

**CRUE UNIVERSIDADES ESPAÑOLAS PRODUCE LA SEGUNDA TEMPORADA DE LA SERIE DE MICROESPACIOS DE DIVULGACIÓN CIENTÍFICA “UNIVERSO SOSTENIBLE” PARA SER EMITIDA EN TVE2, DENTRO DEL ESPACIO “LA AVENTURA DEL SABER”.**

**31 Universidades coordinadas por el grupo de trabajo en Contenidos Audiovisuales y Multimedia de Crue Comunicación de las Universidades Españolas han coproducido la segunda temporada de la serie audiovisual UNIVERSO SOSTENIBLE, con la colaboración de la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología-Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades. Es un proyecto donde investigadores de la comunidad científica universitaria responden sobre algunos de los grandes temas de interés social.**

TVE emitirá a partir del 9 de octubre de manera semanal un capítulo de la serie “Universo Sostenible” a través del programa “La aventura del saber” de La 2 a las 10:50h.

UNIVERSO SOSTENIBLE es un proyecto surgido a partir de un requerimiento de CRUE Universidades españolas, en una petición conjunta de los grupos de trabajo de Audiovisuales y Multimedia y de Divulgación y Cultura Científica. Una propuesta que fructifica en el presente proyecto, construido desde la perspectiva del trabajo en red, la colaboración institucional y la participación universitaria. Así el Taller de Audiovisuales de la Universitat de València-UV y la Unidad de Cultura Científica e Innovación de la UV han sido los responsables de la producción ejecutiva y han participado y trabajado 31 universidades pertenecientes a CRUE. Cabe destacar que el proyecto ha contado con la colaboración de la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología-Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades.

La segunda temporada consta de 13 programas. Cada espacio tiene una duración de 10 minutos y responde, de manera breve y sencilla, por parte de investigadores y expertos de la comunidad universitaria al planteamiento de cuestiones emergentes: historia, evolución, investigaciones relacionadas y soluciones de futuro.

El proyecto es el resultado de una coproducción de los servicios de audiovisuales de 31 universidades pertenecientes a CRUE: Universitat Autònoma de Barcelona, Universitat de Barcelona, Universidad de Castilla la Mancha, Universidad de Cantabria, Universidad Católica de Murcia, Universidad de Córdoba, Universidad a Distancia de Madrid, Universidad Europea, Universidad de Extremadura, Universidad de Granada, Universitat de les Illes Balears, Universidad Internacional de Andalucía, Universidad Internacional Menéndez Pelayo, Universidad de la Laguna, Universidad de León, Universidad de Málaga, Universidad Miguel Hernández de Elche, Universidad de Murcia, Universidad Nacional de Educación a Distancia UNED, Universidad Politécnica de Cartagena, Universidad Politécnica de Madrid, Universitat Politècnica de Valencia, Universidad de Salamanca, Universidade de Santiago de Compostela, Universidad de Sevilla, Universitat de València, Universidad de Valladolid, Universitat de Vic - Universitat Central de Catalunya, Universidade de Vigo, Universidad de Zaragoza y el Instituto Tecnológico y de Energías Renovables-ITER. La iniciativa ha estado coordinada por el Taller de Audiovisuales de la Universitat de València, que ha desarrollado el diseño del formato audiovisual y realizado su producción ejecutiva.

Los capítulos están divididos en diferentes bloques audiovisuales montados de forma dinámica y visualmente atractivos, para facilitar la aproximación a la audiencia con un lenguaje cercano y de fácil comprensión. Además, cada programa permite la posibilidad de multidifundir cada una de sus secuencias por separado a través de las redes sociales, y la posibilidad añadida de interactuar con el relato a través del botón rojo de cualquier *smartv*. Sobre cada tema propuesto contamos con la intervención de seis personas expertas de diferentes universidades para que den una respuesta directa y clara a cada una de las cuestiones planteadas. Las imágenes de apoyo sirven para ilustrar las cuestiones tratadas, así como para dotar de mayor atractivo al discurso.

