



Unimos talento | Creamos futuro

DOSSIER DE PRENSA

Organiza



Índice

1. Saludo de Cristina Garmendia, ministra de Ciencia e innovación
2. Campus Party. El evento. Datos básicos
3. Campus Party Europa
4. Zonas Temáticas y ponentes destacados
 - a. Ciencia
 - b. Creatividad
 - c. Innovación
5. Premios a la innovación
6. Seminario: *Nuevas soluciones tecnológicas para luchar contra la pobreza y la exclusión social*
7. Campus Verde
8. Campus Futuro
9. La Caja Mágica
10. Acreditaciones y contacto para prensa

1. Saludo de Cristina Garmendia, ministra de Ciencia e Innovación



El Ministerio de Ciencia e Innovación quiere daros la bienvenida a *Campus Party Europa*, uno de los eventos principales de la Presidencia Española de la Unión Europea (UE) durante este semestre.

La misión de la ciencia y la tecnología en la UE debe ser la construcción de una Europa más integrada, competitiva, cohesionada y solidaria. Estamos convencidos de que para ello el conocimiento y la innovación deben ser abiertos, compartidos por el mayor número de ciudadanos e implicados con la realidad y los problemas de la gente. Internet es un buen ejemplo de este conocimiento abierto: la Red ha propiciado el intercambio y las sinergias entre distintas ramas del conocimiento, facilitando la tarea de quienes investigan y estudian.

En Campus Party Europa tendremos una excelente muestra de ese talento abierto que crece y se multiplica en Internet. Vamos a juntar a 800 jóvenes de 27 países que están trabajando en proyectos relacionados con la ciencia, la innovación y la creatividad digital. Todos ellos comparten su entusiasmo por una tecnología que en Madrid mostrará, además, su especial sensibilidad y responsabilidad social al aportar ideas para la conservación del medio ambiente o la lucha contra la pobreza.

Las administraciones públicas tenemos la responsabilidad de trabajar, junto con la ciudadanía, por convertir la ciencia y la innovación en el gran motor de las sociedades del futuro. Eventos como Campus Party Europa, en el que la ciudadanía es la protagonista, pueden contribuir en gran medida a ese proceso.

Bienvenidos, por tanto, a este evento singular. Cuatro días en los que convertiremos España en la capital digital de la Unión Europea.

2. Campus Party. Datos básicos



Campus Party está reconocido como el mayor evento de tecnología, creatividad, ocio y cultura digital en red del mundo. Lo que en 1997 nació como un evento para apasionados de Internet ha crecido hasta convertirse en una cita imprescindible para entender las nuevas tecnologías de la información. Campus Party marca tendencias en numerosas disciplinas como robótica, creación de software, modding, seguridad y redes o creatividad digital, entre otras.

En el 2008 Campus Party se internacionaliza y actualmente cuenta con ediciones en **São Paulo - Brasil**, **Bogotá - Colombia**, **Valencia - España** y **México DF - México**. Además, en octubre del 2008, y dentro de la Agenda Oficial de la Cumbre Iberoamericana de Jefes de Estado y de Gobierno de El Salvador, se realizó **Campus Party Iberoamérica** que reunió en San Salvador cerca de 500 campuseros provenientes de todos los países de la región.

Históricamente **Campus Party** ha contado con un gran poder de convocatoria de público, una incondicional implicación de las instituciones públicas y privadas, y una extraordinaria repercusión de los medios de comunicación que, año tras año, avalan con su presencia el interés que despierta en la sociedad.

Los talleres, charlas, conferencias y actividades programadas, otorgan a **Campus Party** una consistencia formativa y de contenidos que la convierten en una cita referencial. Por el evento han pasado ponentes de la talla de Neil Armstrong, Al Gore, Kevin Mitnick, Tim Bernes-Lee, Gilberto Gil, Eveline Herfkens, Rasmus Lerdorf, Alfonso Cuarón, Jon Hall, Nicholas Negroponte, Mark Shuttleworth, Kevin Warwirck o Lawrence Lessig, entre otros. Durante 2009 casi 20.000 participantes asistieron al evento en el total de sus cuatro ediciones, mientras que la comunidad de “campuseros” cuenta con más de 48.000 usuarios registrados.

