



fundació digi<tal>ent



fundació digi<tal>ent

# **Factoria Digital de Talents**

**Fundacions I2Cat i DigiTalent.**

## Factoria digital de talents

### Objectiu del projecte

Factoria Digital de Talents té tres grans objectius:

- ?? **Dinamitzar la creació de continguts dins de la indústria digital.**
- ?? **Augmentar la presència de la indústria espanyola de continguts digitals en els nous canals de comunicació i les noves tecnologies.**
- ?? **I, per últim, però no menys important, impulsar el canvi cultural produït per la irrupció de les noves tecnologies.**

Aquest projecte està impulsat per **dues fundacions** amb objectius fundacionals **coincidents en la difusió i promoció de les noves tecnologies**, amb especial atenció en les que utilitzen les tecnologies IP per a la seva difusió. És per això que aquest projecte estarà altament reforçat en aquest aspecte.

Abans de començar a citar els objectius, ens agradaria posar en context el projecte i les dues fundacions que el promouen:

**Fundació I2Cat** és una fundació amb un ampli recorregut i experiència en projectes de xarxes i tecnologies sobre Internet. A més, la fundació té un *cluster* Audiovisual que ha realitzat diversos projectes amb l'objectiu d'impulsar aquestes tecnologies dins de la indústria audiovisual.

**Fundació DigiTalent** és una fundació que neix amb l'objectiu de sumar aquestes tecnologies en pro de la producció de continguts que estiguin culturalment en sintonia amb les noves generacions i tendències marcades per l'era digital. Així doncs, si bé la *Fundació I2Cat* està clarament orientada a la tecnologia en si mateixa, la *Fundació DigiTalent* s'enfoca al talent i les idees que utilitzen la tecnologia per fer-se realitat.

Per tant, el projecte que neix de la col·laboració d'ambdues fundacions és un projecte amb una alta ambició i qualitat en aquests aspectes, els tecnològics i la generació de continguts.

## **Antecedents de la indústria del contingut audiovisual:**

**Ens trobem en un moment d'autèntica revolució del sector.** No només s'ha ampliat de manera important l'espectre de canals d'emissió per ones de radiofreqüència (ja sigui amb tecnologia analògica o digital), sinó que, a més, ha entrat en joc la TV sobre IP amb la consegüent oferta infinita i no controlada.

Aquesta última afirmació, un panorama més descontrolat i lliure, és la que realment produeix la revolució, ja que posa en crisi els models de negoci actuals i crea nous models que encara estan per definir, inventar i instaurar. Per tant, podem afirmar que el sector industrial audiovisual està veient - i veurà - com moltes de les seves estructures i veritats cauen i, al mateix temps, neixen noves oportunitats.

Diversos estudis europeus confirmen que la tendència en l'ús de les tecnologies IP per veure TV (o productes audiovisuals) és, avui, una realitat incontestable:

***Almenys la meitat dels usuaris de banda ampla d'Europa estan utilitzant els ordinadors per veure la TV online, segons una enquesta publicada al Regne Unit per Motorola.***

*En aquesta enquesta es destaca que els més entusiastes en aquesta tendència són els francesos; per tant, un país mediterrani.*

*"Televidents de tot Europa diuen que no estan satisfets amb la programació imposada per les cadenes de TV i estan escollint Internet per la seva flexibilitat a l'hora d'oferir el contingut", segons Karl Elliott, de Motorola.*

Ens trobem, doncs, davant d'un panorama on la relació de forces tradicionals dins del sector audiovisual està canviant. Ja no tenim la TV com a centre d'entreteniment de les cases, el cinema comença a notar la competència d'Internet a través de l'augment de la pirateria, els models publicitaris d'aquests sectors estan perdent força, la producció de continguts ha d'adaptar-se a un nou panorama de costos, etc.

## **Desapareixerà l'actual sistema de les televisions públiques?**

*L'era digital significa que els telespectadors tenen major poder de decisió, però per a les cadenes de TV això significa més competència i disminució de raitings.*

*Per a la BBC els pagaments per llicències dels britànics estan assegurats per pocs anys. Però els telespectadors seguiran estant d'acord a pagar per aquesta TV pública en un món totalment digital?*



*Els episodis d'EastEnders es poden veure avui online*

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

Aquest article posa en evidència que l'actual sistema està en crisi, en una de les televisions públiques més importants del món i una de les més actives. Per tant, s'ha de replantejar també el sistema de producció de continguts i els seus canals d'explotació.

