



fundació digi<tal>ent



fundació digi<tal>ent

Factoría Digital de Talentos

Por las fundaciones I2Cat y DigiTalent.

Factoría digital de talentos.

A. Objetivo del proyecto o actuación.

Definición de los objetivos que se pretenden alcanzar con el proyecto o actuación, así como el impacto socioeconómico y territorial.

Factoría Digital de Talentos tiene tres grandes objetivos:

- ?? **Dinamizar la creación de contenidos dentro de la industria digital.**
- ?? **Aumentar la presencia de la industria española de contenidos digitales en los nuevos canales de comunicación y las nuevas tecnologías.**
- ?? **Y por último pero no menos importante, impulsar el cambio cultural producido por la irrupción de las nuevas tecnologías.**

Este proyecto está impulsado por **dos fundaciones** cuyos objetivos fundacionales **coinciden en la difusión y promoción de las nuevas tecnologías**, con especial atención en las que utilizan las tecnologías IP para su difusión. Por este motivo, este proyecto estará altamente reforzado en este aspecto.

Antes de empezar a enumerar los objetivos, nos gustaría poner en contexto el proyecto y las dos fundaciones que lo impulsan:

La **fundación I2Cat** es una fundación con un amplio recorrido y experiencia en proyectos de redes y tecnologías sobre Internet. Además la fundación alberga un clúster audiovisual que ha realizado varios proyectos con el fin de impulsar estas tecnologías dentro de la industria audiovisual.

La fundación DigiTalent es una fundación que nace con el objetivo de aunar estas tecnologías en pro de la producción de contenidos que estén culturalmente en sintonía con las nuevas generaciones y tendencias marcadas por la era digital. Así pues, si bien *Fundación I2Cat* está claramente orientada a la tecnología en sí, *Fundación DigiTalent* se orienta al talento y las ideas que usan la tecnología para hacerse realidad.

Por lo tanto el proyecto que nace de la colaboración de las fundaciones es un proyecto con una alta ambición y calidad en ambos aspectos: los tecnológicos y la generación de contenidos.

Antecedentes de la industria del contenido audiovisual:

Nos encontramos en un momento de auténtica revolución del sector. No sólo se ha ampliado enormemente el espectro de canales de emisión por ondas de radiofrecuencia, ya sea con tecnología analógica como digital, sino que además ha entrado en juego la TVIP con la consecuente oferta infinita y descontrolada.

Esta última afirmación, un panorama más descontrolado y libre, es la que realmente produce la revolución, ya que pone en crisis los modelos de negocio actuales y crea nuevos modelos que aún están por definir, inventar e instaurar. Por lo tanto podemos afirmar que el sector industrial audiovisual está viendo y verá cómo muchas de sus estructuras y verdades caen y a su vez nacen nuevas oportunidades.

Varios estudios europeos confirman que la tendencia en el uso de las tecnologías IP para ver TV (o productos audiovisuales) es hoy en día una realidad aplastante:

Al menos la mitad de los usuarios de banda ancha de Europa están usando los ordenadores para ver la TV online, según una encuesta publicada en United Kingdom por Motorola.

En esta encuesta se destaca que los más entusiastas en esta tendencia son los franceses; por lo tanto, un país del arco mediterráneo.

“Televidentes de toda Europa dicen no estar satisfechos con la programación impuesta por las cadenas de TV y están escogiendo Internet por su flexibilidad a la hora de ofrecer el contenido”, según Karl Elliott, de Motorola.

Nos encontramos ante un panorama donde la relación de fuerzas tradicionales dentro del sector audiovisual está cambiando: ya no tenemos a la TV como centro de entretenimiento de las casas, el cine empieza a notar la competencia de Internet a través del aumento del pirateo, los modelos publicitarios de estos sectores están perdiendo fuerza, la producción de contenidos debe adaptarse a un nuevo panorama de costes, etc.

¿Desaparecerá el sistema actual de las televisiones públicas?

La era digital significa que los televidentes tienen mayor poder de decisión, pero para las cadenas de TV esto significa más competencia y disminución de ratings.

Para la BBC los pagos por licencias de los británicos están asegurados durante unos pocos años, pero ¿los televidentes seguirán dispuestos a pagar por esta TV pública en un mundo totalmente digital?



Los episodios de EastEnders hoy en día se pueden ver online

Link: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/6170698.stm>

Este artículo pone en evidencia que el actual sistema está en crisis en una de las televisiones públicas más importantes del mundo y una de las más activas. Por lo tanto, se debe replantear también el sistema de producción de contenidos y los canales de explotación de estos.

Otro punto a destacar es el aumento de libertad de los creadores. Ahora los creadores ya no están sujetos a un sistema industrial basado en las TV, sino que pueden crear y emitir como quieran y en todo el mundo. Este efecto, altamente positivo desde el punto de la creación, no está solamente favorecido por la aparición de Internet, sino que Internet simplemente ha sido una excusa para encontrar un canal de salida a las necesidades de estos nuevos creadores que muy pocas veces se han visto satisfechos por la industria. Esto evidentemente ha generado una pérdida importante de oportunidades creativas. En la era digital están naciendo nuevos creadores fuera de los canales tradicionales.

