

1714 / 2014



Generalitat de Catalunya
Departament de Cultura

DOSSIER DE PREMSA

DIGITAL4C

CATALAN · CREATIVE · CULTURAL · CONTENT

Una mirada al
futur digital des
de la cultura

L'esdeveniment

El Digital4C es realitza en el marc del Mobile World Capital

D4C reunirà professionals del digital i del sector cultural per propiciar nous projectes de cultura digital

En aquesta 1a edició es centrarà en el llibre electrònic, la música, l'audiovisual i el videojoc

Què és Digital4C?

És un esdeveniment que dóna resposta als interrogants sobre continguts digitals i creat amb la intenció d'apropar el món tecnològic amb el cultural.

Qui l'organitza?

Digital4C és una iniciativa impulsada pel Departament de Cultura en el marc del Mobile World Capital i com a activitat paral·lela del Mobile World Congress.

Per què Digital4C?

El món digital suposa canvis constants en la manera de comunicar-nos i relacionar-nos, fet que ha provocat un canvi en el model de consum, producció i monetització de les obres culturals i artístiques. Una realitat que afecta els artistes dels diferents sectors de la cultura a Catalunya i que els obliga a comprendre i usar nous llenguatges i noves formes de producció i comunicació.

A qui s'adreça?

A empreses culturals de tots els sectors.

Quan i on es fa?

El 27 i 28 de febrer a l'Arts Santa Mònica. El format preveu taules rodones, ponències i presentacions al voltant del llibre electrònic, la música l'audiovisual i el videojoc.

Objectius

**Contingut Cultural i Creatiu
Català són les 4C d'aquest
projecte**

**En anglès D4C es llegeix *Digital
foresee*, que representa també
una mirada al futur digital**

Contingut Cultural i Creatiu Català són les 4C d'aquest projecte, que neix amb tres objectius clars i partint de l'essència de la innovació i de mirada cap al futur.