Un altre punt a destacar és l'augment de llibertat dels creadors. Ara els creadors ja no estan subjectes a un sistema industrial basat en les TV; ara poden crear i emetre com vulguin i a tot el món. Aquest efecte, altament positiu des del vessant de la creació, no està solament afavorit per l'aparició d'Internet, sinó que Internet simplement ha estat una excusa per trobar un canal de sortida a les necessitats d'aquests nous creadors que, ben poques vegades, s'han vist satisfetes per la indústria. Això, evidentment, ha generat una pèrdua important d'oportunitats creatives. En l'era digital estan naixent nous creadors fora dels canals tradicionals.

### **SMOSH**

*Ian Hecox i Anthony Padilla són dos amics de 19 anys estudiants de Carmichael, Califòrnia.*

*Els també són dues de les estrelles més grans del YouTube, on posen els seus treballs sota el nom de Smosh.*

*Van començar enregistrant una paròdia del tema musical dels Pokemons, i aquest enregistrament ara és el segon més vist a la història del YouTube, amb més de 17 milions de visionats.*



### **BLAME SOCIETY**

*Blame Society Productions és una empresa de producció de dos amics de Madison (Wisconsin), Aaron Yonda i Matt Sloan.*

*Ja fa 4 anys que estan fent petits curts i, actualment, estan gaudint d'una alta popularitat amb les seves sèries onLine: Chad Vader: Day Shift Manager.*



*Ara tenen una gran varietat de petits curts còmics que volen portar a les pantalles de TV.*

Aquests són exemples d'èxit americans. Aquí podríem trobar també alguns èxits locals, però són això, èxits locals, mentre que els citats són èxits globals.

Aquests talents es caracteritzen majoritàriament per ser talents emprenedors, que sobresurten com a talents complets. Però... Quants Aarones, Ians, Anthony's, etc. hi ha entre els nous creadors que simplement necessiten una empenta per sobresortir? Factoria de Talents vol demostrar que el talent existeix i que es pot exportar eficientment.

La indústria, precisament, requereix aquests talents per augmentar la seva competitivitat i accedir a les noves oportunitats que ofereix l'era digital. Factoria Digital de Talents incideix precisament en això: vol establir les bases per a una bona connexió entre aquests talents i la indústria per augmentar la competitivitat amb una immersió efectiva dins de la nova cultura digital.

## **Com veurem la televisió d'aquí a 10 anys?**

### **THE SOAP PRODUCER**

**Kath Beedles, Emmerdale series producer**



*M'entusiasma YouTube i d'altres espais semblants. Però, en certa manera, penso que si això ho poséssim a la tele, només agradaria a un nombre reduït de televidents.*

*Podem trobar autèntiques joies, a YouTube, que es podrien integrar a les cadenes de TV perquè, òbviament, tenen talent, però també hi ha molta "porqueria"...*

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

Aquest article de la BBC fa aquesta pregunta a 9 experts, i Kath fa una reflexió molt interessant en connectar la cultura digital amb la TV actual.

El sector s'està centrant massa en les noves possibilitats tecnològiques i el nou panorama de competència i distribució. Però el problema va més enllà: la cultura ha canviat per a una gran part dels telespectadors, mentre que la TV encara no ho ha fet. Factoria de talents també té com a objectiu apropar la nova cultura a la indústria, per no crear o minimitzar la fractura cultural entre els mitjans.

Qui entengui millor aquesta nova cultura serà qui aconseguirà una major presència en les noves tecnologies, perquè el públic objectiu d'aquestes noves tecnologies pertany a aquesta nova cultura.

