

ANEXO 33. Nota de Prensa Laboratorio de Innovación (28/09/2024)

EL MUSEO CANARIO PONE EN MARCHA EL PROGRAMA DE INNOVACIÓN CULTURAL INNOCULTURA

El 3 de octubre tendrá lugar la primera sesión, con la participación de expertos en innovación cultural.

La Sociedad Científica El Museo Canario ha presentado su nuevo proyecto Laboratorio de Innovación Cultural Sostenible, una iniciativa con la que busca transformar el panorama cultural en las islas. Para alcanzar sus objetivos, este laboratorio se materializa a través de dos acciones: las jornadas de InnoCultura y la Convocatoria de Innovación Abierta (CIA).

InnoCultura tiene como objetivos principales fortalecer la identidad local, promover la sostenibilidad y crear oportunidades de emprendimiento para la población juvenil de las islas. Este programa va dirigido a jóvenes de entre 18 y 35 años interesados en el emprendimiento cultural.

La primera sesión de InnoCultura tendrá lugar el jueves 3 de octubre en el Salón de Actos de El Museo Canario, y contará con la participación de varios expertos que versarán sobre la metodología para el desarrollo de experiencias innovadoras. La jornada se iniciará con las intervenciones de Luis A. González Pérez, presidente del Instituto Internacional del Valor Compartido, y Manuel Ramírez Sánchez, profesor de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria y codirector de la Cátedra Unesco de Economía Creativa.

Además, la sesión incluirá charlas divulgativas a cargo de los especialistas Carlos Andrés Navarro, consultor experto en tecnología e innovación en Ganeki, que hablará sobre la Convocatoria de Innovación Abierta y las nuevas tecnologías; Michelle Pérez Barruos, vicepresidenta senior de Player2, que ahondará en los nuevos mercados sobre innovación tecnológica y videojuegos; Aday Melián Carrillo, fundador de Daydream Software, que expondrá cómo los videojuegos pueden ser motores de cambio cultural; y Karen Monzón Alonso, directora de operaciones en España de 2Coders, que hablará sobre las aplicaciones web desarrolladas para entornos museísticos con perspectiva de género.

El Laboratorio de Innovación Cultural Sostenible prevé también la Convocatoria de Innovación Abierta denominada Premios de Innovación Cultural Sostenible: InnoCultura Edición 2024-2025, cuyo plazo de presentación de proyectos estará abierto desde el 1 de octubre hasta el 30 de noviembre de 2024. Las bases están disponibles en <https://www.elmuseocanario.com/innocultura/>.

El programa completo está diseñado para fomentar la creatividad y la innovación, incentivando a los jóvenes para desarrollar experiencias inmersivas que promuevan valores integradores y el desarrollo sostenible con un enfoque canario. Se trata de una oportunidad única para las generaciones jóvenes del archipiélago de participar activamente en la transformación cultural de su entorno, contribuyendo al mismo tiempo a la sostenibilidad y al desarrollo económico de las islas.

El Laboratorio de Innovación Cultural Sostenible está financiado por la Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información (ACIISI) a través de su convocatoria de subvenciones para Proyectos de Innovación Social 2024. Las personas y entidades que estén

interesadas en formar parte del proyecto, pueden hacerlo por diversas vías. Así, las entidades interesadas en promover actividades económicas, empresariales y formativas, pueden colaborar como socios estratégicos del Laboratorio contactando con comunica.lab@elmuseocanario.com; además, los interesados pueden asistir a las jornadas formativas de InnoCultura, con inscripción previa en <https://forms.gle/ZnHYpHCi94akv7sZA>. Por último, a partir del 1 de octubre, también podrán presentarse proyectos innovadores en el marco de la CIA, que premiará las mejores iniciativas culturales sostenibles.

