

# ASAMBLEA eNEM

## 2 diciembre 2022

eNEM

Plataforma de Tecnologías  
Multimedia y Contenidos Digitales

PTR2020-001239



La plataforma eNEM es una actividad financiada por



Ametic

LA VOZ DE LA INDUSTRIA DIGITAL

Convocatoria: Ayudas a Plataformas Tecnológicas y de Innovación  
2020 (PTR2020-001239)

# Índice

- **¿Qué es eNEM?**
- **Miembros**
- **¿A qué se dedica?**
- **Estadísticas 2022**
- **Acciones 2022**
- **Nuevo plan de trabajo 2023-2024**
- **Da visibilidad a tu entidad**
- **¿Cómo puedo unirme a eNEM?**

**eNEM**

Plataforma de Tecnologías  
Multimedia y Contenidos Digitales

PTR2020-001239



# ¿Qué es eNEM?

**Plataforma de Tecnologías Multimedia y Contenidos Digitales y enfocada a las Industrias Culturales y Creativas (ICCs).**

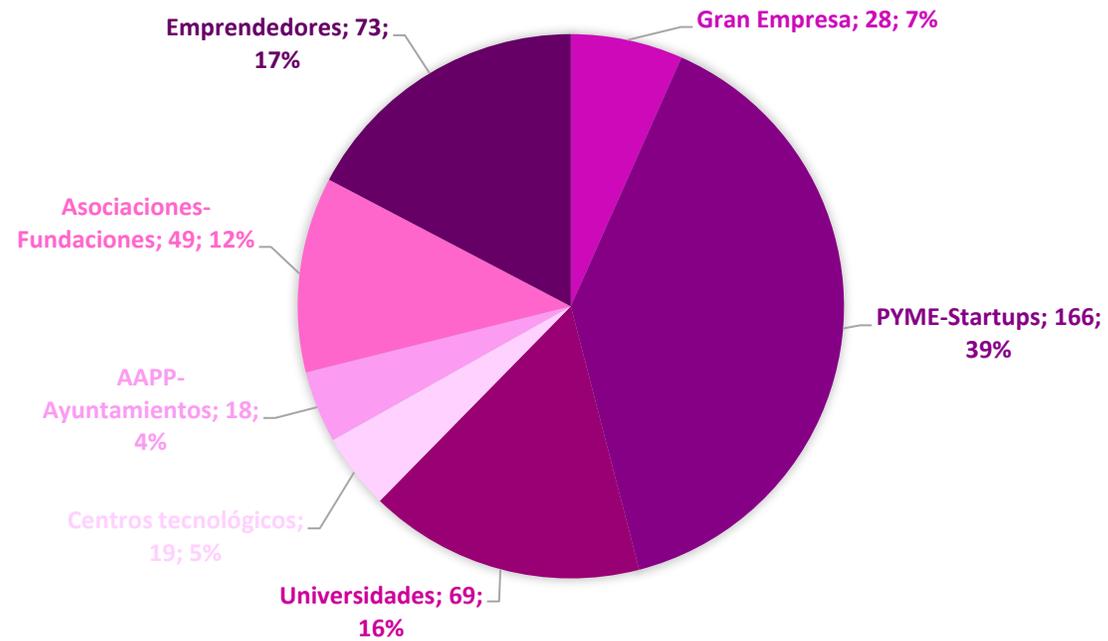
Creada en 2005, está integrada en **la plataforma europea NEM** (*New European Media*) Initiative.

A nivel nacional mantenemos relaciones en el marco de la I+D+i principalmente con el **Ministerio de Ciencia e Innovación, CDTI, AEI** y además con el **Ministerio de Cultura y Deporte**.

