

ПРОГРАМСКИ ОКВИР И ФОРМАТИ

Одабрани предлози представљаће основу за развој јединствене изложбене поставке у Едукативном павиљону, као и за креирање различитих програмских садржаја и активности на ЕКСПО локацији. Организатор изложбе (у даљем тексту Организатор) ће, у сарадњи са ауторима одабраних предлога, развити коначан концепт, интерпретацију и продукцију изложбених садржаја, у циљу остваривања јединственог просторног, визуелног и интерпретативног идентитета павиљона. Предмет пријаве могу бити како предлози за изложбене експонате и интерактивне садржаје, тако и предлози за различите програмске формате, укључујући стручне и научне конференције, панел-дискусије, предавања, радионице, демонстрације, интерактивне презентације, јавне разговоре и тематске догађаје, као и предлози за учешће или довођење истакнутих домаћих и међународних стручњака и кључних говорника (*keynote speakers*). Одабрани предлози биће развијани и реализовани у складу са програмским концептом Експо 2027 Београд, са циљем промоције науке, научних достигнућа и на њима заснованих иновација, као и подстицања дијалога са различитим циљним групама. У складу са програмском структуром Специјализоване изложбе Експо 2027 Београд, одабрани предлози биће тематски повезани и представљени кроз програмске целине које прате званичне подтеме изложбе: „Моћ игре“ (енг. *Power of Play*), „Играј за напредак“ (енг. *Play for Progress*) и „Играјмо се заједно“ (енг. *Play Together*). Свака програмска целина повезиваће различите научне области кроз заједнички наратив о доприносу науке здрављу, одрживости, технолошком развоју, образовању и друштвеном напретку.

У наставку су наведени тематски оквири и области које служе као смернице за припрему и усмеравање предлога, при чему области нису искључујуће и један предлог може повезивати више тема.

ПОДТЕМА МОЋ ИГРЕ - ПРОГРАМСКИ ЦИКЛУС 15. мај – 15. јун 2027.

Како наука унапређује човека?

Фокус: појединац, његове способности, здравље, учење, однос са окружењем и квалитет живота.

1. Човек и здравље

(биомедицина, биотехнологија, паметна и персонализована медицина, фармација и развој лекова, дигитално здравство, биоинформатика, неуронауке, јавно здравље, превенција болести, исхрана, метаболизам, спорт и физичка активност, здравље и квалитет живота током животног века, интегративни приступи у медицини)

2. Човек и природа

(утицај животне средине на здравље и квалитет живота, квалитет ваздуха, воде и земљишта, климатске промене и здравље, екологија човека, биодиверзитет, урбана екологија, природни и биоматеријали, мониторинг животне средине, заштита животне средине)

3. Човек и знање

(учење засновано на игри, образовне технологије, гејмификација, образовне игре и симулације, дигитално и хибридно образовање, виртуелна и проширена стварност у учењу, вештачка интелигенција у образовању, персонализовани системи за учење, роботика и програмирање, инклузивне и приступачне образовне технологије)

ПОДТЕМА ИГРАЈМО ЗА НАПРЕДАК - ПРОГРАМСКИ ЦИКЛУС 15. јун – 15. јул 2027.

Како наука покреће развој?

Фокус: иновације, технологије, привреда, инфраструктура и решења за одрживу будућност.

1. Паметне технологије

(вештачка интелигенција и машинско учење, роботика, информационо-комуникационе технологије, сензорски системи, дигитални близанци, аутономни системи, напредна аналитика података, сајбер-физички системи, рачунарски вид, интеракција човека и машине, паметна производња, свемирске технологије)

2. Одрживи системи и ресурси

(обновљиви извори енергије, енергетска транзиција, енергетска ефикасност, паметне енергетске мреже, прецизна пољопривреда, одржива и безбедна производња хране, прехранбене технологије, управљање водама, природни ресурси, циркуларна економија, управљање отпадом, рециклажа, одрживи и напредни материјали)

3. Иновације за друштвени и економски развој

(иновациони екосистеми, предузетништво, будућност рада, организација и управљање, дигитална трансформација привреде, развој производа и услуга, социјалне иновације, одговорне иновације, утицај аутоматизације и вештачке интелигенције на рад и друштво, паметни градови и јавне услуге)

ПОДТЕМА ИГРАЈМО СЕ ЗАЈЕДНО - ПРОГРАМСКИ ЦИКЛУС 15. јул – 15. август 2027.

Како наука повезује људе и друштво?

