

ANEXO 10. Presentación del Proyecto en PPT



ÍNDICE

- Introducción
- ODS
- Objetivos
- Fases del proyecto
- Metodología
- Role de los Partners



INTRODUCCIÓN

El proyecto **Laboratorio de innovación social para la generación de oportunidades de empleo y emprendimiento cultural innovador y sostenible** desarrollado por El Museo Canario (EMC) con la financiación de la Asociación Canaria de Investigación y Sociedad de la Información (ACISI) busca **desarrollar propuestas creativas y sostenibles**. El proyecto se posiciona como un modelo de innovación social, impulsando una sociedad más inclusiva y sostenible



ODS

- ODS 4: Educación de calidad
- ODS 5: Igualdad de género
- ODS 10: Reducción de las desigualdades
- ODS 11: Ciudades y comunidades sostenibles:

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

17 OBJETIVOS PARA TRANSFORMAR NUESTRO MUNDO



OBJETIVOS

Dinamizar la innovación en las ICC, fomentar su sostenibilidad, contribuir a los Objetivos de Desarrollo Sostenible y fortalecimiento de la Identidad Regional y Conciencia Patrimonial



FASES DEL PROYECTO

	AÑO 2024												AÑO 2025				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Fase 1 Investigación y Análisis																	
Fase 2 Diseño Estratégico Definición de Objetivos Claros																	
Fase 3 Implementación Desarrollo de Infraestructura Tecnológica																	
Fase 4 Evaluación y Seguimiento																	
Fase 5 Escalabilidad y Replicabilidad																	

METODOLOGÍA

History Thinking@:

- Enseñar historia para desarrollar habilidades sociales y capacidades;
- Fomentar valores transversales de inclusión, sostenibilidad, solidaridad e igualdad;
- Incorporación de la innovación tecnológica para una experiencia inmersiva de aprendizaje



Experiencias inmersivas Innovación tecnológica

Aplicación en otros museos

PARTNERS ¿QUÉ OFRECEMOS?

NETWORKING

VISIBILIDAD

**ACCESO A
INICIATIVAS
INNOVADORAS**

ROLE DE LOS PARTNERS

COLABORACIÓN

DIFUSIÓN

**CREACIÓN DE
ESPACIOS
COWORKING**

PONER LOGOS EN EL FOOTER



**LABORATORIO
de INNOVACIÓN
CULTURAL
SOSTENIBLE**



Gobierno de Canarias
Consejería de Universidades,
Ciencia e Innovación y Cultura

Agencia Canaria de Investigación,
Innovación y Sociedad
de la Información



UNIÓN EUROPEA
Fondo Europeo de
Desarrollo Regional

Este proyecto está financiado al 100% con una subvención de la Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información del Gobierno de Canarias en la Convocatoria de Innovación Social 2024.

La financiación concedida cuenta con apoyo de los Fondos FEDER Fondo Europeo de Desarrollo Regional.

ANEXO 11. Modelo Carta de Adhesión

Carta de Adhesión al Proyecto "Laboratorio de Innovación Social para la Generación de Oportunidades de Empleo y Emprendimiento Cultural Innovador y Sostenible".

[NOMBRE DE LA ENTIDAD COLABORADORA]. [Dirección y NIF].

La Sociedad Científica El Museo Canario ha desarrollado El proyecto *Laboratorio de Innovación Social para la Generación de Oportunidades de Empleo y Emprendimiento Cultural Innovador y Sostenible* y está financiado por la Agencia Canaria de Investigación, Innovación y la Sociedad de la Innovación (ACIISI). Dicho proyecto tiene como objetivo la concienciación del patrimonio canario a través de las nuevas tecnologías y la creación de experiencias inmersivas a la misma vez que fomenta la empleabilidad juvenil. Este proyecto reconoce el valor y el impacto que esta iniciativa tiene para la preservación y promoción del patrimonio cultural canario, así como su potencial para fomentar el empleo y el emprendimiento en el sector cultural. Por la presente, la Sociedad Científica El Museo Canario invita a [nombre de la entidad colaboradora], institución líder en innovación y sostenibilidad, a unirse como entidad colaboradora para colaborar y crear sinergias con el Laboratorio de Innovación Cultural Sostenible. [Nombre de la entidad colaboradora] autoriza a que la Sociedad Científica El Museo Canario utilice su imagen como entidad colaboradora en la difusión y promoción de las diferentes actividades del proyecto.