3. Campus Party Europa. Talento digital

El Ministerio de Ciencia e Innovación de España presenta en Madrid del 14 al 18 de abril, y en el marco de la Presidencia Española de la Unión Europea, **Campus Party Europa: Unimos talento – Creamos futuro**, una edición especial del evento.

Durante cuatro días, 800 jóvenes procedentes de 27 países de la UE se reunirán en la Caja Mágica de Madrid para participar en conferencias, talleres y presentaciones de proyectos centrados en tres áreas de conocimiento: ciencia, creatividad digital e innovación.

Los participantes para esta Campus Party especial han sido seleccionados gracias a sus proyectos en cualquiera de las áreas temáticas y los gastos de transporte, alojamiento y manutención son sufragados íntegramente por la organización

Emprendedores, universitarios, creadores, investigadores privados y apasionados de las nuevas tecnologías convertirán así la cita de Madrid en la mayor concentración de talento digital que jamás se haya reunido en Europa.

4. Zonas de contenido

CIENCIA

Los aportes del mundo digital

Es imposible entender los nuevos caminos que está recorriendo la ciencia sin la aportación de la tecnología digital e Internet. Las posibilidades de cómputo de los modernos ordenadores son aprovechadas en casi cualquier disciplina y las redes de trabajo internacionales han ganado en inmediatez y efectividad gracias a las posibilidades que brindan las comunicaciones en tiempo real. En Campus Party Europa experimentaremos los avances en Astronomía, Robótica y Modding, tres campos cuyo desarrollo actual es inconcebible sin el apoyo del mundo digital.

• Astronomía y Espacio

La contemplación y el estudio de los astros hace que un hombre piense de forma sublime cuando regresa a los asuntos terrenales. No sabemos si los astrónomos que se darán cita en Campus Party Europa hacen buena esta paráfrasis que tomamos prestada de Marco Tulio Cicerón y resultan sublimes en su vida cotidiana. Lo que sí han demostrado, y lo harán si cabe con más empeño, es que el estudio del espacio es sin duda una tarea apasionante.

Con los pies en el suelo, en órbita alrededor de la Tierra e incluso desde Marte... No es una exageración afirmar que la participación de la Agencia Espacial Europea en esta Campus Party será *más que estratosférica*. En el evento, en Madrid, contaremos con un astronauta que nos hablará de sus experiencias en el espacio y los planes de la ESA para nuevas misiones. Además, recibiremos un mensaje especial desde más de 380 kilómetros de altura: los tripulantes de la Estación Espacial Internacional enviarán un saludo dedicado a los camperos. Por último, el toque marciano vendrá de la mano de un Rover ExoMars, el vehículo de exploración que la ESA utilizará en el Planeta Rojo, que será expuesto en el evento.

Conectaremos con las instalaciones del GTC y conoceremos el trabajo diario en el mayor telescopio óptico-infrarrojo del momento. Además de España, en él participan la Universidad de Florida (EEUU), la Universidad Nacional Autónoma y el Instituto Nacional de Astrofísica, Óptica y Electrónica, instituciones ambas de México. Su construcción ha supuesto un gran desafío empresarial y tecnológico para la industria nacional y europea. Este instrumento de última generación, con su espejo primario segmentado de 11,4 metros, unido a la gran calidad del cielo del observatorio, supone una importante aportación a la astrofísica actual.

Además, Stuart Clark abordará en una conferencia magistral los grandes misterios del Universo que siempre han intrigado a los astrónomos, y se llevará a cabo un taller para elevar a más de 30 kilómetros de altura un globo sonda con diferentes tipos de sensores.

PONENTES DESTACADOS



Stuart Clark (Reino Unido)

Stuart Clark es uno de los periodistas astronómicos más reconocidos del Reino Unido. Sus esfuerzos profesionales siempre han estado dedicados a acercar el complejo mundo de la astronomía al público general. Clark es doctor en Astrofísica y fue editor de la revista Astronomy Now. Actualmente dedica su tiempo a la escritura, junto con su trabajo para la Agencia Espacial Europea, New Scientist, BBC Focus y BBC Sky at Night. Es también miembro de la Real Sociedad Astronómica y fue vicepresidente de la Asociación de Escritores Científicos Británicos.



Jorge L Vago (Italia)

La búsqueda de vida en otros planetas ha sido desde siempre uno de los temas que ha apasionado a los seres humanos desde que iniciaron la conquista del Espacio. Por eso, es tan apasionante el programa de exploración robótica en Marte coordinado conjuntamente por ESA y NASA. Sobre las próximas misiones al Planeta Rojo y los planes de la Agencia Espacial Europea nos hablará Jorge Vago, científico español implicado en el proyecto ExoMars.