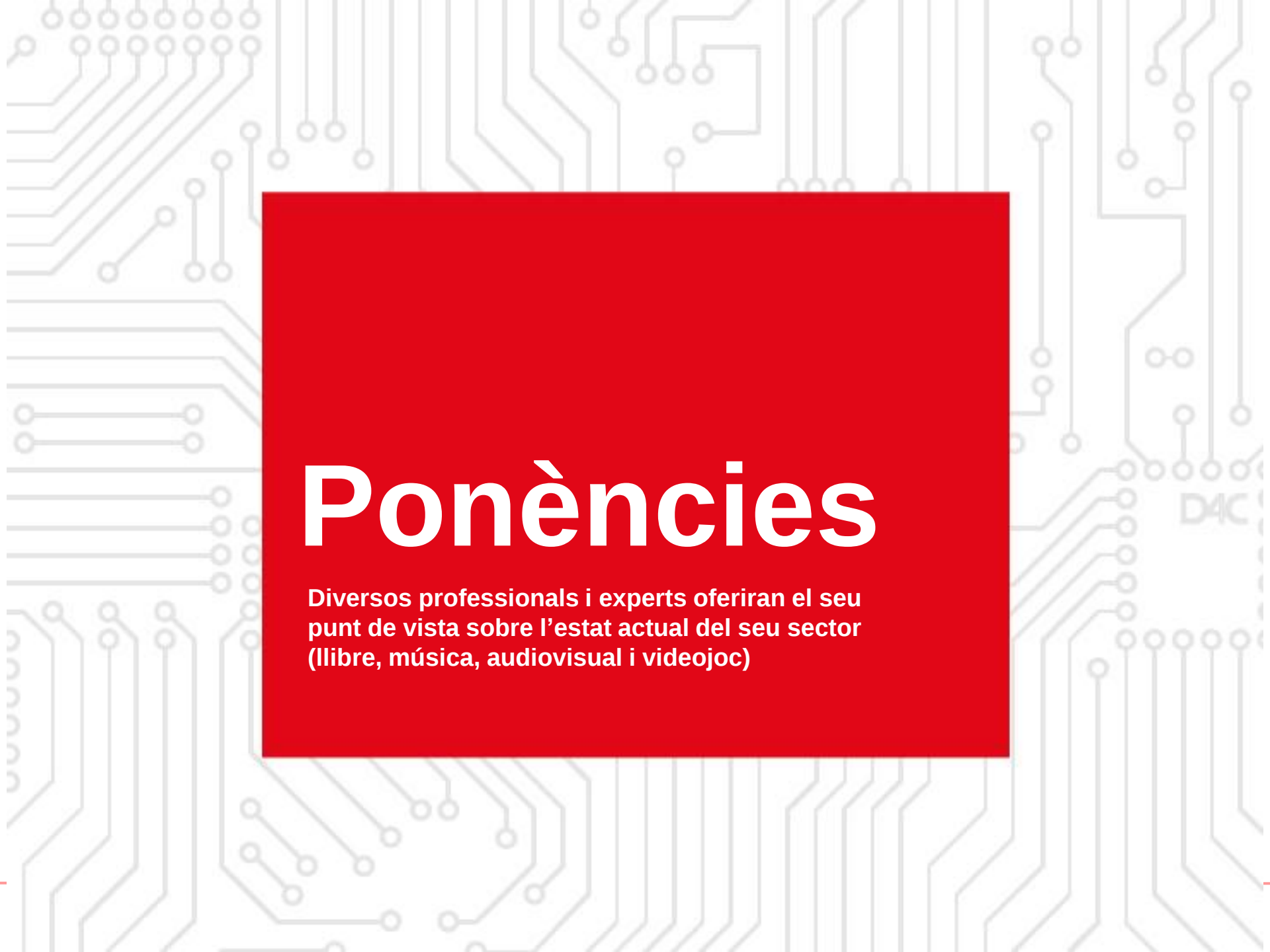
- Esdevenir un punt de trobada de la tecnologia més puntera amb les empreses culturals creadores de continguts, imprescindibles per tirar endavant un ecosistema digital fort i consolidat.
- Apropar els artistes i les empreses culturals catalanes a tots els vessants dels continguts digitals i a les seves diferents plataformes d'explotació.
- Potenciar la diferenciació i l'expertesa dels creadors i les empreses culturals catalanes i donar-los les eines en l'àmbit dels continguts digitals.

Programa DIJ. 27/FEB.

HORA	ACTE	PONENTS	CLAUSTRE	SALA D'ACTES	ESPAI BALCÓ + TERRASSA	ESPAI ANELLA
09.00h	Obertura portes		○			
09:00 - 19:00h	Meeting Point			○		
11.00 - 21.00h	DigitalExpo	Universitats, DigaliX, Trizebra				○
09.30 - 09.50h	Presentació institucional		○			
10.00 - 11.00h	Ponència: Parlant sobre transmèdia: creació de continguts i monetització	Simon Staffans (MediaCity)	○			
11.05 - 11.45h	Ponència: Innovació com a model/estratègia de supervivència. La professionalització de la innovació	Enric Barba (Cirsa)	○			
11.45 - 12.15h	Coffee Break		○		○	
12.00 - 14.00h	Breakfast Club: Noves professions sorgides dels canvis tecnològics	Moderar: Gina Tost (Periodista). Tertulians: Javier Casares (SEO), Ramon Nafria (A crowd of monsters), Simon Lee (Incubio), Ana Díaz (freelance), Oscar Garcia (Enti), Oscar Araujo (Freelance), Samuel Molina (BeSquare), Xènia Alonso (Barcelonette), David Jaumandreu (Undercoders)			○	
12.20 - 13.00h	Ponència: El mercat de la publicació electrònica internacional	Arantza Larrauri (Librandia)	○			
13.05 - 14.20h	Taula rodona: Mercats i ritmes de creixement del llibre electrònic	Moderar: Marta Armengol (Periodista) / Ponents: Lluís Collado (Google), Matilde Sanz (Nubico), Arantza Larrauri (Librandia)	○			
14.30 - 15.45h	DINAR				○	
16.00 - 16.30h	Ponència: Màrqueting Sensorial i Transmedial	Beth Prat (Emotion Experience Lightsound Group)	○			
16.40 - 18.00h	Taula rodona: Música i mobilitat, descàrrega i streaming	Moderar: Julio Navas (Mentes inquietas i Fresco records) / Ponents: Leo Nascimento (Deezer), Jorge J. Aguilar (Telefonica), Javier Gayoso (Spotify), Juli Guíu (Clipper's)	○			
18.10 - 18.40h	Ponència: Garantia de Monetització i responsabilitat de continguts	Gonzalo de la Vega (Nice People at Work, Nice Guy)	○			
18.45 - 20.00h	Taula rodona: Publicitat, contingut de marca, i monetitzacions del contingut digital audiovisual	Moderar: Víctor Puig (Zinkdo) / Ponents: Jordi Pi (TVC), Ricard Tomas (Believe Digital), Pedro Bernar (Base79)	○			
20.30 - 23.30h	Digital 2 Nite				○	