SMOSH

Ian Hecox y Anthony Padilla son dos amigos estudiantes de 19 años de Carmichael, California.

Ellos también son dos de las estrellas más grandes de YouTube, donde ponen sus trabajos bajo el nombre de 'Smosh'.



Empezaron grabando una parodia del tema musical de los Pokemon. Esta grabación es ahora la segunda más vista en la historia de YouTube con más de 17 millones de visionados.

BLAME SOCIETY

Blame Society Productions es una empresa de producción de dos amigos de Madison (Wisconsin): Aaron Yonda y Matt Sloan.

Ya hace 4 años que hacen pequeños cortos y actualmente disfrutan de una alta popularidad con su serie online 'Chad Vader: Day Shift Manager'.



Ahora tienen una gran variedad de pequeños cortos cómicos que quieren trasladar a las pantallas de TV.

Estos son ejemplos americanos de éxito, y podríamos encontrar también algunos éxitos locales. Pero sólo son eso, éxitos locales, mientras que los mencionados son éxitos globales.

Estos talentos, en su mayoría se caracterizan por ser talentos emprendedores que sobresalen como talentos completos, pero ¿cuántos Aarones, Anthony's, etc. hay entre los nuevos creadores que simplemente necesitan un empujón para destacar? Factoría de Talentos pretende demostrar que el talento existe y se puede exportar eficientemente.

La industria necesita de estos talentos para aumentar su competitividad y acceder a las nuevas oportunidades que ofrece la era digital.

Factoría Digital de Talentos pretende precisamente esto: establecer las bases para una buena conexión entre estos talentos y la industria, y así aumentar la competitividad con una inmersión efectiva dentro de la nueva cultura digital.

¿Como veremos la televisión dentro de 10 años?

THE SOAP PRODUCER

Kath Beedles, productora de la serie 'Emmerdale'



"Me entusiasma YouTube y otros espacios parecidos, pero en parte pienso que si esto lo ponemos en la tele, sólo gustaría a un número reducido de televidentes.

Podemos encontrar auténticas joyas en YouTube que se podrían integrar en las cadenas de TV porque obviamente tienen talento, pero también hay mucho desperdicio."

Link: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/6146244.stm>

Este artículo de la BBC formula esta pregunta a 9 expertos, y Kath hace una reflexión muy interesante al conectar la cultura digital con la TV actual.

El sector se está centrando demasiado en las nuevas posibilidades tecnológicas y el nuevo panorama de competencia y distribución, pero el problema va más allá. La cultura ha cambiado para una gran parte de los televidentes, mientras que la TV no lo ha hecho aún. Factoría de Talentos tiene también como objetivo acercar la nueva cultura a la industria para no crear o minimizar la fractura cultural entre los medios.

Quien entienda mejor esta nueva cultura será el que consiga una mayor presencia en las nuevas tecnologías, porque el público objetivo de estas nuevas tecnologías pertenece a este nuevo rango cultural.

Resumiendo, los grandes objetivos son:

- ?? Dinamizar la creación de contenidos dentro de la industria digital.*
- ?? Aumentar la presencia de la industria en los nuevos canales de comunicación y las nuevas tecnologías.*
- ?? Impulsar el cambio cultural producido por la irrupción de las nuevas tecnologías.*

¿Cómo se conseguirán estos objetivos? ¿Qué es realmente Factoría Digital de Talentos?

La fundación DigiTalent ha ideado conjuntamente con la fundación I2Cat un proyecto que va más allá de la Factoría de Talentos. En sí constituye un nuevo sistema para favorecer la inversión en los nuevos talentos, a la vez que optimizar la investigación en contenidos de nueva generación. Esta es una iniciativa que nace originariamente del ámbito privado y por lo tanto persigue obtener unos objetivos conforme al mercado.

En una definición simple de la factoría, podríamos decir que **es un espacio equipado especialmente** para que los nuevos talentos puedan desarrollar sus ideas. Además de poderlas desarrollar, se dará apoyo para que estas ideas se proyecten adecuadamente sobre los nuevos canales de comunicación, incidiendo especialmente sobre Internet. Para ello, **la factoría contará con un equipo de profesionales especializados sobre todo en la búsqueda de estos talentos y en las técnicas de proyección o marketing**. Además de estos profesionales, la factoría también contará con un **canal de comunicación bidireccional con los usuarios de Internet, creando un portal audiovisual** donde se recogerán y generarán contenidos con el objetivo de generar proyectos.

Por lo tanto, la factoría constará de:

- ?? **Un espacio** (300 m²) con 45 puestos de trabajo. Acceso a unas instalaciones con plató de captura de movimientos de 100 m², 2 salas de edición de audio profesional, 4 salas de edición de vídeo y una sala de proyección de cine digital (todo ello en el mismo edificio), contando un total de 900 m² de instalaciones accesibles para la Factoría Digital de Talentos.
- ?? **Un equipo humano** constituido por 2 Creative Hunters, 3 técnicos de marketing, 3 jefes de proyectos y 1 persona de dirección.
- ?? **Un canal de comunicación** propio sobre Internet y las demás ventanas nuevas de emisión: móviles, TVIP, etc. Este canal será utilizado tanto para proyectar los nuevos talentos como para descubrirlos.

