

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. Europea (*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

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)

Luis Ramos (Universidad Complutense de Madrid)

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 (Koniclab)

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)

Javier Cabanas (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