Programa DIV. 28/FEB.

HORA	ACTE	PONENTS	CLAUSTRE	SALA D'ACTES	ESPAI BALCÓ + TERRASSA	ESPAI ANELLA
09.00h	Obertura portes		○			
09:00 - 19.00h	Meeting point			○		
11.00 - 15.00h	DigitalExpo					○
10.05 - 10.30h	Presentació Hackathon CCMA		○			
10.35 - 11.10h	Ponència: Videojocs	KooPee Hiltunen (Neogames Film Association), Gerard Fernández (Devicat)	○			
11.15 - 12.30h	Taula rodona: Videojocs com a producte enfront els videojocs com a servei	Moderar: Oriol Boira (CCMA) / Ponents: Kevin Cerdà (Beautifun Games), Xavier Carrillo (Digital Legends), Jordi Martin (Ubisoft), Richie Carretero (Social Point)	○			
12.35 - 12.55h	Presentació mSchools: Acostar la tecnologia als alumnes per treure'n benefici	Alumnes: Annie Howard, Emma Gosling, Jamie Flower, Kate Hanson	○			
13.00 - 13.40h	Cloenda i conclusions	Moderar: Marisol López (ICEC) / Ponents: Marta Armengol (Periodista), Julio Navas (Mentes inquietas i Fresco Records), Víctor Puig (Zinkdo), Oriol Boira (CCMA), Gina Tost (Periodista)	○			
13.40 - 14.00h	Cloenda D4C					
14.00 - 16.00h	DINAR				○	

The background of the entire image is a light gray circuit board pattern with various lines, nodes, and components. A large, solid red rectangle is centered on the page, serving as a backdrop for the text.

Ponències

Diversos professionals i experts oferiran el seu punt de vista sobre l'estat actual del seu sector (llibre, música, audiovisual i videojoc)

Ponències

Parlant sobre transmèdia: creació de continguts i monetització



Simon Staffans

Desenvolupador de continguts i responsable de l'estratègia de mitjans a MediaCity (Finlàndia)

Dissenya i desenvolupa tot tipus de continguts, formats televisius i contingut interactiu, multiplataforma, transmèdia i cada vegada més narrativa empresarial. Un dels seus formats va ser nominat als Emmy.

Ponències

Innovació com a model / estratègia de supervivència. La professionalització de la innovació



Enric Barba

Director General de la divisió B2B de Cirsa

Doctor enginyer en Telecomunicacions, amb màsters en Gestió i organització d'empreses. Ha estat directiu de primer nivell a Sony, Terra, Roca i Philips. És ponent habitual a esdeveniments internacionals sobre innovació i estadística.

Ponències

El mercat de la publicació electrònica internacional



Arantza Llarrauri

Directora General de Librandia

L'experiència reconeguda internacionalment en el mercat dels continguts i en especial en el mercat llatí fa que sigui una referència per a la indústria. Darrerament va presentar al Congreso de la Lengua Española de Panamá una ponència sobre el present i el futur de l'edició i la distribució de continguts.

Ha participat també en les reunions de la Comissió de Cultura del Senat sobre edició i noves tecnologies.

Librandia té com a negoci principal el servei de distribució integral que permet que els llibres electrònics estiguin disponibles per a la venda en més de 150 botigues de tot el món. També actuen en canals amb nous models de negoci (24symbols, Nubico, ...)