Esta factoría se ha dimensionado para albergar **15 proyectos simultáneos**, que a una media de 2 meses por proyecto hacen que la factoría pueda **generar un total de 90 proyectos anuales**. Todos estos proyectos tendrán como resultado un producto, maqueta o corto dependiendo de la tipología, pero todos ellos serán sobre Talento Digital.

¿Qué es Talento Digital?

- ?? Talento sobre el contenido.
- ?? Talento en la creación de herramientas informáticas para generar contenido.
- ?? Talento en generar nuevas formas de producir más acordes a la nueva industria digital.
- ?? Talento en el diseño de nuevas formas de relación con el usuario o nuevos modelos de negocio.

Todo este talento tendrá lugar dentro de la Factoría Digital de Talento.

¿Es un vivero de empresas de contenido?

NO. No se trata de un vivero de emprendedores, ya que la factoría no busca emprendedores, sino que va en busca del talento en su estado puro y por lo tanto no tiene por qué ser un talento con iniciativa empresarial.

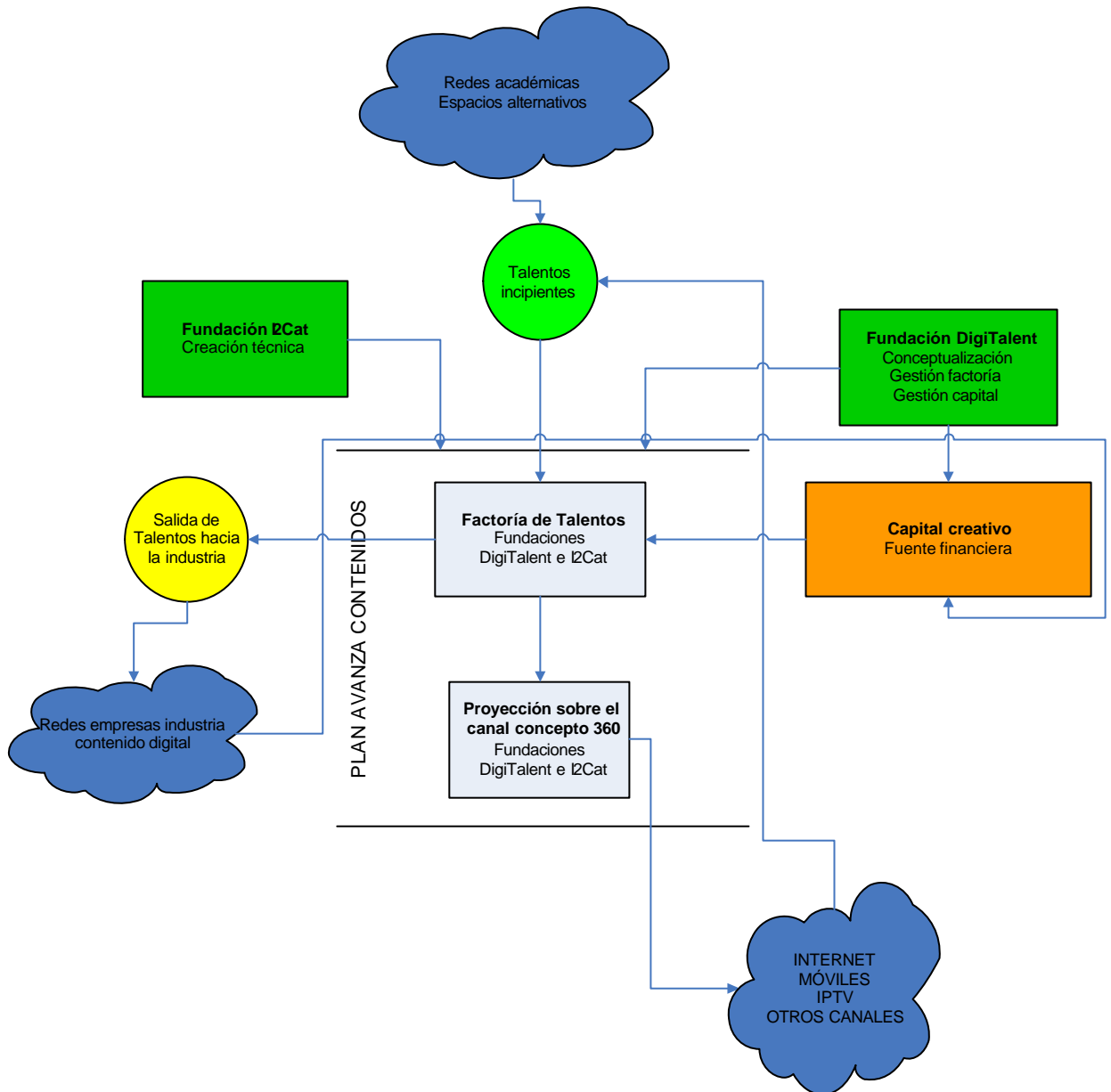
Se trata de un **vivero de creadores** cuyas creaciones se dirigirán directamente al usuario final y tendrán como objetivo final la realización del proyecto completo dentro de la industria digital.