La multidifusión digital del conjunto de la coproducción se emitirá también a través de otras antenas televisivas, contenedores de Internet, webs de cada universidad y la propia de CRUE Universidades Españolas, así como a través de las principales redes sociales.

Los capítulos de esta segunda temporada son los siguientes:

### 1. Vacunas y pseudociencia

En el siguiente capítulo, expertos en física aplicada, química inorgánica o microbiología entre otros, nos van a exponer los avances y estudios en las vacunas. Podemos destacar estudios en el campo de la epidemiología, la inmunología (que trabajan con nanoestructuras para diseñar una vacuna por medio de técnicas inmunológicas) o terapia génica mediante vectores víricos. Además, se aplican métodos bioinformáticos para el diseño de vacunas sintéticas (ICREA RESEARCH PROFESSOR), en el campo de la microbiología se está trabajando en la vacuna MTBVAC contra la tuberculosis que podría sustituir la actual y en la medicina preventiva, un proyecto contra la Gripe A.

### 2. Prehistoria y evolución

En este capítulo, nos centraremos en los estudios desarrollados por diferentes expertos para conocer la prehistoria y su evolución. Expertos en arqueología, zoología, geografía, historia, biología (vegetal y molecular), bioquímica y economía medioambiental, nos explican técnicas utilizadas para adentrarnos en esta época histórica. Se han realizado excavaciones en cuevas para conocer el uso de la piedra, identificar las actividades comerciales o el arte rupestre. También, el comportamiento de la especie animal y su evolución, así como el estudio de las sociedades cazadoras-recolectoras y la convivencia del Neanderthal con el Sapiens, entre otras.

### 3. El trabajo del futuro

Las máquinas son una herramienta de futuro que está muy presente en la sociedad. En el siguiente capítulo los expertos nos explicarán los principales departamentos de trabajo, que son la ingeniería telemática (fabricación flexible), tecnología y arquitectura de computadores (innovación en tecnologías informáticas, entornos de comunicación interactiva y virtualización), robótica industrial, automatización, Big Data e inteligencia artificial. Como innovaciones de proyectos, nos encontramos con el proyecto SUPERION (robots móviles, algoritmos para el proceso de imágenes) y el ordenador IAMUS (inteligencia artificial. Compone música sin ayuda humana).

### 4. Ciudadanía digital

Hoy nos encontramos en una sociedad digitalizada casi en su totalidad. En este capítulo, los expertos nos explican cómo y en qué afecta lo digital a nuestro día a día. Avances como el voto electrónico, la realidad virtual, la inteligencia artificial, la alfabetización tecnológica de personas mayores (beneficios y barreras de la tecnología) y

comunicaciones móviles e inalámbricas o la tecnología educativa (EDULAB, estudio de las TIC y su impacto en la ciudadanía digital), entre otros.

#### 5. E-sports

Las competiciones en los videojuegos se han convertido en eventos de gran popularidad. Por lo general los deportes electrónicos son competiciones de videojuegos multijugador, particularmente entre jugadores profesionales aunque no de manera exclusiva. Los géneros más comunes en los videojuegos asociados a los *e-sports* son: estrategia en tiempo real, disparos en primera persona y arenas de batalla multijugador online

#### 6. Economía colaborativa

Internet y las nuevas tecnologías han impulsado modelos de consumo alternativo en los últimos años. La relación entre quien ofrece un producto y quien tiene una necesidad concreta está cambiando de manera significativa. En este capítulo, buscamos mostrar como funciona la economía colaborativa, la cual se basa en prestar, alquilar, comprar o vender productos en función de necesidades específicas y no tanto en beneficios económicos. De esta forma, los servicios son considerados bienes de intercambio, y como su propio nombre lo indica, es un modelo centrado en la colaboración y la ayuda mutua. Actualmente, casi todos los sectores de la economía ya cuentan con negocios colaborativos.

