Claves de acceso a la financiación europea para industrias creativas

eNEM te acerca las oportunidades en Europa Creativa y H2020 en la economía digital

eNEM Plataforma de Tecnologías Multimedia y Contenidos Digitales

Ecosistema Español de las Industrias Culturales y Creativas

Madrid, 4 de diciembre de 2015

El ecosistema

Grupos de trabajo

GAMING
Gilberto Sánchez, Virtual Toys

SMART PUBLISHING
José Manuel Anta, FANDE

MEDIA TECHNOLOGY AND PRODUCTION
David Jiménez, UPM

MEDIA CONVERGENCE AND DISTRIBUTION
Igor García, Vicomtech

BIG DATA
Interplataformas

Grupos de trabajo: representativos

Grupos de trabajo: herramientas

- Temáticas de especial potencial
- Liderados por expertos
- Conocimiento de programas europeos y entorno internacional
- Generadores de actividad: **planes concretos para 2016**

Plataforma eNEM como caja de herramientas a medida

¿Puedo crear mi Grupo de Trabajo?

- ¡Claro! Cuéntanoslo
- Primero, plantear la actividad
- I+D+i + tecnología digital

eNEM

Grupos de trabajo

GAMING
Gilberto Sánchez, Virtual Toys

SMART PUBLISHING
José Manuel Anta, FANDE

MEDIA TECHNOLOGY AND PRODUCTION
David Jiménez, UPM

MEDIA CONVERGENCE AND DISTRIBUTION
Igor García, Vicomtech

BIG DATA
Interplataformas

Claves de acceso a la financiación europea para industrias creativas

eNEM te acerca las oportunidades en Europa Creativa y H2020 en la economía digital

eNEM Plataforma de Tecnologías Multimedia y Contenidos Digitales

Ecosistema Español de las Industrias Culturales y Creativas

GT GAMING - Gilberto Sánchez

Madrid, 4 de diciembre de 2015

eNEM

Gaming

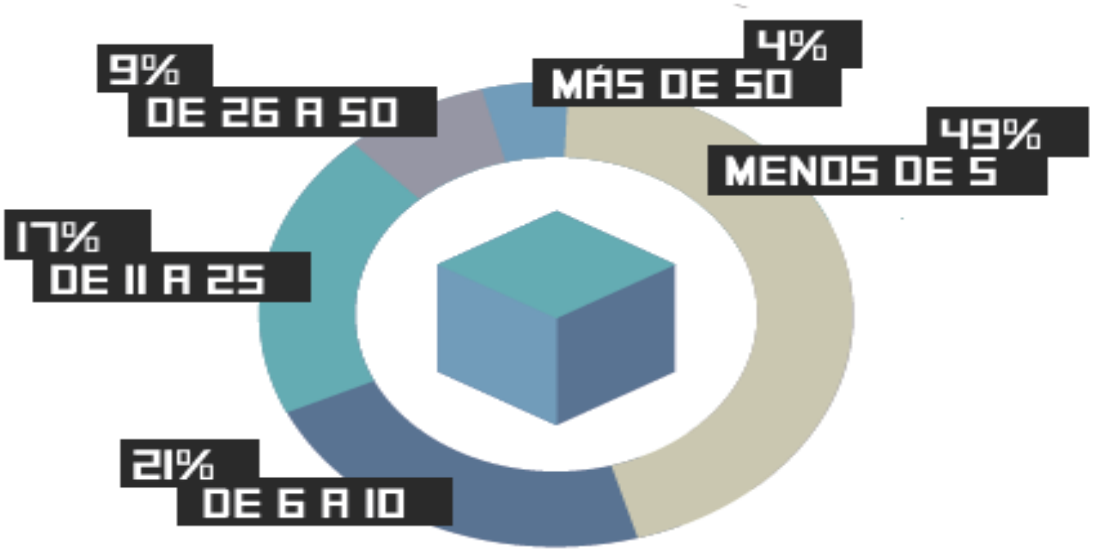
- Los videojuegos son la última combinación de arte y tecnología.
- El sector presenta la mayor proyección de crecimiento en contenidos digitales.
- Puede aportar tecnología transversal que genera sinergias de negocio con otras industrias creativas.
- El GT sigue:
  - La evolución del "advergaming"
  - La tecnología de simulación e inmersión virtual.
  - La gamificación de procesos.
  - Las experiencias en monetización y nuevos modelos de negocio.
  - El desarrollo de "serious games".

