

MESAS DE TRABAJO



Encuentros estratégicos para
la industria creativa

Viernes 17 noviembre 2023 - Parque Cultural de Valparaíso

Financia

Proyecto apoyado por



PARTICIPAN



Desarrolla:



Mesas de trabajo

Las mesas contarán con la presencia de un caso ejemplar presentado por un invitado de Mediamorfosis, que es el representante de la organización o empresa elegida como caso ejemplar de la mesa. Al comienzo de cada sesión, se realizará la exposición del caso, en una presentación oral de 15 minutos en la que se resaltarán los elementos de éxito y buenas prácticas que sirvan de disparador para la conversación y trabajo con el resto de los participantes.

La conversación de cada mesa estará conducida por un moderador conocedor del tema y cuya labor es conciliar el trabajo de los miembros de la mesa, dar la palabra, anunciar los tiempos y mantener un ambiente de conversación y debate.

Para el cumplimiento del objetivo anterior, se propone la realización de 4 mesas de trabajo distribuidas de acuerdo a los siguientes temas:

- **Ciudades creativas y desarrollo sostenible**
- **Nuevas tecnologías y educación**
- **Marcas XR: Publicidad y Marketing del futuro**
- **Género y nuevos roles en la industria tecnocreativa nacional e internacional**

En esta 25° edición de Mediamorfosis, tendremos un grupo de participantes y moderadores cuya experiencia les permitirá brindar aportes importantes a los temas que serán discutidos en cada una de nuestras mesas de trabajo.

Mesas de trabajo

Ciudades Creativas y desarrollo sostenible

Se analizará cómo lograr un crecimiento impulsado por las industrias creativas, en ciudades que tienden a ser centros de innovación y emprendimiento debido a la concentración de talento creativo que genera empleo y oportunidades de negocio, contribuyendo así al desarrollo económico sostenible.



Modera: Carolina Pereira

Secretaria Ejecutiva de Economía Creativa del MINCAP

Administradora pública de la Universidad de Chile, diplomada en gestión territorial por FLACSO y Máster en gestión cultural de la Universidad de Barcelona. Ha desempeñado su carrera laboral en el área de la gestión pública

de la cultura, trabajando en procesos de instalación de la institucionalidad cultural chilena, especialmente en las áreas de implementación de políticas culturales en el territorio, desarrollo de programas culturales, también ha cumplido funciones en materias de administración y gestión territorial y de espacios culturales.



Marie-Pier Gauthier

Productora en el Estudio Interactivo de Montreal de la National Film Board de Canadá, supervisa proyectos de innovadores de diversas disciplinas. Ha colaborado en más de 100 obras interactivas que han recibido premios

en Canadá y en el extranjero. Marie-Pier es la primera mujer productora en el Estudio Interactivo.

Mesas de trabajo



Brahim Pichara

Arquitecto y Magíster en Diseño de Ciudades Integradas UVM. Actualmente es coordinador de metodología SIG del FIC-R del GORE Valparaíso 2022 Metadistritos, “Metodología para detectar potenciales Distritos Creativos e

incrementar el desarrollo de las Economías Creativas en la Región de Valparaíso” y académico de la escuela de Arquitectura, Comunicaciones y Diseño de la Universidad Viña del Mar, experto instructor en visualización y comunicación arquitectónica. Desde el 2018 dirige la oficina de Arquitectura, Diseño e Imagen Arquitectónica Estudio Mixturi.



José Gómez

Co-Fundador & Director Ejecutivo en ONG Espacio Lúdico. Se desarrolla en el campo de la “Innovación Urbana Ciudadana” con amplia especialidad relacionada al Diseño Cívico, Diseño Urbano, Intervenciones en espacio Público, Urba-

nismo Táctico y Playmaking. Diseñador de Metodologías y Procesos de Participación Ciudadana vinculando comunidades con sus territorios. Activador de Espacios Públicos mediante Acciones Lúdicas. Director de los Programas Ciudad Colaborativa, Activadores Barriales, LudoBarrio y Calles Activas. Co-Director Curatorial del 1er “Encuentro de Placemaking Latinoamérica - Valparaíso” y Director General del 1er “Concurso de Innovación Urbana Ciudadana”. Arquitecto Universidad Mayor, estudios de Diseño Cívico con CivicWise + Colegio Arquitectos de Madrid y Magíster en Proyecto Urbano PUC. Seleccionado nacional del juego del GO.