Recapitulant, els grans objectius són:

- ?? *Dinamitzar la creació de continguts dins de la indústria digital.*
- ?? *Augmentar la presència de la indústria en els nous canals de comunicació i les noves tecnologies.*
- ?? *Impulsar el canvi cultural produït per la irrupció de les noves tecnologies.*

## Com s'aconseguiran aquests objectius? Què és realment Factoria Digital de Talents?

Fundació DigiTalent ha ideat, conjuntament amb la Fundació I2Cat, un projecte que va més enllà de la Factoria de Talents. Constitueix un nou sistema per afavorir la inversió en els nous talents, alhora que optimitza la recerca en continguts de nova generació. Aquesta és una iniciativa que neix originàriament de l'àmbit privat i, per tant, persegueix obtenir uns objectius d'acord amb el mercat.

En una definició simple de la factoria, podríem dir que **és un espai equipat especialment** perquè els nous talents puguin desenvolupar les seves idees. A més de poder-les desenvolupar, es donarà suport perquè aquestes idees es projectin adequadament sobre els nous canals de comunicació, incidint especialment sobre Internet. Per a això, **la factoria tindrà un equip de professionals especialitzats sobretot en la recerca d'aquests talents i en les tècniques de projecció o màrqueting**. A més d'aquests professionals, la factoria també disposarà d'un **canal de comunicació bidireccional amb els usuaris d'Internet, creant un portal audiovisual** on es recolliran i generaran continguts amb l'objectiu de crear nous projectes.

**Per tant, la factoria constarà de:**

- ?? **Un espai** (300 m2) amb 45 llocs de treball. Accés a unes instal·lacions amb Plató de captura de moviments de 100 m2, 2 sales d'edició d'àudio professional, 4 sales d'edició de vídeo i una sala de projecció de cinema digital. Tot això en el mateix edifici, amb un total de 900 m2 d'instal·lacions accessibles per a la Factoria Digital de Talents.
- ?? **Un equip humà** constituït per 2 Creative Hunters, 3 especialistes en Màrqueting i tècnics de mercat, 3 caps de projectes i 1 persona de direcció.
- ?? **Un canal de comunicació** propi sobre Internet i les altres finestres d'emissió: Mòbils, TVIP, etc. Aquest canal serà utilitzat tant per projectar els nous talents com per descobrir-los.

Aquesta factoria s'ha dimensionat per assolir **15 projectes simultanis** que, a una mitjana de 2 mesos per projecte, fan que la factoria pugui **generar un total de 90 projectes anuals**. Tots aquests projectes tindran com a resultat un producte, maqueta o curt (depenent de la tipologia), però tots seran sobre talent digital aplicat al contingut.

## Què és Talent Digital?

- ?? És Talent sobre el contingut.
- ?? És Talent en la creació d'eines informàtiques per generar contingut.
- ?? És Talent per generar noves formes de produir més d'acord amb la nova indústria digital.
- ?? És Talent en el disseny de noves formes de relació amb l'usuari o, dit d'una altra manera, nous models de negoci.

Tot aquest talent tindrà un lloc dins de la factoria digital de talent.

## És un viver d'empreses de contingut?

**NO**, no es tracta d'un viver d'emprenedors, tot i que els emprenedors també hi tindran cabuda. Realment, la factoria de Talents no busca emprenedors, sinó que va a la recerca del talent en el seu estat pur i, per tant, no té perquè ser un talent amb iniciativa empresarial.

Es tracta d'un **viver de creadors** les creacions dels quals es dirigiran directament a l'usuari final i tindran com a objectiu final la realització del projecte complet dins de la indústria digital.