• CampusBot

Muchos expertos afirman que, después de Internet, la próxima revolución tecnológica estará protagonizada por la robótica. La IFR (International Federation of Robotics) calcula que este mercado aumentará un 4,2% anual hasta el 2010, superando los 4.000 millones de euros de inversión.

Si Internet ha modificado sustancialmente las formas de comunicación y su influencia se hace sentir en casi todos los ámbitos de la cotidianidad, la llegada de los robots avanza una reinterpretación de los modelos en numerosos campos: desde los sistemas productivos industriales hasta las prácticas médicas o el sector servicios.

Los robots construyen coches, limpian suelos, realizan operaciones quirúrgicas... e incluso introducen ordenadamente las galletas que nos comemos en cajas. CampusBot es el lugar para todos esos artefactos asombrosos y criaturas móviles que cada día se hacen más populares.

En Campus Party Europa conoceremos Icube, un robot humanoide desarrollado como resultado del proyecto colaborativo RobotCub (<http://www.robotcub.org>) apoyado por la Comisión Europea a través de la Unidad dE5 de IST de Sistemas Cognitivos robóticos. ICube ha ido diseñado con el objeto de estudiar cognición humana y contiene un sofisticado set de sensores que facilitan la visión, el tacto, percepción, audición, así como un gran número de accionadores (53) que proporcionan habilidades motoras. Es un proyecto abierto "open source" para crear una masa crítica de grupos de investigación que contribuyan con sus ideas y algoritmos al avance del conocimiento y la cognición humana.

PONENTES DESTACADOS



Giorgio Metta (Italia)

Metta es profesor asistente en el LIRA-Lab, perteneciente al departamento de Comunicación, Computación y Ciencias de la universidad de Génova. Es también investigador senior dentro del programa de Robótica y Ciencias Cognitivas del Instituto Italiano de Tecnología. Las asignaturas que imparte son "Robots antropomorfos", "Software para bioingeniería" y "Sistemas de inteligencia natural y artificial". Forma parte de proyecto Icube, un robot financiado por la Comisión Europea.

• Modding y hardware avanzado

La creciente popularidad del Modding en todo el mundo es un fenómeno que trasciende lo efímero de una moda para convertirse en una tendencia que salta sobre fronteras y disciplinas técnicas. Para dominar la “ciencia” de modificar ordenadores es necesario acercarse a distintas disciplinas que van desde la programación a la electrónica. Los modders se convierten así en auténticos exploradores de las posibilidades del hardware, llevando su rendimiento incluso más allá de lo describen los propios fabricantes.

Campus Party Europa reunirá los modders con más talento de Europa para mostrar algunas de las aplicaciones de sus prácticas que muy bien pueden convertirse en normas en un futuro cercano: se trata de la reducción en el consumo de los PC o la utilización de las piezas más eficientes para configurar el denominado "green computing".

Pero además, el área profundizará en temas tan interesantes como las posibilidades de trabajo de los procesadores en entornos extremos (cambios de temperatura, vibración en medios como coches, aviones, barcos de pesca, etcétera) o las innovaciones en hardware y su incorporación al mercado.

Además, en Campus Party Europa se analizarán algunos de los principales desafíos que deben enfrentar los futuros microprocesadores para continuar mejorando el rendimiento de los ordenadores en la conferencia de Tomás Palacios “ El futuro de la electrónica: retos y esperanzas en la nanosfera”.

PONENTES DESTACADOS



Tomás Palacios (España)

Tomás Palacios se incorporó al Departamento de Ingeniería Eléctrica y Ciencia Computacional del MIT en septiembre de 2006 como profesor asistente y miembro del Laboratorio Tecnológico de Microsistemas. Es ingeniero en Telecomunicaciones por la UPM y doctor en Ingeniería Eléctrica por la Universidad de California Santa Bárbara. Sus investigaciones sobre el grafeno pueden revolucionar la industria electrónica.

CREATIVIDAD DIGITAL

Nuevos lenguajes, nuevos desafíos

Las formas de creación, distribución y consumo de cualquier contenido han sufrido un auténtico vuelco con la llegada de Internet y las tecnologías digitales. Nunca hasta ahora había sido tan sencillo y rápido producir un vídeo, por ejemplo, y ponerlo a disposición del público. Los nuevos retos de todas las formas de creación digital pasan ahora por la adecuación de los lenguajes y la necesidad de diseñar contenidos adaptados a la portabilidad de los dispositivos. Estos desafíos, junto a las formas de relación entre usuarios que han llegado de la mano de blogs, redes sociales y resto de herramientas de la web 2.0, serán objeto de análisis y debate en Campus Party Europa.

• CampusBlog

Hay más de 130 millones de blogs en el mundo, Twitter estima que alcanzará los 26 millones de usuarios, Facebook declara más de 400 millones... Parece que esto que comenzó como un pasatiempo personal de unos cuantos adictos a Internet debe ser tomado en serio...

Internet ha transformado las formas de comunicación, el consumo de información y los modos de entretenimiento. El debate acerca de los roles que deben jugar los blogs en el nuevo panorama informativo o la importancia que pueden alcanzar las redes sociales dentro de las estrategias comerciales, de marketing o incluso de reivindicaciones sociales en los próximos años, está en su punto culminante.

La denominada web 2.0 ha alcanzado su prematura madurez justo cuando muchos ya preconizan que su tiempo se ha agotado e inician la búsqueda de nuevos paradigmas. Todo esto será discutido, analizado y puesto en práctica en CampusBlog Europa.

PONENTES DESTACADOS



Ben Hammersley (Reino Unido)

Hammersley, editor de Wired UK, entre cuyos aportes está el haber acuñado el término podcast en un artículo para The Guardian, es autor de varios libros técnicos y una de las personalidades más influyentes de la web Europea. Como periodista multimedia ha cubierto los conflictos de Irán y Afganistán; actualmente se pueden seguir sus ideas y actividades en su web personal (<http://benhammersley.com/>).

• CampusCrea

La creatividad es un componente fundamental en la génesis de nuevos usos y aplicaciones. A la innovación por el diseño, que dirían algunos. En Campus Party Europa vamos a explorar las posibilidades expresivas de esa creatividad, abordando el proceso desde todas sus vertientes. Para ello vamos a contar con la presencia de algunos de los creativos más destacados del mundo como Paul Bennett (director creativo y socio fundador de IDEO, considerada una de las compañías más innovadoras del mundo) o Toni Segarra (creativo español reconocido en el mundo entero, ganador de premios en los festivales más importantes como Cannes o San Sebastián). Además, tendremos una mirada nueva sobre la creatividad y las nuevas tecnologías gracias a la gente de Happiness Brussels, uno de los referentes en este tema. No en vano han sido nombrado como Agencia Interactiva del Año en la última edición de Eurobest, los premios de publicidad creativa. Los 17 galardones que obtuvieron en la entrega de premios, unidos a los 7 leones (cinco de ellos de oro) logrados en Cannes, les convierten en los mejores portavoces para poder opinar sobre el futuro de la publicidad y la creatividad en Internet.

Además, en Campus Party Europa la innovación y el uso de la última tecnología en vídeo digital se pone al servicio del talento creativo de los jóvenes europeos en un taller en el que disfrutaremos a miles de fotogramas por segundo. La utilización de la grabación a altísima velocidad tiene multitud de aplicaciones en campos muy diferentes como la ciencia, el cine, la música o el deporte. El estudio de fenómenos físicos imperceptibles a simple vista, la observación y mejora de procesos de producción en cadena o el estudio de movimientos del cuerpo humano son algunos ejemplos de aplicación.

PONENTES DESTACADOS



Paul Bennett (Reino Unido)

Socio y director creativo de IDEO, empresa líder mundial centrada en el diseño, usabilidad e innovación. IDEO está considerada como una de las compañías más innovadoras del mundo. El trabajo de Bennet abarca todos los terrenos de la creatividad partiendo de la experiencia del usuario para trasladar a sus clientes los productos y servicios que buscan los consumidores. Su visión del diseño y la innovación le ha llevado a convertirse en un codiciado orador y ha expresado sus opiniones sobre economía creativa a través de artículos para The Guardian, The Wall Street Journal, Sunday Times o la BBC.