Mesas de trabajo



Javiera Cádiz

Gestora Cultural de la Universidad de Valparaíso, Magíster en Arte, mención Patrimonio de la Universidad de Playa Ancha y (c) a Magíster en Comunicación Digital y Transmedia de la Universidad Viña del Mar. Actualmente se desempeña como encargada de Extensión Cultural de la UVM y se encuentra vinculada a más de 20 museos a través de su calidad de socia de la RedViva de Museos y Red de Museos de la Región de Valparaíso.

peña como encargada de Extensión Cultural de la UVM y se encuentra vinculada a más de 20 museos a través de su calidad de socia de la RedViva de Museos y Red de Museos de la Región de Valparaíso.



Mauricio Cifuentes

Administrador de Empresas de la Universidad de Valparaíso.

Magíster en Diseño de Ciudades Integradas de la Universidad de Viña del Mar

Diplomados en Formación Vocacional área de la Educación Valorización de activos de propiedad intelectual Facilitador certificado, Metodología de emprendimiento CEFE Internacional Miembro de la Red Nacional de Jurados CORFO Miembro de Directorio de la Red Nacional de Territorios Creativos. Gerente del Programa Estratégico Regional Corfo Valparaíso.

Mesas de trabajo



Ricardo Lira

Uno de los principales impulsores de la integración de la innovación en las industrias creativas en América Latina. Arquitecto, Máster en Innovación y Gestor de Políticas Públicas con experiencia en 12 países de América Latina.

Es miembro de la Red de Mentores de Startup Chile y forma parte del Consejo Asesor de Wallifornia Music Tech en Bélgica, una instancia que reúne a las principales agencias para la promoción de la tecnología y la música en Europa.



Camila Bolados

Jefa de la División de Fomento e Industria en el Gobierno Regional de Valparaíso, liderando un equipo a cargo del fortalecimiento y diversificación de la matriz productiva regional, con foco en la ciencia, tecnología, conocimiento e innovación, industrias creativas y turismo.



Tania Mesa

Profesora y gestora cultural de profesión, con más de 7 años trabajando en la industria musical independiente, cofundadora y directora del sello discográfico Trigal. Presidenta IMUVA. Parte del equipo de producción artística de Fluvial, conferencia de música que se realiza en Valdivia, Chile.

Mesas de trabajo

Nuevas tecnologías y educación

Estudiaremos la transformación en el ámbito de la educación producida por la disrupción de las tecnologías XR, término que incluye a la Realidad Virtual (VR), la Realidad Aumentada (AR) y la Realidad Mixta (MR). Todas ellas, tecnologías que ofrecen experiencias inmersivas que pueden mejorar significativamente la forma en que se enseña y se aprende.



Modera: Óscar Cartagena

Fundador y Presidente ACHEX A.G.

Presidente de la Asociación Gremial Chilena de Experiencias Inmersivas. Gerente General Augmented Experiences. Empresario vanguardista con más de 25 años de experiencia dirigiendo proyectos en industrias tecno-creativas.

Miembro activo del Laboratorio de Inteligencia Artificial, Neuroderechos, Plataformas Digitales y Metaverso (LIANM) de la Comisión Desafíos del Futuro del Senado de la República de Chile, donde impulsa junto a otros actores relevantes en el estado, la academia y la empresa privada.



Jacinto Montú

Fundador y CEO de Unicorn Toys & Games, donde agregan características de videojuegos y realidad aumentada a juegos tradicionales y aplicaciones móviles. Fue Director Digital Asociado en Redacta y formó parte de la Uni-

versidad de Ciencias Empresariales y Sociales como profesor de Comunicación Digital y TIC's

Mesas de trabajo



Carmen Gloria Jiménez

Desde 2019, se ha adentrado en el ámbito de aplicaciones terapéuticas de la VR en Salud mental y Mediación de Conflictos (U de Barcelona) así como en Procesos Formativo-Laborales (Metaverse University). A la fecha es in-

vestigadora en Metaverse University, y U.Autónoma de Barcelona. Participa como colaboradora en LIANM (Laboratorio Inteligencia Artificial, Neuroderechos, Plataformas Digitales y Metaverso) y es Co-Fundadora de AIEMN (Associació d'Investigadors i Educadors en Metavers i Neurodrets /Asociación de Investigadores y Educadores en Metaverso y Neuroderechos), en Barcelona, España.