#### 7. Mundo y desarrollo rural

La sociología, la economía y la alimentación son campos que se desarrollan junto con el mundo rural. En el siguiente capítulo, nuestros expertos nos explicarán cómo estos afectan de forma activa al mismo. Desde el punto de vista de la economía, se busca un reconocimiento del mundo rural por parte de la sociedad y una aplicación de innovaciones sociales y territoriales para crear nuevos modelos de decisión y desarrollo. Por otra parte, hay que identificar nuevos modelos rurales proponiendo desafíos medioambientales y sociales. Además, también se tiene que tener en cuenta la geografía humana con respecto a los recursos humanos, naturales y sistemas alimentarios, ente otros.

#### 8. Economía y finanzas

En este capítulo, expertos en economía aplicada y economía internacional, nos explican diferentes aspectos a tener en cuenta con respecto a este mundo. Se tiene en cuenta la economía del espacio (población, distribución de la renta, accesibilidad, congestión de

servicios públicos, etc.), además de la financiación autonómica y balanzas fiscales (hacienda, financiamiento autonómico y local). Innovaciones como por ejemplo el *cibersecurity* o el trabajo del IVIE (Instituto Valenciano de Investigaciones Económicas)

#### 9. Aprender en el futuro

La educación que conocemos hoy, no es la misma que se impartía hace tiempo, sino que más bien contamos cada vez más con una educación tecnológica de futuro. En este capítulo, los expertos en psicología, educación y tecnología educativa, nos explicarán como se desarrolla el aprendizaje en el futuro utilizando las nuevas tecnologías. Cómo forma de educación, se busca llegar a un aprendizaje electrónico y móvil utilizando por ejemplo, plataformas online educativas, la inteligencia artificial (aprendizaje colaborativo), o desarrollo de la inteligencia emocional (Laboratorio de Emociones), entre otras.

#### 10. Enfermedades tropicales

Las enfermedades tropicales son enfermedades infecciosas que son especialmente prevalentes en regiones tropicales y subtropicales. En la práctica, la expresión se refiere a las enfermedades infecciosas que predominan en climas calientes y húmedos. En este capítulo, los expertos nos explicarán como afectan estas enfermedades sobre todo a las clases pobres y cómo prevenirla. Nos centraremos en el desarrollo de asistencia clínica, investigación, prevención y trato de la malaria, entre otras.

#### 11. Creatividad y tecnología

Con el tiempo la tecnología no sólo ha ido formando parte de la industria y la educación, sino también del arte. En este capítulo, queremos mostrar como la tecnología también es aplicable al arte con el uso de Tecnologías de la Imagen, el diseño gráfico, la estética. Además de la aplicación de la música en la neurociencia o la realidad aumentada para eventos culturales.

#### 12. Salud

En este capítulo buscamos reflejar el tema de la salud en diferentes aspectos y ámbitos de la vida cotidiana. Hablaremos de nutrición y dietética referidas a la salud, de biomedicina referida a cómo nuestras células conducen electricidad. Y por otra parte, también entraremos en el campo del tabaco con respecto a la salud y cómo los

cosméticos afectan a nuestra piel. Destacar el trabajo y estudio ocular para el desarrollo de una aplicación en C++(QT)VTK/ITK para el análisis de patologías degenerativas.

### 13. Movimientos migratorios y demografía

Con el tiempo, los movimientos migratorios se han hecho cada vez más comunes. Por ello en este capítulo, buscamos que nuestros expertos nos expliquen los aspectos positivos y el impacto social que crean. Hablaremos de la inmigración en la historia, en la arquitectura y en las generaciones, teniendo en cuenta la movilidad transfronteriza de las personas mayores. Además, cabe destacar los derechos sobre la mujer, la inmigración y cómo la religión tiene un papel relevante en este aspecto.