Rol de los socios:

Al unirse a este proyecto, su institución tendrá la oportunidad de contribuir significativamente a la preservación y la promoción del patrimonio cultural canario, mientras se beneficia de:

- **Oportunidades de colaboración:** El Museo Canario colaborará con otras entidades líderes del sector en Canarias intercambiando buenas prácticas.
- **Visibilidad y reconocimiento:** Su participación será destacada en todas las comunicaciones y actividades del proyecto.
- **Participación en actividades y asistencia a eventos:** Como socio estratégico, podrá ser un agente activo del proyecto colaborando en sus actividades y participando en eventos.
- **Impacto medible:** Tendrá acceso a informes detallados sobre el impacto y los resultados del proyecto.

De manera específica, [nombre de la entidad colaboradora] podrá colaborar en la divulgación de oportunidades empresariales innovadoras para jóvenes en actividades en el marco del presente proyecto, contribuyendo así al desarrollo económico y social de la región, y fomentando la creación de empleo juvenil.

Aceptación de la incorporación

[Nombre del director/a de entidad colaboradora]

[Nombre de la entidad colaboradora]

Firma: _____

ANEXO 12. Presentación de la Convocatoria de Innovación Abierta en PPT



PREMIOS DE INNOVACIÓN CULTURAL SOSTENIBLE: INNOCULTURA EDICIÓN 2024 2025

Este proyecto está financiado por la Convocatoria de Innovación Social
2024 de la ACIISI, Gobierno de Canarias



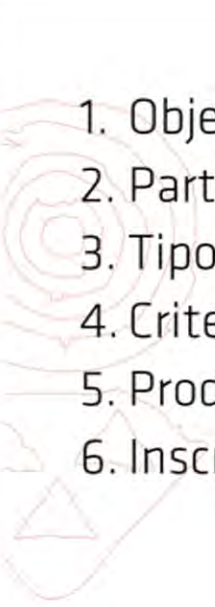
EL MUSEO
CANARIO
ESTABLECIDO EN 1879



Gobierno
de Canarias



UNIÓN EUROPEA
Fondo Europeo de
Desarrollo Regional



LABORATORIO
de INNOVACIÓN
CULTURAL
SOSTENIBLE

1. Objetivos de la Convocatoria
2. Participación
3. Tipologías de experiencias elegibles
4. Criterios de valoración
5. Producto final (PMV)
6. Inscripción



EL MUSEO
CANARIO
ESTABLECIDO EN 1879



Gobierno
de Canarias



Departamento de Cultura, Patrimonio y Turismo
Agencia Canaria de Investigación,
Innovación y Creatividad
ACIISI

Objetivos de la Convocatoria

- Revitalizar el patrimonio cultural canario
- Fomentar el empleo y el emprendimiento juvenil
- Fortalecer la identidad local
- Fomentar su sostenibilidad, contribuyendo a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)

Participación

- ✓ Ser residente en las islas Canarias
- ✓ Tener entre 18 y 35 años
- ✓ Ser persona física individual o colectivo (máx.. 4 miembros, cumpliendo todos los requisitos)

La participación en el proyecto implica la aceptación de que, en caso de ser premiado, El Museo Canario se reserva el 10 % de los derechos de propiedad intelectual del proyecto.

Tipología de experiencias

Los participantes deberán desarrollar propuestas de experiencias inmersivas que utilicen tecnología innovadora para promover el conocimiento de la cultura canaria.

Objetivo: revolucionar la experiencia tradicional del museo, ofreciendo nuevas formas de interacción con los elementos exhibidos.

Cada propuesta elegible deberá integrar al menos uno de los 17 ODS de la Agenda 2030 en su diseño y ejecución

Tipología de experiencias

Los participantes deberán elegir algunos contenidos listados en el Anexo II y podrán elegir alguna de las tecnologías listadas en el Anexo I

Pieza interactiva
Videojuego
Creación de retratos históricos con IA
Escape romos utilizando tecnologías

El papel de la mujer
Mitología
Fondos de arqueología
El futuro

Criterios de valoración

1. Innovación
2. Desarrollo sostenible
3. Viabilidad
4. Extrapolación
5. Originalidad
6. Inmersión
7. Formación
8. Canariedad
9. Adecuación a las líneas estratégicas

Proceso de selección

1. Un jurado experto siguiendo los criterios establecidos en el epígrafe 4, seleccionará 5 proyectos.
2. Se comunicarán los ganadores por correo electrónico en la 2ª quincena del mes de diciembre.
3. Los proyectos seleccionados participarán en el programa de formación y mentorías *History Thinking*®. 15 horas de formación y mentoría (10 horas de formación grupal y 5 horas de mentoría individual).
4. Si se cumplen los parámetros del PMV, se otorgarán 1.000€.

