

Unidad 2

MÓDULO 3

EJEMPLOS DE DISTINTOS TOPICS (TEMAS)

DEDICADOS A LA DIFUSIÓN Y
COMUNICACIÓN CIENTÍFICAS



DESQBRE

FUNDACIÓN ANDALUZA PARA LA DIVULGACIÓN
DE LA INNOVACIÓN Y EL CONOCIMIENTO

EJEMPLOS DE DISTINTOS TOPICS (TEMAS) DEDICADOS A LA DIFUSIÓN Y COMUNICACIÓN PÚBLICAS

En este módulo se presenta un resumen de algunos topics que han sido financiados en los programas de trabajo de 2014-2015, en diferentes retos sociales y algún topic del pilar 2 (Liderazgo Industrial) de H2020. La información completa sobre los topics y las condiciones de participación está disponible en el portal del participante.

El objetivo de este módulo es que todos aquellos profesionales de la divulgación y comunicación conozcan que en H2020 se pueden encontrar topics en cualquiera de los pilares del programa marco, en los que su participación está indicada.

La información se presenta estructurada del siguiente modo:

- Pilar, reto social o tecnología industrial a los que pertenece el topic.
- Convocatoria (call).
- Topic (tema).
- Objetivos, alcance del topic, impacto esperado y tipo de acción.

Los topics seleccionados son los siguientes:

Pilar 3, Reto Social 2: Food security, sustainable agriculture and forestry, marine and maritime and inland water research and the bioeconomy

Call: Blue Growth: Unlocking the potential of Seas and Oceans.

Topic: BG-11-2014: Monitoring, dissemination and uptake of marine and maritime research (Monitorización, difusión y asimilación de la investigación marina y marítima).

Objetivo específico: Monitorizar y facilitar el acceso a la información de proyectos de I+i sobre temas marinos en diferentes programas, y de sus resultados. El objetivo es que estos resultados puedan ser utilizados por agentes interesados en los temas marinos y marítimos, como pueden ser científicos y legisladores.

Alcance: Las propuestas deberían desarrollar una estrategia para monitorizar, identificar y seleccionar proyectos de investigación exitosos en temas marinos y marítimos, en términos de resultados y de impacto para la agenda del “Crecimiento Azul” (Blue Growth), así como para apoyar la Directiva Marco de la Estrategia Marina de la UE.

Así mismo, deben analizar los resultados clave, particularmente aquellos relevantes para la creación de oportunidades de crecimiento y de innovación social. Los proyectos a tener en cuenta deberían proceder del Séptimo Programa Marco (“Cooperation”, “People”, “Capacities”, y “Ideas”), ERA-NETs, CIP, Fondos Estructurales y otros programas de la UE.

Las propuestas deben contemplar **estrategias para la explotación de los resultados de investigación incluyendo una estrategia de difusión orientada hacia grupos clave relacionados con los temas marinos/marítimos** (incluyendo a científicos y la industria) así como legisladores.

Impacto esperado:

- Identificar y poner a disposición el conocimiento que está listo para ser utilizado, con objeto de avanzar en la Agenda de Crecimiento Azul y/o apoyar la implementación de la Directiva Marco de la Estrategia Marina de la UE así como la Política Común de Pesca.
- Demostrar la creación de valor a partir de los resultados de investigación que han sido transferidos durante los proyectos.
- Fortalecer la comunicación, difusión y explotación de conocimiento y avances tecnológicos entre los actores marinos y marítimos.
- Promover la visibilidad y el impacto de la investigación marina/marítima en la sociedad.

Tipo de acción: acciones de coordinación y apoyo.

Pilar 3, Reto Social 2: Food security, sustainable agriculture and forestry, marine and maritime and inland water research and the bioeconomy

Call: Blue Growth: Unlocking the potential of Seas and Oceans.

Topic: BG-13-2014 Ocean literacy – Engaging with society – Social Innovation (Alfabetización oceánica- Compromiso con la sociedad – Innovación social).

Objetivo específico: El desarrollo de la nueva economía marítima puede tener importantes consecuencias socioeconómicas en las áreas costeras y el espacio marítimo (sinergias y/o conflictos entre nuevas y viejas actividades). Estos avances, junto con las presiones de las actividades humanas y el cambio climático en el ambiente marino, hacen crucial la participación de la ciudadanía y de los actores implicados en los desafíos que nos presentan los mares y océanos.

No alcanzaremos una explotación sostenible de los recursos marinos y un buen estatus medioambiental de los mares y océanos a menos que la ciudadanía comprenda la influencia de los mares y océanos en sus vidas y cómo su comportamiento puede impactar en los ecosistemas marinos. Este es un prerrequisito para desarrollar un planteamiento basado en los ecosistemas de las actividades marinas y promover la comprensión/protección de los servicios ambientales marinos.