Toni Segarra (España)

Toni Segarra Alegre es licenciado en Filología Hispánica y empezó a trabajar en publicidad en Vinizius, pasando después a Vizeversa y Contrapunto. En 1991 fue uno de los socios fundadores de Casadevall Pedreño SPR y fue nombrado responsable del departamento creativo en Delvico Bates. En 1996 fundó SCPF... junto a Luis Cuesta, Félix Fernández de Castro e Ignasi Puig. Ha conseguido 12 Leones en Cannes y más de 80 premios en San Sebastián (5 Grandes Premios), varios premios EFI (efectividad publicitaria) y LAUS (diseño gráfico). En el año 2000 la revista *Anuncios*, a

través de una encuesta entre profesionales del sector y anunciantes, le eligió como mejor creativo del siglo. En 2007 la británica *Shots* le seleccionó como uno de los "100 top creative minds" del mundo.

INNOVACIÓN

La innovación como actitud

A menudo se define la innovación relacionándola con una capacidad técnica. Sin embargo, en Campus Party sabemos que innovar es, ante todo, una actitud. Es una mirada sobre el mundo en la que se cuestionan los modelos establecidos para revolucionarlos o mejorarlos, buscando nuevas vías y aportaciones. El desarrollo de software y la seguridad informática son dos terrenos en los que la innovación debe expresarse con toda su rotundidad, ya que la velocidad que demanda la sociedad es extrema.

• Desarrolladores

El estándar 729 del IEEE (Institute of Electrical and Electronics Engineers) define el software como “el conjunto de los programas de cómputo, procedimientos, reglas, documentación y datos asociados que forman parte de las operaciones de un sistema de computación”. Aunque podríamos también, buscando una definición más literaria, decir que es el cerebro y el alma de las máquinas. O, incluso, dejando a un lado las definiciones, afirmar que se trata de uno de los mercados más grandes y competitivos del momento; y, como tal, uno de los que necesita mayores dosis de innovación e inteligencia colectiva.

En Campus Party Europa vamos a demostrar que esas dos cualidades abundan en la UE. Y lo vamos a hacer reuniendo jóvenes con talento que, durante unos días, compartirán sus conocimientos y ahondarán en algunos de los temas más interesantes en cuanto al desarrollo de software y sus aplicaciones se refiere.

Entre otros temas, se analizará el estado de la Red europea en la conferencia de Latif Ladid “El desarrollo de Internet en Europa en juego”. Ladid (Luxemburgo), es el presidente del IPv6 Forum, un consorcio mundial de proveedores de Internet líderes en todo el mundo, expertos en la materia, miembros de la industria, investigación y educación en redes. En el evento nos hablará de un problema de vital importancia: el protocolo existente de redes de datos que se utiliza actualmente es el IPv4, que dispone de 4.294.967.296 direcciones de red pero no cubrirá la demanda futura. Para evitar un colapso por falta de direcciones, se ha puesto en marcha el IPv6 que, además de aumentar el número de direcciones disponibles en Internet, lleva consigo otras mejoras que tienen que ver con la privacidad y la seguridad.

Además, Rasmus Lerdorf, creador del lenguaje PHP, esencial en el desarrollo de páginas web, impartirá un taller magistral y contaremos con la presencia de alguien que ha

revolucionado con un solo descubrimiento el mundo de la música: Karlheinz Brandenburg, creador del formato MP3.

PONENTES DESTACADOS



Karlheinz Brandenburg (Alemania)

Creador del MP3. Director de tecnologías de medios electrónicos del Instituto Fraunhofer IIS. Fue el desarrollador principal del algoritmo de compresión que ha cambiado la historia de la música. Aunque registro patentes en 1986 no fue hasta 1995 cuando Brandenburg usó por primera vez la extensión .mp3 para los archivos relacionados con el MP3 que guardaba en su ordenador. El formato MP3 se convirtió en el estándar utilizado para streaming de audio y compresión de audio de alta calidad gracias a la posibilidad de ajustar la calidad de la compresión, proporcional al tamaño por segundo (bitrate), y por

tanto el tamaño final del archivo, que podía llegar a ocupar 12 e incluso 15 veces menos que el archivo original sin comprimir. Fue el primer formato de compresión de audio popularizado gracias a Internet, ya que hizo posible el intercambio de ficheros musicales.



