

# II ENCUENTRO

## CULTURA INTELIGENTE.

### NUEVAS TECNOLOGÍAS DIGITALES PARA EL SECTOR CULTURAL

#CULTURA INTELIGENTE

#ANUARIO ACE

El encuentro está coorganizado por Acción Cultural Española (AC/E) y Fundación Telefónica, con motivo de la publicación de la cuarta edición (2017) del **Anuario AC/E de Cultura Digital**. El Anuario AC/E refleja el impacto que Internet está teniendo en nuestra sociedad con el fin de profundizar en la transformación del sector cultural y ayudar a sus entidades y profesionales a crear experiencias en línea con las expectativas de los usuarios del siglo XXI. Con este mismo espíritu, este encuentro quiere ser un espacio de reflexión que ayude a los profesionales y creadores a comprender cómo incorporar las tecnologías digitales en su trabajo.

**LUGAR:** Espacio Fundación Telefónica. **FECHA:** 4 de abril de 2017. **Wifi:** VISITANTES **Clave:** skeleton2017

## PROGRAMA

### 9.30h A 10.00h

RECEPCIÓN Y ACREDITACIONES

### 10.00h A 10.15h

PRESENTACIÓN DEL ENCUENTRO Y DEL ANUARIO.  
**Almudena Bermejo**, Directora del Espacio Fundación Telefónica y **Elvira Marco**, Directora General de AC/E

### 10.15h A 10.45h

PRESENTACIÓN de los RESULTADOS del FOCUS 2017.  
**David Ruiz Torres**

### 10.45h A 12.00h

PANEL 1: ANÁLISIS DE ÚLTIMAS TENDENCIAS DE TECNOLOGÍA DIGITAL EN LA CULTURA

**Roberto Carreras** @RobertoCarreras

*La banda sonora del futuro, presente*

**Ricard Robles** @ricardroblesm

*La experiencia de cultura digital en Sónar y Sónar +D*

**Pedro Diezma** @Pedro\_Diezma

*Internet of Things, la revolución del arte, el ocio y la cultura del siglo XXI*

**Natalia Camacho** @Teatro\_Real

*El Teatro Real ante las nuevas tecnologías digitales*

Modera: **Pepe de la Peña** @sandopen

### 12.00h A 12.30h

CAFÉ/NETWORKING

### 12.30h A 14.00h

PANEL 2: EL USO DE LA TECNOLOGÍA DIGITAL PARA LA CONSERVACIÓN Y DIFUSIÓN DEL PATRIMONIO HISTÓRICO-ARTÍSTICO

**Ximo Lizana**

*Neuroculture: la neurociencia mide la cultura*

**Carlos Bayod** @FactumArte

*Experiencias en la aplicación de tecnología digital para crear modelos digitales tridimensionales: La tumba de Seti I y el Políptico Griffoni.*

**Silvia Lobo** @MrsWolf81

*Experiencias inmersivas de realidad virtual y videogaming aplicadas al patrimonio*

**Reyes Esparcia** @ReyesEsparpolo

*“El primer rascacielos”, experiencia inmersiva en VR sobre el edificio histórico de Telefónica*

Modera: **Baltasar Fernández Manjón** @BaltaFM

### 14.00h

CLAUSURA

## PONENTES

### David Ruiz Torres

Doctor en Historia del Arte por la Universidad de Granada (2013), actualmente ejerce como profesor colaborador y becario posdoctoral en la Universidade Federal do Espírito Santo en Brasil. Sus líneas de investigación se centran en el uso de las nuevas tecnologías digitales en el ámbito artístico y cultural, derivándose publicaciones como “La realidad aumentada y su aplicación en el patrimonio cultural” (Editorial Trea).

### Roberto Carreras (@RobertoCarreras)

Cofundador y Managing Director de MUWOM, compañía que trabaja en proyectos de contenidos y co-creación con grandes marcas y desarrolla proyectos propios de audiobranding para espacios, televisión, plataformas digitales e identidad sonora para marcas. Es profesor en varias instituciones universitarias y conferenciante. Especialista en estrategia digital y proyectos innovadores de narrativa transmedia.

### Ricard Robles (@ricardroblems)

Fundador y codirector del festival Sónar y del congreso Sónar+D. Codirector de Advanced Music, la empresa organizadora del festival Sónar, responsable de las áreas de comunicación, marketing y relaciones institucionales. Vinculado al mundo de la radio y de la prensa musical desde 1983, ha trabajado y colaborado en varios medios de comunicación, entre ellos Ajoblanco, Rock de Lux, Los40 o FlaixFM.

### Pedro Diezma (@Pedro\_Diezma)

Pedro Diezma es emprendedor, conferenciante TEDx, Augmented Human Expert e impulsor de la nueva revolución tecnológica. CEO de la empresa de tecnología Zerintia Technologies. Es uno de los mayores expertos a nivel mundial en Wearable Technology (“tecnología vestible”) e Internet of Things (“Internet de las Cosas”). MENSA Member.

### Natalia Camacho (@Teatro\_Real)

Responsable del Programa Audiovisual y Digital del Teatro Real, es Licenciada en Geografía e Historia con la especialidad de Historia del Arte. Ha desarrollado su actividad profesional en distintas productoras audiovisuales e Instituciones Culturales.

### Pepe de la Peña (@sandopen)

Coach y ponente profesional. Socio consejero de la agencia de comunicación Neolabels. Físico de formación y PDD por le IESE tiene 3 décadas de experiencia en gran-

des empresas del sector de las tecnologías. Fue director del área de debate y conocimiento de Fundación Telefónica y de sus proyectos de Educación. Autor del libro “La gran oportunidad. Las claves de la transformación digital para las empresas y la economía” publicado por Planeta en 2015.

### Ximo Lizana

Co-fundador y director artístico de Aqualium, creador de Neuroculture, experto en tecnología digital aplicada a la cultura. Profesor investigador, Premio Nacional de Arte Contemporáneo (AECA) en España y premio de la Köln Messe en Alemania. Ex director artístico de ARCO, profesor en diferentes universidades a nivel internacional y director de masters relacionados con la cultura digital, comunicación y videojuegos. Colabora con más de veinte corporaciones en alta tecnología.

### Carlos Bayod (@FactumArte)

Arquitecto y responsable de proyectos de Conservación en Factum Arte. Su trabajo explora los procesos tecnológicos y culturales que definen las cualidades originales de los objetos, desarrollando una aproximación contemporánea a la conservación del Patrimonio artístico a través de la realización de facsímiles. Actualmente está colaborando en el desarrollo del escáner 3D Lucida.

### Silvia Lobo (@MrsWolf81)

Responsable del área de Desarrollo de negocio de Future Lighthouse y Directora comercial de la compañía en España. Licenciada en Comunicación Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid, durante su trayectoria profesional ha trabajado en gestión de proyectos para el sector audiovisual y cultural.

### Reyes Esparcia (@Reyesesparpolo)

Licenciada en Historia con especialidad de Arqueología, es responsable del Patrimonio Histórico Tecnológico de Telefónica, así como del Archivo Histórico Fotográfico y Documental. Cuenta con una amplia experiencia como arqueóloga, trabajando también en diferentes museos.

### Baltasar Fernández Manjón (@BaltaFM)

Catedrático Informática (UCM), director Catedra Telefónica-UCM en Serious Games y asesor del anuario AC/E 2017. Actualmente es director del grupo de investigación en e-learning (e-UCM). Sus líneas de investigación principales son las tecnologías para e-learning y los serious games, temas sobre los que ha publicado más de 200 artículos en revistas y congresos internacionales y ha dirigido o co-dirigido 12 tesis doctorales.