Ponències

Màrqueting sensorial i transmedial



Beth Prat

Directora comercial i de Comunicació a Emotional Experience Lightsound Group

Llicenciada en Periodisme, ha treballat a diferents mitjans de comunicació majoritàriament audiovisuals.

Emotional Experience és una empresa de màrqueting sensorial que treballa a nivell mundial i l'objectiu radica en com ajudar a les marques a trobar la seva identitat experiencial a través de continguts i ambientació; música, vídeo, interactius....

Ponències

Garantia de monetització i responsabilitat de continguts



Gonzalo de la Vega

President a Nice People at Work, Nice guy

Empresa dedicada a la creació de tecnologia per a la distribució d'àudio i vídeo i a la recerca de solucions per a les necessitats dels propietaris i els operadors de contingut *premium*.

Ponències

Videojocs



KooPee Hiltunen

Director de l'Associació Neogames (Finlandia)

Hub finlandès sobre les empreses de jocs, la recerca i l'educació. Ha treballat en la indústria dels mitjans digitals des de principis dels anys 90 i des del 2004 s'ha centrat especialment en els jocs.



Gerard Fernández

President de Devicat

Empresari català amb més d'una dècada d'experiència en la gestió i el desenvolupament d'empreses de videojocs. Va construir Microjocs Mobile, una companyia de jocs java mòbils desenvolupador el 2002, adquirida per Digital Chocolate el 2007. Ell va co-fundar Omnidrone el 2013, un mid-core de jocs socials. Actualment és president de Devicat, l'associació catalana de videojocs.

The background of the image is a light gray circuit board pattern with various lines, nodes, and components. A large, solid red rectangle is centered on the page, serving as a backdrop for the text.

**Taules
rodones**

Taules rodones

Mercats i ritmes de creixement del llibre electrònic

- La idiosincràsia del mercat del llibre electrònic; un mercat reacció a la digitalització?
- Només digitalitzar novetats i/o també fons de catàleg?
- És un tema de costos o una por a la pèrdua de beneficis?



Lluís Collado

Director de Google Book, Google News i Google Play a Espanya, Portugal i LlatinoAmèrica

Llicenciat en Ciències Econòmiques i Empresarials per la Universitat Autònoma de Madrid i Màster en Màrqueting. Amb més de 10 anys d'experiència en el sector financer i consultoria de màrqueting i més de 14 desenvolupant diverses feines en el món editorial. L'objectiu a Google és incorporar a Internet la producció de continguts editorials que es realitza a Espanya, per donar-los la màxima visibilitat.



Matilde Sanz

Màrqueting i Comunicació a Nubico

És llicenciada en Ciències de la Informació per la Universitat Complutense de Madrid i Màster en Relacions Internacional per la Universitat de Nova Gal·les del Sud (Austràlia). Ha desenvolupat la seva carrera durant més de 10 anys en projectes digitals pel sector editorial. Actualment treballa en un projecte conjuntament amb Telefónica i Cercle de Lectors que desenvolupa el model de subscripció en el mercat del llibre electrònic.

>>

Taules rodones



Arrantza Larrauri

Directora General de Librandia

L'experiència reconeguda internacionalment en el mercat dels continguts i en especial en el mercat llatí fa que sigui una referència per a la indústria. Darrerament va presentar al Congreso de la Lengua Española de Panamá una ponència sobre el present i el futur de l'edició i la distribució de continguts.

Ha participat també en les reunions de la Comissió de Cultura del Senat sobre edició i noves tecnologies.

Librandia té com a negoci principal el servei de distribució integral que permet que els llibres electrònics estiguin disponibles per a la venda en més de 150 botigues de tot el món. També actuen en canals amb nous models de negoci (24symbols, Nubico, ...)



MODERADORA Marta Armengol

Periodista i editora de novel·la gràfica

Llicenciada en Comunicació audiovisual i màster en Traducció literària per la Universitat Pompeu Fabra, i màster en Cinema i guió per la Boston University, ha treballat com a editora a Ediciones Maeva, com a traductora literària i docent, i com a guionista i consultora narrativa per a diverses productores europees.