Alcance: Las propuestas deben centrarse en el conocimiento existente en el campo de la Salud Ambiental de los Mares y Océanos (estatus medioambiental, contaminación que afecta a la biodiversidad y a los ecosistemas marinos, servicios ambientales). Se prestará atención al impacto que tiene en los ciudadanos, incluyendo la Salud Humana. La información recogida debe transformarse en material de comunicación, para ser utilizado en la difusión y la participación de actores sociales interesados y el público en general, por ejemplo a través de escuelas, acuarios, museos de ciencia y marítimos.

La alfabetización acerca de los océanos en la UE debería ser promovida mediante una forma de aprendizaje mutuo ya sea de forma tradicional o proactiva implicando a ciudadanos como actores responsables del cambio en los desafíos marinos.

Impacto esperado:

- Desarrollar la comprensión por parte de la ciudadanía de la importancia de la Salud Ambiental de Mares y Océanos, así como de las interacciones e interdependencias entre estas dos, abordando el tema de cambio de hábitos.
- Apoyar los planteamientos basados en los ecosistemas para la gestión de las actividades marítimas y la contribución a los objetivos de la Directiva Marco de la Estrategia Marina.
- Maximizar el impacto social de la investigación marina y marítima financiada por la UE.

Tipo de acción: Acciones de coordinación y apoyo.

Pilar 2: Liderazgo industrial. Tecnologías de la información y la comunicación

Call: ICT 2014 - Information and Communications Technologies.

Topic: ICT 21-2014 Advanced digital gaming/gamification technologies (Tecnologías avanzadas de juegos digitales y ludificación).

Objetivo específico: Los juegos digitales y la ludificación aplicados en contextos diferentes al ocio, es una industria importante que puede traer grandes beneficios y revertir en la emergencia de un mercado próspero. Los juegos digitales también pueden producir cambios reales en la vida de un gran número de grupos de exclusión social, promoviendo su mejor integración en la sociedad. Esto requiere el desarrollo de nuevas tecnologías y herramientas para proceder, aplicar y utilizar los juegos digitales y técnicas de juegos en contextos diferentes al ocio, así como acumular evidencias científicas para el beneficio de gobiernos, empresas e individuos.

Alcance: Acciones de Investigación e Innovación: Experimentos de investigación multidisciplinarios y colaboración en tecnologías y componentes de juego digitales avanzados (incluyendo motores de juego, narrativas emergentes, personajes virtuales, sistemas de interacción, 3D, texturas, modelos de simulación, diseño de juegos, modelos emocionales, etc.) producidos por y para la industria del juego digital tradicional pero aplicadas a un escenario más amplio, más allá de contextos de ocio.

Las actividades deben conducir a la creación de un depósito reutilizable, componentes abiertos para permitir a los editores y a los productores de juegos así como a las organizaciones de usuarios y a los programadores individuales a construir aplicaciones de juegos específicas en contextos diferentes al ocio. Los escenarios de aplicación se centrarán en el aprendizaje y adquisición de habilidades en la educación formal e informal, la formación en el lugar de trabajo, la toma de decisiones y en los procesos colectivos sociales y públicos.

Acciones de innovación: Estimular la transferencia de tecnología a nuevas aplicaciones no de ocio, por PYMEs que tradicionalmente han trabajado en juegos digitales a través de la coordinación, la incubación de experimentos a pequeña escala, y por tanto apoyando nuevos desarrollos de mercado de los juegos digitales para el aprendizaje y la adquisición de habilidades, y para el empoderamiento y la inclusión social. Las actividades deberían permitir la acumulación de evidencia científica sobre la efectividad de estos enfoques para los grupos o problemas hacia los que se dirigen.

Impacto esperado:

- Aumentar el número de colaboraciones entre la industria del juego digital, jugadores y una comunidad investigadora amplia (neurociencias, fisiología educacional, pedagogía, etc.), intermediarios (profesores, formadores) y usuarios de una amplia diversidad de aplicaciones.
- Aumentar la efectividad de los juegos digitales para los profesionales y los investigadores, intermediarios y actores sociales que trabajan con personas con discapacidad o en riesgo de exclusión social (grupos en desventaja social, física o tecnológica).

Tipos de acción:

- Acciones de Investigación & Innovación.
- Acciones de Innovación.

Pilar 3, Reto Social 3: Secure, clean and efficient energy

Call: Energy Efficiency.

