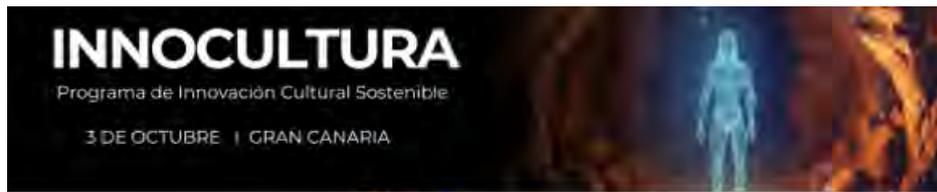


ANEXOS MEMORIA FINAL (2024-2025)
FORMACIONES Y EVENTOS
(ANEXOS 6-37)

Anexo 6 – Programa jornada GC



09:30h	Acreditación
10:00h	Apertura Diego López Díaz , Presidente de la Sociedad Científica El Museo Canario
10:15h	Canarias Innovadora: caminos hacia el progreso y la excelencia Javier Franco Hormiga , Director de la Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información (ACIISI).
10:30h	Tendencias en innovación y sostenibilidad ODS17: Alianzas para lograr los Objetivos Luis Antonio González Pérez , Presidente del Instituto Internacional del Valor Compartido (IIVC).
11:00h	Desarrollo sostenible y transformación ODS 4: Educación de calidad Manuel Ramírez Sánchez , Profesor titular de la ULPGC, Codirector de la Cátedra UNESCO de Economía Creativa.
11:30h	Pausa café networking
12:00h	Metodología para el desarrollo de experiencias innovadoras ODS 8: Trabajo Decente y Crecimiento Económico Carlos Andrés Navarro Martínez , Consultor experto en Tecnología e innovación en Ganekl.
12:40h	Nuevos mercados para la Innovación ODS 11: Ciudades y Comunidades Sostenibles Michelle Pérez Barruos , Vicepresidenta Senior de Player 2.
13:00h	Los videojuegos como motor de cambio cultural ODS 9: Industria, Innovación e Infraestructura Aday Mellán Carrillo , Fundador de Daydreams Software.
13:20h	Aplicaciones web para entorno museísticos ODS 5: Igualdad de género Karen Monzón Alonso , Directora de Operaciones en España en 2Coders
13:40	Clausura

Anexo 7 - Listado de asistentes de las jornadas del 3 de octubre de Gran Canaria



Consejería de Economía,
Conocimiento y Empleo
Agencia Canaria de Investigación,
Innovación y Sociedad
de la Información

Nombre	Apellidos	D.N.I.	Firma
Demi	Becerra Aloi	42227331K	
Vicente	Benitez Cabrera	42821333W	
Laura	Bethencourt Martín	45393287G	
Diego	Bordes Bueno	49859847X	
Vicent	Bru Soler	24346659D	
Ian	Camalich Hernández	42251342C	
Patricia	Cantos Nieto	78509094C	
Himar	Déniz Lorenzo	45176241D	
María	Domínguez Romero	44749921V	
Jorge Daniel	Fernández Moreno	43840686H	
Cristian	Fleitas Moreno	45374920Z	
Alejandro Sanjay	Galván Cabrera	45374334A	
Tanausú	García García	54169654P	
Yunam	García Tejera	49497686F	
Andrea	García Zamora	45360697M	
alice	gervasoni	Y1284314P	
Jorge	Giraldez Blanco	44743566X	
Fernando	Godoy Monagas	46249409C	
Elena	González Lezcano	45177354H	

Alberto	González pulido	44735661V	<i>Alberto González Pulido</i>
Daniela	Guerra de Bethencourt	48240358C	<i>Daniela</i>
Daniel	Hernández López	45354522V	<i>Daniel</i>
Lucia	Hernández Santana	45179083E	<i>Lucía</i>
Javier	Herrera Negrín	45784297Z	<i>Javier</i>
Raul	Iglesias Julios	45331961L	<i>Raúl</i>
Carlos	Lehaci López	42276118W	<i>Carlos</i>
Ayose	Lomba Pérez	42838716C	<i>Ayose</i>
Lucía	López Orta	54170584H	<i>Lucía</i>
Armando	Lorenzo Menéndez	45375489P	<i>Armando</i>
Marco	Martín Hernández	54273743E	<i>Marco</i>
Dario	Mendoza Henriquez	44737019H	<i>Dario</i>
Carmen	Morales García	43665108E	<i>Carmen</i>
Pablo Francisco	Moreno Sánchez	45373937C	<i>Pablo</i>
Iuney	Ortega Díaz	49408549H	<i>Iuney</i>
Christian J.	Perazzone	X1508489B	<i>Christian J. Perazzone</i>
Marcu Vasile	Pop	X3287690R	<i>Marcu Vasile Pop</i>
Elena	Reyes Díaz	44749759Q	<i>Elena</i>
Adrián	Rivero Gomá	45333568Q	<i>Adrián</i>
Carolina María	Robayna Hernández	45349138S	<i>Carolina María</i>

Gregorio	Rodríguez Herrera	43665969D	
Paula	Rubio Fernández	46248876Q	
Laura	Sánchez Díaz	44729840S	
Alejandra	Sánchez Díaz	45361944X	
Alejandro	Santana Falcón	43296293N	
David	Tenembaun Quintana	45168877M	
Diego	Toledo Pérez	49983601R	
ANA	TORRENT ACOSTA	78508399S	
Odil	Torrent Moliner	78491204R	
Carla del Pilar	Torres Velázquez	44728814R	
Sedna del Carmen	Valido Bravo de Laguna	46250488H	
Gabriel	Verde González	45781527G	
Elián	Vicente Marín	45781713Y	
Fabián	Zeferín	49860224L	
Leo	Medina Ramos	49862135K	
Jorge	Fresneda Pérez	54115556Y	
STANISLAV	RENZHIN	20558022R	
Paola	Hernández Mendoza	45399086F	
Gustavo	Willo Ysnez	44310182-S	
Moisés	SANTA CRUZ	42871730V	

Anexo 8 – Ponencias de las Jornadas de InnoCultura del 3 de octubre en Gran Canaria

- [Ponencia 1](#)
- [Ponencia 2](#)
- [Ponencia 3](#)
- [Ponencia 4](#)
- [Ponencia 5](#)
- [Ponencia 6](#)
- [Ponencia 7](#)

Anexo 9 - Documento de organización del espacio para las jornadas del 3 de octubre en Gran Canaria



(* Anexo I)

EL MUSEO CANARIO
ESTABLECIDO EN 1979

FORMULARIO PARA LA ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES

Título o descripción de la actividad

InnoCultura

Fecha y horas (y observaciones sobre fecha y horas)

03/10/2024

Producción

Propia Coproducción Cesión de espacios

Con inscripción previa o no / número de plazas / precio

65 plazas, entrada gratuita, previa inscripción

Espacios

Salón de actos Sala de exposiciones Biblioteca

Otro (especificar)

Tipo de actividad

Jornadas Seminario Conferencia Mesa redonda Presentación
 Visita guiada Taller Proyección Concierto Rueda de prensa
 Otro (especificar)

Institución organizadora o colaboradora

La Sociedad Científica @ Museo Canario y financiado por La Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información (ACISI)

Nombre y correo electrónico de la persona responsable o coordinadora del acto (El Museo Canario)

coordinadora@elmuseocanario.com

Nombre y correo electrónico de la persona responsable del acto (Institución externa)



Número de ponentes

Número personas en la mesa simultáneamente

Formato de archivos de proyección o audio

Equipamiento

Ordenador Proyector Micrófono para ponentes Micrófono para el público

Atril de pie Vitrinas Lengua de signos Mesas actividad

Otro (especificar)

Actos en el salón de actos

Número/ Tipo de mesas ponentes

Número/ Tipo de sillas ponentes

Número de sillas público

Seguridad y personal

Personal de mantenimiento

Personal de audiovisuales

Otras necesidades

Difusión

Programa de actividades Página web Envío a socios Envío a suscriptores

Pantallas Roll up Redes sociales

Otro (especificar)

Público potencialmente interesado

Público general Público estelar o infantil Público universitario Investigadores

Familias Otros (especificar)



Documentación de la actividad para su difusión

1. Texto resumen de presentación de la actividad (comunicación externa)

La Sociedad Científica El Museo Canario lanza el primer programa de InnoCultura, en el marco del proyecto Laboratorio de Innovación Cultural Sostenible, financiado por la Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información (ACISI) del Gobierno de Canarias. Esta jornada tendrá lugar el jueves 3 de octubre en el Salón de Actos de El Museo Canario. InnoCultura tiene como objetivo principal transformar el panorama cultural de las islas, fortaleciendo la identidad local, promoviendo la sostenibilidad y creando oportunidades de emprendimiento para la población juvenil. Este programa va dirigido a jóvenes de entre 18 y 35 años interesados en el emprendimiento cultural. El evento combinará sesiones sobre la metodología para el desarrollo de experiencias innovadoras con charlas divulgativas impartidas por especialistas en inteligencia artificial, videojuegos con perspectiva de género y mercados para la innovación. El programa está diseñado para fomentar la creatividad y la innovación, incentivando a los jóvenes para desarrollar experiencias culturales que promuevan valores integradores y el desarrollo sostenible. Además, el programa incluirá la Convocatoria de Innovación Abierta (CIA) denominada Premios de Innovación Cultural Sostenible: InnoCultura Edición 2024-2025, que estará abierta durante los meses de octubre y noviembre de 2024.

2. Descripción del desarrollo de la actividad (comunicación interna)

Acreditación
Bienvenida de Diego López Díaz, presidente de El Museo Canario. (presentación en atril)
Intervención de Migdalia Machin Tavio, Consejera de Universidades, Ciencia e Innovación y Cultura. (o representante en quien delegue) presentación en atril.
Los representantes institucionales dan por inauguradas las jornadas y se sientan en la primera fila reservada.
Comienzan las intervenciones de los ponentes. Daniel Pérez introduce al ponente.
Intervención de Javier Franco Horniga, Director de la Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información (ACISI).
Presentación Luis Antonio González Pérez, Presidente del Instituto Internacional del Valor Compartido (IIVC), tema: Tendencias en innovación y sostenibilidad.
Presentación Manuel Ramírez Sánchez, Profesor titular de la ULPGC, Codirector de la Cátedra UNESCO de Economía Creativa. Tema: Desarrollo sostenible y Transformación.

3. Breve currículum de los participantes

Diego Lopez Diaz, presidente de El Museo Canario.
Representante del ITC.
Javier Franco Horniga, Director de la Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información (ACISI)
Luis Antonio González Pérez, Presidente del Instituto Internacional del Valor Compartido (IIVC)
Manuel Ramírez Sánchez, Profesor titular de la ULPGC, Codirector de la Cátedra UNESCO de Economía Creativa
Carlos Andrés Navarro Martínez, Consultor experto en tecnología en Tecnología e Innovación en Canari.
Michelle Pérez Barrués, Vicepresidenta Senior de Player 2.
Archi Melian Canillo, Fundador de Dashboard Software

4. ODS a los que se hace referencia en la actividad

ODS17: Alianzas para lograr los Objetivos
ODS 4: Educación de calidad
ODS 8: Trabajo Decente y Crecimiento Económico
ODS 11: Ciudades y Comunidades Sostenibles
ODS 9: Industria, Innovación e Infraestructura

5. Patrocinadores y colaboradores

La Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información (ACISI) y más por determinar

6. Adjuntar material ilustrativo (para web, redes sociales, programa actividades, etc.).

7. Adjuntar, en su caso, documento con programa completo: títulos de conferencias, nombre e institución de conferenciantes, horarios detallados, etc.

8. En el caso de haber proyección, esta debe ser enviada al correo info@elmuseocanario.com como mínimo 24 horas antes del evento.

Fecha de la propuesta

Fecha de autorización de la dirección

03/10/2024

ANEXO I.

FORMULARIO PARA LA ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES

6. Adjuntar material ilustrativo (para web, redes sociales, programa actividades, etc.).

La Sociedad Científica El Museo Canario lanza el primer programa de InnoCultura, en el marco del proyecto **Laboratorio de Innovación Cultural Sostenible**, financiado por la Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información (ACIISI) del Gobierno de Canarias. Esta jornada tendrá lugar el **jueves 3 de octubre** en el Salón de Actos de El Museo Canario.

InnoCultura tiene como objetivo principal **transformar el panorama cultural de las islas**, fortaleciendo la identidad local, promoviendo la sostenibilidad y creando oportunidades de emprendimiento para la población juvenil. Este programa va dirigido a **jóvenes de entre 18 y 35 años** interesados en el emprendimiento cultural.

El evento combinará sesiones sobre la metodología para el desarrollo de **experiencias innovadoras** con charlas divulgativas impartidas por especialistas en inteligencia artificial, videojuegos con perspectiva de género y mercados para la innovación.

El programa está diseñado para fomentar la creatividad y la innovación, incentivando a los jóvenes para desarrollar **experiencias culturales** que promuevan valores integradores y el desarrollo sostenible. Además, el programa incluirá la **Convocatoria de Innovación Abierta (CIA)** denominada **Premios de Innovación Cultural Sostenible: InnoCultura Edición 2024-2025**, que estará abierta durante los meses de octubre y noviembre de 2024.

Este proyecto representa 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.

Una vez terminado el programa formativo, cada asistente obtendrá un certificado.





 **3 DE OCTUBRE**
09:30-13:45

 **El Museo Canario**
C/ Doctor Verneau, 2 (Vegueta)



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



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

Anexo 10 – Modelo de invitación a los ponentes de las jornadas del 3 de octubre en Gran Canaria

Carta de invitación para ponentes en el Proyecto Laboratorio de innovación social para la generación de oportunidades de empleo y emprendimiento cultural innovador y sostenible

El Museo Canario

xx/xx/xxxx

Nombre y apellidos

Cargo

Empresa

Estimada nombre y apellidos:

Es un placer para nosotros invitarle en calidad de ponente a participar en el **Programa para la Innovación y la Sostenibilidad: InnoCultura**, organizado por **La Sociedad Científica El Museo Canario** en colaboración con la financiación de la **Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información (ACIISI)**. El evento se llevará a cabo el próximo **jueves 3 de octubre de 2024** en nuestras instalaciones.

El proyecto **Laboratorio de Innovación Social para la Generación de Oportunidades de Empleo y Emprendimiento Cultural Innovador y Sostenible** ha sido diseñado con el objetivo de revitalizar el patrimonio cultural canario, fomentar el empleo y el emprendimiento juvenil, y fortalecer la identidad local a través de la innovación social y las nuevas tecnologías. En este contexto, su participación en la jornada **InnoCultura** sería fundamental para el éxito del evento.

Estamos seguros de que su intervención, titulada "**xxxxxxxx**" aportará un valor significativo a los asistentes. Su experiencia y conocimientos en **el ámbito cultural y tecnológico** serán de gran inspiración para los jóvenes participantes y demás asistentes.

Agradecemos de antemano su disposición y esperamos contar con su confirmación a la mayor brevedad posible. Por favor, no dude en contactar con nosotros para cualquier detalle adicional o consulta.

Reciba un cordial saludo,

El Museo Canario

655770249

coordina.lab@elmuseocanario.com

Anexo 11 – Modelo de Certificado de las Jornadas del 3 de octubre en Gran Canaria



Daniel Pérez Estévez, director de la Sociedad Científica El Museo Canario,

Certifica

que Dña. /D. nombre y apellidos

con D.N.I. xx xxx xxx letra, ha asistido a la Jornada INNOCULTURA celebrada en El Museo Canario el día 3 de octubre de 2024.

Las Palmas de Gran Canaria, a 7 de octubre de 2024.



Daniel Pérez Estevez

Director de El Museo Canario

Organiza:



Financia:



Consejería de Economía,
Conocimiento y Empleo
Agencia Canaria de Investigación,
Innovación y Sociedad
de la Información

Jornada InnoCultura certificada con 4 horas por:



Consejería de Economía,
Conocimiento y Empleo
Agencia Canaria de Investigación,
Innovación y Sociedad
de la Información

Proyecto financiado por la Convocatoria de Innovación Social 2024 de la Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información

Anexo 13 – Documentos de organización del 17 de octubre en Tenerife en el TEA



Necesidades alquiler de espacio en TEA Tenerife Espacio de las Artes

Datos del solicitante

Nombre de empresa y NIF La Sociedad Científica El Museo Canario - G35032150
Dirección Fiscal: Calle Doctor Verneau 2, 35001, Las Palmas de Gran Canaria (Las Palmas)
Persona de contacto: Andrea García Zamora
Teléfono y Mail: 655770249/ coordina.lab@elmuseocanario.com

Datos de la actividad

Nombre: InnoCultura Tenerife
Descripción: La Sociedad Científica El Museo Canario lanza el primer programa de InnoCultura, en el marco del proyecto Laboratorio de Innovación Cultural Sostenible, financiado por la Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información (ACIISI) del Gobierno de Canarias. Esta jornada tendrá lugar el jueves 17 de octubre en el Salón de Actos de Tenerife Espacio de las Artes (TEA). InnoCultura tiene como objetivo principal transformar el panorama cultural de las islas, fortaleciendo la identidad local, promoviendo la sostenibilidad y creando oportunidades de

emprendimiento para la población juvenil. Este programa va dirigido a jóvenes de entre 18 y 35 años interesados en el emprendimiento cultural.

El evento combinará sesiones sobre la metodología para el desarrollo de experiencias innovadoras con una mesa redonda compuestas por especialistas del sector de la innovación y la sostenibilidad. También se contará con dos sesiones formativas; una, relacionada con la Inteligencia Artificial y la otra sobre el panorama cultural y la tecnología. Este proyecto representa 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.

Una vez terminado el programa formativo, cada asistente obtendrá un certificado

DATOS DEL EVENTO

- Día: 17 de octubre de 2024.
- Hora: 09:30-13:15.
- Lugar: Salón de Actos de Tenerife Espacio de las Artes (TEA).
- Inscripción obligatoria: [añadir enlace].
- Contacto: coordina.lab@elmuseocanario.com.