ANEXO 34. Nota de Prensa InnoCultura Gran Canaria (03/10/2024)

EL MUSEO CANARIO SE CONSOLIDA COMO UN REFERENTE EN INNOVACIÓN Y TECNOLOGÍA AL SERVICIO DEL PATRIMONIO CULTURAL

La Sociedad Científica El Museo Canario se posiciona como un dinamizador de referencia de la innovación en la difusión del patrimonio con el éxito de su jornada InnoCultura, en la que participaron más de 60 personas.

InnoCultura, enmarcada dentro del marco del proyecto Laboratorio de Innovación Cultural Sostenible y financiado por la Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información (ACIISI) a través de su convocatoria de subvenciones para Proyectos de Innovación Social 2024, se centra en fortalecer la identidad local, promover la sostenibilidad y crear oportunidades de emprendimiento juvenil en Canarias. Este evento, que tuvo lugar el jueves 3 de octubre, reunió expertos y profesionales que presentaron metodologías para el desarrollo de experiencias innovadoras en entornos museísticos.

La apertura de la jornada fue realizada por el presidente de la Sociedad Científica El Museo Canario, Diego López Díaz, quien afirmó “estamos muy comprometidos con mantenernos actualizados y en sintonía con las últimas tendencias, avances tecnológicos y novedades en la vanguardia. Y por esa razón, El Museo Canario se presentó a esta convocatoria de la Consejería de universidades del Gobierno de Canarias”

Seguidamente, intervino Javier Franco Hormiga, director de la ACIISI, quien subrayó la importancia y el progreso de la innovación en Canarias y declaró “la jornada InnoCultura, programa de innovación cultural, es una iniciativa que busca aplicar nuevas estrategias, tecnologías y enfoque para revitalizar y actualizar la oferta cultural, mejorando su gestión y conectándola con las necesidades contemporáneas”.

Entre los ponentes, participaron Luis A. González Pérez, presidente del Instituto Internacional del Valor Compartido, y Manuel Ramírez Sánchez, profesor de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria y codirector de la Cátedra Unesco de Economía Creativa, quienes compartieron su visión sobre las tendencias en innovación y sostenibilidad y el desarrollo sostenible.

En esta jornada de Innovación Cultural Sostenible se presentó la Convocatoria de Innovación Abierta “InnoCultura Edición 2024-2025”. Esta iniciativa busca atraer a jóvenes residentes canarios de entre 18 y 35 años para desarrollar propuestas innovadoras que utilicen tecnología avanzada con el fin de crear experiencias inmersivas y educativas en entornos museísticos. Estas propuestas deberán integrarse en espacios reales de El Museo Canario, contribuyendo a la difusión del patrimonio cultural y alineándose con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). El plazo para participar en la convocatoria estará abierto hasta el 30 de noviembre de 2024, y las bases pueden consultarse en la página web de El Museo Canario.

Uno de los momentos clave de la jornada fue la intervención de Carlos Andrés Navarro, consultor experto en tecnología e innovación en Ganeki, quien abordó metodologías innovadoras para el desarrollo de experiencias tecnológicas inmersivas. Además, Michelle Pérez Barruos, vicepresidenta senior de Player2, exploró los nuevos mercados sobre innovación tecnológica y videojuegos; mientras que Aday Melián Carrillo, fundador de Daydream Software, habló sobre cómo los videojuegos pueden ser motores de cambio cultural. Por su parte, Karen Monzón Alonso, directora de operaciones en España de 2Coders, ofreció su visión sobre el desarrollo de aplicaciones web para entornos museísticos con enfoque de género.

La clausura de InnoCutlura estuvo a cargo de Daniel Pérez Estévez, director de la Sociedad Científica El Museo Canario, quien agradeció la participación del público y el apoyo de la ACIISI, afirmando que “la cooperación para la innovación constante es esencial para mejorar la interpretación de los fondos de los museos”.

De esta manera, El Museo Canario continúa posicionándose como un referente en la innovación cultural y social, creando nuevas oportunidades para los jóvenes y promoviendo la preservación y difusión del patrimonio canario a través de la tecnología y la creatividad.

ANEXO 35. Nota de Prensa InnoCultura Tenerife (18/10/2024)

EL MUSEO CANARIO REÚNE A MÁS DE 120 PERSONAS PARA EXPLORAR EL FUTURO DE LA INNOVACIÓN EN LOS MUSEOS DE LAS ISLAS

La Sociedad Científica El Museo Canario congrega a más de 120 personas en Gran Canaria y Tenerife durante sus jornadas de InnoCultura, consolidándose como un referente en la innovación para la difusión del patrimonio canario.

InnoCultura, que forma parte del proyecto Laboratorio de Innovación Cultural Sostenible y que está financiado por la Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información (ACIISI) a través de su convocatoria de subvenciones para Proyectos de Innovación Social 2024, tiene como objetivo fortalecer la identidad local, promover la sostenibilidad y generar oportunidades de emprendimiento juvenil en Canarias. La última edición de InnoCultura, que tuvo lugar el jueves 17 de octubre en el TEA Tenerife Espacio de las Artes, contó con la participación de expertos y profesionales que abordaron nuevas estrategias para integrar tecnología y sostenibilidad en la difusión del patrimonio cultural.

La jornada comenzó con las intervenciones de Javier Tapia Pérez, jefe de servicio de la ACIISI; Sergio Rubira Gutiérrez, director artístico del TEA Tenerife Espacio de las Artes; y Daniel Pérez Estévez, director de la Sociedad Científica El Museo Canario, quien destacó la importancia de la colaboración y la innovación en la preservación del patrimonio canario.

Posteriormente se llevó a cabo una mesa redonda en la que se debatió sobre las tendencias de innovación, empleo y sostenibilidad. En este coloquio intervinieron, junto al director de la Sociedad Científica El Museo Canario, Ignacio Faura Sánchez, director de mantenimiento del TEA Tenerife Espacio de las Artes; David Padrón Marrero, profesor de la Universidad de La Laguna; y Jorge Alonso, CIO de Velorcios Group.

Uno de los momentos más destacados de la jornada fue la intervención de Belén Elisa Díaz Pérez, presidenta y fundadora de la Asociación España Creativa: Innovación en Red, quien ofreció una ponencia sobre la transformación sostenible centrándose en las experiencias culturales y tecnológicas. A continuación, Carlos Andrés Navarro Martínez, consultor experto en tecnología e innovación, impartió una sesión formativa sobre la inteligencia artificial en el sector cultural. Durante su presentación, abordó temas clave como la transformación digital en las artes, su uso de algoritmos creativos y la preservación del patrimonio cultural mediante nuevas tecnologías. Esta exposición dio pie a un debate en el que los participantes deliberaron sobre los beneficios y los retos que presentan la inteligencia artificial, centrándose en su impacto no solo en la creación artística, sino también en el medio ambiente y la sostenibilidad.

Durante el evento también se presentó la Convocatoria de Innovación Abierta «InnoCultura Edición 2024-2025». Esta iniciativa busca atraer a jóvenes residentes en Canarias de entre 18 y 35 años para desarrollar propuestas innovadoras que utilicen tecnología avanzada con el fin de crear experiencias inmersivas y educativas en entornos museísticos. Estas propuestas deberán poder integrarse en espacios reales de El Museo Canario, contribuir a la difusión del patrimonio cultural y estar alineadas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). El plazo para participar en la convocatoria estará abierto hasta el 30 de noviembre de 2024, y las bases pueden consultarse en la página web de El Museo Canario.

La clausura de InnoCultura estuvo a cargo de Daniel Pérez Estévez, quien agradeció la asistencia y el respaldo de la ACIISI, destacando que las iniciativas de este tipo son claves para continuar



impulsando la innovación cultural y social, crear nuevas oportunidades para los jóvenes y promover la conservación y difusión del patrimonio canario a través de la tecnología y la creatividad.