Taules rodones

Música i mobilitat, descàrrega i *streaming*

- Innovació en la internacionalització i en els models de negoci.
- Innovació en màrqueting.
- Comercialització i internacionalització.



Leo Nascimento

Director general de Deezer a Espanya i Portugal

Enginyer industrial amb una àmplia experiència en empreses multinacionals d'Amèrica del Sud i d'Europa. Durant els darrers vuit anys ha centrat la seva carrera en el negoci de la música digital. Dirigeix diversos partenariats en els mercats espanyol i portuguès.



Jorge Aguilar

Director de Serveis d'entreteniment a Telefònica

El seu gran coneixement sobre la indústria de la música, així com la seva formació fan d'ell un professional molt complet en el món de l'empresa de contingut digital.



Javier Gayoso

Director Comercial de Spotify a Espanya i Portugal

Llicenciat en Dret, ha desenvolupat la seva carrera professional durant els últims 15 anys en l'àmbit del Màrqueting i Comercial a diferents empreses nacionals i internacionals.

>>

Taules rodones



Juli Guiu

President a Clipper's

Editorial fundada l'any 1958 i des de fa dues dècades mantenint el lideratge entre les editorials independents en el mercat espanyol.

Ha innovat en els models de negoci i s'ha convertit en discogràfica distribuïdora, ha potenciat la internacionalitat establint acords a Mèxic, Centre Amèrica, Sud Amèrica i Brasil, Europa, Àsia i Estats Units, ha reinventat el Festival de Cap Roig que se celebra en Calella de Palafrugell (Girona), del qual n'és director.



MODERADOR Julio Navas

Director de Mentés Inquietas i Fresco Records

És un dels professionals més respectats de l'escena electrònica nacional amb més de 20 anys de carrera. Va crear fa 10 anys un dels segells més destacats a nivell nacional, Fresco Records que ha sabut adaptar-se als nous temps i ha pogut exportar al món una visió única i particular de la música electrònica.

Taules rodones

Publicitat, contingut de marca i monetitzacions del contingut digital audiovisual

- Com hauria de ser la publicitat incorporada en els entorns multicanal?
- Cal posar el focus en la creació d'empreses de contingut sostenibles tenint present els desafiaments de la tecnologia en relació amb la creació de continguts.



Pedro Bernar

Vicepresident de Desenvolupament de negoci a Base 79

La major xarxa multi-canal de Youtube fora d'Estats Units, amb més de 800 milions de visionats mensuals.
Enginyer informàtic de formació i apassionat del màrqueting digital, ha desenvolupat la seva trajectòria laboral en aquest sector i en comerç exterior.



Jordi Pi

Cap de Màrqueting Comercial i Innovació de la Corporació Catalana de Mitjans Audiovisuals.

Especialista en màrqueting i publicitat, prèviament ha estat el responsable d'explotació per les divisions digitals dels suports del Grup Godó i coordinador d'Internet a TVC i Catalunya Ràdio.

Taules rodones



Ricard Tomas

Responsable del Departament de vídeo a Believe Digital per Espanya, Portugal i Llatinoamèrica

Llicenciat en Comunicació Audiovisual a la Universitat Ramon Llull. Believe Digital té com a objectiu identificar i iniciar converses amb públics objectiu del canal/vídeo, amb vista a ampliar-ne el catàleg de clients i a millorar-ne la monetització del contingut de les plataformes de vídeo (YouTube, Daylimotion i Muzu).



MODERADOR Victor Puig

Consultor en Comunicació a Internet i Reputació Online, i soci director de l'agència de comunicació i màrqueting digital Zinkdo

Periodista de formació, és també Màster Europeu en Comunicació Interactiva, Telecomunicacions i Multimèdia. Comparteix idees sobre com fem servir la Xarxa i sobre com gestionar la nostra reputació online al bloc Los Contenidos Cuentan que trobareu a l'adreça victorpuig.es

Taules rodones

Els videojocs com a producte enfront els videojocs com a servei

- La distribució en línia de videojocs ha modificat el model de negoci tradicional, i també el procés de creació.
- El que durant dècades ha funcionat com un producte tancat que s'adquireix amb un preu fix s'ha vist revolucionat per les descàrregues gratuïtes, amb pagaments durant les partides.