La factoría tendrá como objetivo principal dar salida e integrar este talento en la industria; por lo tanto complementará este talento con los valores necesarios para afrontar el mercado.

¿Cómo se mantiene toda esta infraestructura?

Como ya hemos dicho antes, este es un proyecto que va más allá de la creación de una infraestructura para albergar a los nuevos talentos. Se trata de una nueva manera de relacionarse con los nuevos creadores y la industria. Será esta última la que tendrá el objetivo de mantener la factoría en funcionamiento. Ésta será gestionada íntegramente por la fundación DigiTalent, aunque a través de fondos básicamente privados provenientes mayoritariamente de la industria del contenido.

Ahora explicaremos donde se contextualiza la factoría. No obstante, sólo requerimos financiación para la creación y desarrollo de la Factoría de Talentos y el canal de comunicación. Las demás estructuras se financiarán por otros medios.



En este gráfico de flujos, hay una serie de entidades a destacar:

- ?? Las dos fundaciones en verde oscuro.
- ?? La factoría y el canal concepto 360 (emisión en todas las ventanas) en azul celeste.
- ?? El capital creativo en naranja.

Fundaciones, creación y gestión.

Son estas entidades las que soportarán y garantizarán los objetivos de este proyecto. Por un lado tenemos a las fundaciones, entre las que destaca la fundación I2Cat con su aportación de conocimiento en la puesta en marcha, y la fundación DigiTalent como fundación concedora de la industria, que gestionará la factoría y el capital que debe garantizar su funcionamiento mientras sus fines fundacionales sigan siendo necesarios. No será menos de 10 años, cifra con la que se calcula que no se habrá terminado la revolución digital.

Fondo capital creativo. Fuente de financiación y garantía de continuidad.

Uno de los puntos clave para garantizar el objetivo mínimo de 90 proyectos anuales es el fondo de capital creativo. Este fondo quedará constituido en los próximos meses, siendo como objetivo la cantidad de 3.000.000 €, que garantizará el pleno funcionamiento de la factoría ininterrumpidamente.

Este fondo de capital creativo funcionará a modo de capital semilla para cada uno de los proyectos, teniendo como objetivo que este fondo se retroalimente de los éxitos de la factoría.

Canal de emisión 360.

El proyecto requerirá de una fuerte comunicación a nivel nacional e internacional. El mejor canal para hacerlo en estos momentos es Internet. Por este motivo se plantea para el proyecto la realización de un portal audiovisual al estilo de Youtube orientado a los creadores de vocación y no a los ocasionales, como es el caso de Youtube. Sin pretender hacer competencia a este tipo de portales, uno de los objetivos principales será que se convierta en un canal de referencia entre los creadores del nuevo ámbito digital.

A través de éste también se captarán talentos, tanto nacionales como internacionales. España es un foco de atracción artístico y uno de los destinos preferidos para trabajar en creación; por lo tanto no será difícil organizar concursos con el objetivo de captar talentos españoles, pero también del resto del mundo para que vengan a hacer realidad su proyecto en Barcelona, sede inicial de la factoría.

Estas son las tres entidades (conceptuales) que mantendrán la factoría en funcionamiento. Sin embargo, para finalizar nos gustaría destacar los distintos públicos objetivos sobre los que actúa e incide este proyecto:

- ?? Talentos.
- ?? Redes universitarias y eventos o espacios alternativos .
- ?? Gran público a través de Internet y nuevas ventanas de emisión.
- ?? Redes del sector empresarial audiovisual.

Socialmente este proyecto afecta a todos estos ámbitos. Evidentemente, a los jóvenes talentos, focos generadores de estos talentos, como son las universidades o centros académicos. Además, también repercutirá tanto en el público en general, aumentando el contenido de nueva generación, como las redes empresariales, que tendrán una nueva fuente creativa de proyectos susceptibles de entrar en la rueda de la industria.

Por lo tanto, estamos hablando de un proyecto que se enmarca en el ámbito del contenido cultural y de entretenimiento, y por lo tanto afecta a una gran parte de la sociedad, además de ser un servicio a la industria y a la cultura del país.

Impacto socioeconómico y territorial:

Ha quedado claro que el impacto territorial será nacional e internacional, dado que el talento debe buscarse de forma global, y a su vez debe explotarse también globalmente. El talento digital no tiene fronteras.

El Impacto socioeconómico es más difícil de medir al ser un proyecto con un alto grado de innovación. No obstante, se enumerarán los objetivos que pueden dar una idea de impacto socioeconómico. Una de las premisas a tener en cuenta sobre la Factoría de Talentos es que en sus bases está el no repetir ningún talento ni proyecto, ya que el objetivo es experimentar, innovar y descubrir.

Capacidad factoría: 15 proyectos simultáneos.

Tiempo medio de ejecución del proyecto: 2 meses.

Media de profesionales por proyecto: 2 profesionales.

Inversión media por proyecto: 12.000 €.

Índice de éxito por proyecto: 2/10 (este índice indica la cantidad de proyectos que generarán negocio en la industria).

Plantilla fija en la factoría: 9 profesionales (nueva contratación).

Volumen de servicios anuales derivados de la actividad de la factoría: 500.000 €.