Topic: EE-10-2015: Consumer engagement for sustainable energy (Participación de los consumidores en la sostenibilidad energética).

Objetivo específico: El uso doméstico de la energía es responsable del 28% del consumo energético de la UE. Los obstáculos para el ahorro en el consumo de energía se conocen desde hace más de 30 años pero todavía son aplicables, por ejemplo el conflicto de intereses (ejemplo propietarios vs arrendadores), la falta de información, la gran inversión inicial en equipamientos de energía eficiente y los hábitos de energía de los usuarios. Asimismo, mientras que la conciencia de la existencia de energías renovables ha mejorado considerablemente en los últimos años, ésta va acompañada de una falta de entendimiento sobre su uso en la práctica.

Alcance: Las propuestas deben dirigirse al cambio de hábitos de los consumidores en sus vidas diarias (en los hogares, trabajo, escuelas), centrándose en los equipamientos responsables del principal consumo energético (calefacción, aires acondicionados, sistemas eléctricos, electrodomésticos...). Deben presentar actividades educativas dirigidas a ayudar a los consumidores a leer y comprender las facturas de energía, a beneficiarse de las TIC y herramientas de control y análisis del uso de la energía, a aumentar la confianza en medidores inteligentes, a entender la función de los certificados energéticos, las diferencias en los patrones de consumo, a ayudarles a participar en proyectos comunitarios de energías renovables, etc.

Impacto esperado: Mayor cuota de mercado para los productos más eficientes energéticamente y/o para los productos de mayor calidad energética. Por ejemplo, cada millón de euros de apoyo otorgado por la UE en acciones de eficiencia energética se espera que produzca ahorros de energía de alrededor del 10% para al menos 5.000 hogares (alrededor de 8 GWh/año de ahorro). En cualquier caso las propuestas deben demostrar impactos importantes en términos de número de personas que cambien sus hábitos y en cuanto a la toma de decisiones de inversión de forma informada.

Tipo de acción: Acciones de coordinación y apoyo.

Pilar 3, Reto Social 5: Climate action, environment, resource efficiency and raw materials

Call: Growing a Low Carbon, Resource Efficient Economy with a Sustainable Supply of Raw Materials.

Topic: SC5-17-2015: Demonstrating the concept of 'Citizen Observatories' (Mostrando el concepto de Observatorios Ciudadanos).

Objetivo específico: Los nuevos observatorios in-situ (Observatorios Ciudadanos), basados en dispositivos de los propios ciudadanos (como por ejemplo los smart phones, tablets, portátiles y otros medios de comunicación sociales), pueden fortalecer la capacidad de monitorización medioambiental, además de tener el potencial de generar aplicaciones nuevas y originales que pueden reducir los costes de las observaciones in-situ, permitiendo además la creación de nuevos partenariados entre el sector privado, entidades públicas, ONGs y la ciudadanía.

Alcance: Las propuestas deben ampliar, demostrar, ejecutar, comprobar y validar en condiciones de vida reales los sistemas propuestos para los Observatorios Ciudadanos, así como la efectividad de la transferencia del conocimiento medioambiental, para el uso político, industrial, investigador y social, centrándose en la utilización sobre el terreno, tanto en las áreas rurales como urbanas.

Las propuestas deberían incluir una fuerte participación ciudadana y de asociaciones ciudadanas junto con el sector industrial, en particular con las PYMES. La recogida de datos debería complementar los sistemas existentes (como el Copernicus Land Service) y encuestas, incluyendo encuestas nacionales.

Impacto esperado:

- Disminuir los costes y la extensión de los componentes in-situ de las iniciativas GEOSS y Copernicus.
- Mejorar la toma de decisiones a través del empoderamiento y del papel activo de la ciudadanía y de las asociaciones ciudadanas en el control medioambiental, la planificación cooperativa y la administración medioambiental, con especial impacto en la gestión de los recursos naturales.
- Promover la implementación de objetivos de gobernanza y políticas globales.
- Mejorar la implantación y la absorción por parte del mercado de técnicas de monitorización innovadoras in-situ.
- Aumentar el papel europeo en el negocio de la monitorización in-situ del medioambiente.

Tipos de acción: acciones de innovación.

Pilar 3, Reto Social 6: Europe in a changing world - inclusive, innovative and reflective societies

Call: Reflective societies: cultural heritage and European identities.

Topic: REFLECTIVE-8-2015: Communication and dissemination platform (Plataforma de comunicación y difusión).