Xavier Carrillo

Fundador i president de Digital Legends

Una de les empreses catalanes amb més trajectòria i més reconeguda del sector dels videojocs. Apostant sempre per la innovació, han treballat amb primeres marques com Nokia o Apple, que va apostar per ensenyar el seu joc Kroll durant la presentació del primer iPhone.

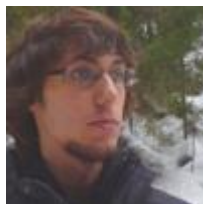


Richie Carretero

Dissenyador de jocs a Social Point

Treballa en el sector dels videojocs des del 2004. Ha treballat per a grans editors com EA o Activision, pel que fa a les consoles, i també per Chilling (editor d'Angry Birds), creant petits jocs per a l'iPhone3G.

Taules rodones



Kevin Cerdà

Dissenyador de jocs i màrqueting a Beautifun Games

Enginyer de Telecomunicacions molt interessat en el desenvolupament de videojocs, té un coneixement ampli i actualitzat de la indústria dels videojocs, els jocs nous i les noves tecnologies i tendències. Ha creat nous jocs per a telèfons intel·ligents i ha elaborat tots els documents de disseny de l'empresa, incloent-hi el disseny de la trama i els diversos nivells.



Jordi Martin

Director de l'estudi d'Ubisoft Mobile Barcelona

Director d'Ubisoft Mobile a Barcelona, amb una sòlida formació en desenvolupament de jocs socials i mòbils, va ser pioner en free-to-play a Digital Chocolate, amb MMA Pro Figther per Facebook, i també ha treballat en títols com, 'Millonaire City', 'Tower Bloxx Live' o 'Galaxy Life'

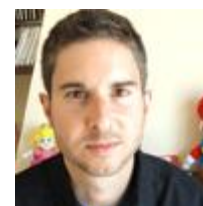
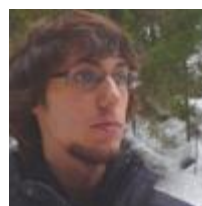
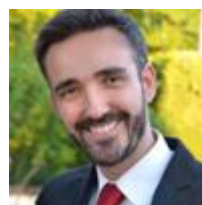
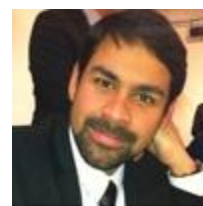


Moderador: Oriol Boira

Dissenyador de videojocs de la Corporació Catalana de Mitjans Audiovisuals i professor pioner en l'ensenyament de videojocs a la universitat.

Durant els darrers 12 anys ha participat en més de 200 videojocs actualment publicats, a més de dirigir projectes de recerca i fer docència i divulgació.

Els ponents a LinkedIn



The background of the slide is a light gray circuit board pattern with various lines, nodes, and components. A large red rectangle is centered on the slide, containing the main text.

Presentacions

**Espai obert per a la presentació de futures
iniciatives**

Presentacions

Hackathon CCMA

Jornada de 24 hores sense interrupció, oberta al públic i dedicada al desenvolupament de projectes interactius. L'objectiu és la creació de projectes que vinculin els dispositius mòbils amb la TV connectada.

Els participants tindran accés a diverses eines, APIs i bases de dades per tal de poder conceptualitzar i desenvolupar algun servei que explori les possibilitats de la televisió interactiva i multi-pantalla. L'únic requisit és que els projectes vinculin d'alguna manera la pantalla del televisor amb la pantalla del mòbil o tauleta.



Presentacions

Presentació del projecte guanyador mSchools

Iniciativa de la Mobile World Capital de Barcelona i GSMA. Els objectius d'aquesta iniciativa són contribuir a l'èxit educatiu i potenciar les oportunitats d'aprenentatge amb l'adopció de les tecnologies mòbils com a instrument d'innovació educativa.