ANEXO 36. Nota de Prensa Proyectos seleccionados (23/12/2024)

EL MUSEO CANARIO RECONOCE LOS PROYECTOS MÁS INNOVADORES Y SOSTENIBLES EN EL ÁMBITO CULTURAL

La Sociedad Científica El Museo Canario, en el marco del proyecto «Laboratorio de Innovación Social para la Generación de Oportunidades de Empleo y Emprendimiento Cultural Innovador y Sostenible», da a conocer los resultados de la convocatoria para los **Premios de Innovación Cultural Sostenible: InnoCultura edición 2024-2025**. Este certamen, financiado por la Asociación Canaria de Investigación y Sociedad de la Información (ACISI), busca destacar iniciativas tecnológicas y sostenibles que promuevan la innovación en el ámbito cultural.

La convocatoria, abierta entre el 1 de octubre y el 30 de noviembre de 2024, atrajo un notable número de propuestas. El jurado, compuesto por un panel de expertos avaluó los proyectos inscritos respetando los nueve criterios establecidos en las bases del concurso: Innovación, Desarrollo Sostenible, Viabilidad, Extrapolación, Originalidad, Inmersión, Formación, Canariedad y Adecuación a las líneas estratégicas.

Proyectos Ganadores

Tras un riguroso proceso de selección, los cinco proyectos galardonados, ordenados alfabéticamente, son:

- **“HablaArte”** – Demi B.A. y Juan Pedro S.M.
Aplicación interactiva que utiliza códigos QR junto a las obras del museo para desbloquear personas históricas o artistas que ofrecen chats, multimedia y minijuegos. Con opciones offline, multilingüe y gamificadas.
- **“La Voz de Canarias”** – Andrea Nazaret G.M. y Emanuel Iván G.E.
Proyecto que introduce códigos QR en las salas del museo, permitiendo a los visitantes interactuar con personajes históricos animados que responden preguntas en tiempo real en varios idiomas, ofreciendo una experiencia accesible y dinámica.
- **“MAVII”** – Museo Accesible Virtual Interactivo – Raúl I.J.
Una plataforma digital que recrea El Museo Canario en 360°, con avatares de inteligencia artificial, interacción con objetos históricos y portales inmersivos a entornos cultural y artísticos canarios.
- **“RetroSpectare”** – Alejandro Gabriel R.P.
Aplicación móvil que superpone imágenes históricas en el tiempo real para explorar los cambios ocurridos en el archipiélago canario durante los siglos XIX y XX.
- **“Viaje (Sonoro) a las Raíces”** – Laura O.G.
Una experiencia inmersiva que explora la conexión entre los movimientos migratorios y la evolución musical de Canarias, combinando elementos visuales y sonoros para destacar la riqueza de su identidad cultural.

Menciones Especiales

Además, el jurado otorgó menciones especiales a tres proyectos destacados:

- **“Archivos, Historia y ¿Videojuegos?”** – Juan L.D. y María L.D.
Taller interactivo que contiene documentos históricos en videojuegos educativos a través de técnica de diseño manual y digital.
- **“Historia de Guanches Durante los Siglos”** – Leonardo Javier M.R. y Stanislav R.

Una app turística que explora la vida y cultura de los aborígenes canarios con un enfoque en sostenibilidad y educación histórica.

- **“Manos Fossilizadas: Explorando la Historia Aborigen Canaria con Tecnología Interactiva”** – Richard Giovanni G.G.

Proyecto que combina tecnologías inmersivas como realidad virtual y aumentada para divulgar conocimientos sobre la cultura aborigen a través de manos fossilizadas y su contexto histórico.

La Sociedad Científica El Museo Canario agradece la participación de todos los concursantes y reafirma su compromiso de seguir impulsando la innovación cultural sostenible. Los proyectos ganadores y las menciones especiales destacan el potencial de la tecnología para transformar el acceso al patrimonio y promover la identidad cultural canaria.

El siguiente paso será un evento de bienvenida a los proyectos seleccionados, que se celebrará en el mes de febrero. Durante este evento, se presentarán las mentorías que recibirán los ganadores, diseñadas para potenciar el desarrollo de sus propuestas. Estas mentorías comenzarán en febrero y concluirán en el mes de marzo, culminando con la demostración de los productos mínimos viables (PMV) desarrollados durante el proceso, junto con la entrega oficial de los premios.

ANEXO 37. Convocatoria de Prensa Evento de Bienvenida

EL MUSEO CANARIO CELEBRA EL EVENTO DE BIENVENDIA DE LOS PREMIOS INNOCULTURA 2024-2025

Fecha: Jueves 6 de febrero de 2025

Hora: 11:00 h

Lugar: El Museo Canario
Calle Doctor Verneau, 2
Las Palmas de Gran Canaria

Intervienen: Diego López Díaz, presidente de El Museo Canario
Javier Franco Hormiga, director de la ACIISI, Gobierno de Canarias.

La Sociedad Científica El Museo Canario celebrará el próximo jueves, 6 de febrero de 2025, un evento de bienvenida para los proyectos seleccionados en los Premios de Innovación Cultural Sostenible: InnoCultura edición 2024-2025. Este certamen, financiado por la Asociación Canaria de Investigación y Sociedad de la Información (ACIISI), reconoce iniciativas tecnológicas y sostenibles que fomentan la innovación en el ámbito cultural. Durante el acto se hará entrega de diplomas a los premiados, se realizarán intervenciones institucionales y se desarrollará una sesión de introducción al programa de mentoría diseñado para apoyar a los participantes en el desarrollo de sus proyectos.

El evento tendrá lugar en el Salón de Actos de El Museo Canario y contará con la presencia de Diego López Díaz, presidente de la entidad organizadora, y Javier Franco Hormiga, director de la ACIISI. Además, se presentarán el módulo History Thinking® y la consultoría histórica, pilares claves para garantizar la sostenibilidad y el rigor de las iniciativas seleccionadas. Esta jornada no solo marcará el inicio oficial del programa, sino que también reforzará el compromiso con la innovación y la cultura sostenible en Canarias.

Esperamos contar con su presencia.

ANEXO 38. Nota de Prensa Evento de Bienvenida

EL MUSEO CANARIO CELEBRA EL EVENTO DE BIENVENIDA DE LOS PREMIOS INNOCULTURA 2024-2025

La Sociedad Científica de El Museo Canario, en el marco del proyecto «Laboratorio de Innovación Social para la Generación de Oportunidades de Empleo y Emprendimiento Cultural Innovador y Sostenible», inauguró oficialmente la fase de mentorías de los Premios de Innovación Cultural Sostenible: InnoCultura 2024-2025 con un **Evento de Bienvenida**.

El encuentro se realizó el **6 de febrero de 2025, a las 11:00, en el Salón de Actos de El Museo Canario**, y fue una opción para conocer a los cinco proyectos ganadores y las tres menciones especiales seleccionadas tras una convocatoria que atrajo numerosas propuestas tecnológicas y sostenibles enfocadas en la innovación cultural.

El evento comenzó con una ceremonia de entrega de diplomas a los ganadores, liderada por Diego López Díaz, presidente de El Museo Canario, y Javier Franco Hormiga, director de la Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información (ACIISI), quien recordó “los proyectos que hoy reconocemos son una muestra del gran potencial que surge cuando la creatividad se une al conocimiento y a las nuevas herramientas digitales. Iniciativas como HablArte, La Voz de Canarias, MAVI, RetroSpectare y Viaje Sonoro a las Raíces, acercan nuestro patrimonio a nuestra sociedad de manera accesible, interactiva y atractiva”.

Posteriormente, Carlos Andrés Navarro, fundador de Ganeki, dio inicio a una sesión de inducción en la que se presentó el módulo History Thinking®, diseñado para guiar a los participantes en la creación de productos mínimos viables (PMV) con un enfoque en innovación y rigor histórico. La consultoría histórica, de la mano de Laura Sánchez Díaz, también tuvo un lugar destacado, asegurando que los proyectos reflejen fielmente la riqueza del patrimonio canario.