Fecha y horario de inicio y de finalización de la actividad:

17 de octubre

De 9:30 a 13:15

Espacio para la actividad:

Salón de actos

Requerimientos Técnicos:

Proyector

Ordenador

Micrófonos: en la mesa redonda habrá cinco personas al mismo tiempo, cada una necesitará su micrófono en la mesa.

Internet

Sonido

Pantalla para proyectar

Equipamiento:

Mesas bajas

Silloncitos para ponentes

Número estimado de asistentes a la actividad:

60

CESIÓN DE USO DE LAS INSTALACIONES DEL EDIFICIO

DATOS DE LA REPRESENTACIÓN

Daniel	Pérez Estévez	78484081P
NOMBRE	APELLIDOS	DNI

En representación de la empresa:

La Sociedad Científica El Museo Canario	G35032150
NOMBRE DE LA EMPRESA	CIF

Calle Doctor chil 25, 35001, Las Palmas de Gran Canaria (Las Palmas)
DIRECCIÓN

655770249	coordina.lab@elmuseocanario.com
TELÉFONO	CORREO ELECTRÓNICO

ESPACIO A UTILIZAR

NOMBRE DEL ESPACIO: Salón de actos

FINALIDAD DE USO: Acogida de las Jornadas InnoCultura del proyecto de Innovación Cultural desarrollado por I

FECHA Y DURACIÓN (incluyendo montaje y desmontaje): 17 octubre 2024 09:00-13:00h

Este gerente, en virtud de las competencias que le confieren los Estatutos de TEA Tenerife Espacio de las Artes, resuelve otorgar la autorización del uso del espacio anteriormente descrito, en virtud del cual el autorizado se adhiere a las siguientes

CONDICIONES

1. CONDICIONES DE UTILIZACIÓN DEL ESPACIO

1.1- La duración pactada para el acto o servicio solicitado es la estipulada en el presente formulario. Serán por cuenta del autorizado todos aquellos gastos que la prolongación del horario habitual del Centro pudiera originarse, especialmente los referentes al personal. La concesión de los espacios por más tiempo del solicitado para acondicionamiento o montajes especiales, requerirán autorización expresa de TEA.

1.2- Cualquier servicio que implique consumo extra de fuerza eléctrica, porte de bultos o mercancías, asistencia permanente de servicio técnico, montajes especiales, deberá ser prevista, debidamente presupuestada y abonada antes de la realización del trabajo.

- 1.3.- El autorizado se responsabiliza de cualquier daño o desperfecto que pueda ocasionarse en el edificio o cualquiera de sus instalaciones durante el desarrollo de los trabajos solicitados.
- 1.4.- TEA Tenerife Espacio de las Artes no asume ningún tipo de responsabilidad por el contenido de la actividad a desarrollar en sus dependencias y es totalmente ajeno a cualesquiera conductas, acciones u opiniones que con ocasión de la misma se realicen incumpliendo las normas que regulan el uso de sus espacios por terceros. Además, esta entidad no es responsable de la pérdida de los objetos o efectos del equipo de la empresa solicitante.
- 1.5.- El autorizado se obliga expresamente al cumplimiento de todas las normas de seguridad, y a seguir las instrucciones de uso del salón de actos y exteriores y además aquellas que le sean transmitidas en cualquier momento por parte del personal de TEA Tenerife Espacio de las Artes.
- 1.6.- El autorizado debe asumir la dirección respecto a su personal y asimismo será de su cargo el cumplimiento de las obligaciones tributarias, laborales, de seguridad social, fiscales, sociales y de cualquier otra que se derive. Debe disponer de todos los certificados y documentación pertinente eximiendo a TEA Tenerife Espacio de las Artes de las posibles penalizaciones que pudieran surgir de no cumplir con dichos requisitos.
- 1.7.- El autorizado es responsable de obtener aquellos permisos y/o autorizaciones que el contenido de la actividad requiera, de conformidad con la normativa vigente en cada momento, y en particular de aquellos derechos de propiedad intelectual titularidad de terceros, o los relativos a la garantía del derecho a la imagen e intimidad de personas y protección de los datos de carácter personal.
- 1.8.- En el caso de que se trate de eventos multitudinarios situados en la plaza o en la urbanización, es condición obligatoria que el autorizado cuente con un plan de Autoprotección creado expresamente para la actividad a desarrollar.
- 1.9.- Queda prohibida la entrada de productos o sustancias inflamables.
- 2.0.- Según la normativa vigente, está terminantemente prohibido fumar en el Edificio de TEA, sin exclusión de zona alguna.
- 2.1.- El autorizado acepta la contratación de las empresas adjudicatarias de los servicios que hayan sido licitados por el TEA (vigilancia, limpieza, atención al visitante, cafetería, etc.), sin menoscabo de la selección de otras empresas para los servicios o prestaciones para los que la entidad TEA Tenerife Espacio de las Artes no tenga licitación en vigor.
- 2.2.- El autorizado debe garantizar el orden durante todo el desarrollo del evento.

2. RÉGIMEN ECONÓMICO

En función de las necesidades de la actividad, la duración de la misma y del espacio, se le aplicará un presupuesto personalizado y se incluirán los gastos derivados de los siguientes servicios:

- Vigilante de seguridad 24 h.
- Auxiliar de servicio.
- Limpieza ordinaria y/o extraordinaria.
- Técnico audiovisual.

3. EXTINCIÓN DE LA CESIÓN DE USO

- 3.1 La cesión de uso se extingue por las siguientes causas:



- La extinción de la personalidad jurídica del autorizado.
- Vencimiento del plazo de otorgamiento.
- Mutuo acuerdo.
- Cualquier incumplimiento de las obligaciones asumidas por la parte autorizada.

3.2 Efectos de la extinción

En todos los casos de extinción, los bienes objeto de autorización revertirán a TEA Tenerife Espacio de las Artes, quien, sin más trámite, tomará posesión de los mismos. La reversión no otorga derecho a indemnización alguna.

ACEPTACIÓN DE LAS CONDICIONES DE UTILIZACIÓN DEL ESPACIO

D./Dña. Daniel Pérez Estévez, Director, El Museo Canario,
y acepta las condiciones presentes en este formulario.

ha leído, entiendo

Fecha: 30/09/2024

Firma:

EL MUSEO CANARIO
ESTABLECIDO EN 1978

Información sobre el tratamiento de datos:

Consentimos con la política de confidencialidad actual por parte de TEA Tenerife Espacio de las Artes y un conocimiento de los principios de información y transparencia establecidos en el Reglamento (UE) 2016/679, General de Protección de Datos y la Ley Orgánica 3/2018 de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, para el cumplimiento del presente y siguiente formulario.

Finalidad del tratamiento de información de los datos personales: TEA Tenerife Espacio de las Artes con NIF B 36040411 y con domicilio en Avda. San Sebastián 4, 38002 Santa Cruz de Tenerife, Puerto Realcanario con giro registral a favor del desarrollo y a través del correo electrónico info@teatenerife.es

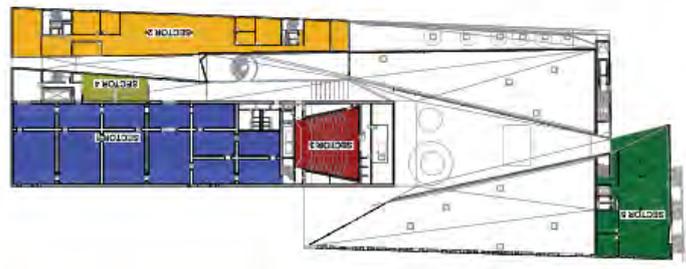
Identificación del Responsable de Datos: DANIEL PÉREZ ESTÉVEZ con NIF B 36124977 con domicilio en Calle Real de San Juan, 46, 38002 Santa Cruz de Tenerife. Puede contactar en contacto con dicho Responsable a través del teléfono 922241111 o por correo electrónico datos@teatenerife.es.

Finalidad del tratamiento de los datos:

TEA Tenerife Espacio de las Artes trata los datos de forma lícita, así y transparentemente, sobre el tratamiento de los datos, a los fines anteriormente mencionados, que consisten en aceptar y gestionar independientemente de otros y de forma conjunta para la información de datos personales, a favor de su interés legítimo mencionado.

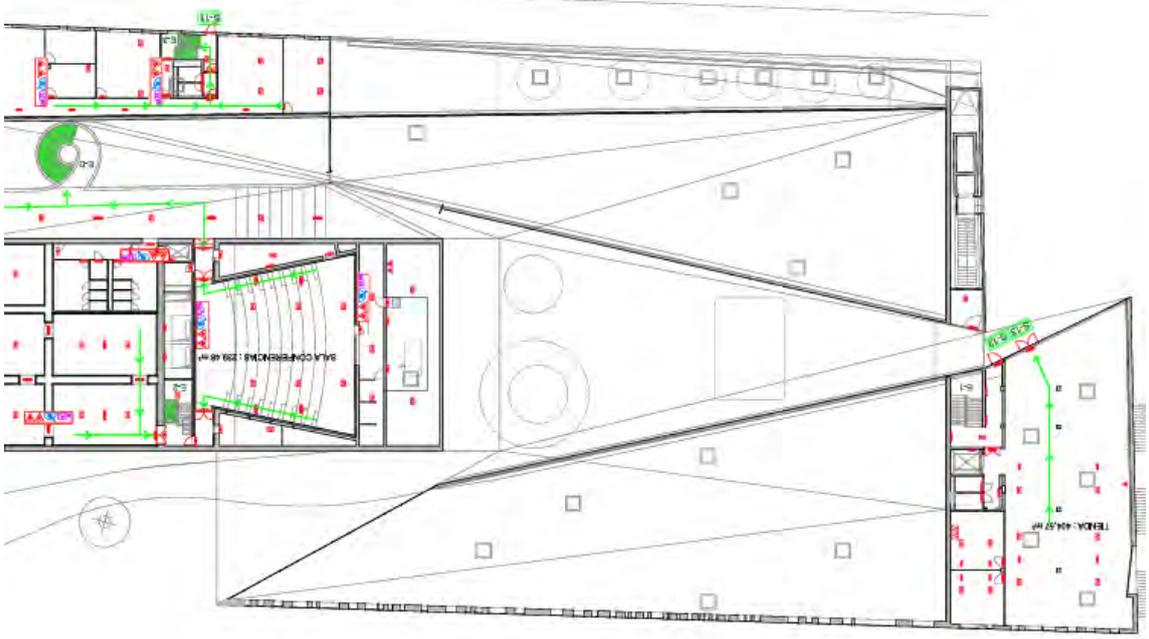
El interesado podrá ejercitar los derechos de consentimiento, rectificación, supresión, limitación, oposición y portabilidad del tratamiento recogidos en el Reglamento General de Protección de Datos, cumpliendo con el formulario de solicitud correspondiente que los puede solicitar a través de los canales de contacto presentes en los documentos por TEA Tenerife Espacio de las Artes, o personalmente acudir la oficina web de la Admonstración de Santa Cruz de Tenerife www.santa-cruz.es.

La solicitud podrá ser remitida al TEA Tenerife Espacio de las Artes, a datos@teatenerife.es, o a la dirección de correo electrónico al principio de este documento, también podrá acudir de forma presencial al Registro de Protección de Datos a través del correo datos@teatenerife.es. La solicitud podrá resolverse en un plazo no superior a 15 días.



- LEYENDA**
- Válvula de Corte
 - Pulsador
 - Sirena
 - Extintor ABC
 - Extintor CO2
 - BIE
 - Detector de Incendios
 - Luminarias de Emergencia
 - Cuadro Eléctrico
 - Rotador
 - Central de Incendios
 - Recorrido de Evacuación

Avenida San Sebastián



INSTRUCCIONES DE USO DEL SALÓN DE ACTOS Y EXTERIORES

Concesionario

El concesionario del espacio entregará, previo al uso del mismo, un documento informativo con las características del evento, las necesidades del mismo y los medios a utilizar.

El salón de actos tiene una capacidad de 187 personas sentadas en butacas y 2 espacios reservados para personas que utilicen silla de ruedas. No se permite sobrepasar el aforo permitido, que junto al equipo técnico y la organización, no sobrepasará 194 personas.

El concesionario será responsable de no sobrepasar dicho aforo y cumplirá con las instrucciones siguientes:

- Será obligatoria la presencia del personal técnico de TEA en el salón de actos durante la preparación del evento y el transcurso del mismo. El concesionario así como el personal a su cargo deberá seguir las instrucciones del personal técnico de TEA en relación a la disposición del equipamiento audiovisual externo y a su conexión a las tomas de corriente.
- La tramoya del techo está certificada para soportar cargas muertas: en ningún caso podrá servir como base de anclaje para soportar espectáculos colgantes ni otras cargas vivas.
- Se prohíbe el uso de fuego así como de elementos que produzcan llama o humo.
- Todas las vías de evacuación, así como los medios de extinción deberán estar libres de obstáculos, por lo que no se permitirá en ellos el almacenaje de material ni la permanencia de personas.
- Los pasillos laterales del salón de actos son vías de evacuación, por lo que se procederá según el párrafo anterior.
- En todo momento debe ser visible la señalética de emergencia, estando prohibida su retirada u ocultación.
- Los paneles, tablones y demás mobiliario se ubicarán de forma que no bloquee o interfiera en las vías de evacuación, los medios de extinción y la señalización de emergencia. La instalación de estos elementos requerirá el conocimiento previo y visto bueno por parte del responsable de TEA.
- No se permitirá la fijación de publicidad o cartelera en las paredes del edificio.
- No se permite utilizar clavos, grapas, tornillos, adhesivos y otros que puedan alterar los elementos constructivos ni las instalaciones del edificio. No se permite la fijación de carteles en las paredes, puertas y mobiliario mediante algunos de los elementos anteriores.
- No se permite la instalación de mobiliario pegado a las barandillas del vestíbulo, ni elementos que por sus dimensiones puedan caer al piso inferior.

- En la instalación de moquetas u otros elementos de suelo que se fijen mediante cinta de doble cara, será obligatoria la colocación previa de cinta de papel. Tanto la protección del pavimento, como el montaje y desmontaje de estos elementos, correrá por cuenta del concesionario.
- En el caso de la realización de catering, deberá asegurarse en todo momento una correcta manipulación y conservación de los alimentos y bebidas, y el personal que preste el servicio deberá poseer los certificados adecuados para tal actividad, todo ello de acuerdo con la normativa de higiene y seguridad de aplicación.
- Cuando se prevea la instalación de catering se deberá consultar previamente con el responsable de TEA su colocación y el aforo máximo permitido. En cualquier caso, la duración máxima de cada sesión de catering será de 60 minutos, y su colocación física no deberá obstaculizar el libre acceso a los medios de extinción ni a las vías de evacuación.
- El proveedor del servicio de restauración, y subsidiariamente el concesionario, se responsabilizará de la retirada de todo el material empleado en dicho servicio, incluyendo los residuos generados, que deberán ser convenientemente reciclados, y la limpieza de la zona utilizada.

Anexo 14 - Carta de invitación a ponentes de las jornadas de Tenerife

El Museo Canario

xx/xx/2024

Nombre y apellidos

Cargo

Empresa

Estimada Nombre y Apellidos:

Es un placer para nosotros invitarle en calidad de ponente a participar en el **Programa para la Innovación y la Sostenibilidad: InnoCultura**, organizado por **La Sociedad Científica El Museo Canario** en colaboración con la financiación de la **Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información (ACIISI)**. El evento se llevará a cabo el próximo **jueves 17 de octubre de 2024** en las instalaciones de la Universidad de La Laguna.

El proyecto **Laboratorio de Innovación Social para la Generación de Oportunidades de Empleo y Emprendimiento Cultural Innovador y Sostenible** ha sido diseñado con el objetivo de revitalizar el patrimonio cultural canario, fomentar el empleo y el emprendimiento juvenil, y fortalecer la identidad local a través de la innovación social y las nuevas tecnologías. En este contexto, su participación en la jornada **InnoCultura** sería fundamental para el éxito del evento.

Estamos seguros de que su intervención, titulada "xxxx" aportará un valor significativo a los asistentes. Su experiencia y conocimientos en el ámbito cultural y tecnológico serán de gran inspiración para los jóvenes participantes y demás asistentes.

Agradecemos de antemano su disposición y esperamos contar con su confirmación a la mayor brevedad posible. Por favor, no dude en contactar con nosotros para cualquier detalle adicional o consulta.

Reciba un cordial saludo,

El Museo Canario

655770249

coordina.lab@elmuseocanario.com

Anexo 15 - Modelo certificado de Tenerife

INNOCULTURA

Programa de Innovación Cultural Sostenible

17 DE OCTUBRE | TENERIFE

TEA Tenerife Espacio de las Artes, en el salón de actos.
Avda. de San Sebastián, 10, 38003, Santa Cruz de Tenerife



Daniel Pérez Estévez, director de la Sociedad Científica El Museo Canario,

Certifica

que D./Dña Nombre y Apellidos

con D.N.I. XXXXXXXX LETRA, ha asistido a la Jornada **INNOCULTURA**
celebrada en el TEA Tenerife Espacio de las Artes el día 17 de octubre de 2024.

Las Palmas de Gran Canaria, a 21 de octubre de 2024.