Producto final (PMV)

Producto mínimo viable (PMV): versión inicial de un producto que incluye solo las características esenciales necesarias para satisfacer a los primeros usuarios y obtener retroalimentación útil.

Parámetros:

- Contribución a los ODS
- Innovación abierta y didáctica
- Aplicabilidad
- Capacidad de expansión / flexibilidad y replicabilidad
- Prototipado y materiales utilizados
- Adaptación al entorno museístico
- Soporte lógico

Inscripción

La participación en esta convocatoria implica la aceptación de todas las bases y condiciones establecidas.

Formulario de inscripción:

<https://www.elmuseocanario.com/formulario-premios-de-innovacion-cultural-sostenible/>

ORGANIZA



Gobierno de Canarias
Consejería de Universidades,
Ciencia e Innovación y Cultura
Agencia Canaria de Investigación,
Innovación y Sociedad
de la Información



UNIÓN EUROPEA
Fondo Europeo de
Desarrollo Regional

COLABORA



**Fundación
Parque Científico
Tecnológico**



emotur.lab



**UNIVERSIDAD
FERNANDO PESSOA CANARIAS**
Sociedad del Ambiente

INNOVEGUETA
by IDEC



**Fundación General
Universidad de La Laguna**

TEA
Tecnología e Innovación del Atlántico Negro



ANEXO 13. Listado de Contactos

EMPRESA	PÁGINA WEB	CORREO
Derrotero VFX	Postproducción España Derrotero VFX	info@derroterovfx.com
Daydream Software	Daydream Software  Especialista en Unity 3D y tecnologías web	info@daydreamsoftware.es
Orbisnauta	Agencia de Realidad Virtual y Realidad Aumentada	info@orbisnauta.com
Mitca Studio	MITCA studio LinkedIn	info@mitcastudio.com
Parque Tecnológico de Fuerteventura	Inicio - Parque Tecnológico de Fuerteventura	info@ptfue.com
Reboot Academy		
The Game Kitchen	Contact us - The Game Kitchen	info@thegamekitchen.com
BoomBox	BoomBox	rebeca@boomboxco.com
Broken Bird Games	Broken Bird Games	contact@brokenbirdgame.com
Drakhar Studio	DRAKHAR STUDIO start	info@drakharstudio.com
Eteru Studio	Eteru Studio - Narrative & Artistic Games	info@eterustudio.com
Foxter Studio	Arico: Tales From the Abyss Foxter Studio	arico@foxter.es
Loco Players	Loco Players - Loco Players	info@locoplayersgamestudio.com
Moonmana Studios	Moonmana - Game Development Company	bizdev@moonmana.com
No Brakes Games	No Brakes Games	info@nobrakesgames.com
PlayMedusa	PlayMedusa Game Design & Development	info@playmedusa.com
Promineo Studios	Inicio - Promineo Studios	info@promineostudios.com
Quantum Box Games	QUANTUM BOX - Videojuegos desde Canarias	info@quantumboxgames.com