Proyectos que están marcado la diferencia

Los Premios InnoCultura destacan por promover iniciativas que fusionan creatividad, sostenibilidad y tecnología. Entre los proyectos ganadores y las menciones especiales se encuentran propuestas como:

- Aplicaciones interactivas para museos y exploración virtual.
- Experiencias inmersivas que vinculan historia y música canaria.
- Herramientas tecnológicas que exploran el legado cultural de los aborígenes canarios.

Estas iniciativas fueron seleccionadas según criterios como innovación, sostenibilidad, originalidad y su alineación con las estrategias culturales de Canarias.

Un camino hacia la transformación cultural

Con el respaldo de la ACIISI y socios estratégicos como universidades, asociaciones culturales y tecnológicas, el programa concluirá en marco con la presentación de los PMV y la entrega de premios definitivos en abril de 2025.

El evento no solo celebra la creatividad de los galardonados, sino que también consolida el compromiso de El Museo Canario con el desarrollo de un ecosistema cultural innovados y sostenible.

Patrocinadores y colaboradores: El proyecto está financiado por ACIISI y cuenta con el respaldo de socios estratégicos como la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (ULPGC), Universidad

de La Laguna (ULL), Fundación Canaria Parque Científico Tecnológico FCPCT ULPGC, Sociedad de Promoción Económica de Gran Canaria (SPEGC), Instituto Universitario de Turismo y Desarrollo Económico Sostenible (TIDES), Asociación España Creativa, Fundación Universitario de Las Palmas (FULP), Fundación General de la Universidad de La Laguna (FGULL), Universidad Fernando Pessoa Canarias (UFPC), InnoVegüeta by UFPC, Universidad Fernando Pessoa, Universidad Atlántico Medio (UNAM), TEA Tenerife Espacio de las Artes, Hacedores del Cambio, Red de Museos, y el Parque Tecnológico de Fuerteventura (PTFUE).

ANEXO 39. Nota de Prensa DigiOn

El Museo Canario y Visitr de 2Coders Studio se presentan en DigiON Canarias 2025

La Sociedad Científica El Museo Canario participará por primera vez como expositor en DigiON Canarias, el evento de referencia en digitalización e innovación en las islas Canarias. En colaboración con Visitr, de 2Coders Studio, presentará las tecnologías aplicadas en su iniciativa Laboratorio de Innovación Cultural Sostenible.

El Laboratorio de Innovación Cultural Sostenible es un proyecto desarrollado por El Museo Canario y financiado por la Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información (ACIISI) a través de su convocatoria de subvenciones para Proyectos de Innovación Social 2024. Su principal objetivo es impulsar la transformación del panorama cultural en las islas Canarias, promoviendo la generación de empleo y el emprendimiento cultural con un enfoque innovador y sostenible.

Además, El Museo Canario presentará sus tecnologías basadas en realidad aumentada para mejorar la experiencia museística. Entre ellas están *Maleta Aumentada* y *Ventanas al Pasado*, proyectos que enriquecen la visita mediante la digitalización de escenas de la vida cotidiana de los antiguos canarios. A través de una aplicación de realidad aumentada, los visitantes pueden interactuar con maquetas del museo que cobran vida, mostrando actividades como el trabajo agrícola, la producción de cerámica, el almacenamiento de alimentos y el enfrentamiento con los conquistadores. Estas iniciativas, cofinanciadas por la Consejería de Universidades, Ciencia e Innovación y Cultura del Gobierno de Canarias y el Instituto Canario de Desarrollo Cultural, combinan modelado 3D, vídeo y efectos especiales para ofrecer una visión inmersiva del pasado aborigen de Gran Canaria.