Objetivo específico: Esta acción tiene como objetivo contribuir a proveer de información proveniente de los resultados de proyectos financiados por la UE en el área de sociedades inclusivas, innovadoras y reflexivas, **desarrollando materiales de comunicación para legisladores, la academia, los medios de comunicación y el público general**, así como mejorar la calidad de las ya existentes. Así mismo, tiene como objetivo garantizar un mejor acceso a los datos de los proyectos de investigación.

En segundo lugar, es objetivo **organizar de manera profesional las actividades de difusión de los resultados de investigaciones del área de sociedades inclusivas, innovadoras y reflexivas (talleres, conferencias y otros eventos) para complementar las actividades de la Comisión Europea, utilizando las últimas tecnologías y herramientas de información y comunicación.**

Alcance: La acción de apoyo debería fomentar el diálogo y la cooperación entre los investigadores (no sólo de los proyectos financiados por la UE sino también con aquellos financiados por otras organizaciones internacionales y nacionales) y entre investigadores y otros agentes implicados (legisladores, entidades públicas, la sociedad civil, sindicatos, etc.) desde una perspectiva política multidisciplinar y centrándose en la innovación la inclusión y el crecimiento, valorando el impacto de los resultados de investigación.

Se deben cubrir (aunque no sólo) los temas relacionados con la economía europea y la reforma financiera, los problemas de la juventud en Europa, el patrimonio cultural, los valores y diversidad en Europa así como el papel de la UE como actor global.

Impacto esperado: La acción juntará a expertos en comunicación y a investigadores en los temas seleccionados por la UE para ser financiados, creando comunidades con perspectivas multidisciplinarias que asegurarán la difusión efectiva y elevarán los resultados de las investigaciones financiadas por la UE, aumentando por lo tanto sustancialmente su visibilidad. También se espera que la acción produzca conocimiento en relación a las mejoras en la disponibilidad y calidad de datos; y que contribuya al desarrollo del Espacio de Investigación Europeo, en concreto en el campo de las ciencias sociales y de las humanidades y en el desarrollo de agendas de investigación futuras.

Tipo de acción: acciones de coordinación y apoyo.

Pilar 2, Liderazgo Industrial. Espacio

Call: H2020-LEIT-Space-Competitiveness of the European Space Sector-2014.

Topic: COMPET-10-2014: Outreach through education (Divulgación a través de la educación).

Objetivo específico: Las actividades espaciales suponen una importante inspiración y motivación para las generaciones más jóvenes. La exposición de experiencias positivas en el campo espacial puede contribuir además al desarrollo de partenariados de larga duración entre personas de diferentes procedencias culturales y países dentro y fuera de Europa. El objetivo es **diseñar y poner en marcha actividades de divulgación sostenibles que puedan actuar como catalizadores, motivando a alumnos y estudiantes de diferentes edades.**

Alcance: Uno de los principales obstáculos para el desarrollo y la sostenibilidad de la industria espacial europea (y de la distribución de los más avanzados logros científicos) es la falta de científicos, ingenieros y técnicos con un interés específico en el área de investigación y desarrollo del espacio.

La acción debería ser capaz de atraer el interés por el espacio de un importante número de estudiantes, creando al mismo tiempo un importante impacto fuera de la población específica a la que se dirige en términos de cobertura mediática, interés en las redes sociales, participación de agentes implicados, etc.

Los avances clave de las iniciativas europeas en el espacio (proyectos del Séptimo Programa Marco, Horizonte 2020, Copernicus y Galileo) deberían tener una posición privilegiada en la propuesta, pero **el objetivo principal debe ser atraer el interés de estudiantes, principalmente europeos, por la ciencia y tecnología espaciales.**

Las propuestas deberían tener en cuenta actividades similares a las de ESA y de los programas de educación nacionales. Pueden centrarse en el contexto de la clase o fuera del ambiente de la clase, incluyendo concursos.

Impacto esperado: En general se espera que se desarrollen y se prueben algunas herramientas y mecanismos para que los niños, adolescentes y profesores conozcan más sobre la ciencia y la tecnología espacial y las iniciativas europeas en este campo. En las pruebas de estas herramientas se debería prestar especial atención a las diferencias en cuestiones de género y nivel socioeconómico.

Al final de la acción la iniciativa debería haber probado su **capacidad para:**

- Llegar a un importante número de estudiantes y estimular una respuesta activa entre un importante número de ellos.
- Alcanzar una importante cobertura y atención mediática por los actores interesados.
- Potencialmente, ser capaz de hacer un seguimiento y estimar los resultados de la acción, tomando una muestra de los estudiantes que han participado y el número de estudiantes que optan por una carrera técnica relacionada con el espacio en comparación con la población general de estudiantes de esas cohortes.

Tipo de acción: acciones de coordinación y apoyo.