Daniel Pérez Estévez

Director de El Museo Canario

Organiza:



Financia:



Consejería de Economía,
Consumo y Empleo
Agencia Canaria de Investigación,
Innovación y Sociedad de la Información

Jornada **JunoCultura** certificada con 4 horas por:



Proyecto financiado por la Convocatoria de Innovación Social 2024 de la Agencia
Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información

CONVOCATORIA de INNOVACIÓN ABIERTA

PREMIOS DE INNOVACIÓN CULTURAL SOSTENIBLE: INNOCULTURA EDICIÓN 2024-2025

01. CONSULTA LAS BASES 
02. SELECCIONA EL TIPO DE EXPERIENCIA QUE QUIERES CREAR
03. TEN EN CUENTA LOS CRITERIOS DE VALORACIÓN
04. INSCRIBE TU PROYECTO EN NUESTRA WEB
05. COMUNICACIÓN DE SELECCIONADOS 
06. ASESORAMIENTO DURANTE EL DESARROLLO DE TU PROYECTO 
07. PRESENTA TU PMV
08. OPTA A GANAR **1.000€**



Comunidad de Islas, Ciencia e Innovación y Cultura
Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información

**PROYECTO INNOCULTURA
ENTREGA DE DIPLOMAS**
Día: Jueves 6 de febrero de 2025.
Sede: El Museo Canario.

Evento cerrado a premiados y prensa

Parte 1: entrega de premios con autoridades y prensa:

- 11:00h **Apertura.**
 Diego López Díaz. Presidente de la Sociedad Científica El Museo Canario.
 Javier Franco Hormiga. Director de la Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información (ACIISI).
- 11:15h **Entrega de diplomas.** Entrega de diplomas a los galardonados y a las menciones especiales.
 Foto de grupo.
 Atención a medios de comunicación.
- /-- Pausa

Parte 2: sesión de inducción sólo para premiados y menciones:

- 11:45h **Metodología History Thinking**
 Carlos Andrés Navarro Martínez. Consultor experto en Tecnología e innovación en Ganekí.
- 12:00h **Consultoría histórica personalizada**
 Laura Sánchez Díaz. Responsable de dinamización del laboratorio de innovación social.
- 12:15h **Clausura**

Anexo 18 – Documento de organización del espacio para el evento de bienvenida del 6 de febrero

(* Anexo I)



EL MUSEO CANARIO
ESTABLECIDO EN 1879

FORMULARIO PARA LA ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES

Título o descripción de la actividad

Iniciativa Cultural Evento Bienvenida

Fecha y horas (y observaciones sobre fecha y horas)

06/02/2023

Producción

Propia Coproducción Cesión de espacios

Con inscripción previa o no / número de plazas / precio

20 plazas. Entrada gratuita sin inscripción

Espacios

Salón de actos Sala de exposiciones Biblioteca

Otro (especificar)

Tipo de actividad

Jornadas Seminario Conferencia Mesa redonda Presentación
 Visita guiada Taller Proyección Concierto Rueda de prensa

Otro (especificar)

Evento de bienvenida

Institución organizadora o colaboradora

La Sociedad Científica El Museo Canario y financiado por La Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información IAC3I

Nombre y correo electrónico de la persona responsable o coordinadora del acto (El Museo Canario)

coordinadora@el museo canario.com

Nombre y correo electrónico de la persona responsable del acto (Institución externa)



Número de ponentes

Número personas en la mesa simultáneamente

Formato de archivos de proyección o audio

Equipamiento

Ordenador Proyector Micrófono para ponentes Micrófono para el público

Atril de pie Vitrinas Lengua de signos Mesas actividad

Otro (especificar)

Actos en el salón de actos

Número/Tipo de mesas ponentes

Número/Tipo de sillas ponentes

Número de sillas público

Seguridad y personal

Personal de mantenimiento

Personal de audiovisuales

Otras necesidades

Difusión

Programa de actividades Página web Envío a socios Envío a suscriptores

Pantallas Roll up Redes sociales

Otro (especificar)

Público potencialmente interesado

Público general Público escolar o infantil Público universitario Investigadores

Familias Otros (especificar)



Documentación de la actividad para su difusión

1. Texto resumen de presentación de la actividad (comunicación externa)

El evento de bienvenida a los galardonados de la Convocatoria de Innovación Abierta y a las menciones especiales se llevará a cabo el 6 de febrero a las 11:00 AM en el Salón de Actos del Museo Canario. El programa incluirá una apertura institucional, seguida de la entrega de diplomas a los galardonados y menciones especiales. Además, se ofrecerá una explicación sobre el módulo "History Thinking[®]", destacando sus objetivos y enfoque, así como su importancia para el desarrollo del producto mínimo viable. También se llevará a cabo una sesión informativa sobre la consultoría histórica y su importancia para garantizar el rigor histórico de los productos mínimos viables. Este evento será una oportunidad para reconocer a los participantes que serán acompañados a lo largo de todo el proyecto.

Título del Evento: InnoCultura evento de Bienvenida

Fecha y Hora: 6de febrero de 2015 a las 11:00h

Ubicación: Salón de Actos, Museo Canario

SE ANEJA NOTA DE PRENSA PARA SU DIFUSIÓN POSTERIOR

2. Descripción del desarrollo de la actividad (comunicación interna)

1ª PARTE: ENTREGA DE PREMIOS

Bienvenida de Diego López Díaz, presidente de El Museo Canario.

Don Diego presenta al director de la ACISI

Intervención del Director de la ACISI, Javier Franco Hormiga, a en quien delegue

ENTREGA DE LOS DIPLOMAS A LOS PREMIADOS POR PARTE DEL PRESIDENTE DE EL MUSEO CANARIO Y EL DIRECTOR DE LA ACISI

FOTO DE GRUPO CON TODO EL EQUIPO

(AL FINALIZAR LA PRIMERA PARTE, LAS AUTORIDADES PUEDEN ABANDONAR LA SALA)

2ª PARTE: SESIÓN DE INDUCCIÓN AL PROGRAMA DE MENTORING

Andrea Garcia presenta a Andrés Navarro

Presentación de Carlos Andrés Navarro del Módulo *History Thinking[®]*

3. Breve curriculum de los participantes

Don Diego López Díaz, presidente de El Museo Canario

Javier Franco Hormiga, director de la ACISI

Don Daniel Pérez Estévez, director de El Museo Canario

Carlos Andrés Navarro, fundador de Geneki y responsable del módulo *History Thinking[®]*

Laura Sánchez Díaz, responsable de la consultoría histórica en el laboratorio de innovación social de El Museo Canario

4. ODS a los que se hace referencia en la actividad

ODS17: Alianzas para lograr los Objetivos

ODS 4: Educación de calidad

ODS 8: Trabajo Decente y Crecimiento Económico

ODS 11: Ciudades y Comunidades Sostenibles

ODS 9: Industria, Innovación e Infraestructura

5. Patrocinadores y colaboradores

La Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la información (ACISI) y socios estratégicos: IVC, ULPGC, CPCT ULPGC, SPEGC, TIDES, ULL, Asociación España Creativa, Innovación en Red, FULP, FGULL, InnoVeguetta by UFPC, Universidad Fernando Pessoa, Universidad Atlántico Medio (UNAM), TEA, Hacedores del Cambio, Red de Museos y Parque Tecnológico de Fuerteventura (PTFUE)

6. Adjuntar material ilustrativo (para web, redes sociales, programa actividades, etc.)

7. Adjuntar, en su caso, documento con programa completo: títulos de conferencias, nombre e institución de conferenciantes, horarios detallados, etc.

8. En el caso de haber proyección, esta debe ser enviada al correo info@elmuseocanario.com como mínimo 24 horas antes del evento.

Fecha de la propuesta

06/02/2024

Fecha de autorización de la dirección

Anexo 19 - Merchandaisin solicitado para el evento de bienvenida del 6 de febrero (totebag)



Anexo 20 - Diplomas para los galardonados y menciones especiales para el evento de bienvenida de bienvenida del 6 de febrero



Daniel Pérez Estévez, director de la Sociedad Científica El Museo Canario,

Otorga

el presente reconocimiento a D..., con D.N.I.,

en calidad de ganador/a de la Convocatoria de Innovación Abierta PREMIOS DE INNOVACIÓN CULTURAL SOSTENIBLE- INNOCULTURA EDICIÓN 2024-2025, por su destacada contribución al desarrollo de propuestas innovadoras y sostenibles en el ámbito cultural.

Las Palmas de Gran Canaria, a 6 de febrero de 2025.



Daniel Pérez Estévez

Director de El Museo Canario

Organiza:



Financia:



Comunidad de Enseñanza
Gubernamental y Superior
Agencia Canaria de Investigación,
Innovación y Sociedad de la Información

Proyecto financiado por la Convocatoria de Innovación Social 2024 de la Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información

CONVOCATORIA de INNOVACIÓN ABIERTA
PREMIOS DE INNOVACIÓN CULTURAL SOSTENIBLE:
INNOCULTURA EDICIÓN 2024-2025

Daniel Pérez Estévez, director de la Sociedad Científica El Museo Canario,

Otorga

el presenta Mención de Distinción a D..., con D.N.I. ,

como reconocimiento a la calidad, creatividad e impacto del proyecto presentado en la
Convocatoria de Innovación Abierta PREMIOS DE INNOVACIÓN CULTURAL
SOSTENIBLE: INNOCULTURA EDICIÓN 2024-2025.

Las Palmas de Gran Canaria, a __ de __ de 2025.



Daniel Pérez Estévez

Director de El Museo Canario

Organiza:



Financia:



Consejería de Economía,
Comercio y Empleo
Reserva Canaria de Innovación,
Transferencia y Sociedad
de la Información

Proyecto financiado por la Convocatoria de Innovación Social 2024 de la Agencia
Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información

Anexo 21 - fotografía de finalización de acto de bienvenida del 6 de febrero



Anexo 22 - PPT de presentación de la metodología History Thinking para el evento de bienvenida del 6 de febrero



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



LABORATORIO
de INNOVACIÓN
CULTURAL
SOSTENIBLE



Carlos Andrés Navarro Martínez

Metodología para el desarrollo de experiencias innovadoras



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

INTRODUCCIÓN

- ¿QUÉ ES HISTORY THINKING?
- ¿COMO SE APLICA?



HISTORY THINKING

**¿HAS PENSADO EN
COMO PODRÍAMOS
APROVECHAR LAS
LECCIONES DE LA
HISTORIA PARA
INNOVAR?**



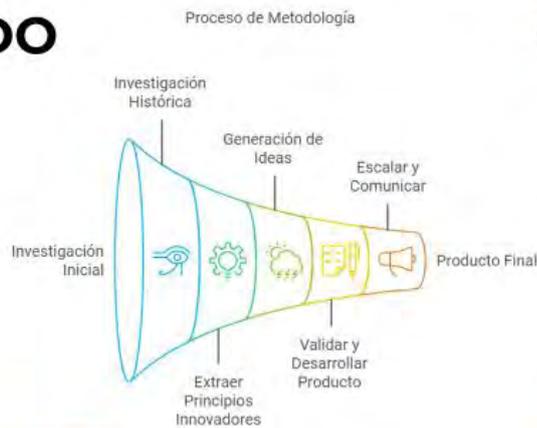
QUÉ ES HISTORY THINKING

History Thinking es una metodología que usa el análisis de eventos históricos para desarrollar habilidades críticas y crear soluciones innovadoras en el presente.



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

EL MÉTODO



Se basa en analizar y reflexionar sobre eventos históricos para extraer principios clave y lecciones aprendidas, aplicándolos al contexto actual.



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

EJEMPLOS



LABORATORIO
de INNOVACIÓN
CULTURAL
SOSTENIBLE



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

FASES DEL MÉTODO

FASE 1 - CAPACITACIÓN INICIAL (GRUPAL 8 HORAS)

- Módulo 1: Introducción a History Thinking® y la Enseñanza de Historia a través de la Innovación (2 horas)
- Módulo 2: Fomento de Valores Transversales: Inclusión, Sostenibilidad, Solidaridad e Igualdad (2 horas)
- Módulo 3: Innovación Tecnológica para la Creación de Experiencias Inmersivas (2 horas)
- Módulo 4: Desarrollo del Producto Mínimo Viable (PMV), Definición de idea de proyecto, y Presentación inicial de la misma. (2 horas)



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



LABORATORIO
de INNOVACIÓN
CULTURAL
SOSTENIBLE

FASES DEL MÉTODO



FASE 2 - MENTORIA DE PROYECTOS (INDIVIDUAL 5 HORAS POR PROYECTO)

- Sesión 1: Exploración y Refinamiento de la Idea (1 hora)
- Sesión 2: Desarrollo del Prototipo y Herramientas Necesarias (1 hora)
- Sesión 3: Seguimiento del Avance y Resolución de Obstáculos (1 hora)
- Sesión 4: Pruebas de Usabilidad y Feedback Inicial (1 hora)
- Sesión 5: Preparación para la Presentación Final (1 hora)



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

FASES DEL MÉTODO



FASE 3 - ENTRENAMIENTO PARA LA PRESENTACIÓN FINAL (GRUPAL 2 HORAS)

- Módulo 5: Presentación Final de la Demo a Stakeholders (2 horas)



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

Sesiones



Fase 1: Capacitación Inicial (Grupal)

- Fechas:
 - Martes 11 de febrero de 2025.
 - Jueves 13 de febrero de 2025.
 - Martes 18 de febrero de 2025.
 - Jueves 20 de febrero de 2025.
- Hora: 17:30-19:30h.
- Lugar: Presencial, salón de actos del Museo Canario.

Fase 2: Mentoría de Proyectos (Individual)

- Fechas:
 - Martes 25 de febrero de 2025.
 - Miércoles 5 de marzo de 2025.
 - Martes 11 de marzo de 2025.
 - Martes 18 de marzo de 2025.
- Hora: 1 hora de duración, a determinar.
- Lugar: Presencial u online, a determinar.



Consejo de Universidades,
Consejo de Innovación y Cultura,
Agencia Canaria de Investigación,
Innovación y Sociedad de la Información

Sesiones



Fase 3: Entrenamiento para la Presentación Final (Grupal)

- Fechas: Martes 25 de marzo de 2025.
- Hora: 17:30-19:30h.
- Lugar: Presencial, salón de actos del Museo Canario.



Consejo de Universidades,
Consejo de Innovación y Cultura,
Agencia Canaria de Investigación,
Innovación y Sociedad de la Información

Sesiones



Fase 3: Entrenamiento para la Presentación Final (Grupal)

- Fechas: Martes 25 de marzo de 2025.
- Hora: 17:30-19:30h.
- Lugar: Presencial, salón de actos del Museo Canario.



LABORATORIO
de INNOVACIÓN
CULTURAL
SOSTENIBLE



EL MUSEO
CANARIO



Gobierno
de Canarias

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

Anexo 23 – PPT explicación de la consultoría historia para el evento de bienvenida del 6 de febrero



Introducción



- ✓ Objetivo: dotar a los PMV de contenidos históricos rigurosos.
- ✓ Destinatario: proyectos ganadores.



Metodología



- ✓ Aclaración de la Carta de Aceptación.

Asimismo, la persona premiada recibirá un acompañamiento a nivel histórico, durante los meses de **febrero y marzo 2025**, bajo estas condiciones:

Módulo presencial y online:

- Consultoría histórica personalizada:
 - Sesión formativa inicial (Individual 1 hora por proyecto): **mes de febrero.**



Metodología

Enero:

- ✓ El Museo Canario: definición del contenido.

Febrero y marzo (programa de formación y mentoring History Thinking®):

- ✓ Participantes: aplicación del contenido.
- ✓ El Museo Canario: acompañamiento, resolución de dudas...



Aclaración sobre contenidos

- ✓ Se facilita contenido histórico, no se crea.
- ✓ Contenidos sujetos a modificaciones, ampliaciones...
- ✓ Solicitar con tiempo.



Resumen de los proyectos



“HablArte”, presentado por Demi B.A. y Juan Pedro S.M.

“La voz de Canarias”, presentado por Andrea Nazaret G.M. y Emanuel Iván G.E.

→ Entrevista a personajes históricos a través de IA.



Resumen de los proyectos



“MAVI - Museo Accesible Virtual Interactivo”,
presentado por Raúl I.J.

→ Gemelo digital de una sala y avatares.

“RetroSpectare”, presentado por Alejandro Gabriel R.P.

→ App con observación de imágenes superpuestas en tiempo real.



Resumen de los proyectos



“Viaje (sonoro) a las raíces”, presentado por Laura O.G.

→ Evolución de la mujer en el mundo de la música en Canarias.



Contacto



✓ Móvil: 655 77 02 49

✓ Correo electrónico: innocultura@elmuseocanario.com

✓ Horario de atención: Lunes-Viernes, 8:00-12:00h



Contacto

✓ Móvil: 655 77 02 49

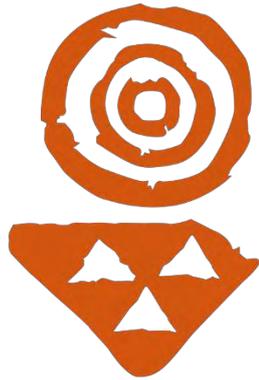
✓ Correo electrónico: innocultura@elmuseocanario.com

✓ Horario de atención: Lunes-Viernes, 8:00-12:00h



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

Anexo 24 - Diseño de panel para el evento de DigiON 2 y 3 de abril



EL MUSEO CANARIO

ESTABLECIDO EN 1879



EL MUSEO
CANARIO
ESTABLECIDO EN 1879

Museo concertado con:



**Cabildo de
Gran Canaria**

Colabora con:



Ayuntamiento
de Las Palmas
de Gran Canaria

Proyecto Financiado por:



**Gobierno
de Canarias**

Consejería de Universidades,
Ciencia e Innovación y Cultura

Agencia Canaria de Investigación,
Innovación y Sociedad
de la Información

Mejora la experiencia de tus visitantes

 **visitr**

www.visitrapp.com

Anexo 25 - Documento de organización del evento de DigiON del 2 y 3 de abril

(* Anexo I)



EL MUSEO CANARIO
ESTABLECIDO EN 1879

FORMULARIO PARA LA ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES

Título o descripción de la actividad

Fecha y horas (y observaciones sobre fecha y horas)

Producción

Propia Coproducción Cesión de espacios

Con inscripción previa o no / número de plazas / precio

Espacios

Salón de actos Sala de exposiciones Biblioteca

Otro (especificar)

Tipo de actividad

Jornadas Seminario Conferencia Mesa redonda Presentación

Visita guiada Taller Proyección Concierto Rueda de prensa

Otro (especificar)

Institución organizadora o colaboradora

Nombre y correo electrónico de la persona responsable o coordinadora del acto (El Museo Canario)

Nombre y correo electrónico de la persona responsable del acto (Institución externa)



Número de ponentes

Número personas en la mesa simultáneamente

Formato de archivos de proyección o audio

Equipamiento

Ordenador Proyector Micrófono para ponentes Micrófono para el público

Atril de pie Vitrinas Lengua de signos Mesas actividad

Otra (especificar)

Actos en el salón de actos

Número/Tipo de mesas ponentes

Número/Tipo de sillas ponentes

Número de sillas público

Seguridad y personal

Personal de mantenimiento

Personal de audiovisuales

Otras necesidades

Difusión

Programa de actividades Página web Envío a socios Envío a suscriptores

Pantallas Roll up Redes sociales

Otro (especificar)

Público potencialmente interesado

Público general Público escolar o infantil Público universitario Investigadores

Familias Otros (especificar)



Documentación de la actividad para su difusión

1. Texto resumen de presentación de la actividad (comunicación externa)

La Sociedad Científica de El Museo Canario participará en el evento DigON, colaborando en un stand con Zcoders Studio en el evento DigON el 2 y 3 de abril. El Museo presentará las tecnologías que ha desarrollado, como Ventanas al pasado y Museo aumentado. Además, utilizará gafas de realidad mixta para ofrecer experiencias inmersivas, permitiendo observar piezas en 3D o ver Salas del museo en formato 3D, así como promoción del evento de cierre del proyecto InnoCultura.

2. Descripción del desarrollo de la actividad (comunicación interna)

Carla, Andrea y Laura del EMC presentarán las tecnologías del museo (ventanas al pasado, maleta aumentada y gafas de realidad mixta) y promocionarán el evento de cierre el proyecto InnoCultura.

3. Breve currículum de los participantes

Carla (trabajadora EMC)
Laura (trabajadora EMC)
Andrea (trabajadora EMC)
Dailos (Cofundador Zcoders studio)

4. ODS a los que se hace referencia en la actividad

ODS 4 educación de calidad

5. Patrocinadores y colaboradores

6. Adjuntar material ilustrativo (para web, redes sociales, programa actividades, etc.)

7. Adjuntar, en su caso, documento con programa completo: títulos de conferencias, nombre e institución de conferenciantes, horarios detallados, etc.

8. En el caso de haber proyección, esta debe ser enviada al correo info@elmuseocanario.com como mínimo 24 horas antes del evento.

Anexo 26 – Documento de organización interna del Museo Canario para el evento de cierre del 9 de abril

(* Anexo I)



EL MUSEO CANARIO
ESTABLECIDO EN 1979

FORMULARIO PARA LA ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES

Título o descripción de la actividad

Evento de cierre: Experiencias más allá del tiempo

Fecha y horas (y observaciones sobre fecha y horas)

8 de abril entre las 17:30h y 20:30h

Producción

Propia Coproducción Cesión de espacios

Con inscripción previa o no / número de plazas / precio

Si inscripción mediante formulario online en la web del EMC. AFOPO. 70 PERSONAS

Espacios

Salón de actos Sala de exposiciones Biblioteca

Otro (especificar) CICCA, sala de conferencias Cairasco, Alameda de Colón nº1

Tipo de actividad

Jornadas Seminario Conferencia Mesa redonda Presentación

Visita guiada Taller Proyección Concierto Rueda de prensa

Otro (especificar) Evento de cierre

Institución organizadora o colaboradora

Organiza: La Sociedad Científica al Museo Canario y Colabora: CICCA

Nombre y correo electrónico de la persona responsable o coordinadora del acto (El Museo Canario)

coordinadora@el museo.com

Nombre y correo electrónico de la persona responsable del acto (Institución externa)

fernanda.fernandez@fundacionciencia@sepcanarias.es



Número de ponentes

Número personas en la mesa simultáneamente

Formato de archivos de proyección o audio

Equipamiento

Ordenador Proyector Micrófono para ponentes Micrófono para el público

Atril de pie Vitrinas Lengua de signos Mesas actividad

Otro (especificar)

Actos en el salón de actos

Número/Tipo de mesas ponentes

Número/Tipo de sillas ponentes

Número de sillas público

Seguridad y personal

Personal de mantenimiento

Personal de audiovisuales

Otras necesidades

Difusión

Programa de actividades Página web Envío a socios Envío a suscriptores

Pantallas Roll up Redes sociales

Otro (especificar)

Público potencialmente interesado

Público general Público escolar o infantil Público universitario Investigadores

Familias Otros (especificar)



Documentación de la actividad para su difusión

1. Texto resumen de presentación de la actividad (comunicación externa)

La Sociedad Científica de El Museo Canario organiza el evento final de "InnoCultura. Experiencias más allá del tiempo", que tendrá lugar el 9 de abril de 2025, en el centro Cultural CICCA, de 17:30 a 20:30 horas.

Este evento forma parte del proyecto "Laboratorio de Innovación Cultural Sostenible" desarrollado por El Museo Canario y financiado por la ACISI. Su objetivo es promover la transformación cultural en canarias, generando oportunidades de empleo y emprendimiento sostenible. Durante el evento se presentarán los productos mínimos viables (PMV) desarrollados por los participantes, que incluyen experiencias inmersivas para entornos museísticos gracias a la formación "History Thinking".

2. Descripción del desarrollo de la actividad (comunicación interna)

17:30 - ACREDITACIÓN
18:00 APERTURA INSTITUCIONAL: DIEGO LÓPEZ DÍAZ (PRESIDENTE EMC), DANIEL PÉREZ ESTÉVEZ (DIRECTOR EMC) REPRESENTANTE ACISI
18:15 - PONENCIA OPORTUNIDADES EMERGENTES EN EL SECTOR CULTURA: INNOVACIÓN, SOSTENIBILIDAD E IGUALDAD. NIRA SANTANA RODRIGUEZ
18:45 - MESA REDONDA: PANEL DE EXPERIENCIAS: LUJGAR, MARGULLÍA, TIBICENAS, DERROTERO VFX, ZODDERS STUDIO
19:15 COFFEE BREAK
19:45 PRESENTACIÓN PMVS
20:30 CLAUSTRURA

3. Breve currículum de los participantes

APERTURA:
1. DIEGO LÓPEZ DÍAZ (PRESIDENTE EMC)
2. DANIEL PÉREZ ESTÉVEZ (DIRECTOR EMC)
3. REPRESENTANTE DE LA ACISI

PONENCIA - OPORTUNIDADES EMERGENTES EN EL SECTOR CULTURA: INNOVACIÓN, SOSTENIBILIDAD E IGUALDAD
1. NIRA SANTA RODRIGUEZ: EXPERTA EN VIDEOJUEGOS Y ESTUDIOS DE GÉNERO

MESA REDONDA: PANEL DE EXPERIENCIAS: PASADO, PRESENTE Y FUTURO

4. ODS a los que se hace referencia en la actividad

ODS 5 IGUALDAD
ODS 9: INDUSTRIA, INNOVACIÓN E INFRAESTRUCTURA
ODS 11: CIUDADES Y COMUNIDADES SOSTENIBLE
ODS 4: EDUCACIÓN DE CALIDAD

5. Patrocinadores y colaboradores

FINANCIACIÓ ACISI, COLABORA: BVC, ULPGC, FOPCT ULPGC, SPEGC, TIDES, CÁTEDRA UNESCO EN ECONOMÍA CREATIVA, ULL, ASOCIACIÓN ESPAÑA CREATIVA, FLUP, FGLUL, INNOVEGETA BY UFPC, UNIVERSIDAD FERNANDO PESSOA, UNAM, TEA, HACEDORES DEL CAMBIO, RED DE MUSEO, PTFUE

6. Adjuntar material ilustrativo (para web, redes sociales, programa actividades, etc.)

7. Adjuntar, en su caso, documento con programa completo: títulos de conferencias, nombre e institución de conferenciantes, horarios detallados, etc.

8. En el caso de haber proyección, esta debe ser enviada al correo info@elmuseocanario.com como mínimo 24 horas antes del evento.

Anexo I. Formulario para la organización de actividades

6. Adjuntar material ilustrativo (para web, redes sociales, programa actividades, etc.).

Texto web

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

La Sociedad Científica de El Museo Canario se complace en anunciar el evento final de "InnoCultura. Experiencias más allá del tiempo", un espacio dedicado a la presentación de proyectos innovadores en el ámbito cultural. Este evento se celebrará el próximo 9 de abril en el [Centro Cultural CICC](#), en la sala de conferencias Cairasco, de 17:30 a 20:30 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) a través de su convocatoria de subvenciones para Proyectos de Innovación Social 2024. Su objetivo principal es promover la transformación del panorama cultural de las Islas Canarias mediante la generación de oportunidades de empleo y emprendimiento cultural innovador y sostenible.

Además, el proyecto nace con el fin de potenciar la cultura como canal de transformación social, utilizando la innovación como elemento transversal para todas las propuestas e invitando a la comunidad a participar en la Convocatoria de Innovación Abierta (CIA) denominada [Premios de Innovación Cultural Sostenible: InnoCultura Edición 2024-2025](#). En esta convocatoria se seleccionaron los cinco proyectos que, tras recibir las mentorías necesarias, presentarán sus Productos Mínimos Viables (PMV) en dicho evento.

El encuentro contará con la destacada participación de Nira Santana Rodríguez, especialista en videojuegos y estudios de género, quien ofrecerá una ponencia titulada "Oportunidades emergentes en el sector cultural: innovación, sostenibilidad e igualdad", abordando las tendencias y retos del sector en la actualidad.

Además, se llevará a cabo una mesa redonda bajo el título "Panel de experiencias: pasado, presente y futuro", donde expertos del ámbito cultural compartirán su conocimiento y experiencias. Los participantes serán:

- Lucía López Orta, cofundadora y directora de proyectos de Lu(g)ar.
- Iván Rodríguez, director de Margullía.
- Marco Antonio Moreno Benítez, director y gerente de Tibicena.
- Daniel Pinedo Díaz, fundador de Derrotero VFX.
- Dailos Aday Medina Méndez, cofundador de 2Coders Studio.

El evento culminará con la presentación de los PMV de cinco proyectos innovadores que buscan abrir camino hacia la innovación y la sostenibilidad en el ámbito cultural:

Formulario de inscripción

DATOS DE LAS JORNADAS

InnoCultura. Experiencias más allá del tiempo

Fecha: 9 de abril de 2025

Horario: 17:30-20:30h

Lugar de celebración: Centro Cultural CICCA, sala de conferencias Cairasco

Contacto: innocultura@elmuseocanario.com

DATOS PERSONALES

Nombre*	Haga clic o pulse aquí para escribir texto.
Apellidos*	Haga clic o pulse aquí para escribir texto.
Edad*	Haga clic o pulse aquí para escribir texto.
Estudiante / Trabajador <i>(Incluir de qué centro de estudios vienen y de qué empresa vienen)</i>	Haga clic o pulse aquí para escribir texto.
Teléfono de contacto*	Haga clic o pulse aquí para escribir texto.
Correo electrónico*	Haga clic o pulse aquí para escribir texto.
¿Quieres recibir un Certificado de asistencia?	Marcar una de las casillas: <input type="radio"/> Sí <input type="radio"/> No
En caso de querer el certificado de asistencia, adjuntar DNI.	[botón de subir archivo]

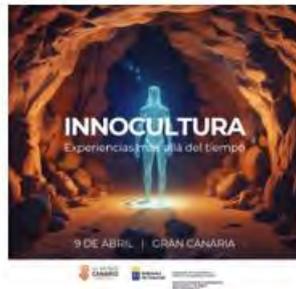
Mensaje para que salga una vez rellenado el formulario:

Hemos recibido correctamente su inscripción.

Un día antes del evento, le enviaremos un correo de confirmación junto con un recordatorio con todos los detalles. En este mensaje encontrará la información necesaria para su participación.

Muchas gracias.

Creatividades



Banners para la web



Banner para el formulario



Anexo 27 - Carta de invitación para participantes de la mesa redonda y ponencia del evento de cierre del 9 de abril

Carta de Invitación para mesa redonda del Proyecto InnoCultura del Laboratorio de Innovación cultural de la Sociedad Científica El Museo Canario en el evento InnoCultura: Experiencias más allá del tiempo.

El Museo Canario

14/01/2024

Lucía López Orta
Cofundadora de L(u)gar y directora de proyectos
L(u)gar

Estimada Lucía López Orta:

Desde el Laboratorio de Innovación Cultural de El Museo Canario, es un placer invitarle en calidad de ponente a participar en el evento **Innocultura: Experiencias más allá del tiempo**, organizado con la colaboración de la Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información del Gobierno de Canarias (ACIISI). El evento tendrá lugar el próximo **9 de abril de 2025, en horario de tarde**.

Durante el segundo semestre de 2024, el proyecto InnoCultura realizó la Convocatoria de Innovación Abierta para la captación de propuestas enfocadas a la difusión del patrimonio cultural canario a través de experiencias inmersivas con innovación tecnológica. Se han seleccionado 5 proyectos que han participado en un proceso de mentorización, que ha sido clave para integrar la historia y las nuevas tecnologías, permitiendo a los proyectos avanzar hacia soluciones innovadoras y sostenibles. Los participantes compartirán los productos mínimos viables (PMV) desarrollados durante el programa dentro de este evento. Un evento innovador que combina patrimonio cultural, tecnología de vanguardia y sostenibilidad, donde los proyectos se presentan como experiencias inmersivas que revitalizan la historia de Canarias a través de soluciones tecnológicas sostenibles.

Durante el evento, se llevará a cabo una **mesa redonda titulada "Panel de experiencias: pasado, presente y futuro"**, en la que su participación será fundamental para compartir su experiencia con jóvenes emprendedores y profesionales consolidados del sector cultural. La mesa está prevista **para las 18:45h, hasta las 19:15**. Estamos convencidos de que su experiencia y conocimientos enriquecerán profundamente el evento, brindando valiosas perspectivas sobre el papel de la tecnología en la preservación y difusión del patrimonio cultural. No dude en contactar con nosotras para cualquier información adicional.

Agradecemos de antemano su disposición y quedamos a la espera de su confirmación.

Reciba un cordial saludo

655770249
coordina.lab@elmuseocanario.com

Carta de invitación para mesa redonda del Proyecto InnoCultura del Laboratorio de Innovación cultural de la Sociedad Científica El Museo Canario en el evento InnoCultura: Experiencias más allá del tiempo.

El Museo Canario

15/01/2024

Iván Rodríguez
director de Margullía
Margullía

Estimado Iván Rodríguez

Desde el Laboratorio de Innovación Cultural de El Museo Canario, es un placer invitarle en calidad de ponente a participar en el evento **InnoCultura: Experiencias más allá del tiempo**, organizado con la colaboración de la Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información del Gobierno de Canarias (ACIISI). El evento tendrá lugar el próximo **9 de abril de 2025, en horario de tarde**.

Durante el segundo semestre de 2024, el proyecto InnoCultura realizó la Convocatoria de Innovación Abierta para la captación de propuestas enfocadas a la difusión del patrimonio cultural canario a través de experiencias inmersivas con innovación tecnológica. Se han seleccionado 5 proyectos que han participado en un proceso de mentorización, que ha sido clave para integrar la historia y las nuevas tecnologías, permitiendo a los proyectos avanzar hacia soluciones innovadoras y sostenibles. Los participantes compartirán los productos mínimos viables (PMV) desarrollados durante el programa dentro de este evento. Un evento innovador que combina patrimonio cultural, tecnología de vanguardia y sostenibilidad, donde los proyectos se presentan como experiencias inmersivas que revitalizan la historia de Canarias a través de soluciones tecnológicas sostenibles.

Durante el evento, se llevará a cabo una **mesa redonda titulada "Panel de experiencias: pasado, presente y futuro"**, en la que su participación será fundamental para compartir su experiencia con jóvenes emprendedores y profesionales consolidados del sector cultural. La mesa está prevista **para las 18:45h, hasta las 19:15**. Estamos convencidos de que su experiencia y conocimientos enriquecerán profundamente el evento, brindando valiosas perspectivas sobre el papel de la tecnología en la preservación y difusión del patrimonio cultural. No dude en contactar con nosotras para cualquier información adicional.

Agradecemos de antemano su disposición y quedamos a la espera de su confirmación.

Por favor, confirme su participación a este correo. Una vez tengamos su confirmación, entre febrero y marzo le adelantaremos más detalles sobre el lugar donde se llevará a cabo el evento final del proyecto, así como las preguntas de la mesa redonda y la agenda del evento.

Reciba un cordial saludo

655770249
coordina.lab@elmuseocanario.com

Carta de Invitación para mesa redonda del Proyecto InnoCultura del Laboratorio de Innovación cultural de la Sociedad Científica El Museo Canario en el evento InnoCultura: Experiencias más allá del tiempo.

El Museo Canario

15/01/2024

Marco Antonio Moreno Benítez
director de Tibicenas
Tibicenas

Estimado Marco Antonio Moreno Benítez:

Desde el Laboratorio de Innovación Cultural de El Museo Canario, es un placer invitarle en calidad de ponente a participar en el evento **InnoCultura: Experiencias más allá del tiempo**, organizado con la colaboración de la Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información del Gobierno de Canarias (ACIISI). El evento tendrá lugar el próximo **9 de abril de 2025, en horario de tarde**.

Durante el segundo semestre de 2024, el proyecto InnoCultura realizó la Convocatoria de Innovación Abierta para la captación de propuestas enfocadas a la difusión del patrimonio cultural canario a través de experiencias inmersivas con innovación tecnológica. Se han seleccionado 5 proyectos que han participado en un proceso de mentorización, que ha sido clave para integrar la historia y las nuevas tecnologías, permitiendo a los proyectos avanzar hacia soluciones innovadoras y sostenibles. Los participantes compartirán los productos mínimos viables (PMV) desarrollados durante el programa dentro de este evento. Un evento innovador que combina patrimonio cultural, tecnología de vanguardia y sostenibilidad, donde los proyectos se presentan como experiencias inmersivas que revitalizan la historia de Canarias a través de soluciones tecnológicas sostenibles.