Por su parte, Visitr exhibirá su aplicación inmersiva y personalizable para centros culturales, museos y puntos turísticos, que ofrece una experiencia digital e interactiva. Concretamente, llevará la visita de El Museo Canario, brindando a los asistentes una experiencia inmersiva y enriquecida que conecta la historia con la innovación digital.

Esta aplicación comenzó en octubre de 2022 y su primera versión se lanzó en junio de 2023, consolidándose como una fuente de información local ideal para promover el turismo sostenible en las islas Canarias. Entre sus características destacan la actualización en tiempo real, que permite a los gestores modificar y actualizar contenidos al instante mediante un panel de control intuitivo; la interactividad, con mapas interactivos, modelos 3D, audioguías y contenido multimedia en formato 360° para una exploración única; la gestión sencilla a través de un CMS que facilita la edición de imágenes, textos y elementos interactivos; y la compatibilidad multilinguaje.

DigiON Canarias: El epicentro de la digitalización y la innovación

DigiON Canarias 2025 se celebrará los próximos 2 y 3 de abril en Infecar, en Las Palmas de Gran Canaria. En su tercera edición, este evento se consolida como el principal punto de encuentro del sector digital en el archipiélago, reuniendo a empresas, profesionales y

expertos en transformación digital para debatir sobre las últimas tendencias e innovaciones tecnológicas.

Promovido y financiado por el Cabildo de Gran Canaria, DigiON Canarias proporcionará un espacio ideal para el establecimiento de redes de sinergia, para la visibilidad empresarial y para la generación de nuevas oportunidades de negocio.

El Museo Canario y Visitr en el Speakers' Corner

Como parte de la programación del evento, El Museo Canario y Visitr tendrán un espacio destacado en el Speakers' Corner, donde compartirán con los asistentes su visión sobre la digitalización del patrimonio cultural. La presentación titulada *Descubriendo El Museo Canario: conectando historia e innovación con Visitr* será impartida por Romalie Suárez, directora comercial de 2Coders Studio, el día 2 de abril a las 16:30.

Según un comunicado de El Museo Canario, con su participación en DigiON Canarias 2025 la institución reafirma su compromiso con la innovación y la divulgación cultural, apostando por la tecnología como herramienta clave para acercar el patrimonio a nuevos públicos y enriquecer la experiencia museística.

ANEXO 40. Convocatoria de Prensa Evento Final

"InnoCultura. Experiencias más allá del tiempo": Un evento para la innovación y sostenibilidad cultural

La Sociedad Científica de El Museo Canario celebrará el evento final de **"InnoCultura. Experiencias más allá del tiempo"**, un espacio dedicado a la presentación de proyectos innovadores en el ámbito cultural. Tendrá lugar el próximo **9 de abril en el Centro Cultural CICC**A, en la sala de conferencias Cairasco, de 17:30 a 20:35 horas.

Este evento está enmarcado dentro del proyecto **El Laboratorio de Innovación Cultural Sostenible**, una iniciativa desarrollada por **El Museo Canario** y financiada por la **Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información (ACIISI)**. Su objetivo es impulsar la transformación del sector cultural en Canarias, promoviendo el emprendimiento y la sostenibilidad.

Durante la jornada, los cinco proyectos seleccionados en la Convocatoria de Innovación Abierta **"Premios de Innovación Cultural Sostenible: InnoCultura Edición 2024-2025"**, presentarán sus Productos Mínimos Viables, que consisten en experiencias inmersivas diseñadas para la difusión del patrimonio canario y que pueden extrapolarse a otros museos de la isla. Por ello, se presentarán ante la Red de Museos de Canarias con el fin de implantarlas en otros centros del archipiélago.

ANEXO 41. Nota de Prensa Evento Final

Un nuevo modelo de museo: El Museo Canario apuesta por la digitalización y la sostenibilidad

El evento final de InnoCultura, organizado por la Sociedad Científica de El Museo Canario con el título «Experiencias más allá del tiempo», reunió a más de 60 personas en un espacio de innovación y reflexión sobre el futuro del sector cultural en las islas Canarias. Celebrado el miércoles 9 de abril en la sala Cairasco del Centro Cultural CICCA, este acto se desarrolló como uno de los encuentros más destacados en el ámbito de la innovación cultural en el archipiélago. Su momento clave fue la presentación de cuatro experiencias inmersivas para museos, diseñadas para transformar la manera en que se experimenta y difunde el patrimonio canario a través de la tecnología.