Entrada de proyectos a valorar: 2.000 anuales que engrosarán la base audiovisual del canal.

TOTALIZADORES anuales:

Total proyectos anuales: 90 proyectos.

Profesionales que pasarán por la factoría: 250 talentos-profesionales anuales (contrato medio 2 meses) con muy baja repetición.

Profesionales directos fijos: 9 profesionales.

Profesionales indirectos fijos (servicios a la factoría): 10 profesionales.

Proyectos exitosos: 18 proyectos que generarán una media de 20 puestos de trabajo anuales. Por lo tanto, **360 puestos anuales más** con una inversión de 500.000 € por proyecto, lo que hace 9.000.000 € de inversión generada.

Inversión total directa a proyectos: 1.080.000 € anuales.

Canal de emisión con una alta calidad de contenidos en cuanto a creatividad y ejecución.

Cuadro resumen anual:

	Directo	Generado	Total Anual
Proyectos Factoría de Talento	90		90
Proyectos industria	18		18
Profesionales temporales	250	360	610
Profesionales fijos	9	10	19
Inversión	1.080.000 €	9.000.000 €	10.080.000 €

Este cuadro responde a unos cálculos prudentes e igualmente se entiende que se está planteando un sistema sostenible. Estas cifras son objetivo para el año 2009, viéndose incrementadas en los subsiguientes años.

Para que la factoría se autofinancie a través del fondo de capital creativo, solo debe recuperar el 12% de la inversión sobre los proyectos exitosos, cifra muy prudente. Por lo tanto podemos afirmar que se trata de un proyecto altamente sostenible y beneficioso para la industria y la presencia cultural española en las nuevas tecnologías.

B. Contenido y alcance del proyecto o actuación. Resultados esperados.

Aspectos técnicos del proyecto o actuación.

Como ya se ha descrito anteriormente, la parte de este proyecto que se asocia al plan que avanza contenidos es la Factoría de Talentos. En ella podemos distinguir 3 tipos de actuaciones:

Actuaciones de tipo tecnológico.

- ?? Desarrollo del canal de distribución sobre Internet.
- ?? Diseño de infraestructuras informáticas.

Actuaciones de tipo técnico-mercado.

- ?? Configuración equipo humano estructural de la factoría.
- ?? Conceptualización del canal de emisión propio.
- ?? Configuración-gestión del fondo de capital creativo.

Actuaciones de tipo infraestructural-servicios.

- ?? Alquiler del espacio.
- ?? Compra de los equipos-puestos de trabajo.
- ?? Contratación de los servicios técnicos necesarios.

Descripción detallada de las características de los equipos técnicos utilizados en la realización del proyecto o actuación.

Entendiendo que existen dos tipos de equipos técnicos, los constituidos por las personas o entidades contratadas y los propiamente tecnológicos:

Equipos humanos dedicados directamente a la factoría:

- ?? **Creative Hunters:** Profesionales conocedores de todos los movimientos alternativos, outsiders y con conexiones con el mundo académico. Este tipo de fuentes son las que pueden dar mejores resultados en la caza de talentos.
- ?? **Marketing comercial:** Profesionales conocedores del mercado de las nuevas tecnologías, capaces de establecer comunicación con los

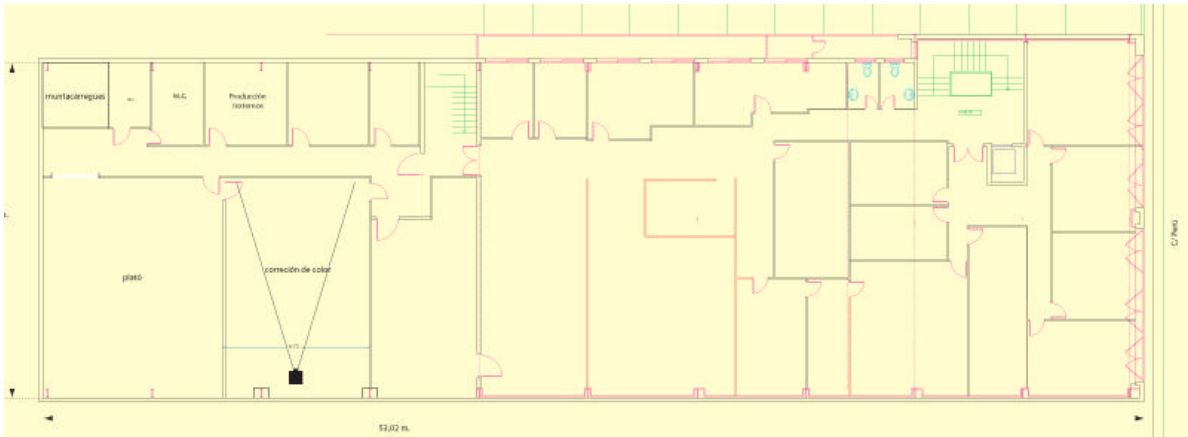
canales adecuados a la hora de hacer promoción de los nuevos talentos. Estos también serán los encargados de organizar la salida a mercados internacionales.

