



El Cabildo presenta una nueva edición de fi2, la mayor feria de la innovación de Canarias

Tendrá lugar los días 27 y 28 de octubre en TEA Tenerife Espacio de las Artes

Tenerife– 11/10/2016. El Cabildo de Tenerife, a través del Parque Científico y Tecnológico de Tenerife y del programa TF Innova, celebrará los próximos días 27 y 28 de octubre en TEA Tenerife Espacio de las Artes una nueva edición de fi2, el mayor foro de la innovación de Canarias.

El presidente del Cabildo, Carlos Alonso, y el consejero del área Tenerife 2030, Antonio García Marichal, presentaron esta octava edición que llega bajo el nombre de 'BrainInvaders' y se centra en la transformación educativa y la economía digital creativa como motores de desarrollo de la Isla. Alonso explicó que se trata de objetivos vinculados directamente con la estrategia Tenerife 2030 que desarrolla el Cabildo, que busca "la formación y capacitación de los más jóvenes y donde valores como la creatividad y el emprendimiento son pieza clave para la innovación y la educación".

García Marichal señaló que, en esta edición, las inscripciones han triplicado las del año pasado, "lo que pone de manifiesto el gran interés que hay en Canarias por construir una economía basada en el conocimiento". El consejero también se refirió a que este foro "ha dado un impulso importante al emprendimiento y ha logrado que los viveros el Cabildo estén al 100% de ocupación"

En la pasada edición más de 80 expositores pertenecientes a universidades, centros de investigación, asociaciones y empresas particulares participaron de este foro que reunió a más de 5.000 asistentes. Esta participación fue clave para establecer relaciones profesionales y comerciales en el área de la innovación tanto desde entidades públicas como privadas.

Escaparate tecnológico

Dentro de fi2, está el **escaparate tecnológico**, un espacio expositivo de la última tecnología y productos innovadores desarrollados por emprendedores, inventores, empresas innovadoras y personas creativas. Como novedad este año, al escaparate se le sumará el **IN-lab** para los centros educativos de Primaria y Secundaria, que podrán mostrar los proyectos de innovación educativa que estén desarrollando, así como para universidades y otros centros investigación y de transferencia de conocimiento. También se introduce en esta edición un espacio dedicado a la animación 2D, 3D y videojuegos y un miniforo dedicado a los jóvenes para el fomento de las competencias en innovación.

App oficial

ITOP como colaborador tecnológico de fi2, desarrolla la App oficial del evento, disponible en App Store y Google Play bajo el nombre "fi2 2016". En la aplicación, se puede consultar todo el programa, visualizar los tuits, consultar los ponentes y participar



ÁREA DE TENERIFE 2030: INNOVACIÓN, EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTES

en un juego especialmente diseñado para el foro. Además, a través de ella, los visitantes pueden realizar las votaciones a su expositor favorito.

Actividades que generen experiencias de aprendizaje

fi2 cuenta con una conferencia de inauguración y clausura. Alfredo Hernando Calvo será el encargado de la conferencia inaugural titulada 'Viaje a la escuela del siglo XXI'. Hernando Calvo es psicólogo e investigador, dos facetas que une en su pasión. Desde el año 2013 dirige el proyecto escuela21.org. Este viaje le ha llevado, durante dos años, a conocer y a experimentar de primera mano con las escuelas más innovadoras de todo el mundo

Juan Freire se encargará de la conferencia de clausura que llevará el título de 'La gran disrupción educativa ya está aquí'. La actividad profesional de Freire se centra en la investigación, consultoría y gestión de proyectos sobre estrategia y gestión de la innovación en organizaciones; gestión ambiental, urbana y territorial; gestión y producción cultural; cultura digital; y educación.

Además del escaparate tecnológico y el IN-lab, fi2 también contará con alrededor de una veintena de **workshop y talleres** que harán de la feria una gran experiencia de aprendizaje; **microcharlas** de los expositores y un espacio dedicado a la **animación 2D, 3D y videojuegos; actividades lúdicas y artísticas** y, por supuesto, **actividades de networking** que potenciarán el intercambio de conocimiento y las oportunidades de negocio entre empresas y profesionales.

Por otro lado, el foro albergará un **hackatón** bajo el nombre 'Hackcamp Educación Expandida', un encuentro que será un espacio para trabajar sobre innovación educativa a partir de cinco mesas de trabajo de diversas temáticas, dirigido a personas interesadas y relacionadas de alguna forma con la innovación educativa, con ganas de participar en una experiencia que fomentará la inteligencia colectiva y el trabajo en grupo y que cuenta con la colaboración de ZEMOS98.

El foro de la innovación, fi2, también contará con una **Gamejam**. Desarrollada de la mano de Innova7, organizadores de TLP Tenerife, esta actividad consistirá en desarrollar un videojuego en 36 horas basándose en una temática proporcionada por la organización justo en el momento de la apertura de la actividad y que será presentado ante un jurado de profesionales del sector que determinarán cuál es el mejor.

A esto se añade una demostración de **FIRST LEGO League**, la iniciativa consolidada del Cabildo que potencia habilidades y competencias del siglo XXI en edades tempranas y el miniforo donde los jóvenes pueden participar en actividades de iniciación en robótica, videojuegos, comunicación digital como iniciación al canal YouTube a través de la Escuela de Innovación.

Dentro del programa de fi2 también se enmarcarán actividades de la BBooster Week, evento para la selección e inversión de las mejores startups a nivel nacional. Se seleccionan entre seis y ocho startups que, durante cinco días realizan pruebas y talleres. El último día se elige a un ganador que recibe hasta 100.000€ de inversión además de los beneficios que conlleva pertenecer a las aceleradas de Bbooster Ventures.



También H&M inside Herzog & de Meuron propone la representación dibujada a escala real 1:1 de un proyecto arquitectónico en el suelo de una sala de exposición del TEA - Tenerife Espacio de las Artes, obra del prestigioso estudio de arquitectura Herzog & de Meuron. Lo significativo del espacio elegido para llevar a cabo el taller nos lleva a la elección de un proyecto igualmente potente, por lo que se representará un fragmento de la planta de la torre de viviendas 404 One Park Drive, un proyecto que los mismos arquitectos Herzog & de Meuron han diseñado en Canary Wharf, Londres.

De esta manera, los estudiantes vivirán experiencias propias de la profesión de arquitecto, como el replanteo en obra de las medidas de un plano a una escala real, a la vez que tendrán la oportunidad de realizar una intervención de carácter museográfico en uno de los edificios más emblemáticos de Europa. Esta actividad está promovida por Rubén Servando Daniel Díez de la Universidad Europea de Canarias.

Concursos

Dada la calidad de las presentaciones del escaparate tecnológico en ediciones anteriores, el año pasado se decidió premiar el mejor expositor del mismo. Este año renueva este premio con el fin de motivar, más aún si cabe, la imaginación y claridad expositiva de los participantes en esta actividad. La organización cree en la sana competencia que se genera en el ámbito de la innovación. El simbólico premio de este año consistirá en dos entradas para disfrutar la experiencia Atardecer y Estrellas en el Teide, gracias a la colaboración de Volcano Teide Experience. El ganador se dará a conocer en el acto de clausura de fi2, el 28 de octubre.

El foro fi2 también ha lanzado un concurso de microrrelatos en Instagram, una de las redes sociales más seguida por los jóvenes. Bajo el lema 'Participa e INvolúcrate en el cambio', el participante solo deberá subir una imagen a su cuenta de Instagram junto a un texto, a modo de microrrelato, con el hashtag #INventivaFi2. El microrrelato ganador, seleccionado por un jurado experto entre los cinco más votados, recibirá un paquete de viaje durante un fin de semana entre las Islas Canarias patrocinado por Canariasviaja.com a disfrutar hasta el 31/12/2016.

Además, está el Concurso de oratoria de la Escuela de Innovación, en el que se premiará el discurso y la preparación para la oratoria como una de las competencias en materia de innovación más importantes, basado en la argumentación, persuasión, improvisación, diálogo, el debate, o la libre expresión de opiniones y todo ello con un uso correcto tanto del lenguaje verbal como no verbal.