Фокус: сарадња, размена знања, повезивање науке и културе, укључивање грађана и заједничко решавање друштвених изазова.

1. Наука и јавност

(научна комуникација, научна писменост, однос науке и медија, критичко разумевање научних информација, јавни дијалог о науци и технологији, поверење у науку)

2. Наука, култура и стваралаштво

(повезивање науке и уметности, примена дигиталних технологија у култури и хуманистичким наукама, дигитализација културног и научног наслеђа, археологија и нове технологије, заштита и интерпретација наслеђа, музеологија, музика и наука, језик и комуникација, културна разноликост, виртуелна и проширена стварност у култури, дигиталне уметничке праксе)

3. Наука за заједницу

(грађанска наука, партиципативна истраживања, отворена наука и доступност научних резултата, укључивање грађана у истраживања и заштиту животне средине, инклузија и приступачност у науци, локална и традиционална знања, одрживе и отпорне заједнице, инклузивни градови, друштвене иновације за одрживи развој)

Наведене области нису искључујуће, већ представљају оријентациони оквир за подносиоце предлога.

ОКВИРИ И ФОРМАТИ УЧЕШЋА

Пријављени предлози могу обухватити постојеће научне и иновационе садржаје, као и идеје које ће, у сарадњи са Организатором и ангажованим стручним тимом, бити даље развијене, прилагођене и продуциране за представљање на Специјализованој изложби Експо 2027.

1. Изложбени и интерактивни садржаји

Овај формат обухвата садржаје намењене вишедневном представљању у простору Едукативног павиљона.

Могу се пријавити:

- научна истраживања и резултати истраживања са потенцијалом за јавно представљање;
- функционални прототипови;
- експериментални модели;
- иновативни производи и технолошка решења;
- интерактивни експонати;
- макете и просторни модели;
- механичке, кинетичке и сензорске инсталације;
- научно-уметничке инсталације;
- партиципативни експонати који укључују активно учешће посетилаца;
- други физички или дигитално подржани садржаји прилагођени изложбеном простору.

2. Дигитални и мултимедијални садржаји

Овај формат обухвата садржаје који се представљају путем дигиталних, аудиовизуелних и имерзивних технологија.

Могу се пријавити:

- интерактивне дигиталне апликације;
- мултимедијалне инсталације;
- анимације и научне визуелизације;
- кратки документарни и едукативни видео-формати;
- виртуелна, проширена и мешовита стварност;
- интерактивне мапе;
- холограмски и имерзивни прикази;
- звучне инсталације;

3. Научне игре, симулације и искуствени садржаји

Овај формат обухвата садржаје кроз које посетиоци уче, истражују и доносе одлуке кроз игру, експеримент и непосредно искуство.

Могу се пријавити:

- научне и едукативне игре;
- друштвене игре засноване на научним темама;
- видео-игре и интерактивни дигитални наративи;
- симулације научних, технолошких, друштвених и еколошких процеса;

- *escape room* и проблемски изазови;
- гејмификовани едукативни садржаји;

4. Експерименти и демонстрације уживо

Овај формат обухвата садржаје који се изводе уживо у одређеним терминима и омогућавају непосредан контакт публике са истраживачима, научним методама и процесима.

Могу се пријавити:

- едукативни експерименти;
- научне демонстрације;
- демонстрације робота, аутономних система и других технологија;
- грађански научни експерименти.

5. Разговори, стручни скупови и умрежавање

Овај формат обухвата програме размене знања, стручне дискусије и повезивања истраживача, институција, компанија, доносилаца одлука и шире јавности.

Могу се пријавити:

- предавања, разговори и панел-дискусије;
- дебате и интервјуи пред публиком;
- представљање истраживачких пројеката и иновација;
- формати „Питајте научника“ и јавне дискусије;
- научне и стручне конференције, симпозијуми и округли столови;
- радионице за стручну заједницу;
- догађаји за умрежавање, представљање партнерстава и размену знања.

6. Научно-уметнички и извођачки програми

Овај формат обухвата садржаје настале повезивањем науке, уметности, технологије и јавног извођења.

Могу се пријавити:

- научно-уметнички пројекти;
- перформанси;
- интерактивне представе;
- плесни и музички садржаји инспирисани науком;
- светлосне и аудиовизуелне инсталације;

- уметничке интерпретације научних података;
- интердисциплинарни пројекти уметника и истраживача;
- други садржаји који повезују научна сазнања, уметнички израз и савремене технологије.