- ?? **Jefes de proyecto:** Con el fin de garantizar la consecución de los objetivos por proyecto, se designará un jefe de proyecto a cada proyecto, pudiendo absorber 5 proyectos por cada jefe de proyecto. Estos serán técnicos capaces de gestionar adecuadamente los proyectos y ofrecer los medios necesarios. Desde este punto de vista, ejercerán tanto de jefes de proyecto como de productores según un lenguaje más audiovisual.
- ?? **Dirección:** Representación del espíritu de la factoría y gestión del fondo de capital creativo. También coordinará toda la factoría.

Servicios contratados:

- ?? **Servicios tecnológicos:** Mantenimiento y servidores storage y copias de seguridad automatizadas. Todos aquellos servicios tecnológicos que son de estricto funcionamiento de la maquinaria y que no inciden en el resultado final de la consecución de los talentos digitales.
- ?? **Asesorías:** En la creación y obtención de financiación para constituir el fondo de capital creativo ideal para el correcto funcionamiento continuo de la factoría.
- ?? **Asesorías tecnológicas:** Diseño de las infraestructuras tecnológicas.
- ?? **Desarrollo del canal:** Desarrollo tecnológico y conceptual del canal de comunicación a través de Internet.
- ?? **Provisión de un canal de comunicación sobre Internet de 50 MB simétricos:** Con el fin de poder producir en línea con cualquier parte del mundo.
- ?? **Alquiler de espacios integrados en un mismo edificio:** La factoría requiere de múltiples servicios y uno de los objetivos es optimizar la inversión provocando la concentración de los servicios dentro de un mismo edificio, siempre que esto sea posible. En estos momentos se dispone de un espacio que integra todos los servicios nombrados en 900 m2 continuos. Este dispone de:
 - **Plató de 100 m2**
 - **1 sala de 80 m2 de proyección de cine digital o de corrección de color**
 - **1 sala para doblajes + 1 sala de edición de audio**
 - **4 salas de edición de vídeo**

- 300 m2 para disponer 45 puestos de trabajo, entre la plantilla fija y los integrantes de hasta 15 proyectos en marcha



?? **Compra de las 42 workstations con sus respectivos softwares:** La Factoría se ha dimensionado para poder producir 15 proyectos simultáneos con 2 puestos de trabajo por cada proyecto. El resto de workstations se utilizará para la infraestructura de servicios necesarios de la factoría. Concretamente se han presupuestado los paquetes de software completos de Microsoft Sistema+Office y Adobe con el paquete completo incluyendo edición y multimedia. Las workstations tienen la siguiente configuración de hardware:

- ?? 30 workstations con paquete de software completo.
- ?? 12 PC de ofimática.

✍ Para el resto de necesidades informáticas se ha optado por la subcontratación de los servicios. Por lo tanto, para cualquier necesidad especial de un proyecto se alquilará el servicio.

En los proyectos en cooperación, indicar las tareas que va a realizar el coordinador y cada participante.

En este proyecto, la fundación I2Cat ejerce de líder coordinador al asumir todos los servicios de asesoría técnica y tecnológica. Esto quiere decir que asume:

- ?? **Servicios tecnológicos**
- ?? **Asesorías tecnológicas**
- ?? **Desarrollo del canal**
- ?? **Provisión de un canal de comunicación sobre Internet de 50 MB simétricos**
- ?? **Alquiler de espacios técnicos**

En el caso de la fundación Digitalent, asume todas aquellas tareas que técnicamente se asocian más a aspectos de producción y mercado del contenido. Así pues, asumirá:

La contratación de todo el personal fijo de la factoría:

- ?? **Creative Hunters**
- ?? **Marketing comercial**
- ?? **Jefes de proyecto**
- ?? **Dirección**

Además de otros servicios más ligados a la concepción y valor permanente dentro de la Factoría de Talentos:

- ?? **Asesorías técnicas desde el punto de vista de mercado**
- ?? **Alquiler de espacios**
- ?? **Costes de los talentos**
- ?? **Gestión de la factoría**

Indicar la posible existencia de otros proyectos relacionados con el objeto de la presente solicitud.

Que sepamos, a día de hoy no existe ningún proyecto con estas características: iniciativa de fundación privada, incidencia sobre el talento y no el emprendedor, y de afectación directa al sector del contenido, con especial atención al audiovisual-multimedia.

No obstante, conocemos varios proyectos que en filosofía pueden llegar a coincidir. Así pues, internacionalmente muchas grandes multinacionales tienen sus propias factorías de creatividad-talentos, tanto empresas de software como textiles tipo Benetton. Pero si tuviésemos que hacer un paralelismo, optaríamos por mirar hacia el sector de las empresas que operan en Internet o las empresas de capital de riesgo.

Al tratarse de una iniciativa promovida por fundaciones, no tiene nada que ver con este tipo de iniciativas. Sin embargo, el sector servicios sobre Internet tiene una característica que se asemeja al sector de los contenidos: es altamente competitivo y muy pocos llegan a ser rentables, y los que lo son lo son con cifras cuantiosas. Así pues, la fórmula escogida por estas empresas es la creación de viveros con capital semilla. Nosotros ya hemos dicho que no pretendemos crear un vivero de empresas, pero sí utilizamos el concepto capital semilla. Esta similitud solo indica problemas similares como la alta competencia y el mercado global, por lo que debería haber soluciones similares, como la propuesta en este proyecto.

