activitat, sent ells els responsables i protagonistes	

	del desenvolupament de l'activitat. Dins d'aquesta fase també tenim la part dinamitzadora, ja que en el taller la dinamització és una part fundamental. Els dinamitzadors aniran aconsellant i dirigint a les persones per poder millorar i aprendre estratègies plàstiques, a més d'anar explicant de fons les pintures de cadascun dels participants. Serà essencial la participació dels animadors en la segona part, ja que es resoldran dubtes, s'explicarà la realitat de la tecnologia i s'ensenyaran petits trucs pel dia a dia. <u>Posada en comú:</u> en aquest moment el grup deixarà de formar part protagonista del projecte i pasara a una part d'observació i anàlisi, aquí l'animador cobra gran importància, ja que serà l'encarregat de dinamitzar a les persones per a que reflexionin i expressin els seus quadres i que exposin perquè creuen que el futur serà el que ells hagin dibuixat. <u>Comiat:</u> per finalitzar l'animador organitzarà un petit comiat i farà la repartició a cadascú del seu quadre.	
RECURSOS MATERIALS	<u>No fungible:</u> pinzells, draps. <u>Fungible:</u> aquarel·les, llenç. <u>Tècnic:</u> ordinador, pizarra digital. <u>Esmentat a l'apartat 7. Pressupost</u>	
RECURSOS HUMANS	Els encarregats de dur a terme aquesta dinàmica són els animadors culturals, Aleix Cano i Ana López. Aquests s'encarregaran del transcurs i dinamització de l'activitat. Seràn els encarregats de dur a terme l'explicació, el treball de reflexió, l'ajut al desenvolupament de tècniques artístiques i l'acompanyament en la posada en comú.	
RECURSOS ECONÒMICS	La financiació de l'activitat s'adapta als pressupost que pot aportar Culturart, ja que és un pressupost baix per la realització d'una activitat, que encaixa perfectament dins de les despeses previstes per l'entitat. <u>Esmentat a l'apartat 7. Pressupost</u>	
TEMPORITZACIÓ	<u>Esmentat a l'apartat 8. Temporalització</u>	
ESPAIS	La dinamització de l'activitat es durà a terme en la sala polivalent de l'edifici neàpolis, com la resta de les activitats, comptem amb suficient espai disponible per dur a terme aquesta activitat, tot i que tampoc es necessitaria una sala massa gran per la realització de l'activitat. L'activitat està pensada per poder-se posar en marxa en multitud d'espai, tot i no ser molt amplis.	
AVALUACIÓ	ANIMADORS	En l'avaluació del taller per part dels animadors únicament utilitzarem l'instrument de l'observació, això té una explicació, i es basa en el fet que no volem utilitzar cap instrument d'avaluació que s'hagi d'avaluar al moment, intervenint involuntàriament en la dinamització, ja que volem que el públic es

		senti completament atès i no que l'estan avaluant. Un cop la dinàmica acabi es redactarà un document amb el contingut analitzant l'activitat.
	PARTICIPANTS	L'avaluació per part dels participants es dura a terme mitjançant un full a paper, que es repartirà només acabar la dinàmica. I totes les persones hauran de respondre. <u>Esmenat a l'apartat 10. Avaluació</u>
DIFUSIÓ	Fulletó que es penjarà en les entrades de les diferents centres residencials i lloc concurrts per persones grans en Vilanova i la Geltrú. Difusió xarxes socials de Culturart i promoció desde la web de neàpolis i l'ajuntament. <u>Esmenat a l'apartat 12. Annexos</u>	

7. PRESSUPOST

PRESSUPOST INFANTS “NEWTON RETURNS”						
Activitat		Exposició		Nº Participants	16	
Costos variables						
Materiales		Unitats de compra		Cost per unitat	Quantitat requerida	TOTAL
Pèndol	NO FUNGIBLE	1		16,98€	1	16,98€
Bola de plasma	NO FUNGIBLE	1		49,99€	1	49,99€
Focos tri-color	NO FUNGIBLE	1		83,6€	3	251,49€
Escalfador	FUNGIBLE	1		19,98€	1	19,98€
Total costos materials						338,44€
Mà d'obra per dinamització		Sou brut	Seguretat social	Cost per hora	Temps total	TOTAL
Animador Especialitzat en Ciència i Tecnologia		1.350€	489.37€	8,43€	2 hores/activitat	16,86€
Animador Especialitzat en Ciència i Tecnologia		1.350€	489.37€	8,43€	2 hores/activitat	16,86€
Total cost mà d'obra de dinamització						33,72€
COST TOTAL ACTIVITAT						372,16€

