

Anexo 3: Jornadas InnoCultura Gran Canaria. Ponentes.



INNOCULTURA PROGRAMA DE INNOVACIÓN CULTURAL SOSTENIBLE

Nombre completo: Aday Melián Carrillo.

Cargo: Creador multidisciplinar.

Entidad / Empresa: Daydream Software.



Logo de la entidad:

Breve presentación acerca de usted: Profesional especializado en la creación de entretenimiento digital, principalmente de videojuegos.

Redes sociales:

- **Instagram:** Haga clic o pulse aquí para escribir texto.
- **Twitter:** Haga clic o pulse aquí para escribir texto.
- **Facebook:** <https://www.facebook.com/adaymc/>
- **LinkedIn:** <https://es.linkedin.com/in/adaymc/es>

Título de la charla: Los videojuegos como motor de cambio cultural.

Breve resumen de la charla: Los videojuegos son herramientas en las que se combina arte y tecnologías y permiten desarrollar experiencias que mejoren la

calidad de vida de la sociedad. Esta charla se inscribe en el ODS 9: Industria, Innovación e Infraestructura.

Foto suya:





INNOCULTURA

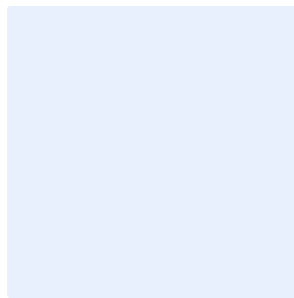
PROGRAMA DE INNOVACIÓN CULTURAL SOSTENIBLE

Nombre completo: Carlos Andrés Navarro Martínez.

Cargo: CEO de Ganeki Innovative Solutions y Consultor experto en tecnología e innovación.

Entidad / Empresa: Ganeki Innovative Solutions.

Logo de la entidad:



Breve presentación acerca de usted: Ha desempeñado roles clave en el ámbito de la innovación y la tecnología. Su experiencia incluye la consultoría estratégica y tecnológica, la dirección de proyectos internacionales y la implementación de sistemas de gestión de I+D+i en grandes empresas. Actualmente, es CEO de Ganeki Innovative Solutions, apoyando a empresas y administraciones en planificación estratégica y tecnologías disruptivas.

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/carlos-navarro-gc>

Título de la charla: Metodología para el desarrollo de experiencias innovadoras.

Breve resumen de la charla: Abordará los pasos necesarios para crear experiencias innovadoras a través de las nuevas tecnologías y explicará brevemente la Convocatoria de Innovación Abierta (CIA) de El Museo Canario. Esta charla se inscribe en el ODS 8: Trabajo Decente y Crecimiento Económico.

Foto suya:





INNOCULTURA

PROGRAMA DE INNOVACIÓN CULTURAL SOSTENIBLE

Nombre completo: Karen Monzón Alonso.

Cargo: Directora de Operaciones en España.

Entidad / Empresa: 2Coders.



Logo de la entidad:

Breve presentación acerca de usted: Karen Monzón Alonso es directora de operaciones en España de la empresa 2coders.

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/karen-monz%C3%B3n-alonso-3a1125125#:~:text=Ver%20el%20perfil%20de%20Karen%20Monz%C3%B3n>

Título de la charla: Aplicaciones web para entorno museísticos.

Breve resumen de la charla: Hablará sobre las aplicaciones desarrolladas por su empresa en entornos museísticos como la que desarrollaron para El Museo Canario. Esta charla se inscribe en el ODS 5: Igualdad de género.

Foto suya:





LABORATORIO
de INNOVACIÓN
CULTURAL
SOSTENIBLE

INNOCULTURA

PROGRAMA DE INNOVACIÓN CULTURAL SOSTENIBLE

Nombre completo: Luis Antonio González Pérez.

Cargo: presidente del Instituto Internacional del Valor Compartido.

Entidad / Empresa: IIVC.



INSTITUTO
INTERNACIONAL
DEL VALOR COMPARTIDO

Logo de la entidad:

Breve presentación acerca de usted: presidente del IIVC una institución dedicada a la proyección, investigación, promoción, y desarrollo de la responsabilidad social corporativa y la creación de valor compartido. Entidad promotora de La Cátedra Empresa de Valor Compartido, Innovación y Sostenibilidad de la ULPGC.

Redes sociales:

- Instagram: IIVC2030
- Twitter: Haga clic o pulse aquí para escribir texto.
- Facebook: IIVValorCompartido
- LinkedIn: <https://es.linkedin.com/in/luis-antonio-gonz%C3%A1lez-p%C3%A9rez-09498940>

Título de la charla: Tendencias en innovación y sostenibilidad.