Gaming

En España hay censadas más de 400 empresas de videojuegos

El 65 % de los estudios tiene menos de 5 años de antigüedad, y 28 % de ellos tiene menos de 2 años.

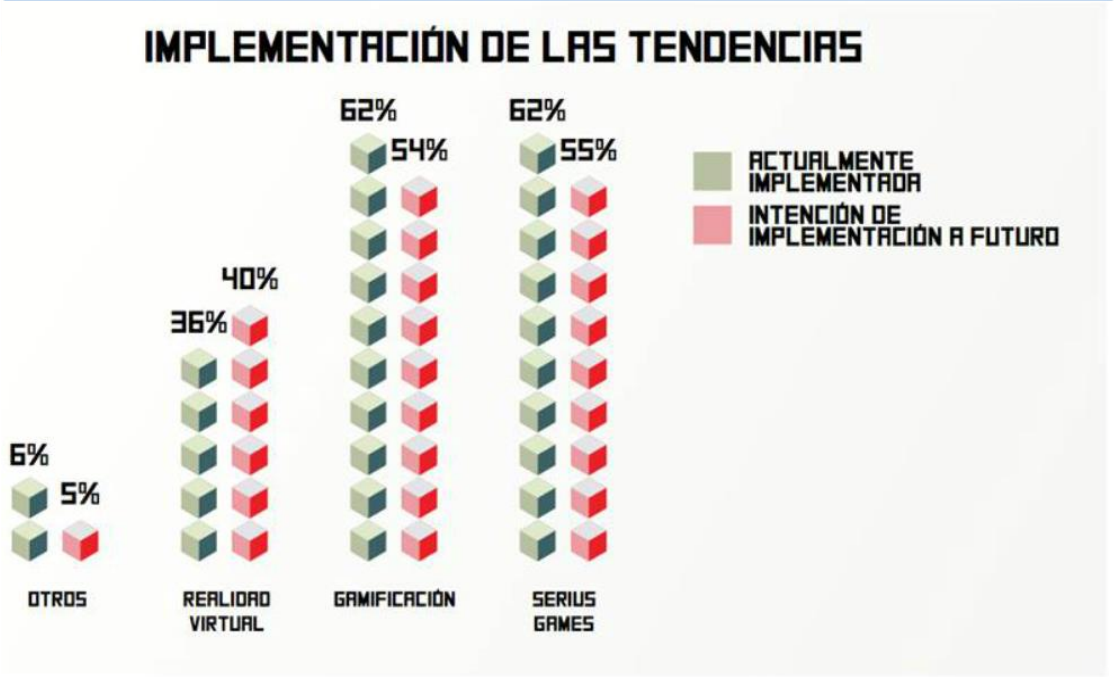
DISTRIBUCIÓN POR NÚMERO DE EMPLEADOS (% EMPRESAS)



Fuente: Elaboración Propia. Encuesta DEV 2015

Gaming

La realidad virtual, la gamificación y los *serious games* son las tendencias más



Fuente: Elaboración Propia. Encuesta DEV 2015

cooperación (nacional e internacional)

Claves de acceso a la financiación europea para industrias creativas

eNEM te acerca las oportunidades en Europa Creativa y H2020 en la economía digital

eNEM Plataforma de Tecnologías Multimedia y Contenidos Digitales

Ecosistema Español de las Industrias Culturales y Creativas

SMART PUBLISHING – José Manuel Anta

Madrid, 4 de diciembre de 2015

eNEM

Smart publishing

- Grupo de Distribuidores Digitales de Contenidos Editoriales: *Libranda, Versus, E-Libro, Esdecomic, Digital Books, Ulzama Digital, Bubok, Zonaebooks, Arvato Digital, Dawson Books, Lituralia, Bookwire, Arnoia Digital, Tagus, Lektu, Odilo, 24 Symbols y Podiprint*.