PRESSUPOST ADOLESCENTS “IMMERSIVE LAB”						
Activitat		Taller		Nº Participants	18	
Costos variables						
Materiales		Unitats de compra		Cost per unitat	Quantitat requerida	TOTAL
Ulleres d’immersió	NO FUNGIBLE	1		167’02€	3	501,06€
Auriculars	NO FUNGIBLE	1		16’99€	3	50,97€
Comandaments	NO FUNGIBLE	1		20’33€	3	151,17€
Total costos materials						703,20€
Mà d’obra per dinamització		Sou brut	Seguretat social	Cost per hora	Temps total	TOTAL
Animador Especialitzat Tecnologia		1.350€	489.37€	8,43€	2 hores/activitat	16,86€
Animador Especialitzat Tecnologia		1.350€	489.37€	8,43€	2 hores/activitat	16,86€
Total cost mà d’obra de dinamització						33,72€
COST TOTAL ACTIVITAT						736,92€

PRESSUPOST ADULTS “BESSÓ D’EINSTEIN”						
Activitat		Concurs		Nº Participants	16	
Costos variables						
Materiales		Unitats de compra		Cost per unitat	Quantitat requerida	TOTAL
Botó	NO FUNGIBLE	1		14,09€	4	56,36€
Pantalla	NO FUNGIBLE	1		66,87€	1	66,87€
Cistell de regal	FUNGIBLE	1		100€	1	100€
Total costos materials						223,23€
Mà d’obra per dinamització		Sou brut	Seguretat social	Cost per hora	Temps total	TOTAL
Animador Especialitzat		1.350€	489.37€	8,43€	4 hores/activitat	33,72€
Jutge		1.350€	489.37€	8,43€	4 hores/activitat	33,72€
Total cost mà d’obra de dinamització						67,44€
COST TOTAL ACTIVITAT						290,67€

PRESSUPOST GENT GRAN “EL FUTUR EN LES VOSTRES MANS”

Activitat		Taller		Nº Participants	20	
Costos variables						
Materiales		Unitats de compra		Cost per unitat	Quantitat requerida	TOTAL
Paquet de pinzells (10 pinzells/paquet)	NO FUNGIBLE	1		7,50€	2	15€
Aquarel·les	FUNGIBLE	1		9,80€	8	78,40€
Paquet de draps (16 draps/paquet)	NO FUNGIBLE	1		1,17€	1	13,99€
Llenç (paquet de 4)	FUNGIBLE	1		3€	4	48,00€
Total costos materials						155.39€
Mà d'obra per dinamització		Sou brut	Seguretat social	Cost per hora	Temps total	TOTAL
Animador Especialitzat Art i Tecnologia		1.350€	489.37€	8,43€	2 hores/activitat	16,86€
Animador Especialitzat Art i Tecnologia		1.350€	489.37€	8,43€	2 hores/activitat	16,86€
Total cost mà d'obra de dinamització						33,72€
COST TOTAL ACTIVITAT						189,11€

PRESSUPOST PLA DE MÀRQUETING						
Activitat		Pla de màrqueting				
Costos variables						
Materiales		Unitats de compra		Cost per unitat	Quantitat requerida	TOTAL
Audio Canal Blau		1		5€	1	150€
Cartell programació	FUNGIBLE	50		0,16€	1	8,19€
Cartell activitat Newton Returns	FUNGIBLE	50		0,16€	1	8,19€
Cartells activitat Immersive Lab	FUNGIBLE	50		0,16€	1	8,19€
Cartells activitat Bessó d'Einstein	FUNGIBLE	50		0,16€	1	8,19€
Cartells activitat El futur en les vostres mans	FUNGIBLE	50		0,16€	1	8,19€
Total costos materials						190,95€
Mà d'obra per dinamització		Sou brut	Seguretat social	Cost per hora	Temps total	TOTAL
Gestor cultural		1.350€	489.37€	8,43€	2 hores/activitat	16,86€
Total costos materials						207,81€

PRESSUPOST TOTAL	
Costos totals de la programació	
ACTIVITATS/TASQUES	TOTAL
Pressupost infants “Newton Returns”	372,16€
Pressupost adolescents “Immersive Lab”	736,92€
Pressupost adults “Bessó d’Einstein”	290,67€
Pressupost gent gran “El futur en les vostres mans”	189,11€
Pressupost pla de màrqueting	207,81€
Pressupost total programa	1796,67€