Es **un grupo de networking** orientado a I+D+i con más de **400 miembros** y que cuenta con entidades de gran variedad de perfiles: creativos, tecnólogos, entidades públicas

# Miembros

MIEMBROS TOTALES: 422



# ¿A qué se dedica?

- **Creación de red**  
Trabajamos para incluir nuevos miembros en la plataforma.
- **Información y asesoramiento**  
De ayudas existentes a la I+D+I y a la innovación, así como de programas de interés para la red eNEM.
- **Apoyo a proyectos**  
Incentivamos la creación de proyectos de I+D+i, (financiación, socios, consorcios y asesoramiento).
- **Interlocución con las Administraciones**  
Transmitimos el discurso de la comunidad de eNEM, y trasladamos las prioridades nacionales y europeas hacia la plataforma.
- **Promoción de sus miembros y proyectos alineados con las temáticas de la plataforma**  
En [nuestra web](#) hemos creado un apartado para dar visibilidad a nuestros miembros y sus Proyectos
- **Organización y participación en eventos y jornadas**  
Fomentamos la difusión e información en programas nacionales y europeos.

# Estadísticas 2022

**Nuevos miembros 2022: 32 . Total: 422 miembros**

**Consultas: 45**

**Noticias en la web: 112**

**Circulares informativas: 43**

**Nuevos proyectos: 7**

**Publicaciones: 1 informe y 1 infografía**

**Talleres y jornadas: 4**

**Colaboración y participación en otros eventos: 6**

# Acciones 2022

## Un informe publicado



### LA REALIDAD EXTENDIDA (XR) Y LAS INDUSTRIAS CULTURALES Y CREATIVAS (ICC)

ENERO DE 2022



## Resultados del estudio: encuesta museos sobre grado de digitalización

# Acciones 2022

**Organización y participación en eventos propios:**

**Digital Tourist: “Escalando la experiencia inmersiva en destino: el Metaverso” y entrega de premios Digital Tourist**

**Webinar: Impacto del Sector Media en el 5G y más allá**



# Acciones 2022

## Jornada presentación MAN

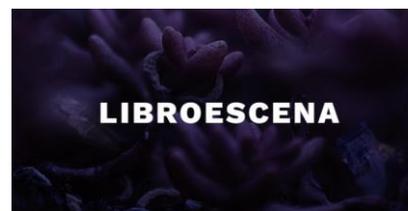


En colaboración con Thinktur y eVIA:  
Instrumentos para Impulsar una  
sociedad de vanguardia en cultura,  
turismo y salud



# Acciones 2022

## Participación en otros eventos del ecosistema y colaboraciones:



@Libroescena @artistasypunto · 30 may.  
LIBROESCENA 2022, II Encuentro El Libro Teatral ante las Nuevas Tecnologías, @e\_bertelsmann.  
Fernando Bercebal, Naque editorial; Sandra Cendal, Continta Me Tienes; y Andrés Chávez, la Tienda Teatral; entre otras firmas de artes escénicas.  
[libroescena.com](http://libroescena.com)  
Con @AMETIC.es



LIBROESCENA  
II Encuentro El Libro Teatral ante las Nuevas Tecnologías

### II ENCUESTRO EL LIBRO TEATRAL ANTE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS. EL MARKETING DIGITAL PARA EDITORIALES

Espacio Bertelsmann Madrid / O'Donnell, 10 / Jueves 26 de mayo de 2022 / 17 horas / Formulario de inscripción

Encuentro profesional que reunió a ocho editoriales de España e Hispanoamérica, así como a expertos del ámbito de la inteligencia artificial. Tuvo lugar a lo largo de una jornada en la que se evaluó el nuevo contexto en el que se está desarrollando el marketing digital para editoriales, definiendo sus principales objetivos, estrategias y herramientas.

La industria editorial se está adaptando, con mayor o menor velocidad, a la comercialización de sus productos a través del marketing en Internet. Se trata de un proceso en constante evolución y que en apenas unas décadas ha transformado prácticamente todo el panorama de la publicidad que se conocía hasta ahora.

Para que la edición teatral tenga un papel relevante en la sociedad digital debe proponer una mejor experiencia de descubrimiento, compra y lectura en Internet y ofrecer precios más competitivos en línea frente a otras ofertas de ocio.