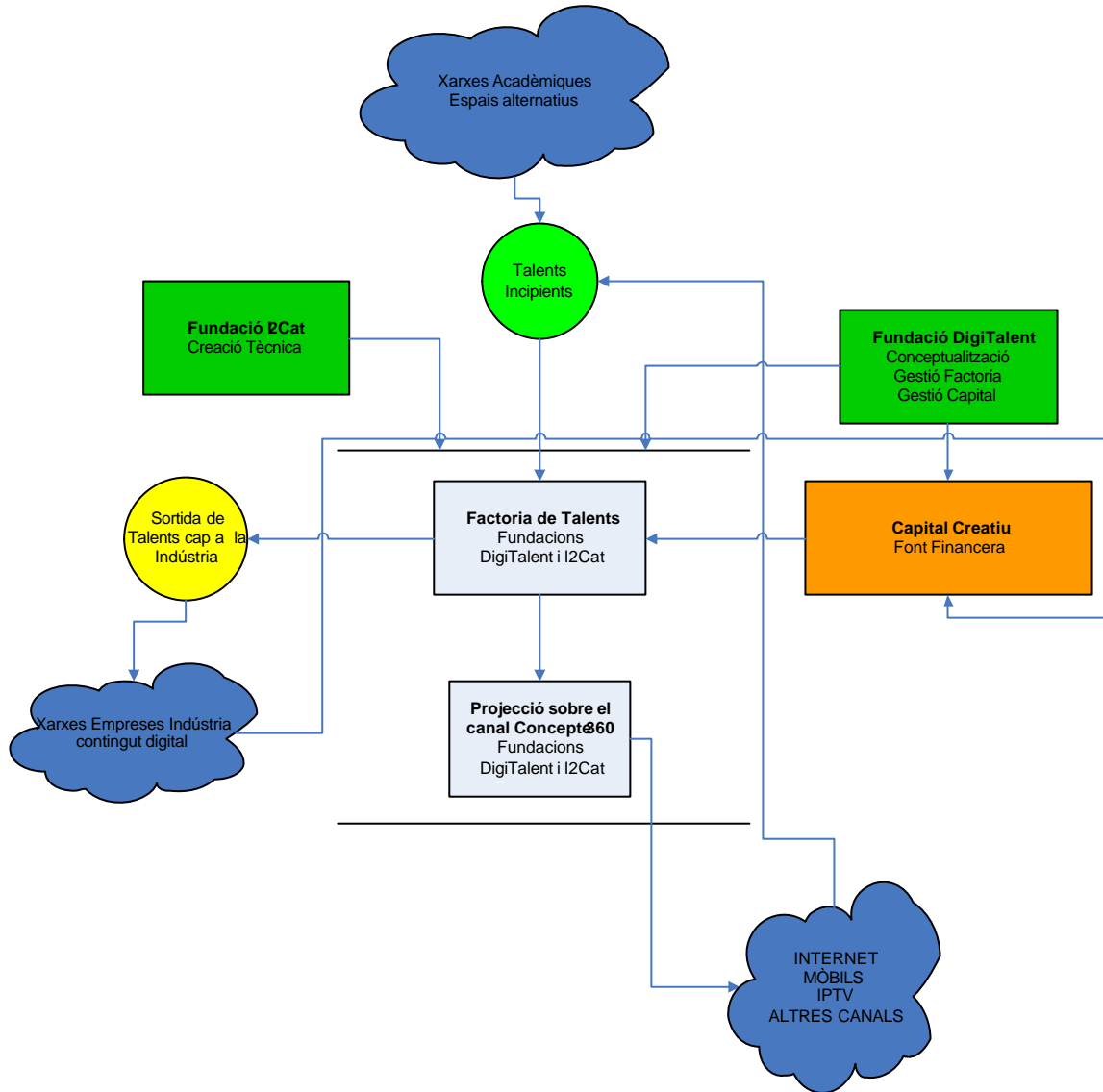
**La factoria tindrà com a objectiu principal donar sortida i integrar aquest talent a la indústria.** Per tant, complementarà aquest talent amb els valors necessaris per afrontar el mercat.

## Com es manté tota aquesta infraestructura?

Com ja hem dit abans, aquest és un projecte que va més enllà de la creació d'una infraestructura per acollir i impulsar els nous talents. Es tracta d'una nova manera de relacionar-se amb els nous creadors i la indústria. Serà la indústria la que tindrà l'objectiu de mantenir aquesta factoria en funcionament. Aquesta serà gestionada íntegrament per la Fundació DigiTalent, encara que a través de fons bàsicament privats provinents, majoritàriament, de la indústria del contingut.

Ara explicarem on es contextualitza la factoria. No obstant això, només demanem finançament per a la creació i el desenvolupament de la factoria de Talents i el canal de comunicació. Les altres estructures es finançaran per altres mitjans.

## Esquema estructural



En aquesta gràfica de fluxos hi ha una sèrie d'entitats a destacar:

- ?? Les dues Fundacions, de color verd fosc
- ?? La factoria i el canal concepte360 (emissió en totes les finestres), de color blau clar.
- ?? El Capital Creatiu, de color taronja.