8. TEMPORALITZACIÓ

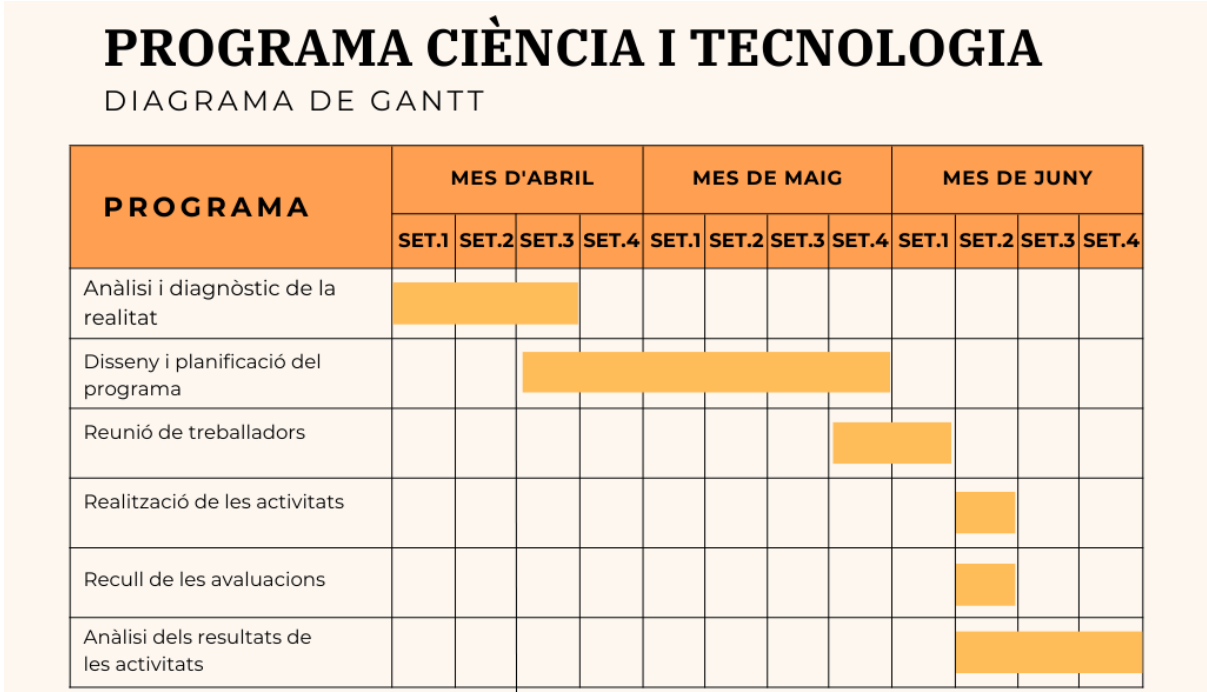


Diagrama de Gantt que mostra la temporalització del programa “Ciència i tecnologia”.

TALLER NEWTON RETURNS

DIAGRAMA DE GANTT

PROCÉS	SETMANA 1				SETMANA 2				SETMANA 3			
	DL	DM	DX	DJ	DL	DM	DX	DJ	DL	DM	DX	DJ
Planificació i programació de les activitats												
Recull de material												
Reunió de treballadors												
Realització de les activitats												
Recull de les avaluacions												
Anàlisi de les avaluacions												

Diagrama de Gantt que mostra la temporalització de l'exposició "Newton returns".

TALLER IMMERSIVE LAB

DIAGRAMA DE GANTT

PROCÉS	SETMANA 1				SETMANA 2				SETMANA 3			
	DL	DM	DX	DJ	DL	DM	DX	DJ	DL	DM	DX	DJ
Planificació i programació de les activitats												
Recull de material												
Reunió de treballadors												
Realització de les activitats												
Recull de les avaluacions												
Anàlisi de les avaluacions												

Diagrama de Gantt que mostra la temporalització del Taller "Immersive Lab".

TALLER BESSÓ D'EINSTEIN

DIAGRAMA DE GANTT

PROCÉS	SETMANA 1				SETMANA 2				SETMANA 3			
	DL	DM	DX	DJ	DL	DM	DX	DJ	DL	DM	DX	DJ
Planificació i programació de les activitats												
Recull de material												
Reunió de treballadors												
Realització de les activitats												
Recull de les avaluacions												
Anàlisi de les avaluacions												

Diagrama de Gantt que mostra la temporalització del Taller “Bessó d'Einstein”.

TALLER EL FUTUR EN LES VOSTRES MANS

DIAGRAMA DE GANTT

PROCÉS	SETMANA 1				SETMANA 2				SETMANA 3			
	DL	DM	DX	DJ	DL	DM	DX	DJ	DM	DX	DJ	DV
Planificació i programació de les activitats												
Recull de material												
Reunió de treballadors												
Realització de les activitats												
Recull de les avaluacions												
Anàlisi de les avaluacions												

Diagrama de Gantt que mostra la temporalització del Taller “El futur en les vostres mans”.