- Encuentro Internacional de Distribuidores Digitales (Madrid)

Smart publishing

Temas de debate

- Política de fijación de precios de ebooks
- Fiscalidad
- Defensa propiedad intelectual
- Metadata
- Comercialización (canales y plataformas)
- Sistemas híbridos (papel / digital): POD
- Nuevos modelos de negocio: Suscripción
- Préstamo bibliotecario
- Internacionalización

Claves de acceso a la financiación europea para industrias creativas

eNEM te acerca las oportunidades en Europa Creativa y H2020 en la economía digital

eNEM Plataforma de Tecnologías Multimedia y Contenidos Digitales

Ecosistema Español de las Industrias Culturales y Creativas

MEDIA TECHNOLOGY AND PRODUCTION – David Jiménez

Madrid, 4 de diciembre de 2015

eNEM

Media technology and production

Contexto

- Contenidos como piedra angular de servicios y aplicaciones para usuarios en múltiples sectores

- Diferentes apuestas
  - Calidad: HD → UHD
  - Inmersividad: Realidad aumentada, entornos virtuales
  - Interactividad: Nueva interfaces y modelos relacionales

- Nuevos entornos de producción orientados a dar una respuesta eficaz a las necesidades y facilitando modelos de integración y colaboración

Media technology and production

Oportunidades

- Formatos adaptados a distintos contextos de consumo.
- Modelos escalables y convergentes
- Redes sociales: Entornos de consumo masivo de contenidos con acceso a infinidad de usuarios
- Demanda para integrar el media de forma nativa en diferentes sectores: educación, cultura,... con el lenguaje y los mecanismos de la nueva generación

Media technology and production

Retos

- Búsqueda de sinergias entre creativas y tecnológicas
- Producir herramientas que faciliten y se integren en el proceso creativo
- Explotar las nuevas capacidades de producción para generar formatos atractivos orientados al usuario y su contexto

Claves de acceso a la financiación europea para industrias creativas

eNEM te acerca las oportunidades en Europa Creativa y H2020 en la economía digital

eNEM Plataforma de Tecnologías Multimedia y Contenidos Digitales

Ecosistema Español de las Industrias Culturales y Creativas

MEDIA CONVERGENCE AND DISTRIBUTION – Igor García

Madrid, 4 de diciembre de 2015

eNEM

Media convergence and distribution

Contexto

- Enorme fragmentación de dispositivos con capacidades de media
  - Interoperabilidad
- Dispositivos conectados a IP, acceso no lineal
- Combinación de canales de distribuición
  - Radiodifusión, LAN, 3G/4G, etc.
  - Sincronización
- Irrupción de nuevos tipos de contenido multimedia
  - Interactividad, UltraHD, Redes sociales, etc.

Media convergence and distribution

Retos Tecnológicos

- Interoperabilidad
  - Convergencia de formatos, redes y dispositivos
    - Dificultades en producción
- Infraestructuras de distribución
  - Sincronización, codificación, escalabilidad
  - Adaptación de redes
  - Adaptación del contenido a diferentes dispositivos
- Efectividad en costes
- ...

Media convergence and distribution

España vs. Europa

- Poca presencia en procesos de regulación y estandarización de aspectos relacionados con la convergencia y la distribución
  - EBU, W3C, ETSI
- Poca presencia en tecnologías punteras para:
  - Convergencia de media en diferentes dispositivos
    - HTML5, HbbTV,
  - Nuevos formatos de media: UHD

Media convergence and distribution

Oportunidades para las Industrias Creativas

- Nuevos formatos
  - Multidispositivo, social, interactivo, orientado a servicio
  - Aprox. 360
- Nuevas experiencias
  - Producción en UltraHD
- Materialización de las ideas creativas a través de la tecnología

Ecosistema Español de las Industrias Culturales y Creativas

¡Gracias!

Madrid, 4 de diciembre de 2015

eNEM