El projecte reuneix institucions públiques i privades compromeses en la millora de l'educació i de les perspectives laborals dels alumnes.

Descubre



The background of the slide is a light gray circuit board pattern with various lines, nodes, and a small 'DAC' label on the right side.

Activitats paral·leles

Activitats paral·leles



Breakfast Club

Tertúlia-networking, que organitza mensualment el Departament de Cultura, en què es conviden professionals per debatre i intercanviar coneixements en diferents àmbits temàtics de la cultura. La sessió que coincideix amb el Digital4C portarà per títol: “Noves professions sorgides dels canvis tecnològics”.

El **Breakfast Club** neix el mes d'abril del 2013, amb l'objectiu d'establir un temps (últim dijous de cada mes) i un espai de trobada (Arts Santa Mònica) de diàleg mensual, on les empreses (15 representants) dels diferents sectors culturals puguin debatre i intercanviar coneixements en diferents àmbits temàtics de la cultura.

Aprofitant que el Digital4C coincideix amb l'últim dijous del mes de febrer, el Breakfast Club formarà part del programa de continguts de l'esdeveniment.

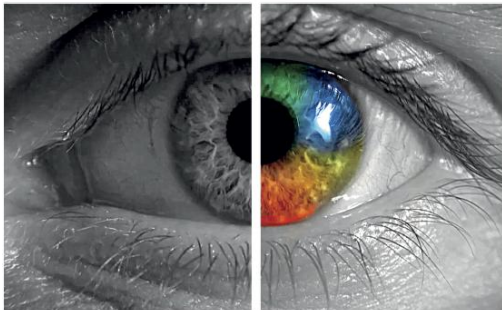
En aquesta edició aprofitarem per parlar de “**Noves professions del sector de continguts digitals**”.

Tertúlia moderada per **Gina Tost**, periodista Catalunya Ràdio i Televisió de Catalunya i Àlex Navarro, coordinador de l'Àrea de Mercats del Institut Català de les Empreses Culturals.

Els tertulians que ens acompanyaran en aquesta vuitena edició són:

Javier Casares, SEO
Ramon Nafria, Productor a A crowd of monsters
Simon Lee, Director de projecte a l'acceleradora Incubio
Ana Días, Dissenyadora d'interfícies digitals
Oscar Garcia Panella, Director del grau de videojocs a Enti
Oscar Araujo, compositor de música per videojocs
Samuel Molina, Game Designer a BeSquare
Xènia Alonso, Blogger al bloc Barcelonette
David Jaumandreu, Productor a Undercoders
Lourdes Nicolich, artista a Beautifun Games

Podràs seguir la sessió per twitter amb el **#trobadaBC**.



DIGITAL4C
CATALAN · CREATIVE · CULTURAL · CONTENT

Espill Media/Universitat de Vic

Cyborg Project/Eyeborg App

Espill Media/Universitat de Vic presenta el projecte Cyborg Project / Eyeborg App. Eyeborgapp és una aplicació mòbil que recrea l'experiència de ser un cyborg com Neil Harbisson. L'aplicació pretén recrear la metàfora per a que el mòbil faci de "eyeborg" d'en Neil, és a dir, que permeti experimentar a l'usuari a través del mòbil les sensacions que té en Neil. El que fa l'aplicació és captar els colors a través de la càmera del dispositiu, analitzar el color i transformar-lo en un so/freqüència equivalent al color que es reproduirà per l'altaveu. D'aquesta manera, agafant una quantitat petita de la part central de la imatge, podrem anar escoltant colors. Escolta el so dels colors, crea i comparteix les teves pròpies partitures de color!

Espill Media/ Universitat de Vic will be presenting the Cyborg Project / Eyeborg App. Eyeborgapp is a mobile application which reproduces the experience of being a cyborg like Neil Harbisson. The application aims to reproduce the metaphor so that the mobile is Neil's 'eyeborg', i.e., it allows the user to experience what Neil feels via the mobile. What the application does is capture colours through the device's camera, analyse the colour and convert it into a sound/frequency equivalent to that colour, which it then plays through the speaker. Thus, taking a few pixels from the central part of the image, we are able to hear the colours. Hear the sound of the colours, create and share individual musical colour compositions.