Claudia Jaña

Gerenta de Educación en Fundación Kodea. Líder del proyecto IdeoDigital, que promueve las Ciencias de la Computación en escuelas para que niños, niñas y adolescentes, se conviertan en protagonistas de la sociedad di-

gital del siglo XXI. Actualmente está cursando un Magíster en Innovación Educativa en la Universidad de La Rioja, España.

Mesas de trabajo



Cristóbal Almagia

Creador de experiencias virtuales que son recordadas como reales. Dedicado a la Innovación y diferenciación en Marketing y Educación con impacto territorial en comunidades de interés.



Francisco Silva

Profesional de la educación con amplia formación en el ámbito de la innovación e investigación educativa. Posee un Máster en Investigación e Innovación en Currículum y Formación de la Universidad de Granada y

actualmente cursa un Doctorado en Ciencias de la Educación en la misma universidad. Se ha especializado en innovación educativa y tecnologías inmersivas, en particular realidad virtual, y cuenta con una sólida experiencia en la investigación y la aplicación de tecnologías innovadoras en el ámbito educativo.

Mesas de trabajo



Juan de Dios Oyarzún

Sociólogo de la educación. Ph.D. en Estudios de Política educativa de la University College London. Actualmente es Profesor Asociado de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso en la Escuela de Pedagogía de la Facultad de Filosofía y Educación.



Daniel Pérez

Forma parte del Equipo de Desarrollo Curricular, Coordinador de Tecnología del Ministerio de Educación de Chile. Profesor Educación General Básica, participa como académico del Magíster en comunicación social y Educación UC.

Sus últimos 10 años los ha dedicado a la asesoría en innovación educativa y transformación digital educativa, trabajando por ejemplo en proyectos tales como Apple Learning Partner en Chile, Salas de Innovación pedagógica e implementación de programas educativos de sustentabilidad y metodologías para el aprendizaje activo.

Mesas de trabajo

Marcas XR: Servicios, Publicidad y Marketing del futuro

Las marcas de hoy en día enfrentan desafíos y oportunidades sin precedentes. Están adoptando tecnologías innovadoras y estrategias creativas para conectarse con sus audiencias en un mundo en constante cambio. En esta mesa analizaremos las oportunidades y posibilidades de cara al marketing del futuro y nuevos medios.



Modera: Felipe Mujica

Gerente de Chilecreativo

Economista especializado en desarrollo económico y economía internacional, con foco en industrias creativas. Maîtrise en Economía Internacional de la Universidad París-Dauphine y Licenciado en Economía de la Universidad

Autónoma de Madrid. Actualmente es Gerente del Programa Nacional Transforma Economía Creativa (Chilecreativo) impulsado por CORFO y consultor para el BID (Banco Interamericano para el Desarrollo). El programa Chilecreativo impulsa desde 2016 una hoja de ruta, en alianza con el sector público, privado, academia y sociedad civil, para el desarrollo de las industrias creativas en Chile.



Agata Di Tommaso

Licenciada en Cine de la Universidad de Turín, hizo una maestría en Semiótica. Máster en Gestión de Bienes Culturales. Su tesis final de la maestría trata sobre el impacto de las nuevas tecnologías en exposiciones. Ejecutiva de Ventas Internacionales y Festivales de DiversionCinema (Francia).

Mesas de trabajo



Matías Mancisidor

Cineasta, master en gestión con foco en educación y consultor experto en industrias creativas. Actualmente es Director Ejecutivo del Hub Musical y el Hub Creativo; Fundador y ex-presidente de la asociación gremial de la industria

musical de la región de Valparaíso.



Francisca Sasso

Creativa publicitaria, de origen redactora, con más de 15 de años de experiencia en agencias (Raya, Digitaria, Global, Redon, Dive y hoy DDB). Donde ha trabajado desde contenido para Social Media, campañas integradas hasta

estrategias de marcas para Carozzi, Under Armour, MAC Cosmetics, Vivo, SalcoBrand, Samsonite, Puma, Tottus, Arauco Malls, Absolut, Marca Chile, Rosen entre otras.