Aquellas editoriales que sean capaces de implementar modelos innovadores de negocio, algoritmos de recomendación basados en Big Data, así como estrategias de venta y distribución globales, tendrán una ventaja sólida y sostenible en el tiempo.

Con el II Encuentro Profesional del Libro Teatral, la Asociación Cultural ARTISTAS Y, se propone dar continuidad a sus actividades de apoyo a la edición de libros y revistas especializadas en las artes escénicas.

Publicación II Encuentro El Libro Teatral ante las Nuevas Tecnologías.



ESTE PROYECTO HA RECIBIDO UNA AYUDA DEL MINISTERIO DE CULTURA Y DEPORTE



DIRIGIDA POR



COLABORA



ENCUESTRO EL LIBRO TEATRAL ANTE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

Teléfono: 697872427

info@libroescena.com

# Acciones 2022

Participación en otros eventos del ecosistema y colaboraciones:



# Nuevo Plan de Trabajo 2023-2024

**Publicación: Directorio/ repositorio de ayudas y convocatorias**

**Eventos: Transfiere y Culture & Museums**

**Asamblea General 2023 / 2024**

**Jornada de acceso a financiación de las ICCs**

**Sesión Horizonte Europa con Thinktur y eVIA**

**GTs:**

- **Dinamización de Convocatorias**
- **EIT CC-CLC-SW**
- **Tecnologías Habilitadoras**
- **Centros culturales innovadores**

# Da visibilidad a tu entidad



## Atxaspi Hotel HUB & LAB

Somos un pequeño Hotel con encanto que abrimos nuestro propio LAB turístico hace ya 3 años y gracias a ello,...

**Web:** <http://www.atxaspi.com>

**Tags:** TURISMO



## AVE MARIA FUNDACIO

Atención especializada a personas adultas con discapacidad intelectual. Instituto de Robótica para la dependencia

**Web:** <http://avemariafundacio.org>

**Tags:** ROBOTICA



## Ayuntamiento De Cartagena

Ayuntamiento de Cartagena con 200.000 habitantes costero. Polo industrial de la región de Murcia y municipio cultural con riqueza arqueológica...

**Web:** <http://cartagena.es>

**Tags:** 3D, ADMINISTRACIONES PÚBLICAS, AUDIOVISUAL, BIG DATA, CONSULTORÍA, INNOVACIÓN, MUSEOS, PRODUCTORA, REALIDAD AUMENTADA, TIC, TRADUCCIÓN, TURISMO



## BICONSULTING

Compañía especializada en la consultoría integral de ayudas públicas

**Web:** <http://biconsulting.es>

**Tags:** CONSULTORIA



## AUMENTUR

Plataforma de turismo inteligente que permite a cualquier destino ofrecer de forma instantánea guías de visita multimedia.

**Web:** <https://www.aumentur.app>

**Tags:** 3D, BIG DATA, INNOVACIÓN, MARKETING, MUSEOS, REALIDAD AUMENTADA, REALIDAD VIRTUAL, SOFTWARE, TURISMO



## Ayming

Con más de 30 años de experiencia, Ayming es un grupo internacional de consultoría de business performance, especialistas en el...

**Web:** <https://www.ayming.es/>

**Tags:** 3D, ADMINISTRACIONES PÚBLICAS, ASESORÍA, AUDIOVISUAL, BIG DATA, BIOTECNOLOGÍA, CIBERSEGURIDAD, CLOUD, CONSULTORÍA, DIAGNÓSTICO, DOMÓTICA, E-LEARNING, ELECTRÓNICA, GAMING, I+D+i, INNOVACIÓN, I+D+I, MARKETING, MULTIMEDIA, REALIDAD AUMENTADA



## BATURA MOBILE SOLUTIONS, S.L.

Soluciones móviles / Ingeniería Software Mobile

**Web:** <http://baturamobile.com>

**Tags:** MOBILE / IOT



## Biwel

Biwel diseña e implanta programas integrales para mejorar el bienestar y la calidad de vida de las personas en sus...