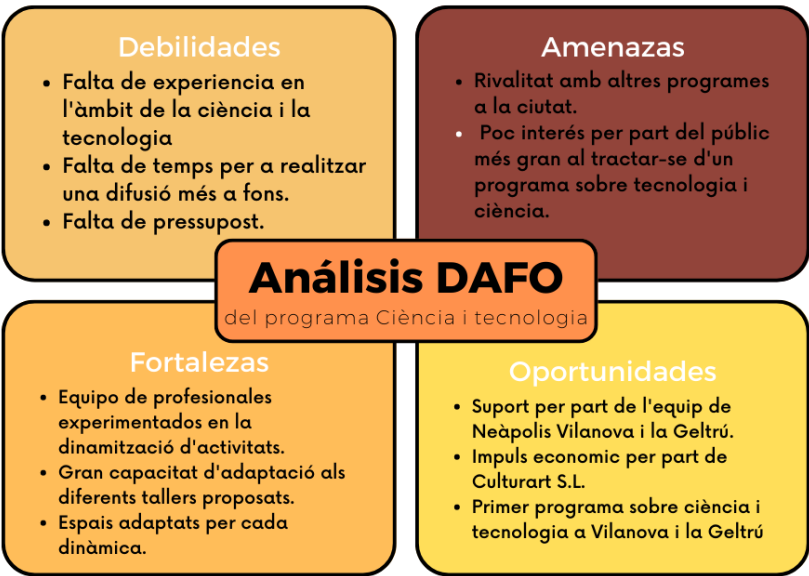
PLA DE MÀRQUETING

DIAGRAMA DE GANTT

PLA DE MÀRQUETING	SETMANA 1				SETMANA 2				SETMANA 3			
	DL	DM	DX	DJ	DL	DM	DX	DJ	DL	DM	DJ	DJ
Anàlisi i diagnostic del pla												
Contacte amb diferents mitjans de difusió												
Creació anunci radio												
Creació cartells												
Difusió en tots els mitjans												
Anàlisi dels resultats del pla												

Diagrama de Gantt que mostra la temporalització del pla de màrqueting.

9. PLA DE MÀRQUETING

PLA DE MÀRQUETING CIÈNCIA I TECNOLOGIA	
VISIÓ, MISSIÓ I VALORS	<u>Visió</u>: Inspirar a les persones a crear cultura i créixer en l'àmbit de la ciència i tecnologia. <u>Missió</u>: Aportar al món tecnologies, productes i idees que enriqueixin la vida de les persones i contribueixin a investigar i participar socialment en projectes relacionats amb aquestes expressions culturals. <u>Valors</u>: participació, canvi, innovació i prosperitat.
ANÀLISI DAFO	 Análisis DAFO del programa Ciencia i tecnologia Debilitades - Falta de experiència en l'àmbit de la ciència i la tecnologia - Falta de temps per a realitzar una difusió més a fons. - Falta de pressupost. Amenazas - Rivalitat amb altres programes a la ciutat. - Poc interès per part del públic més gran al tractar-se d'un programa sobre tecnologia i ciència. Fortalezas - Equipo de profesionales experimentados en la dinamització d'activitats. - Gran capacitat d'adaptació als diferents tallers proposats. - Espais adaptats per cada dinàmica. Oportunidades - Suport per part de l'equip de Neàpolis Vilanova i la Geltrú. - Impuls econòmic per part de Culturart S.L. - Primer programa sobre ciència i tecnologia a Vilanova i la Geltrú
OBJECTIUS DE LA INTERVENCIÓ	L'estructura del pla de màrqueting ha d'anar lligada principalment als objectius que hem creat per la nostra intervenció, ja que la difusió serà la cara visible del programa abans de començar l'intervenció. Per aquest motiu, hem de mostrar clarament que els objectius següents són la base amb el que es fonamenta aquesta intervenció: - Promoure la ciència i la tecnologia des d'una perspectiva d'entreteniment a Vilanova i la Geltrú. - Afavorir la igualtat d'oportunitats i coneixements en l'àmbit científic-tecnològic a Vilanova i la Geltrú. - Crear pla de màrqueting per donar a conèixer el nostre programa i la nostra identitat.
OBJECTIUS DEL PLA	Els objectius del pla de màrqueting passen per una resolució sostenible i efectiva de la difusió del programa i de les activitats. Per aquest motiu hem creat una serie d'indicador a complir per aquesta proposta.

	- Fer arribar una idea clara, breu i positiva de Ciència i Tecnologia. - Crear canals de difusió per a cada col·lectiu corresponents a les seves necessitats. - Promoure la ciència i la tecnologia desde una perspectiva lúdica als receptors del programa.
IMATGE, LEMA I DESTINATARIS	La imatge de la nostre intervenció té varis aspectes a analitzar. Primer de tot, la intencionalitat del programa és utilitzar el color taronja com a un símbol d'identitat. A més el logo del nostre programa és una molècula amb el àtoms amb forma d'engranatge, i el nucli de la molècula simbolitzant una clau anglesa. Hem decidit aquest logo amb l'objectiu que les persones relacionin la molècula amb la ciència, i els engranatges i la clau anglesa amb la tecnologia. <u>Esmentat a l'apartat 12. Annexos</u> Per altre banda, el lema del projecte és el següent <i>El més important és no deixar-se de fer preguntes</i>, una de les frases més icòniques d'Albert Einstein. Per últim, els destinataris, el projecte es fonamenta en quatre activitats dins del programa dona peu a obrir diferents contextos per a varis col·lectius, fet que propicia la repartició d'activitats entre els diferents col·lectius. A continuació esmentaré a quins quatre col·lectius ens dirigim en la proposta del programa: La creació de quatre activitats dins del programa dona peu a obrir diferents contextos per a varis col·lectius, fet que propicia la repartició d'activitats entre els diferents col·lectius. A continuació esmentaré a quins quatre col·lectius ens dirigim en la proposta del programa: infants, adolescents, adults, gent gran.
RECURSOS	Els recursos que necessitem per la realització del pla de màrqueting són basant bàsics, ja que l'elaboració del pla ho requereix d'aquesta manera. Els recursos necessaris són els següents: - <u>Recursos humans</u>: un gestor cultural que administri tot el pla i executi les accions difusores. - <u>Recursos econòmics</u>: com a quasi tot pla de màrqueting és necessari tenir en compte els recursos econòmic com un suport i impuls per el pla. <u>Esmentat en l'apartat 7. Pressupost</u> - <u>Recursos temporals</u>: cada estratègia de difusió està marcada per una temporalització determinada. <u>Esmentat en l'apartat 8. Temporalització</u>
CANALS DE DIFUSIÓ	Els canals de difusió que utilitzarem en la programació del nostre projecte estaran segmentades per dos parts, la fase del projecte, que hem triat uns canals de difusió específics per donar a conèixer la programació. I per altra banda, en la segona fase ens hem centrat en un altre tipus de canals per la difusió de cada