Durante el evento, se llevará a cabo una **mesa redonda titulada "Panel de experiencias: pasado, presente y futuro"**, en la que su participación será fundamental para compartir su experiencia con jóvenes emprendedores y profesionales consolidados del sector cultural. La mesa está prevista **para las 18:45h, hasta las 19:15**. Estamos convencidos de que su experiencia y conocimientos enriquecerán profundamente el evento, brindando valiosas perspectivas sobre el papel de la tecnología en la preservación y difusión del patrimonio cultural. No dude en contactar con nosotras para cualquier información adicional.

Agradecemos de antemano su disposición y quedamos a la espera de su confirmación.

Reciba un cordial saludo

655770249
coordina.lab@elmuseocanario.com

Carta de invitación para mesa redonda del Proyecto InnoCultura del Laboratorio de Innovación cultural de la Sociedad Científica El Museo Canario en el evento InnoCultura: Experiencias más allá del tiempo.

El Museo Canario

15/01/2024

Daniel Pinedo
Director de Derrotero VFX
Derrotero VFX

Estimado Daniel Pinedo

Desde el Laboratorio de Innovación Cultural de El Museo Canario, es un placer invitarle en calidad de ponente a participar en el evento **InnoCultura: Experiencias más allá del tiempo**, organizado con la colaboración de la Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información del Gobierno de Canarias (ACIISI). El evento tendrá lugar el próximo **9 de abril de 2025, en horario de tarde**.

Durante el segundo semestre de 2024, el proyecto InnoCultura realizó la Convocatoria de Innovación Abierta para la captación de propuestas enfocadas a la difusión del patrimonio cultural canario a través de experiencias inmersivas con innovación tecnológica. Se han seleccionado 5 proyectos que han participado en un proceso de mentorización, que ha sido clave para integrar la historia y las nuevas tecnologías, permitiendo a los proyectos avanzar hacia soluciones innovadoras y sostenibles. Los participantes compartirán los productos mínimos viables (PMV) desarrollados durante el programa dentro de este evento. Un evento innovador que combina patrimonio cultural, tecnología de vanguardia y sostenibilidad, donde los proyectos se presentan como experiencias inmersivas que revitalizan la historia de Canarias a través de soluciones tecnológicas sostenibles.

Durante el evento, se llevará a cabo una **mesa redonda titulada "Panel de experiencias: pasado, presente y futuro"**, en la que su participación será fundamental para compartir su experiencia con jóvenes emprendedores y profesionales consolidados del sector cultural. La mesa está prevista **para las 18:45h, hasta las 19:15**. Estamos convencidos de que su experiencia y conocimientos enriquecerán profundamente el evento, brindando valiosas perspectivas sobre el papel de la tecnología en la preservación y difusión del patrimonio cultural. No dude en contactar con nosotras para cualquier información adicional.

Agradecemos de antemano su disposición y quedamos a la espera de su confirmación.

Por favor, confirme su participación a este correo. Una vez tengamos su confirmación, entre febrero y marzo le adelantaremos más detalles sobre el lugar donde se llevará a cabo el evento final del proyecto, así como las preguntas de la mesa redonda y la agenda del evento.

Reciba un cordial saludo

655770249
coordina.lab@elmuseocanario.com

Carta de invitación para mesa redonda del Proyecto InnoCultura del Laboratorio de Innovación cultural de la Sociedad Científica El Museo Canario en el evento InnoCultura: Experiencias más allá del tiempo.

El Museo Canario

21/01/2024

**Dallos Adaya Medina Méndez
Cofundador de 2coders
2coders**

Estimado Dallos Aday Medina Méndez

Desde el Laboratorio de Innovación Cultural de El Museo Canario, es un placer invitarle en calidad de ponente a participar en el evento **InnoCultura: Experiencias más allá del tiempo**, organizado con la colaboración de la Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información del Gobierno de Canarias (ACIISI). El evento tendrá lugar el próximo **9 de abril de 2025, en horario de tarde**.

Durante el segundo semestre de 2024, el proyecto InnoCultura realizó la Convocatoria de Innovación Abierta para la captación de propuestas enfocadas a la difusión del patrimonio cultural canario a través de experiencias Inmersivas con Innovación tecnológica. Se han seleccionado 5 proyectos que han participado en un proceso de mentorización, que ha sido clave para integrar la historia y las nuevas tecnologías, permitiendo a los proyectos avanzar hacia soluciones innovadoras y sostenibles. Los participantes compartirán los productos mínimos viables (PMV) desarrollados durante el programa dentro de este evento. Un evento innovador que combina patrimonio cultural, tecnología de vanguardia y sostenibilidad, donde los proyectos se presentan como experiencias Inmersivas que revitalizan la historia de Canarias a través de soluciones tecnológicas sostenibles.

Durante el evento, se llevará a cabo una **mesa redonda titulada "Panel de experiencias: pasado, presente y futuro"**, en la que su participación será fundamental para compartir su experiencia con jóvenes emprendedores y profesionales consolidados del sector cultural. La mesa está prevista **para las 18:45h, hasta las 19:15**. Estamos convencidos de que su experiencia y conocimientos enriquecerán profundamente el evento, brindando valiosas perspectivas sobre el papel de la tecnología en la preservación y difusión del patrimonio cultural. No dude en contactar con nosotras para cualquier información adicional.

Agradecemos de antemano su disposición y quedamos a la espera de su confirmación.

Por favor, confirme su participación a este correo. Una vez tengamos su confirmación, entre febrero y marzo le adelantaremos más detalles sobre el lugar donde se llevará a cabo el evento final del proyecto, así como las preguntas de la mesa redonda y la agenda del evento.

Reciba un cordial saludo

655770249
coordina.lab@elmuseocanario.com

Carta de invitación para ponencia del Proyecto InnoCultura del Laboratorio de Innovación cultural de la Sociedad Científica El Museo Canario en el evento InnoCultura: Experiencias más allá del tiempo.

El Museo Canario

15/01/2024

Nira Santana Rodríguez
Experta en videojuego e Igualdad

Estimada Nira Santana Rodríguez:

Desde el Laboratorio de Innovación Cultural de El Museo Canario, es un placer invitarle en calidad de ponente a participar en el evento **InnoCultura: Experiencias más allá del tiempo**, organizado con la colaboración de la Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información del Gobierno de Canarias (ACIISI). El evento tendrá lugar el próximo **9 de abril de 2025, en horario de tarde**.

Durante el segundo semestre de 2024, el proyecto InnoCultura realizó la Convocatoria de Innovación Abierta para la captación de propuestas enfocadas a la difusión del patrimonio cultural canario a través de experiencias Inmersivas con Innovación tecnológica. Se han seleccionado 5 proyectos que han participado en un proceso de mentorización, que ha sido clave para integrar la historia y las nuevas tecnologías, permitiendo a los proyectos avanzar hacia soluciones Innovadoras y sostenibles. Los participantes compartirán los productos mínimos viables (PMV) desarrollados durante el programa dentro de este evento. Un evento Innovador que combina patrimonio cultural, tecnología de vanguardia y sostenibilidad, donde los proyectos se presentan como experiencias Inmersivas que revitalizan la historia de Canarias a través de soluciones tecnológicas sostenibles.

Durante el evento, se llevará a cabo una ponencia **titulada " Oportunidades emergentes en el sector cultural: innovación, sostenibilidad e igualdad."**, en la que su participación será fundamental para compartir su experiencia con jóvenes emprendedores y profesionales consolidados del sector cultural. La ponencia está prevista **para las 18:15h, hasta las 18:45**. Estamos convencidos de que su experiencia y conocimientos enriquecerán profundamente el evento, brindando valiosas perspectivas sobre el papel de la tecnología en la preservación y difusión del patrimonio cultural. No dude en contactar con nosotras para cualquier información adicional.

Agradecemos de antemano su disposición y quedamos a la espera de su confirmación.

Reciba un cordial saludo

655770249
coordina.lab@elmuseocanario.com

Anexo 28 - Reserva de Catering



Estimado cliente:

Tenemos el agrado de enviarles el presupuesto y el detalle del **Coffe Break** que nos solicitan para su evento en el CICCA.

Recordarles que todos nuestros productos son de elaboración casera. El CICCA dispone de restaurante y cocina propia por lo que elaboramos todo solo para usted, no utilizamos productos procesados ni bollería industrial.

El hecho de tener cocina en el mismo lugar del evento nos permite reponer todos aquellos productos que sea necesario abastecer, por lo que no hay límite de consumición.

Por lo general, un Coffe Break se compone de:

BEBIDAS

- Zumo
- Agua
- Café
- Té

COMIDA

- Bizcocho casero de manzana
- Bizcocho casero de chocolate
- Sandwich variados
- Fajitas de harina de maíz variados

Anexo 29 - modelo de certificado otorgado a los asistentes del evento de cierre del 9 de abril



Daniel Pérez Estévez, director de la Sociedad Científica El Museo Canario,

Certifica

que D. _____

con D.N.I. _____, ha asistido al
Evento InnoCultura: Experiencias más allá del tiempo
celebrada en el Centro Cultural CICCÁ el día 9 de abril de 2025.

Las Palmas de Gran Canaria, a 10 de abril de 2025.



Daniel Pérez Estévez

Director de El Museo Canario

Organiza:



Financia:



Consejería de Economía,
Consumo y Empleo
Agencia Canaria de Investigación,
Innovación y Sociedad de la Información

Evento InnoCultura certificada con 4 horas por:



Comunidad Autónoma de Canarias
Comunidad de Aprendizaje
Comunidad de Innovación



Centro de Gestión de los Recursos Humanos
Innovación y Sostenibilidad

Proyecto financiado por la Convocatoria de Innovación Social 2024 de la Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información

Anexo 30 - Plantilla de correo de difusión para las personas inscritas del evento del 9 de abril

Invitación «InnoCultura. Experiencias más allá del tiempo» - ¡Te esperamos!

Buenos días,

Nos complace invitarle nuevamente a ser parte de la experiencia InnoCultura en nuestro próximo evento: «InnoCultura. Experiencias más allá del tiempo». Recordando su valiosa presencia en nuestro anterior encuentro en la Sociedad Científica El Museo Canario, queremos extenderle esta invitación especial.

Este evento será la culminación de un proceso lleno de innovación y creatividad, donde los proyectos seleccionados presentarán sus Productos Mínimos Viables (PMV). Será una oportunidad única para seguir explorando y apoyando las propuestas más innovadoras en el ámbito de la cultura sostenible.

Detalles del evento:

- **Fecha:** 9 de abril de 2024
- **Hora:** 17:30 a 20:30 horas
- **Lugar:** Centro Cultural CICCAs, Sala de Conferencias Cairasco
- **Información del evento:** <https://cutt.ly/Pri3ofiB>
- **Inscripción obligatoria:** <https://cutt.ly/4rouhp3o>

Su participación en eventos anteriores ha sido muy valiosa, y esperamos contar con su presencia para seguir compartiendo y celebrando la innovación cultural.

Agradecemos su continuo interés y apoyo a InnoCultura.

Atentamente,

El equipo de InnoCultura.

Invitación Exclusiva: InnoCultura - Experiencias Inmersivas

Estimado/a,

Nos dirigimos a ustedes desde el Laboratorio de Innovación Cultural Sostenible de El Museo Canario para extenderles una invitación exclusiva al evento final de «InnoCultura: Experiencias más allá del tiempo».

Este evento presentará proyectos innovadores y sostenibles que fusionan tecnología y patrimonio cultural canario, con un enfoque especial en experiencias inmersivas. Los proyectos seleccionados han desarrollado Productos Mínimos Viables (PMV) que ofrecen nuevas formas de interactuar y difundir nuestro rico patrimonio a través de tecnologías avanzadas.

Creemos que su empresa, líder en el sector tecnológico, encontrará un gran interés en estas propuestas, que representan una oportunidad única para explorar nuevas aplicaciones de tecnologías inmersivas en el ámbito cultural.

Detalles del evento:

- **Fecha:** 9 de abril de 2024
- **Hora:** 17:30 a 20:30 horas
- **Lugar:** Centro Cultural CICCA, Sala de Conferencias Cairasco
- **Información del evento:** <https://www.elmuseocanario.com/laboratorio-de-innovacion-cultural-sostenible-evento-final/>
- **Inscripción obligatoria:** <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc-WsN9u2iQXwPHAA75ivYTnTi866VMcRdhuqYigee5CxD8Xg/viewform>

Este evento ofrece una plataforma ideal para:

- Descubrir proyectos innovadores en la intersección de tecnología y cultura.
- Establecer contactos con creadores y emprendedores en el ámbito de las experiencias inmersivas.
- Explorar posibles colaboraciones y oportunidades de negocio.

Su presencia sería de gran valor para nosotras, y esperamos contar con ustedes en este evento.

Agradecemos su atención y esperamos su confirmación.

Atentamente,

Invitación al evento final «InnoCultura. Experiencias más allá del tiempo»

Estimado/a __,

Como participante de la Convocatoria de Innovación Abierta «Premios de Innovación Cultural Sostenible: InnoCultura Edición 2024-2025», nos complace extenderle una invitación especial al evento final: «InnoCultura. Experiencias más allá del tiempo».

Este evento será la culminación de un proceso lleno de creatividad e innovación, donde los proyectos seleccionados presentarán sus Productos Mínimos Viables (PMV). Será una oportunidad única para conocer de primera mano las propuestas más innovadoras en el ámbito de la cultura sostenible.

Detalles del evento:

- **Fecha:** 9 de abril de 2024
- **Hora:** 17:30 a 20:30 horas
- **Lugar:** Centro Cultural CICCA, Sala de Conferencias Cairasco
- **Información del evento:** <https://cutt.ly/Pri3ofiB>

Para asistir, es imprescindible realizar la inscripción a través del siguiente formulario:

- **Inscripción obligatoria:** <https://cutt.ly/4rouhp3o>

Su participación es muy valiosa para nosotros, y esperamos contar con su presencia en este evento tan especial.

Agradecemos su interés y dedicación en la Convocatoria InnoCultura 2024-2025.

Atentamente,

El equipo de InnoCultura.

Invitación al evento *InnoCultura: Experiencias más allá del tiempo*

Estimado/a [Nombre],

Desde la Sociedad Científica de El Museo Canario le invitamos al *evento InnoCultura: Experiencias más allá del tiempo*, que se celebrará el próximo 9 de abril en el Centro Cultural CICCA, en la sala de conferencias Cairasco, de 18:00 a 20:30 horas.

Se trata del evento final dentro del proyecto del **Laboratorio de Innovación Cultural Sostenible**, un proyecto desarrollado por **El Museo Canario** y financiado por la **Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información (ACIISI)** del **Gobierno de Canarias**. Esta iniciativa fomenta las experiencias tecnológicas inmersivas en el patrimonio histórico y cultural de Canarias, al tiempo que dinamiza las oportunidades de empleo juveniles.

Su presencia es clave, ya que durante la jornada se presentarán los **cinco proyectos seleccionados** en la Convocatoria de Innovación Abierta "*Premios de Innovación Cultural Sostenible: InnoCultura Edición 2024-2025*". Estas experiencias inmersivas han sido diseñadas con una metodología escalable que permite ser adaptados para su implementación en museos y centros culturales de Canarias, por lo que su participación en esta sesión es fundamental para explorar oportunidades de colaboración e integración en la **Red de Museos de Canarias**. En este acto, podremos establecer contacto directo con los/as autores/as de los proyectos, para quienes es muy enriquecedor trasladarle su experiencia.

Adjunto a este correo encontrará el programa del evento, así como un enlace con más información en nuestra web (<https://cutt.ly/Pri3ofiB>).

Esperamos contar con su asistencia y poder compartir juntos esta jornada dedicada a la innovación y la sostenibilidad cultural.

Quedamos atentos a su confirmación y a su disposición para cualquier consulta.

Atentamente,

Invitación al evento final «InnoCultura. Experiencias más allá del tiempo»

Estimado/a __,

Como participante que recibió una mención especial en la Convocatoria de Innovación Abierta «Premios de Innovación Cultural Sostenible: InnoCultura Edición 2024-2025», nos complace extenderle una invitación especial al evento final: «InnoCultura. Experiencias más allá del tiempo».

Este evento será la culminación de un proceso enriquecedor, donde los proyectos seleccionados presentarán sus Productos Mínimos Viables (PMV). Su contribución y el reconocimiento especial que recibió son muy importantes para nosotros, y nos encantaría contar con su presencia.

Detalles del evento:

- **Fecha:** 9 de abril de 2024
- **Hora:** 17:30 a 20:30 horas
- **Lugar:** Centro Cultural CICCA, Sala de Conferencias Cairasco
- **Información del evento:** <https://cutt.ly/Pri3ofiB>

Para asistir, es imprescindible realizar la inscripción a través del siguiente formulario:

- **Inscripción obligatoria:** <https://cutt.ly/4rouhp3o>

Su participación es muy valiosa para nosotros, y esperamos contar con su presencia en este evento tan especial.

Agradecemos su interés y dedicación en la Convocatoria InnoCultura 2024-2025.

Atentamente,

El equipo de InnoCultura.

Invitación al evento final de “InnoCultura: Experiencias más allá del tiempo”

Estimado/a [Nombre],

Desde El Museo Canario, queremos invitarle al evento final de **InnoCultura: Experiencias más allá del tiempo**, que se celebrará el próximo 9 de abril en el Centro Cultural CICCÁ, en la sala de conferencias Cairasco, de 17:30 a 20:30 horas.

Este evento es el cierre del **Laboratorio de Innovación Cultural Sostenible**, un proyecto desarrollado por El Museo Canario y financiado por la **Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información (ACIISI)**.

Será una jornada clave en la que los cinco **proyectos seleccionados** en la Convocatoria de Innovación Abierta “*Premios de Innovación Cultural Sostenible: InnoCultura Edición 2024-2025*” presentarán sus **Productos Mínimos Viables** con el objetivo de que puedan implementarse en otros museos y centros culturales de Canarias.

Nos encantaría contar con su presencia y, además, le agradeceríamos enormemente su apoyo en la **difusión del evento en sus redes y canales de comunicación**, para que llegue a más profesionales e instituciones interesadas en la innovación cultural sostenible.

Adjunto encontrará el programa del evento, la creatividad, enlace a nuestra web con toda la información (<https://cutt.ly/Pri3ofiB>) y enlace de inscripción (<https://cutt.ly/4rouhp3o>). Si necesita material adicional para la difusión, no dude en pedírnoslo.