**Web:** <http://www.biwel.cat/es>

**Tags:** Big Data

## PROYECTOS Y SOLUCIONES



### VRAR, «Aprender y trabajar fácilmente en Realidad Virtual y Aumentada».

Publicado: 17 noviembre, 2022

VRAR, «Aprender y trabajar fácilmente en Realidad Virtual y Aumentada», es un consorcio internacional de cinco países y está financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea. Trabaja para apoyar la orientación profesional de las personas que han perdido su empleo o quieren cambiar de campo profesional, ayudando a embarcarse en el mundo de tecnologías modernas aplicadas a todos los campos de actividad. Países participantes: España, Bulgaria, Eslovenia, Chipre, Letonia. Enlace al proyecto: <https://vrrarproject.eu/>



### tivii Smart Automatic TV production for everyone

Publicado: 1 junio, 2022

Cinfo, a través de la convocatoria europea "EIC accelerator" ha desarrollado tivii: Smart Automatic TV production for everyone. El EIC Accelerator, Instrumento PYME Fase II, ha proporcionado apoyo a esta empresa en forma de financiación combinada (subvención y capital). Tivii es un sistema que simplifica la producción audiovisual de un evento en directo, gestionando todos los pasos del mismo: planificación, grabación, producción y emisión permitiendo producir eventos a un 10% del coste de la producción tradicional. La plataforma tivii se compone de un sistema de cámaras inteligentes gobernado por IA y totalmente sincronizadas que detecta actividad, jugadores, pelotas, situaciones de juego y decide automáticamente qué cámara usar en la emisión y una mesa de realización remota que permite añadir gráficos, locuciones, repeticiones y más cámaras a la emisión. La plataforma ayuda a cualquier club deportivo, liga o federación a crear comunidades y nuevos modelos de negocio para generar nuevos ingresos que permitan su sostenimiento en el tiempo. La tecnología tivii de cinfo ya está completamente preparada para soportar eventos de fútbol de alta calidad en las categorías no profesionales, además de todos los deportes de pista. Cinfo además ya tiene disponible la integración automática de la producción de los eventos con el visionado de los mismos en apps y smart TVs. Países participantes: España. Enlace a contenido audiovisual: <https://www.cinfo.es/demos-cinfo/> En los siguientes vídeos puedes ver el funcionamiento de la IA: Partido de fútbol. Partido de balonmano.



### admire SOLUCIONES DE REALIDAD MIXTA PARA INTERACCIONAR CON LA AUDIENCIA TELEVISIVA Y GENERAR CONTENIDOS MÁS ATRACTIVOS

Publicado: 31 mayo, 2022

Brainstorm ha liderado el proyecto europeo AdMiRe en el ámbito de industrias creativas y culturales. El objetivo principal de AdMiRe es desarrollar, validar y demostrar soluciones de innovación, basadas en la tecnología de Realidad Mixta (RM). En la actualidad, el público de la televisión sólo puede interactuar con los programas que está viendo a través de las redes sociales o de HBTV. Los comentarios, el vídeo y el audio de la audiencia pueden incorporarse a los formatos de los programas de televisión, pero esto se hace de tal manera que la participación de los espectadores es bastante limitada y no hay mucho potencial de innovación. AdMiRe cambiará radicalmente esta situación produciendo soluciones que permitirán a los espectadores en casa incorporarse al programa de televisión en directo que están viendo e interactuar con la gente en el estudio de televisión. La clave de la innovación consiste en utilizar un teléfono móvil normal para capturar al espectador, extraerlo del fondo y, por último, integrarlo en las imágenes del estudio como un objeto de RM. Países participantes: España, Noruega, Suiza, UK, Rumania, Irlanda. Enlace al proyecto: <http://www.admire3d.eu>

# ¿Cómo puedo unirme a eNEM?

Participar en eNEM es gratuito, inscríbete en: [Formulario miembros](#)

Información adicional:  
[enem@ametic.es](mailto:enem@ametic.es)

Teléfono: 91 590 23 00  
[www.enem.ametic.es](http://www.enem.ametic.es)  
[www.ametic.es](http://www.ametic.es)