Indicadores utilizados para medir el impacto del proyecto o actuación.

	Directo	Generado	Total anual
Proyectos Factoría de Talentos	90		90
Proyectos industria	18		18
Profesionales temporales	250	360	610
Profesionales fijos	9	10	19
Inversión	1.080.000 €	9.000.000 €	10.080.000 €

Los indicadores que se han utilizado han sido indicadores de tipo **empleo generado e inversión generada**. No se han nombrado otros parámetros que son más subjetivos, como el rendimiento del canal de emisión, los rendimientos generados por los proyectos exitosos, o el incremento de la producción nacional al ser un concepto de talento digital muy amplio, etc.

Utilizando tan solo los indicadores evidentes, el proyecto ya se justifica en sí mismo.

Presentación Fundación I2Cat

La fundación privada i2CAT (Internet i Innovació Digital a Catalunya) es una entidad sin ánimo de lucro, cuya finalidad es impulsar la investigación y la innovación en el ámbito de Internet de segunda generación.

La fundación i2CAT fue creada en septiembre de 2003 por la Generalitat de Catalunya a través de la Secretaria de Telecomunicacions i Societat de la Informació (DURSI) y el Centre d'Innovació i Desenvolupament Empresarial (CIDEM), junto con la Universitat Politècnica de Catalunya (UPC) y la Fundació Catalana per a la Recerca i la Innovació (FCRI). También participan las universidades Ramon Llull y Pompeu Fabra, así como diferentes entidades y empresas tanto públicas como privadas.

Las empresas e instituciones que forman parte del patronato de la fundación son: Alcatel España, Al-Pi Telecomunicacions, Cisco Systems España, Fujitsu España, Corporación Catalana de Radio Televisión (CCRTV), Mediapro, Prous Science, Abertis Telecom, Vodafone España, Interoute, así como el CTITI (Centro de Telecomunicaciones y Tecnologías de la Información) y el departamento de salud de la Generalitat de Catalunya.

La Fundación i2CAT persigue el despliegue de servicios y aplicaciones de banda ancha innovadoras, fomentando la expansión de infraestructuras experimentales por parte de las operadoras de telecomunicaciones.

Principales objetivos de la Fundación i2CAT.

La Fundación i2CAT es una plataforma de colaboración para la investigación y la innovación, cuyos principales objetivos son:

- ?? Promover y fomentar el desarrollo tecnológico, de carácter experimental e investigador con vocación universal y no discriminatoria entre los agentes y operadores del sector.
- ?? Promover la investigación avanzada en el ámbito de redes y aplicaciones de banda ancha y potenciar su utilización.
- ?? Generar plataformas de colaboración entre el sector privado y la investigación universitaria.

- ?? Impulsar la colaboración con entidades e instituciones de ámbito internacional que se propongan objetivos similares y colaborar en trabajos de red.
- ?? Ser un foro de encuentro de instituciones, organizaciones y empresas interesadas en la participación en un proyecto global para el desarrollo de las infraestructuras y servicios de red de banda ancha.

La clave del modelo de la fundación i2CAT radica en la colaboración entre la administración, el sector empresarial y el mundo académico, estableciendo un modelo de innovación de triple hélice (Loet Leydesdorff) en el terreno de las tecnologías de la información y de la comunicación.

Organización de la fundación i2CAT

La fundación i2CAT está regida por un patronato, que es el máximo órgano de gobierno de la entidad, con representación de las instituciones, organizaciones y empresas que participan de forma estable en los proyectos de la fundación.

El patronato delega parte de sus funciones en una comisión delegada a fin de agilizar las actividades de la fundación.

La dirección operativa de la fundación, la coordinación y el desarrollo de los diferentes proyectos y la administración ordinaria de la entidad, están liderados por el director y el director ejecutivo.

Asimismo, la fundación dispone de un comité tecnológico que marca las directrices de innovación e investigación y un consejo asesor que ayuda a fijar los objetivos a medio y a largo plazo.

La fundación i2CAT trabaja tanto en proyectos transversales como en proyectos sectoriales organizados en clústers, que son estructuras que permiten integrar sectorialmente la investigación en Internet, avanzado en campos específicos como: redes ópticas y móviles, audiovisual, biomédico o e-learning. Los clústers están abiertos también a grupos de investigación académica, empresas y a la propia administración del sector.

Cada clúster dispone de los servicios ofrecidos por la plataforma i2CAT y paralelamente obtiene internamente recursos suficientes de infraestructuras, servicios y aplicaciones para llevar a cabo el desarrollo de sus propios proyectos. En estos momentos la fundación cuenta con cuatro clústers temáticos:

- 1) Tecnologías de red.

- 2) Audiovisual.
- 3) Salud.
- 4) Educación.

Para el proyecto que nos ocupa, el clúster que va a estar más ligado e implicado en todo el proceso de desarrollo de la Factoría de Talentos va a ser el clúster audiovisual, con todo el equipo tanto de media, como de redes que han ido adquiriendo experiencia en este campo a lo largo de su existencia, así como los grupos de investigación y empresas que han colaborado estrechamente en llevar a cabo los distintos proyectos del clúster.