	activitat de manera individual, ja que considerem que cada activitat el seu propi eix d'actuació i és rellevant tenir uns canals específics per cada activitat. A continuació explicaré quins canals utilitzarem per cada fase. <u>Projecte:</u> Per la difusió del projecte s'utilitzaran diferents tipus de canals, ens hem decidit combinar tant mitjans de difusió més clàssics, com fer ús de les noves eines de difusió. A continuació queden esmentats els canals escollits: - Radio (<u>Esmentat en l'apartat 12. Annexos</u>) - Cartell, es penjaran tant en les xarxes socials, com en físic a la porta del neàpolis. (<u>Esmentat en l'apartat 12. Annexos</u>) - Xarxes socials <u>Activitats:</u> Per les activitats hem escollit dos canals de difusió, ja que serà un tipus de difusió més bàsica i menys exhaustiva. - Cartell individualitzat per a cada activitat (<u>Esmentat en l'apartat 12. Annexos</u>) - Xarxes socials.
CALENDARI	La temporalització del pla de màrqueting ha estat pensada per poder deixar marge de maniobra en el disseny i creació d'una bona estructura difusiva, per poder contactar amb canals de difusió, per implementar el pla i per últim, per fer l'anàlisi d'aquest. <u>Esmentat a l'apartat 8. Temporalització</u>
CONDICIONS D'ÚS DELS CANALS DE DIFUSIÓ	Únicament necessitem saber les condicions d'ús que té la radio per poder dur a terme l'anunci i pressupostar la quantitat de paper que necessitarem per fer els cartells. - Radio: desde Canal Blau ens han passat el pressupost per un anunci de 15 segons en horaris de matins, aquest serien 150€ per 1 anunci al dia durant un mes, en horaris d'emissió entre les 8:00 i les 10:00. Aquesta oferta es la que hem escollit com a mitjà de difusió via radio. - Cartells: hem aconseguit una oferta desde l'empresa 360imprimir de cinquanta cartells per 8,19€. Hem decidit fer-hi 250 cartells, que costaria un total de 40,95€ per distribuir-ho de la següent manera: - 50 cartells per a la programació. - 50 cartells per l'activitat Newton Returns. - 50 cartells per l'activitat Immersive Lab. - 50 cartells per l'activitat Bessó d'Einstein. - 50 cartells per l'activitat El futur en les vostres mans. <u>Esmentat en l'apartat 7. Pressupost</u>
PERMISOS I AUTORITZACIONS	L'autorització de confirmació conforme Canal Blau accepta l'anunci enviat i per tant serà publicat el dia que s'ha sol·licitat. Necessitarem l'autorització per poder fer esdeveniments en llocs públics, aquest document ho hem de sol·licitar a l'ajuntament local de Vilanova i la Geltrú, juntament amb la justificació de la intervenció i la programació.

	També necessitarem l'autorització de penjar cartells en llocs públics, aquest permís també ho sol·licitarem a l'ajuntament, ja que es necessita un permís per poder penjar qualsevol publicitat al carrer.
SUPERVISIÓ INSTRUMENTS	La supervisió dels nostres instruments de difusió es dura a terme durant l'execució d'aquest, és a dir, realitzarem una supervisió longitudinal on tindrem l'oportunitat de corregir i millorar qüestions que no estiguin funcionant com s'havien esperat. Per aquest motiu l'avaluació serà continua.
AVALUACIÓ	Per l'avaluació del pla de màrqueting únicament utilitzarem l'instrument de l'observació i anàlisi dels resultats obtinguts segon els objectius plantejats. Per poder avaluar els resultats hem creat un google forms amb una serie d'indicadors per poder puntuar l'acert del nostre pla de màrqueting. <u>Esmentat a l'apartat 10. Avaluació</u>

10. AVALUACIÓ

NEWTON RETURNS

Nom.....

Del 1 al 10, encercla quan creus que has après sobre ciència i tecnologia?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

T'ha agradat l'activitat?



The image shows five circular smiley faces in a row, representing a rating scale. From left to right: a green face with a wide smile, a green face with a slight smile, a yellow face with a neutral expression, an orange face with a frown, and a red face with a deep frown.