Rasmus Lerdorf (Dinamarca)

Rasmus Lerdorf nació en Groenlandia y creció entre Dinamarca y Canadá. Es ingeniero de diseño de sistemas por la Universidad de Waterloo. El nombre de Lerdorf se hizo mundialmente conocido por ser el primer creador del lenguaje PHP. Lo que nació como una herramienta para obtener estadísticas acerca de quién accedía a su página web personal, terminó siendo gracias a los aportes de la comunidad del Open Source un lenguaje imprescindible para Internet. Lerdorf ha contribuido, además, a numerosos proyectos de código abierto a lo largo de los últimos años y ha trabajado como ingeniero para Yahoo!



Haran Sold (Holanda)

Haran Sold es Vicepresidente del Consejo de Tecnología y CTO corporativo de Alcatel-Lucent. Dentro de su campo, es responsable de las actividades de planificación de tecnología interna y lidera Gemini, el programa de innovación corporativa. Su experiencia profesional incluye cargos en compañías como PriceWaterhouse, PeopleSoft, Velocix, Keynote u Oracle. Además, posee una acreditada trayectoria en campos como ventas, desarrollo de negocios, marketing y operaciones en organizaciones internacionales. Previamente, ha ostentado el puesto de CEO en AppGlide, una de las

empresas ligadas a Alcatel-Lucent Bell Labs y que se encuentra investigando sobre tecnología P2P y P4P, resolviendo algunos de los retos a los que se enfrentan hoy en día tanto proveedores de servicios de Internet como las compañías de telecomunicaciones.

• Seguridad y redes

El aumento de actividades económicas, comunicaciones personales y servicios ofrecidos a través de Internet, ha convertido la seguridad en el intercambio de información y en las transacciones en uno de los elementos clave en el desarrollo de lo que será Internet en el futuro.

Un grupo de profesionales multidisciplinares guiarán a los participantes del área a través de las distintas facetas que contempla la seguridad informática: análisis forense, seguridad perimetral, networking, encriptación, sistemas y arquitectura de redes, etcétera.

De la mano de dos de los mayores expertos en seguridad de Europa, Joanna Rutkowska y Stefano Di Paola, tendremos conferencias sobre la seguridad en escritorio y sistemas operativos portátiles, y seguridad de aplicaciones web (preocupaciones actuales, pasadas y futuras).

Además, los campuseros pondrán a prueba su talento tratando de resolver un reto de seguridad que les obligará a exprimir todos sus conocimientos en la materia.

PONENTES DESTACADOS



Joanna Rutkowska (Polonia)

Fundadora de Invisible Things Lab, lidera un grupo de investigadores que centran su trabajo en la seguridad de sistemas. Los últimos descubrimientos por parte del equipo incluyen: evasión de la tecnología de Intel denominada Intel Trusted Execution Technology (TXT), ataques al System Management Mode (SMM), Intel vPro/AMT and vPro BIOS, y demostraciones de ataques prácticos a Xen hypervisor. También es conocida por la programación de Blue Pill (el primer rootkit basado en virtualización con soporte de Hypervisors anidado), y también por sus trabajos en malware a nivel de kernel para Windows y Linux.



Stefano Di Paola (Italia)

Desarrollador e investigador en seguridad, con grandes conocimientos en seguridad de tecnologías LAMP. Ha sido el descubridor de un buen número de vulnerabilidades críticas en MYSQL / PHP y trabaja como consultor freelance para varias compañías italianas y administraciones públicas. Stefano imparte, además, clases en la Universidad de Florencia sobre las materias "Seguridad web" y "Bases de datos".

5. Premios a la innovación

Entre el 14 y el 18 de abril la Caja Mágica de Madrid será la capital tecnológica de Europa gracias a la reunión de talento que propiciará Campus Party. Cientos de proyectos procedentes de los 27 países de la Unión Europea estarán representados en la cita madrileña.

Los proyectos han sido seleccionados entre todos los presentados a evaluación a través de la página web del evento. Desarrolladores, modders, artistas digitales, constructores de robots, blogueros que son referencia en Internet y apasionados por la hasta hacer de ella una forma de vida tienen su sitio en Campus Party Europa.

Además, la innovación y el talento tendrán premio en Campus Party Europa. Los 20 proyectos más destacados dentro de cada una de las zonas de contenidos (Innovación, Ciencia y Creatividad Digital) serán presentados en un Foro de Proyectos ante todos los participantes durante los días del evento. Cada uno de estos 60 proyectos dispondrá de 5 minutos para su presentación.