Breve resumen de la charla: realización de una introducción y reflexión compartida sobre las tendencias, oportunidades de emprendimiento y empleabilidad, y los futuros retos de la innovación para la sostenibilidad en el ámbito cultural.

Foto suya:





**LABORATORIO
de INNOVACIÓN
CULTURAL
SOSTENIBLE**

INNOCULTURA

PROGRAMA DE INNOVACIÓN CULTURAL SOSTENIBLE

Nombre completo: Manuel Ramírez Sánchez.

Cargo: Profesor titular de la ULPGC-IATEXT y Codirector de la Cátedra UNESCO en Economía Creativa para el Desarrollo Sostenible y Transformar el Mundo.

Entidad / Empresa: ULPGC-IATEXT, Cátedra UNESCO en Economía Creativa para el Desarrollo Sostenible y Transformar el Mundo.

Logo de la entidad:



Cátedra UNESCO
en Economía Creativa
para el Desarrollo Sostenible
y Transformar el Mundo



Breve presentación: Profesor Titular de Ciencias y Técnicas Historiográficas en la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, acreditado para Catedrático de Universidad por la ANECA en julio de 2023. Es profesor en la Facultad de Geografía e Historia de la ULPGC en la que imparte docencia tanto en el Grado en Historia como en el Máster Universitario en Patrimonio Histórico, Cultural y Natural. Ha participado como investigador en una docena de proyectos de investigación, tanto internacionales como nacionales y autonómicos, y ha sido investigador principal de cinco proyectos de investigación, financiados en convocatorias autonómicas y nacionales. Una de sus líneas de investigación, en el ámbito de las Humanidades Digitales, es la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), no sólo como apoyo a la docencia universitaria, sino también para mejorar la labor investigadora y la difusión del patrimonio histórico.

Redes sociales:

- Instagram: manoloramirez
- Twitter: @manuelramirez
- Facebook: <https://www.facebook.com/manoloramirez>
- LinkedIn: <https://es.linkedin.com/in/manuelramirezsanchez>

Título de la charla: Desarrollo sostenible y Transformación.

Breve resumen de la charla: La iniciativa emprendida por la ONU para diseñar la Estrategia de Desarrollo Sostenible (ODS) 2030 ha unido a las naciones, instituciones, organismos y ciudadanía en la necesaria construcción de un futuro mejor a través del alcance de los 17 objetivos ya conocidos, con el fin de proteger el planeta, erradicar la pobreza y construir un mundo más próspero, justo y sostenible para las generaciones futuras. Desde la experiencia acumulada a lo largo de las últimas décadas por un grupo de académicos y especialistas en el ámbito de las Ciencias Sociales, la Arquitectura y las Humanidades, nació el proyecto de impulsar la primera Cátedra UNESCO en Economía Creativa, a partir del convencimiento de que es necesario repensar el futuro a través de nuevas dinámicas urbanas y territoriales, que permitan establecer nuevos parámetros en lo cultural, social, económico y medioambiental. Tras un largo proceso que se inició años antes de la pandemia de Covid-19, en 2022 la UNESCO aprobó la propuesta presentada por la asociación España Creativa y tres socios universitarios, la Universidad de Alcalá, la Universidad Rey Juan Carlos y la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, que contaba con el respaldo de la Comisión Nacional de UNESCO en España. Entre los objetivos de esta Cátedra se encuentra la atención a la diversidad cultural y promoción de la identidad las personas y de los lugares, recuperando sus trayectorias históricas, salvaguardando su patrimonio y promoviendo un turismo responsable, cultural y creativo, la innovación cultural y el diseño de indicadores que permitan evaluar el grado de consecución de estos objetivos. Esta charla se inscribe en el ODS 4: Educación de calidad.

Foto suya:





LABORATORIO
de INNOVACIÓN
CULTURAL
SOSTENIBLE

INNOCULTURA

PROGRAMA DE INNOVACIÓN CULTURAL SOSTENIBLE

Nombre completo: Michelle Pérez Barruos.

Cargo: Vicepresidenta Senior de Player 2.

Entidad / Empresa: Player 2.



Logo de la entidad:

Breve presentación acerca de usted: Haga clic o pulse aquí para escribir texto.

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/michelleperez2b>

Título de la charla: Nuevos mercados para la innovación.

Breve resumen de la charla: Ahondará en los nuevos mercados sobre innovación tecnológica y videojuegos. Esta charla se inscribe en el ODS 11: Ciudades y Comunidades Sostenibles.

Foto suya:

