



Interreg
España - Portugal

Fondo Europeo de Desarrollo Regional



emprende
MAKERS



DEPUTACIÓN
OURENSE



Escola Superior
de Enxeñaría Informática
Universidade de Vigo

16 | 17 DICIEMBRE 2022 | OURENSE

ESCUELA SUPERIOR DE INGENIERÍA INFORMÁTICA. CAMPUS OURENSE

DICIEMBRE MAKER TALKS



ENCUENTROS DE CULTURA DIGITAL

¿Ha llegado la Era Maker?

IOT, ROBÓTICA, IA, IMPRESIÓN 3D, CIBERSEGURIDAD, VIDEOJUEGOS

¿QUÉ VAMOS A ENCONTRAR EN DICIEMBRE MAKER?

De un modo didáctico y práctico se pondrá el foco en la innovación, sectores alrededor de la tecnología y el encuentro con profesionales en La Escuela de Ingeniería Informática del Campus de Ourense, en Ourense. Estas son las principales ideas, tendencias y sectores que vamos a abordar:

1. ESPACIOS CONECTORES: Europa ha tomado partido por la digitalización, en línea con ello, tanto las ciudades grandes como las pequeñas, han iniciado el camino hacia la extensión en el uso y el desarrollo de las tecnologías. Uno de los grandes retos es el acceso de la ciudadanía a esta transformación, por lo que diversos espacios han tomado el liderazgo en la que de modo transversal encontramos innovación en el arte y la cultura, emprendimiento, y sectores en los que la tecnología toma gran protagonismo. Centros de conocimiento, laboratorios ciudadanos, Fab Lab, espacios Coworking, ateneos de fabricación digital, lugares para aprender, colaborar en diferentes proyectos y formar parte del desarrollo social de la ciudad.

2. ECOSISTEMA DIGITAL (Del maker al hacker): Según la definición que encontramos en la wikipedia, un hacker es un apasionado, un entusiasta, un experto de las nuevas tecnologías, una persona que trata de romper los límites de la tecnología para crear algo superior). La cultura del hacedor, cultura fabricante, o maker, es una subcultura contemporánea que representa una extensión de la cultura DIY, (hazlo tú mismo) basada en la tecnología y en el uso de herramientas. En esta sesión presentamos Argalleiros, el Manual Maker para Galicia y Norte de Portugal, podremos conocer cuál es la actualidad del movimiento Maker y la impresión digital desvelar algunas de las claves sobre la seguridad en la red de la mano de un experto hacker.

3. NEGOCIOS Y TECNOLOGÍA: ¿Es la crisis y la transformación digital una oportunidad para el cambio?, ¿cuáles son las tendencias en el mundo de la tecnología?, ¿qué ejemplos de negocio encontramos a nuestro alrededor? Las empresas están evolucionando sus modelos de negocio para abordar los nuevos retos, prepararse para el cambio o abrir nuevas líneas. ¿Qué podemos encontrar en Plataformas, Redes Sociales, el Metaverso o la Inteligencia Artificial?

4. VIDEOJUEGOS: El ecosistema del videojuego va más allá del mero entretenimiento, está cada vez más presente en nuestra sociedad y es un sector que no para de crecer, tanto en aficionados como desde el punto de vista económico. Los videojuegos están considerados como cultura debido a que reflejan la sociedad, y además demanda diferentes tipos de profesionales, empresas desarrolladoras, crear gráficos, guiones, música, o el fenómeno del espectáculo en torno a los jugadores, con sus respectivos equipos, medios y comunicadores es sólo un ejemplo de las muchas disciplinas que encontramos en torno a esta industria.

DICIEMBRE MAKERTALKS



SESIÓN MAÑANA, 16 DICIEMBRE 12:00

Espacios Conectores

ESCUELA SUPERIOR DE INGENIERÍA INFORMÁTICA. CAMPUS OURENSE

ENCUENTROS DE CULTURA DIGITAL · 16 | 17 DICIEMBRE 2022 | OURENSE



12.00

PRESENTACIÓN
DE ESPACIO
MAKER CAMPUS

Francisco J. Rodríguez

Director de la Escuela Superior de Ingeniería Informática del Campus de Ourense, responsable de la implantación del espacio maker, asesora programas e investigaciones de I+D y tecnología



SENDE, UN
ESPACIO
COWORKING Y
COLIVING EN EL
RURAL

12.30



Edo Sadikovic y María Rodríguez

Cofundadores de Sende, el primer coworking y coliving en el rural. Aldea de solo 20 habitantes, donde conviven teclados, internet, berzas, videojuegos y montañas. Sende ha sido visitado por más de 3500 personas de más de 50 países de todo el mundo.



13.00

FAB LAB LEÓN
ESPACIO DE
FABRICACIÓN
DIGITAL PARA
TODOS

Nuria Robles Miguélez

Responsable del Laboratorio Digital Fab Lab León, es Ingeniero Mecánico. Desde el año 2012 es Instructora local de los Programas Internacionales FabAcademy y Fabricademy, mentora en los programas Jóvenes Makers y miembro de la Asociación de Mujeres Investigadoras y Tecnólogas.

DICIEMBRE MAKERTALKS

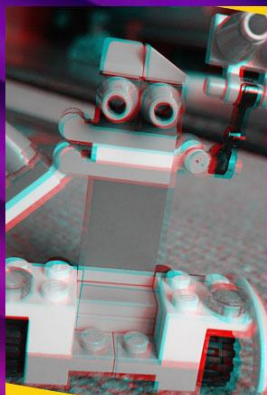


SESIÓN TARDE, 16 DICIEMBRE 16:00

Cultura Digital

ESCUELA SUPERIOR DE INGENIERÍA INFORMÁTICA. CAMPUS OURENSE

ENCUENTROS DE CULTURA DIGITAL · 16 | 17 DICIEMBRE 2022 | OURENSE



16:00

ENTREGA DE PREMIOS CONCURSO TALENTO MAKER

Concurso Maker

El Concurso Talento Maker dividido en tres categorías:

JUNIOR MAKERS (Estudiantes de 1º a 3º de ESO)

TEEN MAKERS (Estudiantes de 4º de la ESO, 1º y 2º Bachiller, FP) de 15 a 17 años

SENIOR (FP Y Universidad) de 18 a 30



ARGALLEIROS, MANUAL DEL MAKER EN GALICIA Y NORTE DE PORTUGAL

16.30



Pablo Culebras

Head of Communication & Esports – Partnerships - New Business Director PlayStation Iberia en PlayStation® / Director del Máster Oficial PlayStation® Talents (Universidad Complutense de Madrid) / Profesor Máster de creación y diseño de Videojuegos (Universidad Europea)



17.00

LA ACTUALIDAD DENTRO DEL SECTOR DE LA IMPRESIÓN 3D

Lucía Miguez

Miembro de la directiva de la Asociación Española de Empresas Desarrolladoras de Videojuegos DEV desde 2018 y de la directiva de la Asociación Galega de Videoxogos e Contidos interactivos (VIDEOXOGO.GAL) en 2007 funda Polygon-e (www.polygon-e.es) en 2012 deriva PolygoneStudios)



LA CIBER-SEGURIDAD EN LA ERA DE LA CONEXIÓN EN RED

17.30



Antonio Fernandes

Responsable de Ciberseguridad y Hacker. Evaluador de proyectos de innovación y ciberseguridad para la Comisión Europea, miembro del subgrupo de expertos "ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) Asesor y Divulgador de la Cultura de la Ciberseguridad en Youtube y CoHost del podcast ConCISOs.



DICIEMBRE MAKERTALKS



SESIÓN MAÑANA, 17 DICIEMBRE 12:00

Negocio Digital, tendencias

ESCUELA SUPERIOR DE INGENIERÍA INFORMÁTICA. CAMPUS OURENSE

ENCUENTROS DE CULTURA DIGITAL · 16 | 17 DICIEMBRE 2022 | OURENSE



12.00

MULTIVERSIAL,
LA WEB DE
NEGOCIO Y
TECNOLOGÍA

Carlos Molina

Creador de MultiVersial, la newsletter diaria líder en la actualidad de negocios digitales. Líder de producto en industrias tecnológicas como videojuegos, eHealth, MarTech, AdTech y redes sociales. 15 años creando productos y negocios digitales tanto en Telefónica como fundando startups.



EL VALOR DE LA
INTELIGENCIA
ARTIFICIAL EN LA
EMPRESA

12.30



Manuel Meijide

Director de la compañía ILUX Visual Technologies, 30 años de experiencia en los sectores de Smart Cities e Industria 4.0. Los últimos proyectos de la compañía se centran en la IA. Responsable de la Exposición "AI: More than Human" en A Coruña. Director del Congreso Internacional de Animación, VFX y Nuevos Media, Mundos Digitales.



13.00

METAVERSO,
PRESENTE Y
FUTURO

Edgar Martín Blas

Tras su paso por Disney y Efteling, en 2015 forma la empresa Virtual Voyagers, que ha trabajado con (Ferrari, Disney, Movistar, Inditex, Mastercard, etc). En 2019 y 2020 es nombrado por el instituto Choiseul en el top 20 del ranking 100 ECONOMIC LEADERS FOR THE FUTURE y seleccionado en 2021 por la revista FORBES como persona del día.

DICIEMBRE MAKERTALKS



SESIÓN TARDE, 17 DICIEMBRE 16:00

Industria de Videojuegos

ESCUELA SUPERIOR DE INGENIERÍA INFORMÁTICA. CAMPUS OURENSE

ENCUENTROS DE CULTURA DIGITAL · 16 | 17 DICIEMBRE 2022 | OURENSE



16:00

LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGO ESPAÑOL

Valeria Castro

"Valeria Castro es co-fundadora y productora del estudio **Platonic Games** y actual Presidenta de la **Asociación Española de Desarrolladores de Videojuegos (DEV)**."



PLAYSTATION TALENTS, EL PROGRAMA PIONERO EN EL MUNDO Y CREADO PARA IMPULSAR LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA

16.45

Roberto Yeste

Head of Communication & Esports – Partnerships - New Business Director **PlayStation Iberia** en **PlayStation®** / Director del Máster Oficial PlayStation® Talents (**VOXEL SCHOOL**)



17.30

DESARROLLO DE VIDEOJUEGO EN GALICIA, OPORTUNIDADES

Miguel Á. Areán

En 2007 funda **Polygon-e** y en 2012 deriva **PolygoneStudios**. Miembro de la directiva **DEV** y de la directiva de la Asociación Galega de Videoxogos e Contidos interactivos (**VIDEOXOGO.GAL**)



EL FENÓMENO DE LOS ESPORTS EN EL MUNDO, CLAVES DEL PRESENTE Y FUTURO

18.00

Cristian "Espartaco"

General Manager en España y Latinoamérica del club **QLASH**, manager del **AC Milan** en **Brawl Stars** y ex project manager de la sección gaming del diario **Marca**.