Quin experiment t'ha agradat més?

.....

Qüestionari d'avaluació als participants de l'activitat "Newton Returns".

Link al qüestionari google forms d'avaluació als participants de l'activitat "Immersive Lab": https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdd6t6ZUZWTM3DDKxwcTL4B9jFeNEjhmivCHsZep-5N_eC5qg/viewform?usp=pp_url

Link al qüestionari google forms d'avaluació als participants de l'activitat "Bessó d'Einstein": https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdo81UDnOV-mhptjsSzbtuAW2H5NgcLaDTJV7pH9p-R_m9vsg/viewform?usp=pp_url

EL FUTUR EN LES TEVES MANS

Nom.....

La teva pintura té semblances amb la pintura d'un altre persona? En cas que la resposta sigui afirmativa digue'ns quina semblança

.....

Has après algun coneixement de tecnologia que no sabias?

.....

Creus que t'ha quedat alguna cosa per saber?

.....

Que creus que es podria millorar?

.....

Qüestionari d'avaluació als participants de l'activitat "El futur en les vostres mans".

Link al qüestionari google forms d'avaluació al pla de màrqueting:
<https://forms.gle/FBakbYxmTq2Z65PP8>

11. WEBGRAFIA

Vilanova Blog (2021) Vivir en Vilanova i la Geltrú: habitants, economía, qué puedes ver, clima... Recuperat el 21/04/2023 desde <https://vilanova.blog/vilanova-i-la-geltru-preguntas-y-respuestas/>

Ajuntament de Vilanova. Equipaments Cívics. Xarxa de Centres Cívics. Recuperat el 21/04/2023 desde https://www.vilanova.cat/participacio/equipaments_civics

Neàpolis Blog (2021) El espacio de la tecnología, la innovación y las ideas. Recuperat el 21/04/2023 desde <https://www.neapolis.cat/es/>

El Economista (23 d'abr. 2018) ¿Qué opina la gente sobre la ciencia? Recuperat el 01/04/2023 desde <https://www.eleconomista.com.mx/arteseideas/Que-opina-la-gente-sobre-la-ciencia-20180422-0070.html>

BOE Llei 17/2022, del 5 de setembre, la Ciencia, la Tecnología i la Innovació. Recuperat el 20/04/2023 desde <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-14581>

Youtube, del 20 d'abril de 2022, Immersive Technologies: Then, Now & Next | Mouser Electronics. Recuperat el 20/04/2023 desde <https://www.youtube.com/watch?v=NwoQ41wes2c>

Mnactec, Museu Nacional de la Ciència i la Tècnica de Catalunya. Recuperat el 22/04/2023 desde <https://mnactec.cat/ca>

Autorització menors d'edat. Recuperat el 22/04/2023 desde <https://www.wonder.legal/es/modele/autorizacion-menor-edad>

Document d'estatuts de Neàpolis (23 de novembre del. 2022) Recuperat el el 21/04/2023 desde <http://perseis.neapolis.cat/wp-content/uploads/2020/07/Estatuts-Ne%C3%A0polis.pdf>

Amazon, recerca material activitats. Recuperat el 22/04/2023 desde https://www.amazon.es/ref=nav_logo

CosmoCaixa, Museu de la Ciència. Recuperat el 24/04/2023 desde <https://cosmocaixa.org/ca/>

12. ANNEXOS

AUTORIZACIÓN PARA MENOR DE EDAD

De conformidad con la normativa acerca de la de los menores de edad, mediante la presente, **YO**, _____, mayor de edad, con DNI/NIF núm. _____ y con domicilio en: _____, en calidad de **madre**,

AUTORIZO a mi hija, _____, menor de edad, nacida el _____, con DNI/NIF núm. _____, a realizar lo siguiente:

A tales efectos, asumo toda la responsabilidad que se derive de la participación de mi hija, _____, en los actos o actividades anteriormente citados.

Esta autorización tendrá vigencia a partir de la fecha de firma indicada a continuación.

Con el objeto de demostrar nuestra relación de parentesco, se adjunta copia de mi documento de identidad, así como de la documentación que acredita la patria potestad que tengo legalmente atribuida.

En conformidad con lo expresado la firmo en _____, a _____.

Fdo. _____
DNI/NIF núm. _____
Madre de la menor

Autorització menors d'edat activitat "Newton Return's" i "Immersive Lab".



TALLER NEWTON RETURNS

No faltis a la nostra
nova exposició
d'experiments científics
per als més petits!



**DIA 5 DE JUNY DE
17:00h a 18:30h**

ESPAI NEÀPOLIS

**Rambla de la Exposición, 59, 08800
Vilanova i la Geltrú, Barcelona**

 **Per a més informació:**
T.: 93 657 12 21 - info@neapolis.cat

Cartell informatiu de l'exposició "Newton Returns".