Rarepixels	The best free mobile games for Android and IOS by rarepixels	contact@rarepixels.com
Rising Pixel	Rising Pixel - We innovate with you	info@risingpixel.com
Synergy Games	Home Synergy Games	studio@synergygames.es
Triple O Games	Triple O Games - Battle Derby	communications@tripleogames.com
Asociación Canaria de Desarrolladores de Videojuegos	ACADEVI	acadevigamedev@gmail.com
Factoría de Innovación	www.factoriainnovacion.com	info@foxter.es
The Wise Dreams	The Wise Dreams - Intelligence Solutions to Change the World	info@thewisedreams.com
Virtual ON	Virtual ON	hola@virtualon.es
Videoreport Canarias	Videoreport Canarias – Productora audiovisual	info@videoreportcanarias.es
Solacan	🎮 Realidad virtual, Creador de contenido 360º para empresas	info@solacan.es
BonssAI	🤖 Inteligencia Artificial en Canarias BonssAI	web@weblaspalmas.es
IA Canarias	🤖 Empresa de IA en TENERIFE - IA Canarias - 【2024】	info@iacanarias.com
Artificial Intelligence & Robotics (AIR Robotics)	AI&R	airobotics@airobotic.eu
Aboratec	Inicio - Aboratec - Transformación digital - Business Analytcs - Desarrollo	team@aboratec.com
MACARONESIA DIGITAL	MD CANARIAS - Macaronesia Digital	ceo@macaronesiadigital.com
WECOLAB NETWORK		spain@wecolab.com isabel.artiles@wecolab.com
LU(G)AR. Gestión Cultural y Literaria	Contacto – Revista Digitar Lu(G)ar	info@lugargestioncultural.com investigacion@lugargestioncultural.com
Margullía	Margullía - Historia, Turismo y Cultura Canaria	margullia@gmail.com
Tibicena	Tibicena	Tibicena

Cultania	Cultania · Especialistas en la gestión del patrimonio cultural	info@cultania.com
Tac7, Telemática Avanzada Canaria	TAC7	atencioncliente@tac7.com
Parque Científico de Tenerife	Home - Parque Científico de Tenerife (pctt.es)	info@pctt.es
Emprender en Canarias (GobCan)	Contacto - Emprender en Canarias	asesoria@sociedad-desarrollo.com 922534477
CIFP César Manrique	CIFP César Manrique Centro Integrado de Formación Profesional César manrique (gobiernodecanarias.org)	Dirección: 38016571@gobierno-decanarias.org Secretaría: secretaria-38016571@gobiernodecanarias.org
CESUR	Cesur Tenerife Rex ➡ Info. y Contacto (cesurformacion.com)	922 47 30 95
FGULL	Innovacion Social - Agencia Universitaria de Innovación Agencia Universitaria de Innovación (ull.es)	Innova.social@fg.ull.es
Kernel	Coworking Espacio Kernel	info@espaciokernel.com
Aje Tenerife	Contacto Asociación de Jóvenes Emprendedores de la provincia de Santa Cruz de Tenerife Asociación de Jóvenes Emprendedores de Tenerife (ajetenerife.com)	info@ajetenerife.com
Arca de Babel	Arca de Babel - Tu coworking en Tenerife	info@arcadebabel.com

NOMBRE	CORREO
Conrado Rodríguez, director MUNA	crodriguez@museosdetenerife.org
Carmen Dolores Chinae Brito, directora MHA	colola@museosdetenerife.org
Pablo Hugo Hernández, realizador	pablohugohernandez@gmail.com
Miguel G. Morales, cineasta	mgm1978@gmail.com
Gilberto González	cooperativacuarenta@gmail.com
Isidro Hernández Gutierrez	isidroh@tenerife.es
Carlos González Martín	CGONZALEZ@museosdetenerife.org
David Guijarro	dg.artesano@gmail.com
Kevin Wittman	jornadastegueste@gmail.com
Roberto González Zalacaín, director IEC	rjgonza@ull.edu.es
Grecy Pérez Amores, ULL	gpamores@ull.edu.es
Rosario Álvarez, presidenta RACBA	info@racba.es
Eduardo Aznar Vallejo, ULL	eaznar@ull.es
Matilde Arnay, ULL	matarnay@gmail.com
Sergio Baucells, ULL	txetxobaucells@gmail.com
Cristo Hernández, ULL	cherngom@ull.es

María Victoria Batista Pérez (ULL - Dirección académica – coordinación Gestión patrimonio Cultural)	Master.usogestionpatrimonio@ull.es vbatista@ull.es
Fernando Andrés Pérez Navas (ULL - Ingeniería. Ciencia de la Computación e IA)	922845048 fdoperez@ull.es
Francisco de Sande Glez (ULL – ingeniería informática y de sistemas)	922 31 81 78 fsande@ull.es fsande@ull.edu.es
Jesús Miguel Torres Jorge (Dirección académica – master videojuegos)	jmtorres@ull.es jmtorres@ull.edu.es
Antonio Sedeño Noda (ULL)	asedeno@ull.es
Iván Castilla Rodríguez (ULL)	icasrod@ull.es
Casiano Rodríguez León (ULL)	crguezl@ull.es
Patricio García Báez (ULL)	pgarcia@ull.es