El evento formó parte del proyecto «Laboratorio de Innovación Cultural Sostenible», una iniciativa impulsada por El Museo Canario y financiada por la Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información (ACIISI) del Gobierno de Canarias a través de su convocatoria de subvenciones para Proyectos de Innovación Social 2024. Su principal objetivo es transformar el ecosistema cultural canario, fomentando el empleo y el emprendimiento a través de soluciones innovadoras y sostenibles.

La jornada comenzó con la intervención de Daniel Pérez Estévez, director de El Museo Canario, seguido de Ciro Gutiérrez Ascanio, Viceconsejero de Universidades e Investigación del Gobierno de Canarias, quienes destacaron la importancia de la innovación en la cultura para el desarrollo económico y social de las islas. La presentación del acto estuvo a cargo de Nora Navarro, periodista y comunicadora cultural, quien dinamizó el evento y dio paso a la ponencia de Nira Santana, especialista en videojuegos y estudios de género, quien abordó las oportunidades emergentes en el sector cultural, subrayando la relevancia de la innovación, la sostenibilidad y la igualdad de género.

El encuentro sirvió también como espacio de diálogo, con una mesa redonda en la que directores y directoras de cinco empresas emergentes canarias compartieron sus experiencias y perspectivas sobre las tecnologías que marcarán el futuro del sector cultural. El espacio destinado a los contactos profesionales permitió al público interactuar con Visitr, una aplicación de realidad aumentada que ofrece visitas a centros culturales, brindando en esta ocasión la oportunidad de explorar virtualmente El Museo Canario.

El punto culminante de la jornada fue la presentación de las experiencias inmersivas, que proponen nuevas formas de interacción con el patrimonio a través de la tecnología. Estas soluciones fueron presentadas ante la Red de Museos de Canarias, abriendo la posibilidad de su instalación en diferentes espacios culturales para extender el impacto del proyecto a todas las islas.

HablArte, desarrollada por Demi Becerra Aloí y Juan Pedro Sánchez Montesdeoca, es una aplicación interactiva que utiliza códigos QR en las piezas de los museos para acceder a contenido multimedia, diálogos con personajes históricos y minijuegos, con opciones sin conexión y en varios idiomas. RetroSpectare, presentada por Alejandro Gabriel Rodríguez

Pérez, es una aplicación móvil que superpone imágenes históricas en tiempo real, ofreciendo una perspectiva visual de los cambios ocurridos en el archipiélago canario entre los siglos XIX y XX.

Por su parte, Viaje Sonoro, de Laura Ojeda García, ofrece una experiencia inmersiva que explora la historia de dos compositoras canarias, combinando elementos visuales y sonoros para destacar la riqueza de su identidad cultural. Finalmente, MAVI – Museo Accesible Virtual Interactivo, desarrollada por Raúl Iglesia Julios, es una plataforma digital que recrea El Museo Canario en 360°, permitiendo la interacción con objetos históricos y la exploración de entornos culturales y artísticos a través de avatares de inteligencia artificial y portales inmersivos. Estas propuestas reflejan el potencial de la tecnología para hacer el patrimonio más accesible, dinámico y atractivo para la ciudadanía.

Con el evento «InnoCultura: Experiencias más allá del tiempo», El Museo Canario reafirmó su compromiso con la innovación, consolidándose como un espacio de referencia en la aplicación de la tecnología al ámbito cultural. La apuesta por estos proyectos demuestra el potencial de la tecnología para hacer el patrimonio más accesible, dinámico y atractivo, marcando el camino hacia un nuevo modelo de museos en Canarias.