IMMERSIVE LAB

Apunta't al taller Immersive Lab per endinsar-te al món de la immersió i la innovació. Un espai per experimentar, aprendre, compartir i desenvolupar les teves habilitats tecnològiques.

ESPAI NEÀPOLIS

Rambla de la Exposición, 59, 08800 Vilanova i la Geltrú, Barcelona

**6 DE JUNY
DE 17:00h a
19:00h**

Per a més informació:
T.: 93 657 12 21 – info@neapolis.cat

Cartell informatiu del taller “Immersive Lab”.

CONCURS BESSÓ D'EINSTEIN

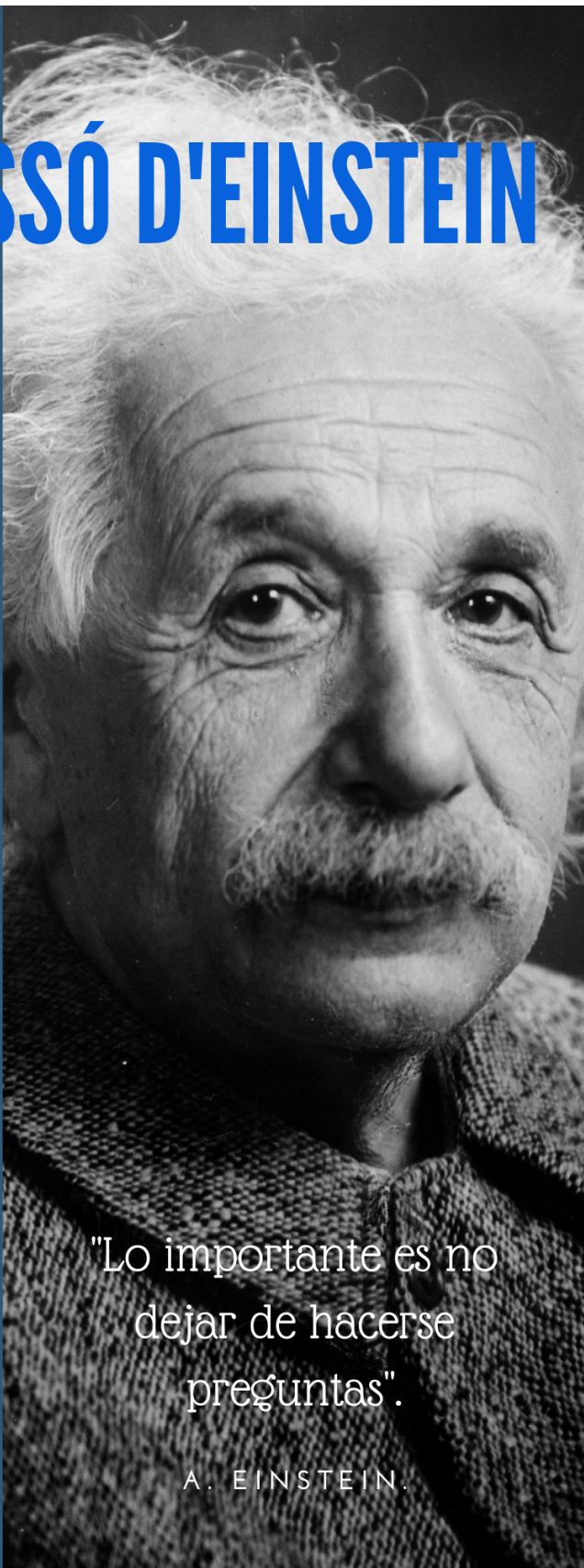


7 de juny
de 18:00h
a 20:00h

**ESPAI
NEÀPOLIS**

**Rambla de l'Exposició, 59, 08800
Vilanova i la Geltrú, Barcelona**

PER A MÉS INFORMACIÓ:T.: 93
657 12 21 - INFO@NEAPOLIS.CAT



"Lo importante es no
dejar de hacerse
preguntas".

A. EINSTEIN.

Cartell informatiu del concurs "Bessó d'Einstein".

Organització Concurs			
18:00-18:10	1ra Fase	4 participants □	1 guanyador
18:15-18:25	2na Fase	4 participants □	1 guanyador
18:30-18:40	3ra Fase	4 participants □	1 guanyador
18:45-18:55	4ra Fase	4 participants □	1 guanyador
19:00-19:05	Sorteig semifinals		
19:10-19:20	1ra Semifinal	2 participants □	1 guanyador
19:25-19:35	2na Semifinal	2 participants □	1 guanyador
19:40-19:50	Final	2 participants □	Guanyador Final
19:50-20:00	Comiat i celebració		

Organització concurs “Bessó d’Einstein”.