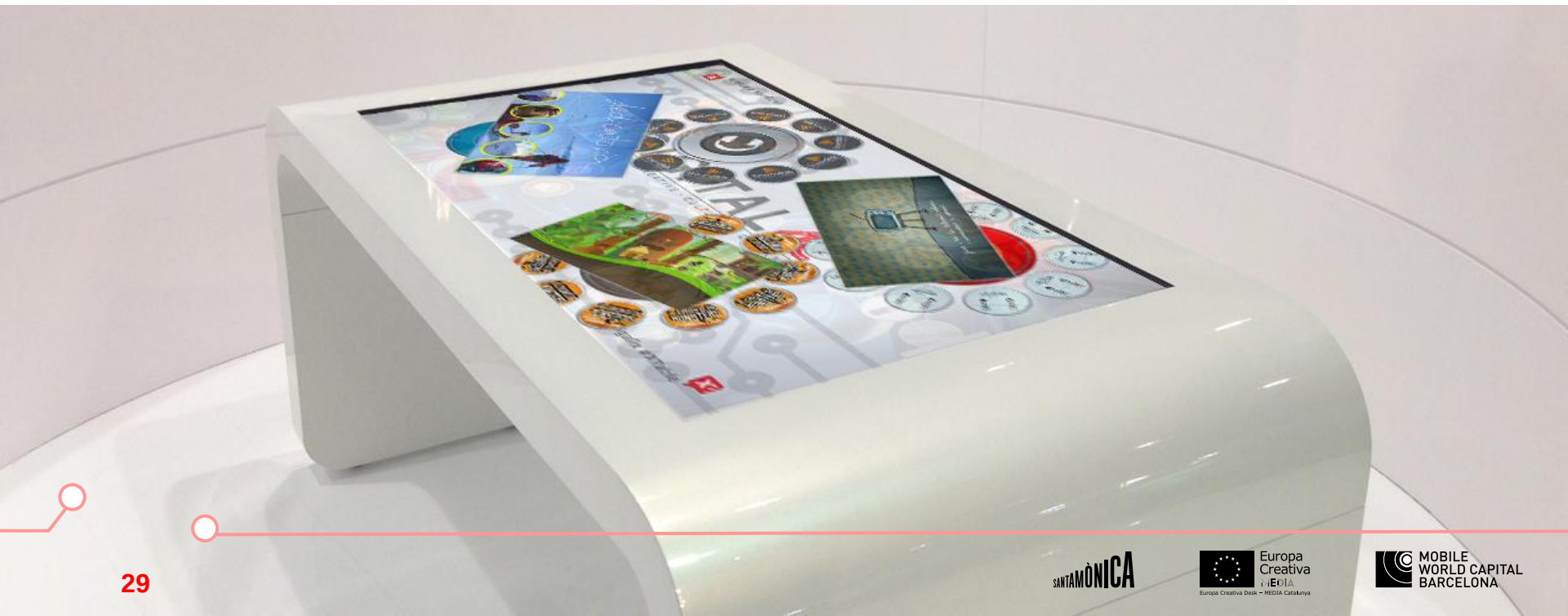
Amau Gifreu
amau.gifreu@uvic.cat

Digitalexpo

Exposició destinada als estudiants i centres docents per donar visibilitat a la feina, el talent i els projectes al voltant de la mobilitat i continguts digitals creatius que s'estan duent a terme des del món educatiu.

Exposició d'aplicacions mòbils catalanes

Exposició d'aplicacions mòbils fetes a Catalunya lligades als 4 sectors del Digital4C: el llibre electrònic, la música, l'audiovisual i el videojoc. Un total de 40 apps posaran de manifest el talent dels professionals catalans.





Generalitat de Catalunya
**Departament
de Cultura**



www.digital4C.cat



www.facebook.com/Digital4C



[@Digital4C](https://twitter.com/Digital4C) [#Digital4C](https://twitter.com/Digital4C)

Oficina de Comunicació del Departament de Cultura

T. 93-316.27.32

premsa.cultura@gencat.cat