Agradecemos de antemano su colaboración y esperamos verle el 9 de abril.

Quedamos a su disposición para cualquier consulta.

Atentamente,

Invitación a «InnoCultura. Experiencias más allá del tiempo» - Innovación y Patrimonio Canario

Estimado/a Profesor/a,

Nos dirigimos a usted desde el Laboratorio de Innovación Cultural Sostenible de El Museo Canario para invitarle cordialmente al evento final de «InnoCultura: Experiencias más allá del tiempo».

Este evento presentará proyectos innovadores que exploran nuevas formas de difundir el patrimonio cultural canario a través de experiencias inmersivas y tecnologías avanzadas. Los proyectos seleccionados han desarrollado Productos Mínimos Viables (PMV) que representan un cruce fascinante entre cultura, tecnología y sostenibilidad.

Creemos que este evento será de gran interés para el profesorado de la ULPGC, ya que ofrece:

- **Innovación educativa:** Ejemplos prácticos de cómo las tecnologías inmersivas pueden enriquecer la enseñanza y el aprendizaje del patrimonio cultural.
- **Investigación y desarrollo:** Oportunidades para explorar nuevas líneas de investigación en la intersección de cultura, tecnología y sostenibilidad.
- **Colaboración interdisciplinaria:** Posibilidad de establecer contactos con creadores, emprendedores y otros profesionales del ámbito cultural y tecnológico.

Detalles del evento:

- **Fecha:** 9 de abril de 2024
- **Hora:** 17:30 a 20:30 horas
- **Lugar:** Centro Cultural CICCAs, Sala de Conferencias Cairasco
- **Información del evento:** <https://cutt.ly/Pri3ofiB>
- **Inscripción obligatoria:** <https://cutt.ly/4rouhp3o>

Su presencia enriquecería enormemente este evento, y esperamos contar con su participación.

Agradecemos su atención y esperamos su confirmación.

Atentamente,

El equipo de InnoCultura,

Anexo 31 – Ficha de ponentes

LABORATORIO INNOVACIÓN CULTURAL SOSTENIBLE	
INNOCULTURA PROGRAMA DE INNOVACIÓN CULTURAL SOSTENIBLE	
Nombre completo: Dailos Aday Medina Méndez.	
Cargo: Confundador de 2Coders Studio.	
Entidad / Empresa: 2Coders Studio.	
Logo de la entidad:	
Breve presentación acerca de usted: Illegible	
Redes sociales:	
- Instagram: https://www.instagram.com/2coders/	
- Twitter: @2coders	
- Facebook: https://www.facebook.com/2Coders/?locale=es_ES	
- LinkedIn: https://es.linkedin.com/in/dailos/es	
Título de mesa redonda: Panel de experiencias: pasado, presente y futuro.	
Breve resumen de la mesa redonda: Se pretende generar reflexiones a partir de las experiencias de cada uno sobre la evolución de su carrera profesional, las dificultades que tuvieron que atravesar en sus comienzos y las oportunidades.	

LABORATORIO INNOVACIÓN CULTURAL SOSTENIBLE	
Foto suya:	
	



INNOCULTURA PROGRAMA DE INNOVACIÓN CULTURAL SOSTENIBLE

Nombre completo: Daniel Pinedo Díaz.

Cargo: Fundador de Derrotero VFX.

Entidad / Empresa: Derrotero VFX.

Logo de la entidad: 

Breve presentación acerca de usted: Ha trabajado tanto delante como detrás del escenario o las cámaras en teatro, cine y televisión. Gracias a sus conocimientos en postproducción y VFX, ha creado la empresa Derrotero VFX. La misma está especializada en animación y efectos especiales, y realiza trabajos tanto para productores en Canarias como de la península y el extranjero.

Redes sociales:

- **Instagram:** Haga clic o pulse aquí para escribir texto.
- **Twitter:** Haga clic o pulse aquí para escribir texto.
- **Facebook:** Haga clic o pulse aquí para escribir texto.
- **LinkedIn:** <https://es.linkedin.com/in/daniel-pinedo-d%C3%ADaz-34749b94>
- **www.derroterovfx.com**

Título de la mesa redonda: Panel de experiencias: pasado, presente y futuro.

Breve resumen de la mesa redonda: Se pretende generar reflexiones a partir de las experiencias de cada uno sobre la evolución de su carrera profesional, las dificultades que tuvieron que atravesar en sus comienzos y las oportunidades.

Foto suya:



INNOCULTURA

PROGRAMA DE INNOVACIÓN CULTURAL SOSTENIBLE

Nombre completo: Ivan Rodriguez

Cargo: Director de Margullia.

Entidad / Empresa: Margullia.

Logo de la entidad:



Breve presentación acerca de usted:

Licenciado en Historia por la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria y con Máster en Bibliotecas y Patrimonio Documental por la Universidad Carlos III de Madrid, me he especializado en el trabajo de archivos, documentos y digitalización. Desde el año 2017 dirijo una empresa de gestión cultural para el desarrollo de proyectos en este sector, habiendo conseguido el contacto y conocimiento con varias de las instituciones más representativas del panorama de la Cultura en Canarias, como el Cabildo de Gran Canaria, varios ayuntamientos, la Dirección General de Patrimonio Cultural, entre otros.

Redes sociales:

- Instagram: <https://www.instagram.com/margulliaculturadigital/>
- Twitter: [\(haga clic o pulse aquí para escribir texto\)](#)
- Facebook: <https://www.facebook.com/margulliaculturadigital/>
- LinkedIn: <https://es.linkedin.com/in/iv%C3%A1nrodr%C3%ADguez1981>

Título de la mesa redonda: Panel de experiencias: pasado, presente y futuro.

Breve resumen de la mesa redonda: Se pretende generar reflexiones a partir de las experiencias de cada uno sobre la evolución de su carrera profesional, las dificultades que tuvieron que atravesar en sus comienzos y las oportunidades.

Foto suya:





LABORATORIO
INNOVACIÓN
CULTURAL
SOSTENIBLE

INNOCULTURA

PROGRAMA DE INNOVACIÓN CULTURAL SOSTENIBLE

Nombre completo: Lucía López Orta.

Cargo: Cofundadora de LUGAR y Directora de proyectos.

Entidad / Empresa: LUGAR. Gestión cultural y literaria



Logo de la entidad:

Breve presentación acerca de usted: Cofundadora de LUGAR, una startup centrada en la conservación, estudio y difusión de nuestro patrimonio cultural a través de soluciones innovadoras basadas en Humanidades Digitales. Actualmente, como Directora de Proyectos, lidera la parte productiva de la empresa junto a un equipo comprometido y talentoso.

Redes sociales:

- Instagram: <https://www.instagram.com/lu.g.ar/>
- Twitter:
- Facebook: <https://www.facebook.com/people/LUGAR-Gesti%C3%B3n-Cultural-y-Literaria/61554978853234/>
- LinkedIn: <https://es.linkedin.com/in/lu%C3%ADa-l%C3%B3pez-orta-65b523266>

Título de la mesa redonda: Panel de experiencias: pasado, presente y futuro.



Breve resumen de la mesa redonda: Se pretende generar reflexiones a partir de las experiencias de cada uno sobre la evolución de su carrera profesional, las dificultades que tuvieron que atravesar en sus comienzos y las oportunidades.

Foto suya:





LABORATORIO
INNOVACIÓN
CULTURAL
SOSTENIBLE

(INNOCULTURA)

PROGRAMA DE INNOVACIÓN CULTURAL SOSTENIBLE

Nombre completo: Marco Antonio Moreno Benitez.

Cargo: director y gerente de Tibicena, Arqueología y Patrimonio S.L.

Entidad / Empresa: Tibicena, Arqueología y Patrimonio S.L.

Logo de la entidad: 

Breve presentación acerca de usted: Licenciado en Historia por la ULPGC y con un Master en Museología y Gestión de Museos, es codirector de la empresa Tibicena, Arqueología y Patrimonio SL, y gerente del Museo de La Fortaleza. Mi trabajo se ha desarrollado en proyectos de índole patrimonial tales como excavaciones arqueológicas, inventarios y catálogos patrimoniales, proyectos de musealización y exposiciones.

Redes sociales:

- Instagram: https://www.instagram.com/tibicena_arqueologia/
- Twitter: <https://twitter.com/marcomoreno1800>
- Facebook: <https://www.facebook.com/tibicenaarqueologiaypatrimonio>
- LinkedIn: <https://es.linkedin.com/in/marco-moreno-477692b9>

Título de la mesa redonda: Panel de experiencias: pasado, presente y futuro.

Breve resumen de la mesa redonda: Se pretende generar reflexiones a partir de las experiencias de cada uno sobre la evolución de su carrera profesional, las dificultades que tuvieron que atravesar en sus comienzos y las oportunidades.



Foto suya:





LABORATORIO
DE INNOVACIÓN
CULTURAL
SOSTENIBLE

INNOCULTURA

PROGRAMA DE INNOVACIÓN CULTURAL SOSTENIBLE

Nombre completo: Nira Santana Rodríguez.

Cargo: Especialista en videojuegos y estudios de género.

Entidad / Empresa: Nira Santana | Ultravioleta

Logo de la entidad:  Nira Santana
ultravioleta

Breve presentación acerca de usted: Es Licenciada en Bellas Artes y especialista en videojuegos y estudios de género. Sus investigaciones, centradas en la situación de las mujeres en la industria cultural y de los videojuegos, respaldan sus creaciones, expuestas internacionalmente. A través de sus obras audiovisuales y videojuegos aborda planteamientos y debates actuales desde la perspectiva de género. En los últimos 15 años, ha impartido más de 1.000 charlas a más de 20.000 personas, realizando múltiples intervenciones en medios de comunicación y dirigiendo numerosos proyectos culturales y sociales con enfoque de género.

Redes sociales:

- Instagram: <https://www.instagram.com/nirasantanarodriguez/>
- Facebook: <https://www.facebook.com/share/1EK9uYAa1F/>
- LinkedIn: <https://es.linkedin.com/in/nirasantanarodriguez>

Título de la charla: Oportunidades emergentes en el sector cultural: innovación, sostenibilidad e igualdad.

Breve resumen de la charla: En la actualidad, el sector cultural se enfrenta a retos y oportunidades que exigen nuevas formas de innovación.



sostenibilidad e igualdad. En este contexto, el proyecto *Where is the/your limit?*, diseñado por la artista Nira Santana Rodríguez, demuestra cómo el arte, los videojuegos y la educación pueden converger para abordar problemáticas sociales como las ciberviolencias machistas desde una perspectiva interactiva y audiovisual. Desde su patrocinio en 2019 por Canarias Cultura en Red y la Dirección General de Promoción Cultural de Canarias, este proyecto ha sido expuesto en Art Paris 2019 y aplicado en el Posgrado en Diseño y Programación de Videojuegos de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, acercando al alumnado un enfoque crítico y social. En 2022, evolucionó hacia una experiencia en realidad virtual en el evento "Lógicas de lo virtual", promovido por el Área de Cultura de Puerto de la Cruz y Virtual ON, reforzando el uso de la tecnología en la divulgación de proyectos sociales y sensibilización sobre las cuestiones de género. Gracias a la financiación de la Fundación Disa, en 2024 se incorporaron trajes hápticos para una mayor interacción sensorial. La nueva versión, inaugurada el 18 de octubre en la Galería Saro León, consolida la unión entre arte y tecnología mostrando el compromiso del sector cultural con la innovación y la igualdad. *Where is the/your limit?* es un ejemplo de cómo la cultura impulsa la innovación y el cambio social, promoviendo una sociedad más igualitaria y sostenible. Este proyecto destaca el potencial del sector cultural para adaptarse a nuevas realidades y generar transformaciones en la sociedad.

Foto suya:

Anexo 32 - cesión del espacio del CICCA para el evento de cierre del 9 de abril



Daniel Pérez Estévez
Director
Sociedad Científica El Museo Canario
dperez@elmuseocanario.com

A / A D. Fernando Fernández Morales
Fundación La Caja de Canarias
Alameda de Colón, 1, Las Palmas de Gran Canaria. 35002

Asunto: Solicitud de colaboración con cesión de sala de conferencias

Estimado Director,

Me dirijo a usted para solicitar la colaboración de la Fundación La Caja de Canarias con la cesión de uso de la Sala Cairasco en el CICCA el próximo 9 de abril a las 17:30 horas, a fin de que la Sociedad Científica El Museo Canario pueda organizar el evento "Innocultura: Más allá del tiempo".

Este evento marcará la culminación de Innocultura, un proyecto financiado por la ACIISI que ha explorado la intersección entre innovación, cultura y tecnología para la difusión del patrimonio canario. Contaremos con una mesa redonda de profesionales del sector, y con la ponencia de Nira Santana, experta en videojuegos y startups del sector cultural y tecnológico de Canarias, quien compartirá su visión sobre el impacto de la tecnología en la preservación y divulgación del patrimonio. El acto concluirá con la presentación de los Productos Mínimos Viables (PMV) desarrollados en el marco del proyecto, con experiencias inmersivas diseñadas para acercar y difundir el patrimonio canario de manera innovadora.

Dada la actual etapa de previsión de obras del proyecto de ampliación de instalaciones del Museo, la cesión de la sala sería de gran utilidad para la celebración del evento.

Quedamos a su disposición para cualquier información adicional que puedan requerir, pendientes de su confirmación de la disponibilidad de la sala en la fecha y horario indicados, así como los pasos necesarios para formalizar la reserva y las condiciones.

Agradeciendo de antemano su atención, reciba un cordial saludo.



Daniel Pérez Estévez
Director
Sociedad Científica El Museo Canario

**CONTRATO DE CESIÓN DE SALAS, ÁREAS DE
EXPOSICIÓN Y SALAS DE EVENTOS DE LA FUNDACION LA CAJA DE
CANARIAS**

En Las Palmas de Gran Canaria, a 3 de marzo de 2026

SE REÚNEN

De una parte, D. Fernando Fernández Morales, mayor de edad, con DNI número 02.603.743-M, con domicilio a estos efectos en la Alameda de Colón 1, del término municipal de Las Palmas de Gran Canaria, en nombre y representación de **La Fundación Caja Insular de Ahorros de Canarias- Fundación La Caja de Canarias**, con C.I.F. 6-35000272, (en adelante "**Fundación La Caja**"), en calidad de **Director General**.

Y de otra, D. Diego López Díaz, mayor de edad, con DNI número 42715091C con domicilio a estos efectos en la calle Doctor Chil, nº 25, en el término municipal de Las Palmas de Gran Canaria, C.P. 35501, en nombre y representación de la **SOCIEDAD CIENTÍFICA EL MUSEO CANARIO**, con C.I.F. número 6-35.032.150, y mismo domicilio, en su calidad de **Presidente**, y que de ahora en adelante denominaremos "**EL USUARIO**".

Ambas partes se reconocen con capacidad legal para este acto, y libre y espontáneamente.

MANIFIESTAN

I.- Que el **USUARIO** tiene intención de celebrar el evento de conferencia "**InnoCultura: experiencias más allá del tiempo**" en las instalaciones del Centro de Iniciativas de La Caja de Canarias (en adelante, el **CICCA**) y concretamente en el espacio denominado **Sala de Conferencias/Carrasco** y **Sala Alameda**.

II.- Que el **USUARIO** se ha dirigido a **LA FUNDACION LA CAJA** solicitando la cesión de las instalaciones para llevar a cabo la celebración el evento recogido en el punto anterior.

III.- Que interesando a **LA FUNDACION LA CAJA** ceder el uso de su/s sala/s y demás servicios y al **USUARIO** disponer del uso de las mismas para llevar a cabo la organización, celebración y desarrollo de las actividades que luego se describen, acuerdan formalizar el presente contrato de cesión de bienes y/o servicios de acuerdo con las siguientes:



ESTIPULACIONES

PRIMERA. - LA FUNDACION LA CAJA cede al USUARIO el derecho a usar las salas para la celebración del evento presentado en el Manifiesto I del presente contrato.

SEGUNDA. - El USUARIO se ocupará de desarrollar el evento señalado en el Estipulación Primera el día 9 de abril de 2025 en horario de tarde, entre las 18:00 y las 20:30 horas, pudiendo prolongarse hasta las 21:00 horas.

TERCERA. - El uso de las salas incluye el de sus instalaciones, equipos, decoración y mobiliario y los servicios materiales y humanos técnicos y de personal de sala, así como de su servicio de acomodación y azafatas de congresos y personal de seguridad, si así se requiriese. Queda excluido todo derecho del USUARIO sobre el resto de las salas y espacios del CICCA, a excepción del hall de acceso para montajes publicitarios.

CUARTA. - La cesión de los espacios se efectúa a gastos cubiertos: serán abonados por el USUARIO los gastos que ocasionen a la Fundación La Caja por los conceptos señalados en la estipulación anterior y que se evalúan aquí en **QUINIENTOS EUROS (500,00 €)**.

El USUARIO abonará dicha cantidad a la Fundación La Caja previa presentación de la correspondiente factura por parte de esta una vez finalizada la cesión de las salas.

QUINTA. - La/s salas y espacios convenidos se ceden única y exclusivamente para la organización, celebración y desarrollo de las actividades objeto de este contrato, quedando prohibido al USUARIO la realización de cualquier otra actividad principal, accesoria, complementaria o de apoyo a excepción del hall de entrada al edificio donde podrán exhibir sus patrocinios y montajes publicitarios si los hubiese.

SEXTA. - El USUARIO organizará, celebrará y desarrollará las actividades en su propio nombre y por su cuenta, riesgo y ventura exclusivos, siendo la única vinculación existente entre las partes contratantes la relativa al presente contrato, sin que exista otra vinculación del USUARIO con terceras personas o entidades que pueda ser repercutida a LA FUNDACION LA CAJA.

SEPTIMA. - El USUARIO o Empresas por él contratadas para realizar el montaje y desarrollo del acto, manifiesta cumplir íntegramente la normativa prevista en la Ley 31/95 de 8 de Noviembre de Prevención de Riesgos Laborales, y en especial la relativo al cumplimiento del artículo 24.3.