EL FUTUR EN LES TEVES MANS



**ESPAI
NEÀPOLIS**

Rambla de l'Exposició, 59, 08800
Vilanova i la Geltrú, Barcelona

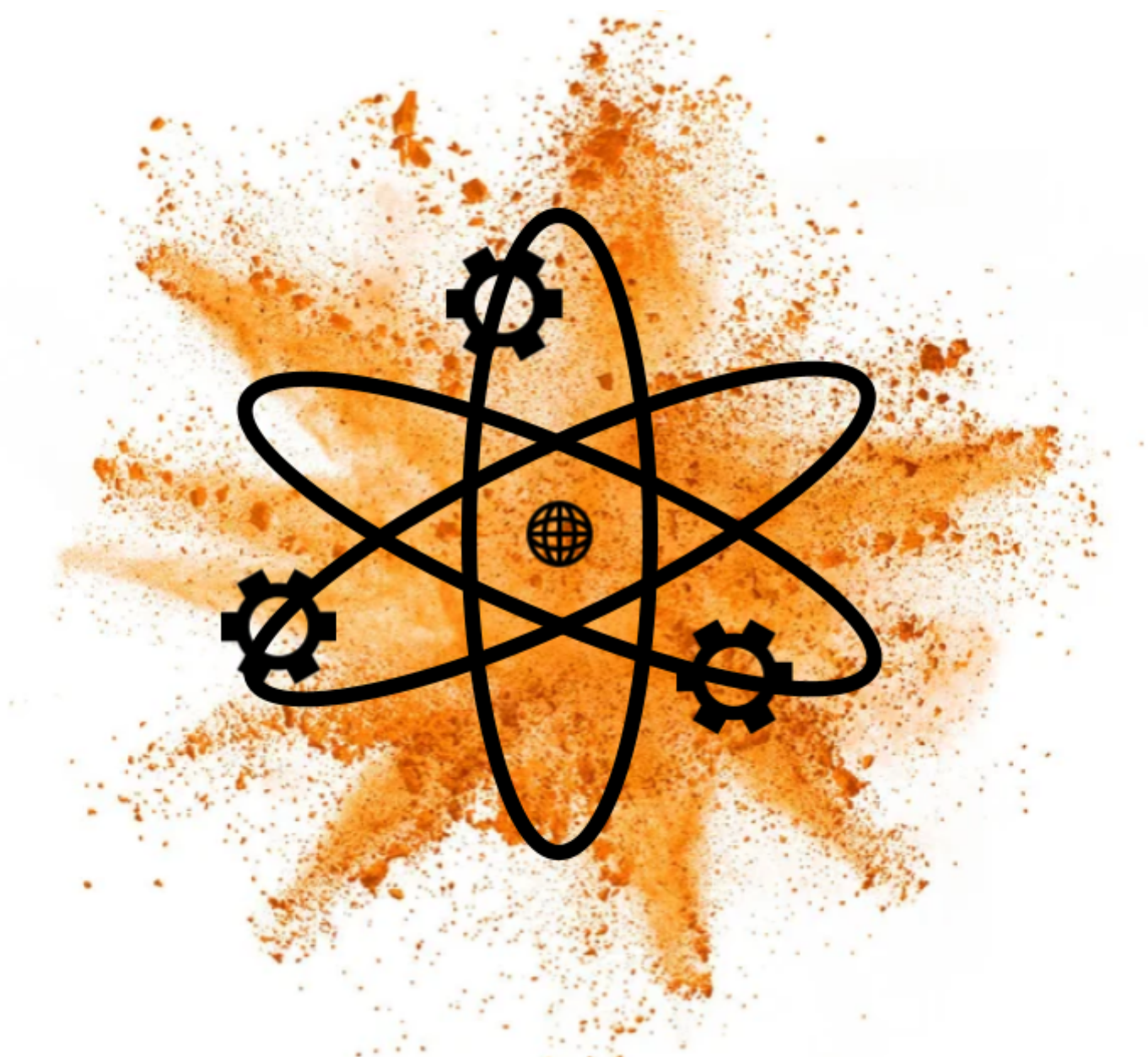


Per a més informació:

T.: 93 657 12 21 -
INFO@NEAPOLIS.CAT

Dijous 8 de juny
de 17:00h a 19:00h

Cartell informatiu del taller "El futur en les vostres mans".



Logotip projecte Ciència i Tecnologia

https://drive.google.com/file/d/1c-7illZn2LgxsgnJvY5r7ZSicbdZimR9/view?usp=share_link

Pla de màrqueting, audio per a Canal Blau



ESPAI NEAPOLIS

Rambla de l'Exposició, 59, 08800
Vilanova i la Geltrú, Barcelona

CIÈNCIA I TECNOLOGIA

No pots faltar als nostres tallers sobre ciència i tecnologia adaptats per a que es puguin disfrutar des dels més petits fins als més grans!

En el nostre programa d'activitats trobarás:

- Dia 5 de juny l'exposició "Newton returns" pels més petits.
- Dia 6 de juny el taller "Immersive Lab" pels joves.
- Dia 7 de juny concurs "Bessó d'Einstein" pel públic adult.
- Dia 8 de juny el taller "El futur en les vostres mans" per la gent gran.

Per a més informació:

T.: 93 657 12 21 –
INFO@NEAPOLIS.CAT

*Els dies 5, 6,
7 i 8 de juny*

Cartell informatiu del programa "Ciència i Tecnologia".