Ignacio Rocca

VR Head of CG/Look Dev en el estudio 3DAR. Contribuyó técnica y artísticamente en proyectos de Realidad Virtual y Mixta como Paper Birds, Gloomy Eyes, y Eggscapes, ganador de la Bienal de Venecia 2022. Tiene

experiencia en modelado 3D, texturizado, iluminación y look dev. También es fotógrafo y creador audiovisual, escultor y artista CGI.

Mesas de trabajo



Néstor Leal

Profesional con más de 15 de experiencia en distintos sectores económicos. Publicista y licenciado en comunicación estratégica de la Universidad del Pacífico, hoy es el Gerente de Marketing y Comunicaciones Corporativas en

Accenture Chile, una de las compañías de consultoría tecnológica más importantes del mundo.



Rodrigo Muñoz

Encargado de Diseño y Ejecución de Planes y Programas de Marketing Turístico Regional en SERNATUR.



Ivo Sandoval

Ingeniero en Negocios Internacionales. Diplomado en Gestión de Negocios para la Promoción de Exportaciones. Se desempeñó en diversos cargos en el Instituto Profesional DuocUC y desde hace 7 años trabaja en ProChile

donde ha cumplido diversos cargos. Hoy es el Director Regional de ProChile Valparaíso.

Mesas de trabajo

Género y nuevos roles en la industria tecnocreativa nacional e internacional

Para reflexionar en torno a un tema fundamental en la industria tecnocreativa: la representación justa e inclusiva. Abordaremos la necesidad que los videojuegos y las experiencias XR representen de manera adecuada y auténtica a personas de diferentes géneros, etnias, orientaciones sexuales, identidades de género y habilidades físicas y mentales.



Modera: Isidora Cabezón

Directora Ejecutiva CRTIC

Periodista, gestora cultural y actriz chilena. Su trayectoria profesional ha estado ligada a la creación, gestión cultural y las comunicaciones, en cargos en el ámbito público y privado.

Se desempeñó como Coordinadora de Economía Creativa CORFO. Actualmente es Directora del Centro Revolución Tecnológica en Industrias Creativas.



Kelly C. Divine

En los últimos 25 años ha trabajado en efectos especiales, como fotógrafa, diseñadora de patrón de telas, y directora de arte en videojuegos y experiencias XR. Desde hace 7 años, ha sido fundadora y directora

creativa de Super Secret Plan A, en donde se especializan en el diseño de estéticas y personajes para videojuegos y experiencias XR.

Mesas de trabajo



Pamela Clunes

Ingeniera Civil Informática, después de trabajar varios años en la industria del Software, fundó su empresa de desarrollo de videojuegos, Raincup Games, con el objetivo de generar experiencias y contar historias inolvidables. En Agosto de este año lanzó su primer juego: Jumpy Paws. Apasionada por la tecnología y las experiencias interactivas, está en aprendizaje constante, actualmente especializándose en Unreal Engine.



Macarena Rosenkranz

Abogada de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso y Magíster en Gestión y Emprendimiento Tecnológico. Actualmente es Directora de Innovación de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. También lidera el Centro de Apoyo a la Tecnología de Valparaíso.

Mesas de trabajo



Sofía Lobos

Economista especializada en desarrollo estratégico, innovación y economía creativa, con experiencia en consultoría y liderazgo de equipos a nivel nacional e internacional. Durante quince años se ha

dedicado a liderar la implementación de medidas de política pública de fomento productivo asociado a industrias creativas, la participación en comités públicos y privados, así como desarrollar proyectos de investigación.



Trinidad Guzmán

Coordinadora Área de diseño y servicios creativos Acciones y políticas pública para el fomento del diseño y la economía creativa del Ministerio de la Cultura, las Artes y el Patrimonio.

Financia

Proyecto apoyado por



Produce



Aliados estratégicos



Délégation régionale de coopération pour l'Amérique du Sud



Colabora



CREA PLÁNETA



Media Partner



MESAS DE TRABAJO



**Encuentros estratégicos para
la industria creativa**

**Viernes 17 noviembre 2023
Parque Cultural de Valparaíso**