OCTAVA. - El **USUARIO** se compromete al correcto uso y conservación de los bienes objeto de este contrato; al cumplimiento de toda la normativa de seguridad, tributaria, laboral y de Seguridad Social que le fuera de aplicación y sea de su obligación; impedir perturbaciones en el correcto funcionamiento del **CICCA** y en el desarrollo de otras actividades que se estén ejecutando; a efectuar las contrataciones de aquellos servicios que no facilite **LA FUNDACION LA CAJA** a través de las empresas autorizadas por ésta; y en general, a seguir las indicaciones y normas de uso que le sean indicadas por ésta.

NOVENA. - Correrá de cuenta del **USUARIO** el abono de cualquier tarifa económica que hubiera lugar, por la celebración de espectáculos, según la legislación vigente, en concepto de derechos de autor, de distribución, de proyección, o cualesquiera que corresponda, a las agencias de gestión de derechos existentes.

DÉCIMA. - Este contrato podrá resolverse anticipadamente, sin causa ni justificación alguna y sin necesidad de preaviso, sin que ninguna de las dos partes tenga derecho a indemnización alguna:

- a) Por acuerdo expreso entre las partes
- b) Por fuerza mayor o caso fortuito

Sin perjuicio de lo estipulado en el párrafo anterior, el incumplimiento por cualesquiera de los contratantes de alguna de las obligaciones estipuladas en el presente contrato o en sus anexos, conferirá al otro la facultad de resolver el contrato de manera automática y sin necesidad de preaviso alguno.

En particular, se considera causa de resolución automática del presente contrato las siguientes:

- a) Incumplimiento de las estipulaciones contenidas en el presente contrato.
- b) Infracción de cualquier disposición legal y demás normativa vigente.
- c) Realización de graves daños en las dependencias, instalaciones, aparatos, mobiliario puesto a su disposición o a las dependencias, instalaciones, aparatos, mobiliario, decoración o enseres del **CICCA**.

En caso de que el contrato se resuelva por incumplimiento, el que incumpla quedará obligado a indemnizar a la otra parte por los daños y perjuicios que por ello se ocasionaren, por el importe recogido en la Estipulación Sexta del presente contrato.

UNDECIMA. - Cada una de las partes intervinientes acepta las obligaciones a que se ha comprometido la otra, quienes se obligan a cumplirlas de conformidad con la ley, el uso y la buena fe.

Conformes con el texto que antecede, que se extiende en dos folios de papel común, escritas a una sola cara, por duplicado ejemplar, las partes interesadas firman el presente Convenio, en el lugar y fecha ut supra.

02603743M
FERNANDO
FERNANDEZ
(R: G35000272)

Firmado digitalmente
por 02603743M
FERNANDO
FERNANDEZ R
G35000272
Fecha: 2013.03.06
10:52:53 E

FUNDACION LA CAJA DE CANARIAS



EL MUSEO CANARIO

Anexo 33 - Agenda del evento de cierre del 9 de abril



Evento presentado por **Nora Navarro León**.

- 17:30h **Acreditación.**
- 18:00h **Apertura.**
Daniel Pérez Estévez, Director de la Sociedad Científica El Museo Canario.
Ciro Gutiérrez Ascanio, Viceconsejero de Universidades e Investigación.
- 18:15h **Oportunidades emergentes en el sector cultural: innovación, sostenibilidad e igualdad.**
Nira Santana Rodríguez, Especialista en videojuegos y estudios de género.
- 18:45h **Mesa Redonda: Panel de experiencias: pasado, presente y futuro.**
- Lu(g)ar. Lucía López Orta, cofundadora y directora de proyectos.
 - Margullía. Iván Rodríguez, director.
 - Tibicena. Marco Antonio Moreno Benitez, director y gerente.
 - Derrotero VFX. Daniel Pinedo Díaz.
 - 2Coders Studio. Dalios Aday Medina Méndez, cofundador.
- 19:15h **Coffee break.**
2Coders. Stand: Descubriendo El Museo Canario: Conectando Historia e innovación con Visitr.
- 19:45h **Abriendo camino hacia la innovación y sostenibilidad: Presentación de los productos mínimos viables (PMV).**
- **"HablArte"**, presentado por Demi B.A. y Juan Pedro S.M.
 - **"RetroSpectare"**, presentado por Alejandro Gabriel R.P.
 - **"Viaje sonoro"**, presentado por Laura O.G.
 - **"MAVI - Museo Accesible Virtual Interactivo"**, presentado por Raúl I.J.
- 20:30h **Clausura.**

Anexo 34 - PPT mesa redonda del evento de cierre del 9 de abril



Anexo 35 - Guiones utilizados por los emprendedores durante el evento de cierre del 9 de abril



Habl. Arte

Demi Becerra Aloi

Juan Pedro Sánchez Montesdeoca

Guion

Diapositiva 1 (Portada)

Diapositiva portada

Diapositiva 2 (Presentación e introducción)

Buenas tardes. Somos Demi y Juan Pedro y vamos a presentar nuestro proyecto llamado HablArte.

Diapositiva 3 (Descripción breve de la aplicación)

Hemos creado una aplicación para dispositivos móviles. A través de la aplicación se escanean códigos QR que desbloquean personajes. Una vez desbloqueados, el usuario puede hacerle preguntas predeterminadas y a través de vídeos también predeterminados obtienen un vídeo con una respuesta del autor desbloqueado.

Diapositiva 4 (Objetivos de Desarrollo Sostenible)

Este proyecto apoya dos Objetivos de Desarrollo Sostenible clave. Por un lado, el **ODS 4: Educación de calidad**, porque hace que el aprendizaje sobre arte y cultura sea accesible e interactivo para todos. Y por otro, el **ODS 11: Ciudades y comunidades sostenibles**, ya que ayuda a revitalizar los espacios culturales. Además, fomenta la inclusión, la diversidad lingüística y el acceso al patrimonio global, permitiendo que más personas disfruten y aprendan de nuestra historia y arte.

Diapositiva 5 (Por qué surge la idea)

La idea surge para modernizar la experiencia en museos, haciendo que la visita sea más dinámica e interactiva. Buscamos atraer a un público joven y tecnológico a través de la gamificación y el uso de herramientas digitales. Al mismo tiempo, queremos preservar y difundir el patrimonio cultural de forma innovadora, utilizando nuevas tecnologías para hacerlo más accesible, inclusivo y atractivo para todo tipo de visitantes.

Diapositiva 6 (En qué se diferencia el proyecto)

Se diferencia en que, actualmente, la información en museos suele presentarse mediante textos, tours guiados o, en algunos casos, vídeos. Nuestro proyecto va más allá, haciendo el contenido más accesible e interactivo para todo tipo de público, utilizando herramientas digitales, gamificación y experiencias personalizadas.

Diapositiva 7 (Escalabilidad)

Este producto se puede considerar escalable, debido a que es muy sencilla de ampliar, ya que puede ser llevado a otros museos e incorporar nuevos personajes, y después también se puede llevar a otros países y agregar idiomas haciendo la aplicación multilingüe, y así añadir más personajes de otras culturas, e incluir más idiomas para que sea más accesible para el mundo, ya que al final, cualquier museo del mundo puede acceder a esta aplicación y añadir contenido. Aparte, el diseño del desarrollo modular que tiene la aplicación, pues permite que sea fácil y rápida la implementación y personalización de nuevos contenidos.

Diapositiva 8 (Tecnologías utilizadas)

En cuanto a las tecnologías usadas para este proyecto, en primer lugar está Unity, que es donde se desarrolló todo lo que es la aplicación móvil, y se hizo toda la programación a través de C

Sharp. Después para los contenidos multimedia de las respuestas del avatar, fueron generadas a través de imágenes proporcionadas por el Museo Canario, utilizando la herramienta de Heygen, que puede crear vídeos con inteligencia artificial de avatares usando imágenes. Combinando estas tecnologías, se creó la aplicación que van a ver.

Diapositiva 9 (Presentación PMV)

En primer lugar, tenemos el menú de la aplicación, en el recuadro rojo, como podemos apreciar, está el personaje desbloqueado, que en este caso es Gregorio Chil y Naranjo, con el que podemos interactuar, y es el personaje que tenemos para mostrar en el producto mínimo viable. En el recuadro azul podemos ver el resto de personajes que aún no se han encontrado y no se han desbloqueado, que serían posibles personajes que se podrían añadir en un futuro. En este caso aparecen en un tono más apagado de GregorioChilNaranjo, para demostrar que no están accesibles en este momento. Fialmente el recuadro amarillo muestra la herramienta de la cámara, que sería la herramienta usada para escanear los QRs, estos QR te darán el acceso al personaje que escanees en cada momento. Y a continuación vamos a ver una demostración de cómo es el funcionamiento del producto mínimo viable.

Diapositiva 10 (Futuro de HablArte)

Como habéis visto, la aplicación está en un estado alpha de lo que sería el producto final, ya que falta feedback al usuario cuando está cliqueando, respuestas sonoras, vibraciones y otras cosas para que el usuario note una respuesta de la aplicación cuando está interactuando con ella, y un appeal visual más agradable, más adelnate en el desarrollo se pueden añadir otras cosas como múltiples lenguajes, y agregar a lo mejor unos minijuegos de entretenimiento con el que puedas aprender cosas sobre dicho personaje con el que está interactuando gamificando así la experiencia educativa. Durante el desarrollo de la aplicación hemos visto otras herramientas que pueden dar un resultado mucho más agradable y mucho más convincente para el usuario, como puede ser usar los metahumanos de Unreal engine, cambiando de motor, y usando estas herramientas a través de los metahumanos que tienen una apariencia realista de pesonas y son avatares en tres dimensiones. Utilizar la inteligencia artificial de Convai que permite una interacción a tiempo real con los avatares, pudiendo así preguntar y obtener una respuesta, tanto por texto como por voz, a tiempo real de lo que sea. Aparte también puedes agregar otros botones con respuestas ya predeterminadas, pero tienes la libertad de tener una respuesta a tiempo real usando tu voz como si estuvieses hablando con ese personaje histórico en ese momento o con un guía del museo en un tour guiado.

Diapositiva 11 (Cierre)

GUIÓN ESTRUCTURADO DE VIAJE SONORO

Buenas tardes. Hoy quiero compartir con ustedes *Viaje Sonoro*, un proyecto que nace del deseo de acercar la historia musical a las personas y transformar la experiencia museística en algo más dinámico e interactivo.

De niña, visitar museos me resultaba una experiencia estática y monótona. Caminaba entre las salas, observaba, pero sentía que faltaba algo que realmente me conectara con las historias presentes.

Este proyecto busca cambiar esta percepción, transformando la experiencia en el museo en un recorrido envolvente, accesible y participativo. El objetivo es acercar la historia musical de Canarias a cualquier persona, sin importar su edad o conocimientos previos, permitiéndoles descubrir de forma innovadora la repercusión de dos compositoras canarias de siglos distintos: Emma Martínez de la Torre y Laura Vega.

Imaginemos a una niña que entra en el Museo Canario, curiosa pero sin saber qué esperar. Se acerca a una mesa multitáctil y, con un toque en la pantalla, accede a la ventana de inicio. En la pantalla aparece un texto de bienvenida, acompañado por la voz de la compositora Laura Vega, representada por un avatar animado. En el producto final, los visitantes podrán elegir qué compositora les recibe, si Emma o Laura. Sin embargo, hoy hemos querido hacer un guiño especial a Laura, quien nos acompaña hoy.

También puede explorar la biografía de cada compositora al tocar sus nombres, descubriendo su historia y legado musical de una manera cercana.

Siguiendo su curiosidad, la niña desliza el dedo hasta la ventana de prensa. Aquí, una línea temporal de ambas compositoras le invita a viajar a través del tiempo. Ante sus ojos, van apareciendo artículos de periódicos organizados cronológicamente, cada uno con su título, fecha de publicación y nombre del medio. Con un simple toque, accede a cada noticia y descubre cómo la prensa ha dado voz a las compositoras, plasmando su trayectoria, su impacto y el reconocimiento de su legado musical.

Su exploración le lleva a una nueva ventana donde aparecen dos imágenes de distintos siglos, mostrando la evolución de la representación femenina en la música en Canarias.

Para fomentar la reflexión, en la parte inferior se presenta una pregunta acompañada de un botón. Al pulsarlo, se muestra la respuesta correcta junto con una breve explicación que contextualiza la época y su relevancia histórica.

Además, al tocar sobre los rostros en cada imagen, se despliegan nombres y algunas curiosidades de figuras históricas como ... [\[ir mostrando ejemplos\]](#). Cada rostro parece contar su propia historia.

Finalmente, la niña se adentra en la ventana de minijuegos, donde la experiencia se vuelve aún más inmersiva gracias a la gamificación. Aquí, debe seleccionar obras de cada compositora y ordenar correctamente las secciones de la partitura, que aparecen desordenadas en la pantalla. Para ello, se guía por el audio de la pieza de fondo. Al completar el reto, la partitura completa se revela como recompensa.

Además, se incluye una breve explicación sobre el proyecto RALS, de donde se sacan las piezas utilizadas en el juego, junto con las portadas de los discos RALS y una curiosidad sobre el disco RALS 42, un disco compuesto exclusivamente por mujeres.

A continuación, veremos algunos ejemplos de cómo funciona el juego.

Con esta experiencia interactiva, se pretende dar voz a las compositoras canarias, permitir que sus partituras sean exploradas y que su legado inspire a nuevas generaciones.

La mesa multitáctil permite tocar, escuchar, leer y jugar con la historia, fomentando la participación activa y haciendo el aprendizaje dinámico y envolvente. Queremos que los visitantes no sean meros espectadores de la historia, sino que la sientan, la exploren y se conviertan en parte de ella.

Además, ofrece nuevas formas de interacción en entornos museísticos y abre puertas a la digitalización del patrimonio, permitiendo que la memoria no solo se conserve, sino que cobre vida y sea accesible.

Y este es solo el principio. Si hoy podemos dar vida a las historias de dos compositoras, mañana podemos hacerlo con otras figuras emblemáticas de Canarias. La tecnología nos brinda la oportunidad de expandir esta experiencia, llevándola a nuevos museos y espacios culturales

Este proyecto se alinea con varios Objetivos de Desarrollo Sostenible. Promueve el ODS 4 (Educación de calidad), al ofrecer una herramienta innovadora para el aprendizaje, el ODS 5 (Igualdad de género), visibilizando el legado de mujeres en la música, y ODS 11 (Ciudades y comunidades sostenibles) al promover la digitalización y accesibilidad del patrimonio cultural.

Para que más personas accedan a esta experiencia, el producto final incluirá información en varios idiomas. Así, visitantes de todo el mundo podrán conocer y valorar el patrimonio musical de Canarias en su propio idioma.

Porque la música es identidad, memoria y emoción, y sólo permanece viva cuando la sentimos, la hacemos nuestra y la compartimos.

¡Muchas gracias al proyecto Innocultura del Museo Canario por esta oportunidad y a ustedes por escuchar!

GUION DE RETROSPECTARE

[Introducción]: Buenas tardes a todos. Mi nombre es Alejandro, soy graduado en Historia y estoy terminando un máster en gestión del Patrimonio, y hoy quiero presentarles RetroSpectare.

Como podrán imaginar, el nombre de este proyecto nace de la fusión de dos palabras latinas: retro, que significa 'hacia atrás', y spectare, que significa 'mirar'. Así, RetroSpectare no es solo un nombre, sino una declaración de intenciones: una experiencia que nos invita a mirar al pasado a través de una pantalla, para redescubrir nuestra historia de una manera diferente, inmersiva y emocional.

[Origen]: Y recalco lo de emocional porque la idea de este proyecto nace de una de esas conversaciones que todos hemos tenido alguna vez con nuestros padres, abuelos o incluso bisabuelos —quien haya tenido la suerte—. Charlas donde nos cuentan cómo era todo 'antes', cómo se vivía, cómo lucían las calles, los edificios, las personas... Un mundo que suena cercano pero que ya no podemos ver con nuestros propios ojos.

RetroSpectare nace de ese deseo: el de poder asomarnos a ese pasado del que tanto nos han hablado. De convertir esas historias familiares en experiencias visuales. De mirar nuestra ciudad, nuestros espacios, y ver cómo eran décadas atrás, como si la memoria se hiciera visible a través de una pantalla.

[ODS]: En este sentido, y casi sin darnos cuenta, nos alineamos con uno de los Objetivos de Desarrollo Sostenible —el número 11— que busca ciudades más sostenibles y conectadas con su identidad cultural. Y eso es, justamente, lo que este proyecto pretende: mantener viva la historia en nuestros espacios cotidianos.

[DIF/ESC]: Y a diferencia de otras aplicaciones que se limitan a mostrar imágenes antiguas de forma pasiva, RetroSpectare da un paso más allá al integrarlas de manera interactiva con nuestro entorno actual. Sitúa las fotografías en su contexto original, superpuestas en tiempo real sobre el presente, y convierte al usuario en parte activa del relato histórico.

Y lo mejor es que esto no se limita a un lugar concreto. Cualquier espacio que tenga historia y material gráfico sobre su pasado puede cobrar vida con esta herramienta: desde centros históricos hasta museos o barrios populares.

[PMV]: Mostrar la WebApp con las funciones principales y vídeo corto con ejemplo.

[Conclusión]: Para finalizar, por supuesto agradecer al Gobierno de Canarias y al Museo Canario por brindarme la oportunidad de estar hoy ante ustedes; y cierro afirmando que RetroSpectare nos invita a mirar el ayer, pero asentándose para ello en la tecnología del mañana. Muchas gracias.

Anexo 36 - Presentaciones PPTs de los emprendedores utilizadas en el evento de cierre del 9 de abril

Proyecto HablArte





LABORATORIO
de INNOVACIÓN
CULTURAL
SOSTENIBLE



EL MUSEO
CANARIO



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

Que es HablArte

- Avatar a través de imagen con respuestas predeterminadas.
- Desbloques de personajes a través de QRs en museos.