A la finalización de las mismas, un jurado -compuesto por un miembro del MICINN, un representante de E3 Futura (organizadores de Campus Party) y un experto en innovación de las empresas colaboradoras- determinará el ganador de cada una de las zonas. Estos proyectos ganadores recibirán 3.000 euros de premio cada uno y, además, sus creadores tendrán oportunidad de presentarlos en el Seminario "Nuevas soluciones tecnológicas para luchar contra la pobreza y la exclusión social".

• Reto Ministerio de Ciencia e Innovación

Propuestas innovadoras que contribuyan a la lucha contra la pobreza y la exclusión a través de las nuevas tecnologías e Internet. Si a partir de un desarrollo de software, una idea tecnológica o un plan que incluya el mundo digital es posible lograr un mundo más justo y de mayor cohesión social, esa idea estará en Campus Party Europa.

El reto lanzado a través de Internet por la ministra de Ciencia e Innovación, Cristina Garmendia, muestra múltiples facetas, algunas tan urgentes como el acceso global a medicamentos y tecnologías sanitarias innovadoras o la lucha contra la brecha digital.

Las mejores ideas, expresadas en vídeos de tres minutos, serán expuestas durante el evento y el ganador del reto recibirá igualmente un premio en metálico de 3.000 euros y podrá exponerlo en el seminario "Nuevas soluciones tecnológicas para luchar contra la pobreza y la exclusión social".

6. Seminario de innovación

Nuevas soluciones tecnológicas para luchar contra la pobreza y la exclusión social

Campus Party Europa es el mejor marco posible para articular diálogos entre los jóvenes innovadores cuyo terreno es el mundo digital, las administraciones públicas y las empresas. Y qué mejor forma de hacerlo que a través de un seminario en el que unos y otros expongan sus inquietudes, sus intereses y su mirada hacia los nuevos tiempos que nos esperan en Internet, especialmente a través de los aportes que la tecnología puede hacer para luchar contra la pobreza y la exclusión.

Encuadrado dentro de la agenda oficial de la Presidencia Española de la Unión Europea, y a través del Ministerio de Ciencia e Innovación, el evento reunirá en una jornada especial altos cargos políticos de la UE (pertenecientes al Trío de Presidencia: España, Hungría y Bélgica), entre ellos Cristina Garmendia, ministra de Ciencia e Innovación, junto con los jóvenes creadores de los desarrollos más interesantes presentados en Campus Party y representantes del mundo de la empresa.

Los ganadores del **Reto MICINN** y de los **Premios a la Innovación** podrán explicar sus proyectos y, al mismo tiempo, recibir los comentarios a los mismos del resto de los participantes en el seminario. Igualmente, las administraciones públicas expondrán las líneas de actuación políticas en el terreno de la innovación y las nuevas tecnologías, permitiendo así una sinergia que muy difícilmente puede producirse en otros encuentros.

El seminario “Nuevas soluciones tecnológicas para luchar contra la pobreza y la exclusión” será de esta forma uno de los momentos más interesantes y enriquecedores del evento, puesto que lo conversado durante el mismo dará lugar a un documento de conclusiones.

7. Campus Verde

Tecnología al servicio del medio ambiente

En 2007, y bajo la premisa de aplicar la tecnología para luchar contra el cambio climático, nació Campus Verde: una serie de iniciativas que buscan la sensibilización, implicación y complicidad de los participantes en el evento en la defensa medioambiental.

Estos objetivos se han materializado en actuaciones concretas como los compromisos de reducción de emisiones de CO₂, la protección del medio ambiente y el uso eficiente de la energía a través de la utilización de las nuevas tecnologías.

En Campus Party Europa, este aspecto del evento volverá a tomar relevancia gracias a la conferencia de un representante de la Plataforma Solar de Almería, complejo perteneciente al Centro de Investigaciones Energética, Medioambientales y Tecnológicas (CIEMAT), del Ministerio de Ciencia e Innovación, que presentará el mayor centro de investigación, desarrollo y ensayos de Europa dedicado a las tecnologías solares de concentración. El objetivo de la instalación es el I+D sobre las posibles aplicaciones industriales de la energía solar térmica y de la química solar. Está distribuida sobre una parcela de 103 hectáreas, situada en el Desierto de Tabernas (Almería).

Además el arquitecto francés Patrick Blanc ofrecerá una conferencia magistral sobre su famosa creación, los Jardines Verticales.

