



# Wifi :

Red wifi: VISITANTES

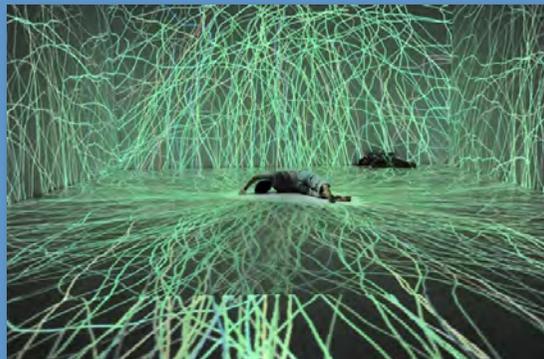
Password: valbuena2016

#CulturaInteligente  
#AnuarioACE

@ACEcultura  
@EspacioFTef

Auditorio Espacio Fundación Telefónica  
Fuencarral 3  
28004 – Madrid  
[www.espacio.fundaciontelefonica.com](http://www.espacio.fundaciontelefonica.com)

Acción Cultural Española (AC/E)  
[www.accioncultural.es](http://www.accioncultural.es)



El encuentro está coorganizado por Acción Cultural Española y Fundación Telefónica, con motivo de la publicación de la tercera edición (2016) del Anuario AC/E de Cultura Digital. Participan expertos del mundo del libro, cine, música, museos, teatro..., para debatir sobre nuevas tecnologías en el sector cultural.

La tercera edición del *Anuario*, nace con el objetivo de analizar el impacto de las nuevas tecnologías en la creación artística, así como su uso en los festivales culturales. Está dividido en dos grandes secciones, la «Cultura inteligente» es el eje transversal de los seis artículos que componen la primera parte. Un exhaustivo análisis del uso de las nuevas tecnologías en cincuenta festivales culturales nacionales e internacionales conforma la segunda, que pretende describir las fórmulas tecnológicas que los organizadores de estos eventos están incorporando con el fin de enriquecer la experiencia de sus participantes.

**AC/E** *Telefónica*  
Acción Cultural Española FUNDACIÓN



## ENCUENTRO

CULTURA INTELIGENTE.

EL IMPACTO DE  
INTERNET EN LA  
CREACIÓN ARTÍSTICA



**ESPACIO FUNDACIÓN  
TELEFÓNICA  
MADRID, 05/04/2016**





# ANUARIO AC/E 2016 DE CULTURA DIGITAL

Cultura inteligente: Impacto de Internet en la creación artística  
Focus: Uso de nuevas tecnologías digitales en festivales culturales

...no olvidamos que el arte es un acto de comunicación...  
...la cultura es un fenómeno social...  
...el arte es un lenguaje...  
...la cultura es un espacio de libertad...  
...el arte es un acto de creación...  
...la cultura es un fenómeno social...  
...el arte es un lenguaje...  
...la cultura es un espacio de libertad...  
...el arte es un acto de creación...

...nuevos medios de adquirir, coleccionar y exportar...  
...Artistas de nuevos medios ante el mercado del arte...  
...los artistas utilizan a través de Internet para exhibir sus obras...  
...la influencia del mercado del arte contemporáneo...  
...los artistas utilizan a través de Internet para exhibir sus obras...  
...la influencia del mercado del arte contemporáneo...  
...los artistas utilizan a través de Internet para exhibir sus obras...  
...la influencia del mercado del arte contemporáneo...

...Los videojuegos: motivo, recurso y herramienta para la cultura...  
...Podemos afirmar que la combinación de los factores sociales y culturales...  
...La apropiación de elementos del mundo audiovisual...  
...El juego en cultura digital...  
...El juego en cultura digital...  
...El juego en cultura digital...  
...El juego en cultura digital...

...En el entorno móvil, encontramos propuestas...  
...Móviles como plataformas...  
...Móviles como plataformas...

...Desarrollamos también la app del Festival Interactivo...  
...Festival Interactivo...  
...Festival Interactivo...  
...Festival Interactivo...  
...Festival Interactivo...  
...Festival Interactivo...  
...Festival Interactivo...



FOCUS: USO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS DIGITALES EN FESTIVALES CULTURALES  
ELISABET ROSSELLÓ  
JAVIER CELAYA

# PROGRAMA

- 09.30-10.00 Recepción y recogida de acreditaciones.
- 10.00-10.30 Bienvenida y presentación del Encuentro.
- 10.30-11.30 Principales conclusiones del Anuario AC/E 2016.  
**Elisabet Roselló @LisRosello** y **Javier Celaya @javiercelaya**
- 11.30-12.00 Café / Networking.
- 12.00-13.30 Algoritmos inteligentes de recomendación de contenidos culturales: Nuevas formas de descubrir contenidos culturales en la Red.  
**Marc Santandreu @Tekstum** - socio fundador de **Tekstum**  
**Jaume Ripoll @JaumeRV** - socio fundador de **Filmin**  
**Ana Basso @AnaLuCB** - socia fundadora de **Unique Visitors**
- Moderadora: **Isabel Fernández Peñuelas @Tuitidifusa** - Senior Manager Digital - Oracle EMEA.
- 13.30-16.00 Descanso / Comida.

16.00-17.30 ¿Es una película, un libro o un videojuego?: Nuevas formas de contar historias en la era móvil.

**Montecarlo @Imastranger** - reconocido realizador y 'storyteller' transmedia.  
**Lara Sánchez Coterón @laracoteron** - doctora en Bellas Artes especializada en Arte Interactivo y Diseño de Juegos por la Universidad Complutense de Madrid.  
**Juan Gasca @JuanGascaTC** - socio fundador de Thinkers Co.

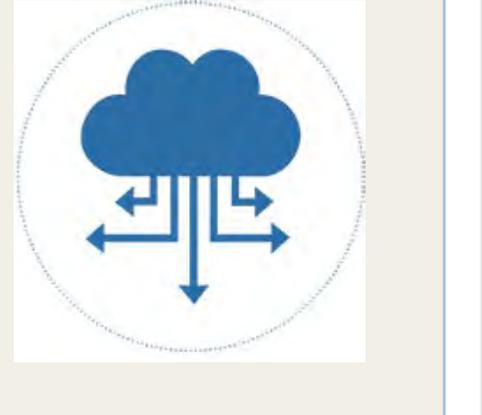
Moderador: **Pau Waelder @pauwl** - crítico de arte, comisario e investigador.

17.30-18.00 Descanso / Networking.

18.00-19.30 Transformación digital en el sector cultural:

**Pilar Gonzalo @pilargonzalo** - directora del Foro de Cultura y buenas prácticas en España.  
**Jesús Alcoba @jesusalcoba** - director de la International Graduate School of Business del Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle.  
**Pepe Zapata @PepeZapata** - socio y consultor de Teknecultura.

Moderador: **Pepe de la Peña, @sandopen** - coach, formador, escritor y ponente sobre transformación digital.



El Anuario está disponible en inglés y español, y en formatos PDF, ePub y Mobi.  
Descarga gratuita en la web de AC/E : [www.accioncultural.es/es/anuario\\_ace\\_2016\\_ebook](http://www.accioncultural.es/es/anuario_ace_2016_ebook) con una licencia Creative Commons 3.0.