

La innovación constituye uno de los pilares fundamentales de la Estrategia Europa 2020 y un elemento clave en el Programa Europa Creativa. La presente jornada tiene la finalidad de orientar a los operadores culturales sobre los recursos y soluciones tecnológicas de carácter innovador que ofrecen aplicaciones específicas para sus proyectos, favoreciendo el *networking* entre las organizaciones culturales y las entidades de I+D+i.

La jornada contará con un primer bloque de presentaciones, orientado al conocimiento práctico de la actividad del sector I+D+i en el ámbito cultural. El segundo bloque, dedicado al asesoramiento individual, contará con 4 mesas de trabajo temáticas\* en las que expertos en nuevas tecnologías del sector académico y privado responderán a las consultas de los operadores.

\*Mesas temáticas y contenidos orientativos:

#### Mesa 1, Digitalización y plataformas multimedia

Captura y procesamiento de imágenes y artefactos 2D y 3D. Tecnologías lingüísticas y semánticas. Webs y plataformas multimedia para el archivo, reutilización, preservación y difusión de contenidos. Accesibilidad sensorial y cognitiva. Europeana (*Data Model Documentation*, etc.)

#### Mesa 2, Interpretación del patrimonio cultural

Recreaciones virtuales. Realidad aumentada. Apps, interactivos multimedia y videojuegos. *Video mapping*.

#### Mesa 3, Creación artística

Diseño de escenarios artísticos interactivos y virtuales. Creatividad computacional y tecnologías para la co-creación. Desarrollos artístico-científicos.

#### Mesa 4, Marketing y comunicación para el desarrollo de audiencias

Recursos y tecnologías para promover una participación más activa de las audiencias y profundizar en su conocimiento: Sistemas de Interacción personalizada y tecnologías *social media*. Análisis de la información y de la experiencia del público ("*sentiment analysis*", etc.). Gamificación. Otras herramientas de comunicación, venta y publicidad online.

### Horario

9:00 -14:00 h

### Fecha y lugar de celebración

9 de septiembre

Biblioteca Nacional de España

Paseo de Recoletos, 20 (Madrid)

### Destinatarios

Operadores de las industrias culturales y creativas (artistas, gestores culturales, asociaciones, empresas y organizaciones públicas y privadas), así como expertos en nuevas tecnologías (pymes, universidades y centros tecnológicos) con interés en el subprograma Europa Creativa-Cultura.

### Inscripciones

Bloque I: Inscripción gratuita, previo registro en la [página web de la oficina Europa Creativa-Cultura](#). Admisión por orden de llegada de las solicitudes hasta completar aforo. El bloque I se retransmitirá por [streaming](#).

Bloque II: Sesión cerrada. Además de la inscripción, los interesados han de remitir una [ficha técnica](#) antes del 28 de agosto. Se confirmará a los seleccionados su participación con anterioridad al 3 de septiembre.

### Contacto

#### Oficina Europa Creativa - Cultura

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte

Plaza del Rey, 1

28004 Madrid

Tel.: +34-91.701.71.15

[www.mecd.gob.es/culturaec](http://www.mecd.gob.es/culturaec)

[europacreativa.cultura@mecd.es](mailto:europacreativa.cultura@mecd.es)



Fotografía. Vessels, 2013. Sofian Audry, Stephen Kelly y Samuel St-Aubin. Archivo fotográfico de LABoral Centro de Arte y Creación Industrial / Beatriz Orviz

9 de septiembre

Biblioteca Nacional de España

# Jornada Cultura e Innovación Tecnológica

Organiza:



Colabora:



## PROGRAMA DE LA JORNADA

### 9:00 Recepción de Asistentes (Salón de Actos)

### 9:20 Presentación

#### *Bienvenida institucional*

Ana Santos Aramburo

Directora de la Biblioteca Nacional de España

Begoña Cerro Prada

Coordinadora de la Oficina Europa Creativa en España

#### *La innovación tecnológica en los programas comunitarios*

Augusto Paramio

Representante de Europa Creativa-Cultura (MECD)

Carolina Rodríguez

Representante de Horizonte 2020, Centro para el Desarrollo Tecnológico Industrial (CDTI)

## BLOQUE I (Salón de Actos)

### 9:50 Flash sessions I: Casos prácticos

#### **Digitalización y plataformas**

*Oportunidades de la digitalización del patrimonio cultural europeo*, José Luis Bueren (Biblioteca Nacional de España)

#### **Interpretación del patrimonio cultural**

*Proyecto Phenix*, Alba Rosado (Universidad Pompeu Fabra)

#### **Creación artística**

*Red Europea de Arte Digital y Ciencia y Red Europea de Creación Audiovisual Contemporánea*, Lucía García (LABoral Centro de Arte y Creación Industrial)

#### **Marketing y comunicación**

*La plataforma de gestión de públicos*, Carlos Lana (Magma Cultura)

### 10.50.- Flash sessions II: Presentaciones institucionales

José de la Sota (Gerente de la Fundación madri+d)

Verónica Buey (Subdirectora del Cluster ICT – Audiovisual de Madrid)

Marta Izquierdo (Presidenta de la Plataforma de Tecnologías Multimedia y Contenidos Digitales “eNEM”).

### 11:35 Coffee break

## BLOQUE II (Sala polivalente del Museo)

### Mesa 1, Digitalización y plataformas multimedia

José Luis Bueren (Biblioteca Nacional de España)

Tomás Díez (Fab Lab Barcelona- IAAC )

José Manuel Sánchez (CESyA /Universidad Carlos III)

Dinamizadora: Carolina Rodríguez (CDTI)

### Mesa 2, Interpretación del patrimonio cultural

Alba Rosado (Universidad Pompeu Fabra)

Daniel Sánchez (Gamera Nest)

Rosa Sánchez (Koniclub)

Ignasi Gironés y Mónica Espí (Universidad Politécnica de Valencia)

Dinamizador: Augusto Paramio (Europa Creativa)

### Mesa 3, Creación artística

Lucía García (LABoral Centro de Arte y Creación Industrial)

Iago Fernández- Cedrón (Videona)

Marcos García (Medialab-Prado)

Pablo Gervás (Universidad Complutense de Madrid)

Dinamizador: Fernando de Garcillán (Director Clúster ICT-Audiovisual de Madrid)

### Mesa 4, Marketing y comunicación para el desarrollo de audiencias

Juan Prieto (Universidad de Oviedo)

Virginia Francisco (Universidad Complutense de Madrid)

Carlos Lana (Magma Cultura)

Pepe Zapata (Teknecultura)

Dinamizador: Félix Bellido (Responsable de Proyectos Europeos, Comunidad de Madrid)

### 14:00 Clausura de la jornada