PONENTES DESTACADOS



Patrick Blanc (Francia)

Inventor del Jardín Vertical, una patente de creación propia, con la que este investigador que trabaja para el Centre National de la Recherche Scientifique (CNRS) persigue el retorno de la naturaleza al ambiente urbano. Sus obras, que han revolucionado el mundo de la arquitectura y del paisajismo se encuentran en París, Qatar, India o Kuala Lumpur, entre otros lugares. El Muro Vegetal que Blanc construye es un entramado hecho con materiales artificiales que permite a las plantas asentarse en forma vertical y obtienen por gravedad sus nutrientes mediante un sistema inventado por él mismo. Es

capaz de transformar la entrada de un túnel en un "bosque vertical" que contrarreste las emisiones de CO₂.



Enrique Cabrera (España)

Enrique Cabrera, director del grupo de investigación de ingeniería y tecnología del agua en la Universidad Politécnica de Valencia, uno de los centros referentes a nivel mundial en gestión del agua, hablará en Campus Party Europa de los grandes desafíos del siglo XXI para la humanidad. Uno de ellos recibe poca atención mediática, pero está llamado a ser, según afirma el investigador, origen tanto de guerras y conflictos como de grandes cambios políticos y tecnológicos: el agua.



Francisco Machio (España)

El científico español conectará en directo desde la base del Instituto de la Academia de Ciencias de Rusia en Barentsburg en el Ártico. Su conferencia desvelará el estado actual de los glaciares y cómo son estudiados gracias al empleo de la radioecosonda o el georadar desde un helicóptero o un avión. Estos métodos permiten determinar la estructura y propiedades físicas del glaciar (espesor de hielo, estratificación interna, densidad, canales de agua endoglaciares, grietas sepultadas por la nieve, etcétera).

8. Campus Futuro

Escaparate de innovación y nuevas tecnologías

Campus Futuro es una exposición interactiva que muestra las últimas innovaciones tecnológicas, adelantos y propuestas sobre robótica, realidad virtual o interfaces digitales, entre otras instalaciones.

Proyectos de empresas, desarrollos de universidades o grupos de investigación son puestos al alcance de los participantes en Campus Party Europa para que experimenten con ellos y puedan conocer de primera mano cómo será el futuro.

La exposición cuenta con el aliciente de la presencia de los creadores de cada uno de los desarrollos, quienes explican y comparten con los participantes sus experiencias, sus conocimientos y las claves de su trabajo.



9. La Caja Mágica

Un escenario emblemático

Situado en el Parque del Manzanares, en un espacio propio de 17 hectáreas que incluye zonas ajardinadas, el recinto Caja Mágica es un complejo multifuncional rodeado de un lago, diseñado por el arquitecto Dominique Perrault y gestionado por Madrid Espacios y Congresos.

Campus Party Europa ocupará el edificio *Caja Mágica*. El edificio, con una superficie total construida de 83.500 m², cuenta con una fachada recubierta de una malla de acero inoxidable tensada. Esta envoltura confiere al edificio un aspecto dinámico y cambiante: de día, reflectante y opaco, y de noche, centelleante, convirtiendo la construcción en uno de los nuevos espacios emblemáticos de la ciudad.

El complejo destaca, además, por su filosofía de sostenibilidad. Cuenta con un sistema de energía renovable solar de colectores solares sobre la cubierta de la Central Energética, que se encuentra situada en el Tennis Indoor, en el edificio denominado Central Energética. Además, se ha creado un conjunto paisajístico armónico, introduciendo naturaleza entre los diversos elementos arquitectónicos. Estos elementos paisajísticos son el eje vertebrador del recinto.



10. Acreditaciones y contacto para prensa

Si quieres contactar con el departamento de comunicación de Campus Party Europa, puedes hacerlo a través de las siguientes direcciones:

Agencia de comunicación

Perception&Image

(34) 91 351 39 37

campus@perception-image.com

Dirección de comunicación

(34) 91 523 94 30

José L. Álvarez

press@campus-party.eu

Para contactar con el Gabinete de Prensa del Ministerio de Ciencia e Innovación:

Juan Monzón Viedma

(34) 91 603 74 91

juan.monzon@micinn.es

Acreditaciones

Puedes solicitar tu acreditación para Campus Party Europa a través de la web oficial del evento: www.campus-party.eu/prensa.html