LABORATORIO
de INNOVACIÓN
CULTURAL
SOSTENIBLE



EL MUSEO
CANARIO



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

Objetivos de Desarrollo Sostenible



4 EDUCACIÓN DE CALIDAD



11 CIUDADES Y COMUNIDADES SOSTENIBLES



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

Necesidad (por qué surge la idea)



- La idea surge para modernizar la experiencia en museos.
- Busca atraer a públicos jóvenes y tecnológicos
- Preservar y difundir el patrimonio cultural de manera innovadora.



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

Diferencia (En qué se diferencia tu proyecto)

- Medios de texto, tours guiados o rara vez videos.
- Hacer la información más accesible.



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

Escalabilidad

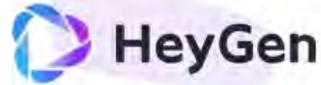
- Puede adaptarse a cualquier museo.
- Su diseño modular permite personalización y rápida implementación.



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

Breve explicación de la tecnología utilizada

- Unity: Motor de desarrollo de videojuegos.
- HeyGen: Plataforma de generación de avatares y videos con IA.
- Ambas tecnologías pueden combinarse para ofrecer experiencias interactivas y gamificadas en museos, mejorando la educación y el entretenimiento del usuario.



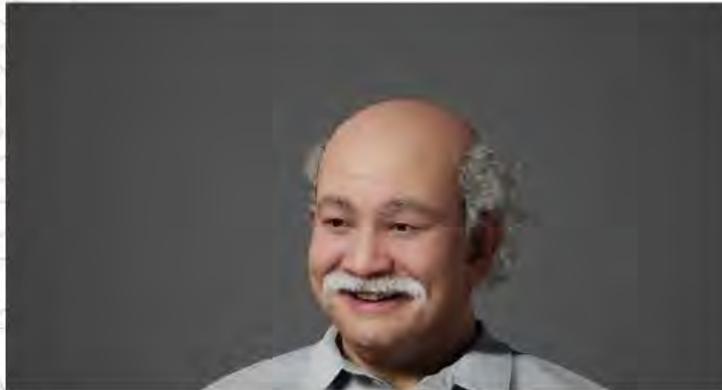
Consejería de Universidades,
Ciencia e Innovación y Cultura
Agencia Canaria de Investigación,
Innovación y Sociedad de la Información

Presentación del PMV



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

Futuro de HablArte



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



GRACIAS POR SU ATENCIÓN



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

Proyecto RetroSpectare



LABORATORIO
de
INNOVACIÓN
CULTURAL
SOSTENIBLE

INNOCULTURA

Programa de Innovación Cultural Sostenible

11 CIUDADES Y COMUNIDADES SOSTENIBLES

EL MUSEO CANARIO
GOBIERNO DE CANARIAS
UNIÓN EUROPEA
Fondo Europeo de Desarrollo Regional



RETROSPECTARE

Una mirada al pasado

Alejandro G. Rodríguez Pérez

LABORATORIO de INNOVACIÓN CULTURAL SOSTENIBLE

EL MUSEO CANARIO GOBIERNO DE CANARIAS UNIÓN EUROPEA FONDOS DE DESARROLLO REGIONAL





LABORATORIO
de INNOVACIÓN
CULTURAL
SOSTENIBLE

EL MUSEO
CANARIO

Cabildo de Tenerife
GOBIERNO DE LAS ISLAS CANARIAS
COMUNIDAD AUTÓNOMA DE LAS ISLAS CANARIAS
MINISTERIO DE CULTURA Y DEPORTE

RETROSPECTARE

Una mirada al pasado



RETROSPECTARE

Una mirada al pasado

Proyecto Viaje Sonoro



LABORATORIO
de
INNOVACIÓN
CULTURAL
SOSTENIBLE

INNOCULTURA

Programa de Innovación Cultural Sostenible

EL MUSEO CANARIO
Gobierno de Canarias
UNIÓN EUROPEA
Fondo Europeo de Desarrollo Regional

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

¿Cómo surge?



Madame Tussauds (Museo de Cera), Londres - 2000



Centro Galego de Arte Contemporáneo (CGAC), Santiago de Compostela - 2004

LABORATORIO
de
INNOVACIÓN
CULTURAL
SOSTENIBLE

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



MADE
WITH



Unity

Inicio

Prensa

Fotografías

Minijuego

Emma Martínez: 1889 - 1980 (ss. XIX-XX)

Diario de Las Palmas

24 abril 1936

“Una disposición sobre el
Conservatorio de Música”

La Provincia

15 de mayo 1941

“La reposición de El anillo de hierro”

Laura Vega: 1978 - presente (ss. XX-XXI)

La Provincia

6 octubre 2002

“Al componer afectan más los
momentos trágicos que los felices”

El Día

6 septiembre 2007

“La Gomera estrena esta noche la
primera obra sinfónica dedicada al silbo”

“Laura Vega
Millares”

[Inicio](#)

[Prensa](#)

[Fotografías](#)

[Minijuego](#)



Visita a Gran Canaria del compositor Charles-Camille de Saint-Saëns



Firmantes del Manifiesto Musical en el Museo Canario

¿Cuál de las dos fotografías es más antigua? [Ver respuesta](#)

[Inicio](#)

[Prensa](#)

[Fotografías](#)

[Minijuego](#)

¡Es hora de un minijuego!

[Instrucciones juego](#)



Selecciona el disco RALS con el que quieras
empezar [¿Qué es un disco RALS?](#)

Propuesta de valor



- Visibilidad compositoras canarias y su legado
- Participación activa del público
- Aprendizaje dinámico y envolvente
- Archivo vivo y accesible
- Escalabilidad a otros museos y espacios culturales





¡Muchas gracias!



Proyecto MAVI:

No utilizó PPT sino su link directo a la tecnología inmersiva:

https://www.mavii.eu/localizaciones/museo_canario/

Anexo 37 - guion de la presentadora dle evento de cierre del 9 de abril

GUION DEL EVENTO: 9 DE ABRIL EN EL CICCA: SALA DE CONFERENCIAS CAIRASCO A LAS 17:30

18:00-18:15 – APERTURA

Introducción poética del evento:

En una tierra donde el pasado aún susurra, una semilla de innovación germinó desde las raíces. El Museo Canario y la ACIISI convocaron a jóvenes a transformar la cultura en un futuro compartido. Cuatro proyectos, seleccionados en una convocatoria de innovación abierta, vivieron dos meses de mentoría intensa. Guiados por la metodología *History Thinking*, tejieron tecnología y memoria para imaginar nuevos mundos. Hoy presentan sus creaciones: experiencias que viajan más allá del tiempo, donde historia y futuro se abrazan.

Introducir brevemente de que va el evento:

El evento *InnoCultura: experiencias más allá del tiempo* 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)** a través de su convocatoria de subvenciones para Proyectos de Innovación Social 2024. Su objetivo principal es promover la transformación del panorama cultural de las Islas Canarias mediante la generación de oportunidades de empleo y emprendimiento cultural innovador y sostenible.

Además, el proyecto nace con el fin de potenciar la cultura como canal de transformación social, utilizando la innovación como elemento transversal para todas las propuestas e invitando a la comunidad a participar en la **Convocatoria de Innovación Abierta (CIA)** denominada [Premios de Innovación Cultural Sostenible: InnoCultura Edición 2024-2025](#). En esta convocatoria se seleccionaron los cinco proyectos que, tras recibir las mentorías necesarias, presentarán sus **Productos Mínimos Viables (PMV)** en dicho evento.

- La presentadora dará bienvenida al público y presentará a Daniel y a Javier
- Daniel (director del EMC) y Ciro Gutiérrez Ascanio (Viceconsejero de Universidades e Investigación). Inician el acto y estarán máximo 15 minutos.

18:15-18:45 – PONENCIA OPORTUNIDADES EMERGENTES EN EL SECTOR CULTURAL: INNOVACIÓN, SOSTENIBILIDAD E IGUALDAD DE NIRA SANTANA RODRÍGUEZ

Breve resumen de Nira:

Es Licenciada en Bellas Artes y especialista en videojuegos y estudios de género. Sus investigaciones, centradas en la situación de las mujeres en la industria cultural y de los videojuegos, respaldan sus creaciones, expuestas internacionalmente. A través de sus obras audiovisuales y videojuegos aborda planteamientos y debates actuales desde la perspectiva de género.

Breve resumen de su ponencia:

En la actualidad, el sector cultural se enfrenta a retos y oportunidades que exigen nuevas formas de innovación, sostenibilidad e igualdad. En este contexto, el proyecto *Where is the/your limit?*, diseñado por la artista Nira Santana Rodríguez, demuestra cómo el arte, los videojuegos y la educación pueden converger para abordar problemáticas sociales como las ciberviolencias machistas desde una perspectiva interactiva y audiovisual.

18:45- 19:15 - MESA REDONDA: PANEL DE EXPERIENCIAS: PASADO, PRESENTE Y FUTURO.

Breve resumen de la mesa redonda:

La mesa redonda trata sobre el emprendimiento en el sector cultural y tecnológico en Canarias. Cinco startups compartirán sus experiencias, desafíos y aprendizajes en su camino empresarial. Además, explorarán las tendencias y tecnologías que marcarán el futuro de su industria. Será un espacio de reflexión e intercambio para inspirar a otros emprendedores y profesionales del sector.

Start ups:

- **Lu(g)ar – Lucía López Orta**

Trayectoria profesional:

Graduada en Lengua Española y Literaturas Hispánicas por la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria y estudiante del Máster en Humanidades Digitales en la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR). Su carrera se ha desarrollado en el ámbito de la gestión cultural y la investigación aplicada a las Humanidades Digitales, participando en proyectos que combinan innovación tecnológica y patrimonio.

Descripción de la empresa:

Lu(g)ar es una startup canaria dedicada a la gestión cultural y literaria, con un enfoque en la innovación y la preservación del patrimonio cultural. Su misión es integrar las humanidades en procesos de transformación digital, ofreciendo soluciones tecnológicas para la conservación y difusión del patrimonio cultural y lingüístico. La empresa desarrolla proyectos educativos, culturales y de investigación, y brinda servicios como la digitalización de documentos, la edición de textos y la organización de eventos culturales.

- **Margullía – Iván Rodríguez**

Trayectoria profesional:

Licenciado en Historia por la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria y Máster en Bibliotecas y Patrimonio Documental por la Universidad Carlos III de Madrid. Especializado en archivos, documentación y digitalización, ha trabajado en el ámbito de la gestión documental patrimonial desde 2017.

Descripción de la empresa:

Margullía es una empresa canaria de gestión patrimonial que tiene como objetivo la conservación y la difusión de la cultura de nuestro pueblo y de la consciencia de nuestros orígenes, además del rescate y puesta en valor de nuestra identidad. Desarrolla proyectos centrados en el tratamiento, digitalización y divulgación del patrimonio documental y cultura.

- **Tibicena – Marco Antonio Moreno Benítez**

Trayectoria profesional:

Licenciado en Historia por la ULPGC y Máster en Museología y Gestión de Museos. Su carrera ha estado vinculada a proyectos patrimoniales como excavaciones arqueológicas, elaboración de inventarios, catálogos, musealización y diseño de exposiciones. Actualmente es gerente del Museo de La Fortaleza.

Descripción de la empresa:

Tibicena. Arqueología y Patrimonio S.L. es una empresa canaria especializada en la investigación, conservación y difusión del patrimonio arqueológico y cultural. Ofrece servicios que incluyen excavaciones arqueológicas, estudios históricos, gestión de patrimonio y proyectos de musealización. Además, gestiona el **Museo de La Fortaleza**, contribuyendo activamente a la preservación y promoción de la historia y cultura locales..

- **Derrotero VFX – Daniel Pinedo Díaz**

Trayectoria profesional:

Con experiencia en artes escénicas y audiovisuales, ha trabajado tanto delante como detrás de cámaras en teatro, cine y televisión. Especializado en postproducción y efectos visuales (VFX), ha desarrollado su carrera en el ámbito creativo digital.

Descripción de la empresa:

Derrotero VFX es una empresa de postproducción con sede en Canarias, España, que ofrece servicios integrales en edición de vídeo y efectos visuales. Utilizan técnicas avanzadas como rotoscopia, composición, animación 3D y 2D, y seguimiento de cámara para proporcionar soluciones creativas y de alta calidad en proyectos audiovisuales.

- **2Coders Studio – Dailos Aday Medina Méndez**

Trayectoria profesional:

Apasionado por la tecnología y el desarrollo multiplataforma, cuenta con experiencia en entornos iOS, Android, web y televisores conectados. Su trayectoria profesional se ha centrado en la creación de experiencias digitales innovadoras.

Descripción de la empresa:

2Coders Studio es una empresa especializada en el desarrollo de soluciones digitales innovadoras, con un enfoque principal en plataformas OTT (Over-The-Top), aplicaciones nativas y transformación digital. La empresa se dedica a la creación de experiencias digitales impactantes, trabajando en proyectos

que incluyen aplicaciones para iOS, Android, web y televisores conectados que es eso de televisores conectado.

La mesa redonda está constituida por cinco startups del sector cultural y tecnológico de Canarias. Durante este espacio de diálogo, los participantes abordarán las siguientes preguntas clave:

- ¿Qué les motivó a fundar o liderar su propio proyecto y cuáles fueron las principales dificultades que enfrentaron al comenzar?
- ¿Qué obstáculos o fracasos han marcado sus trayectorias y qué aprendizaje aprendieron de ellos?
- Mirando hacia el futuro, ¿qué tendencias o tecnologías creen que tendrán el mayor impacto en su sector en los próximos años?

NOTA PARA NORA:

Los participantes de la mesa redonda ya conocen sus preguntas y tendrán dos minutos para responder (esto no hace falta que se los digas. Simplemente es para que tú lo tengas en cuenta). Dispondrán de micrófonos craneales y estarán sentados en butacas altas. Tú también contarás con una butaca alta y un micrófono craneal.

19:15- 19:45 NETWORKING COFFEE BREAK

- Informar que será de un descanso de media hora que disponen de un catering para reponer fuerzas. Dar a entender al público que es un momento para hablar y encontrar colaboradores y personas interesantes de diferentes sectores.
- En este descanso también habrá un stand de la empresa 2coders en la antesala titulada Descubriendo El Museo Canario: Conectando Historia e innovación con *Visitr* en donde hablarán de su app para museos.

19:45-20:30 ABRIENDO CAMINO HACIA LA INNOVACIÓN Y SOSTENIBILIDAD: PRESENTACIÓN DE LOS PRODUCTO MÍNIMOS VIABLES (PMV).

Nota para Nora:

Tras la vuelta de la pausa café:

Seguimos con lo poético:

Al igual que una semilla que, al ser sembrada, crece y se extiende hacia nuevas direcciones, el camino hacia el futuro de la cultura se abre hoy ante nosotros, más allá del tiempo. Hemos viajado desde el pasado, a través de la memoria y el conocimiento, hasta llegar al presente, donde la innovación toma forma y se materializa en nuevas herramientas que transforman la forma en que interactuamos con la historia.

Hoy, los proyectos que vamos a conocer no son solo creaciones, son puertas abiertas a nuevas realidades. Tecnologías inmersivas que nos permiten entrar en los relatos del pasado, vivirlos y experimentarlos de una forma única. Estas tecnologías no solo son puentes hacia lo que fue, sino que se erigen como el suelo firme sobre el que construimos el futuro del patrimonio.

Con estas herramientas, los museos ya no son solo lugares de observación, sino espacios donde el visitante puede sumergirse, interactuar y formar parte de la historia. Son experiencias que nos permiten ir más allá del tiempo, tocando con las manos el futuro de la memoria.

Después del hilo poético tras la pausa café

Dar a entender que los asistentes tienen la oportunidad de tener contacto directo con los emprendedores (personas que van a presentar su producto mínimo viable), conocerlos y ver cómo sus tecnologías se pueden adaptar según necesidades.

Resumen breve

En esta parte del evento, los participantes del proyecto **InnoCultura** presentarán sus productos mínimos viables: experiencias inmersivas diseñadas para entornos museísticos. Estas iniciativas han sido desarrolladas gracias a la metodología **History Thinking**, creada por **El Museo Canario**, que combina un acompañamiento tecnológico con un acompañamiento histórico

Participantes:

- **“HablaArte”**, presentado por Demi B.A. y Juan Pedro S.M.

Demi Becerra Aloi: Actualmente está estudiando diseño de videojuegos. También estudió fotografía y diseño de moda. Sobre todo le interesa el arte y todo lo relacionado con él.

Juan Pedro Sánchez: estudiante de diseño y desarrollo de videojuegos. Le interesa la programación y es un curioso de la tecnología.

- **“RetroSpectare”**, presentado por Alejandro Gabriel R.P.

Alejandro Gabriel Rodríguez Pérez: Graduado en historia por la ULPGC, y desde que concluyó la carrera cuenta con un profundo interés en fusionar el ámbito de la historia con las nuevas tecnologías para así experiencias innovadoras que acerquen el pasado al presente.

- **“Viaje sonoro”**, presentado por Laura O.G.

Laura Ojeda García: Trabaja en el ámbito cultural, combinando música y proyectos con impacto social y educativo. Actualmente, forma parte del equipo de producción de Barrios Orquestados, un proyecto músico-social y pedagógico que busca generar comunidad. Tiene una gran vocación por lo social y creo firmamente en la cultura como motor de cambio

- **MAVI – Museo Accesible Virtual Interactivo**, presentado por Raúl I.J.

Raúl Iglesias Julio: Creador apasionado de videojuegos y tecnología, transforma ideas en realidad a través de prototipos rápidos. Como ingeniero mecánico y programador, combina creatividad y habilidades digitales para explorar nuevas formas de interacción entre el mundo digital y el físico. Su filosofía: jugar es la forma natural de aprender, aquella que despierta nuestro máximo potencial.

20:30 - Clausura

Nora cierra el evento junto con el viceconsejero de Universidades e Investigación **Ciro Gutiérrez Ascanio**. En caso de que **Ciro** se ausente antes, **Nora** hará la clausura con **Daniel**