Clúster audiovisual

Una característica de la fundación i2CAT es su apuesta por la convergencia entre el nuevo Internet y el sector audiovisual de importancia estratégica en Cataluña. i2Cat apuesta para que el Internet del futuro sea el Internet del vídeo y del audiovisual en todas sus vertientes y de la computación gráfica.

Las actividades que ocupan este clúster se centran en desarrollar las tecnologías que convierten Internet en una plataforma para los contenidos audiovisuales en todos sus formatos. A continuación se citan algunas de ellas:

- ?? Creación de portales audiovisuales de gran ancho de banda.
- ?? Transmisión de servicios de vídeo en redes de banda ancha.
- ?? Experimentación con vídeo de alta calidad (MPEG2 y raw).
- ?? Servicios de videoconferencia de alta calidad.
- ?? Personalización de interficie y búsqueda inteligente de información multimedia.
- ?? Televisión en tiempo real y casi real.
- ?? Distribución de cine sobre Internet.
- ?? Producción distribuida.
- ?? Búsqueda inteligente de contenidos.
- ?? Personalización de contenidos con metabúsqueda e interfaces inteligentes.
- ?? Protección de copyright (propiedad de contenidos).
- ?? Evaluación técnica y de marketing de los servicios.

Presentación fundación Digitalent

Fundación de reciente creación con el objeto principal de detectar el talento latente e incipiente, y a su vez fomentar la cultura digital, incorporando este talento digital a la industria y a los circuitos de difusión cultural. Esto se llevará a cabo fomentando el uso exhaustivo de las tecnologías de la información y de los nuevos medios de comunicación.

La fundación tiene como finalidades funcionales:

- Promover y fomentar con carácter experimental e innovador la búsqueda de creadores artísticos y talentos digitales.
- Integrar los nuevos talentos digitales dentro de la industria cultural.
- Incrementar la creación de contenidos de nueva generación.
- Fomentar la creación de nuevas metodologías de producción digital.
- Dinamizar la creación independiente en el ámbito de la creación digital.
- Explorar nuevos tipos de relación entre creador y productor.
- Promover nuevas vías o salidas de explotación intelectual.
- Impulsar la colaboración en forma de red de entidades e instituciones que propongan otros proyectos de investigación con objetivos similares.
- Potenciar la distribución de los proyectos para cualquier canal de comunicación, ya sean los existentes según el estado de la técnica de cada momento o bien los que se puedan crear en el futuro.
- Buscar las líneas de gestión del talento con el desarrollo de las técnicas y los medios más adecuados a cada caso.
- Aumentar el nivel creativo empresarial en todos los ámbitos de la industria del contenido digital.
- Diseñar, desarrollar y llevar a cabo proyectos en el ámbito de la creación digital conjuntamente con otras entidades, organizaciones y empresas de otros países de la Unión Europea, del Mediterráneo y del resto del mundo.
-

- Llevar a cabo proyectos de sensibilización y de cooperación al desarrollo en el ámbito de la producción audiovisual, tanto para la difusión de valores y problemáticas, como para colaborar con entidades de países menos desarrollados.
- Otras relacionadas con la búsqueda del talento y con el fomento de la cultura digital, a instituciones y a organismos de cualquier tipo.

Beneficiarios de las actividades de la fundación.

Son beneficiarios de las actividades fundacionales las personas, los colectivos genéricos, los creadores incipientes, los centros de investigación privados o públicos y las instituciones que necesiten la asistencia a que hace referencia la actividad fundacional.

Miembros del patronato:

El actual patronato está constituido por directivos de empresas con una importante presencia en la industria digital, perteneciendo a distintos ámbitos de la misma industria. Así pues, nos encontramos con:

Oriol Ivern: Impulsor de la fundación y presidente de Cromosoma S.A., una de las productoras de series de animación y productos multimedia más importantes de España.



Sandro de Castro: Territory Manager Southern Europe. SAE es la cadena de centros de educación en el ámbito del sonido y multimedia más importantes del mundo, contando con más de 48 centros distribuidos por 22 países.



<http://www.sae.edu>

Pep Agulló: Iberia Territory Manager de Digidesign, empresa de AVID. AVID es la empresa predominante en el sector profesional de la edición audiovisual.



<http://www.digidesign.com>

Enric Palau: director de Advance Music, empresa creadora y organizadora del festival SONAR. Esta marca es ahora la más conocida internacionalmente como certamen experimental multimedia. El festival cuenta en este momento con una afluencia de público de más de 80.000 personas y con la colaboración anual de los artistas más vanguardistas en multimedia.



<http://www.sonar.es>

Xavier Martí: Director de innovación de Digital360. Digital360 es la primera factoría de producción digital especialmente diseñada para la producción simultánea en todas las ventanas de emisión. Ofrece servicios para la optimización de la producción en el ámbito digital de las nuevas tecnologías.



www.digital360.cat

Xavier Marcé: Anterior director de ICIC (Institut Català de les Indústries Culturals) y experto en la industria cultural en general. En este caso ha sido uno de los inspiradores del objeto de la fundación y de su primer proyecto: la Factoría Digital de Talentos.