Són aquestes entitats conceptuals les que suportaran i garantirán els objectius d'aquest projecte.

## **Fundacions, creació i gestió**

D'una banda tenim les fundacions, entre les quals destaquen la Fundació I2Cat (amb la seva aportació de coneixement en la posada en marxa) i la Fundació DigiTalent, com a fundació coneixedora de la indústria. Aquesta última gestionarà la factoria i el capital que ha de garantir el seu funcionament mentre les seves finalitats fundacionals segueixin sent vigents. No serà menys de 10 anys, temps en què es calcula que no s'haurà acabat la revolució digital.

## **Fons Capital Creatiu. Font de finançament i garantia de continuïtat.**

Un dels punts clau per garantir l'objectiu mínim de 90 projectes anuals, és el fons de capital creatiu. Aquest fons de capital creatiu quedarà constituït en els pròxims mesos. Com a objectiu hi ha la quantitat de 3.000.000 €, que garantirà el ple funcionament de la factoria ininterrompudament.

Aquest fons de Capital Creatiu funcionarà a manera de capital llavor per a cadascun dels projectes, tenint com a objectiu que aquest fons es retroalimenti dels èxits de la factoria.

## **Canal d'emissió 360**

El projecte requerirà una forta comunicació a escala nacional i internacional. El millor canal per fer-ho és en aquests moments Internet. Per això, en aquest projecte es planteja la realització d'un portal audiovisual de l'estil web 2.0; és a dir, un tipus "youtube". Això sí, estarà clarament orientat als creadors de vocació i no als ocasionals. Sense pretendre fer competència als portals audiovisuals generalistes, un dels objectius principals serà que es converteixi en un canal de referència entre els creadors del nou àmbit digital.

A través d'ell també es captaran talents, tant nacionals com internacionals. L'Estat espanyol és un focus d'atracció artístic i una de les destinacions preferides per treballar en creació. Per tant, no serà difícil d'organitzar concursos amb l'objectiu de captar talents espanyols - però també de la resta del món - perquè vinguin a fer realitat el seu projecte a Barcelona, seu inicial de la factoria.

Aquestes són les tres entitats (conceptuals) que mantindran la factoria en funcionament. No obstant això, per acabar, ens agradaria destacar els diferents públics objectius sobre els quals actua i incideix aquest projecte:

- ?? Talents.
- ?? Xarxes universitàries i esdeveniments o espais alternatius.
- ?? Gran Públic a través d'Internet i noves finestres d'emissió.

?? Xarxes del sector empresarial audiovisual.

Socialment aquest projecte afecta tots aquests àmbits. Evidentment, els joves talents, els focus generadors d'aquests talents, com són les universitats o centres acadèmics. A més, també en rebran les conseqüències tant el públic en general (augmentant el contingut de nova generació), com les xarxes empresarials que tindran una nova font creativa de projectes susceptibles d'entrar a la roda de la indústria.

Estem parlant d'un projecte que s'emmarca en l'àmbit del contingut cultural-entreteniment i, per tant, que afecta un ampli espectre de la societat. A més de ser un servei a la indústria i a la cultura d'aquest país.

### **Impacte Socioeconòmic i territorial:**

Ha quedat clar que l'impacte territorial serà nacional i internacional, atès que el talent ha de buscar-se de forma global, i al seu torn ha d'explotar-se també globalment. El talent digital no té fronteres.

L'Impacte Socioeconòmic és més difícil de mesurar, en ser un projecte amb un alt grau d'innovació. No obstant això, enumerarem els objectius que poden donar una idea d'impacte socioeconòmic. Una de les premisses a tenir en compte sobre la Factoria de Talents és que en les seves bases està el no intentar repetir cap talent ni projecte, ja que l'objectiu bàsic és experimentar, innovar i descobrir.

**Capacitat Factoria:** 15 projectes simultanis

**Temps mig d'execució del projecte:** 2 mesos.

**Mitjana de professionals per projecte:** 2 professionals.

**Índex d'èxit per projecte:** 2 sobre 10 (aquest índex indica la quantitat de projectes que poden generar negoci a la indústria).

**Plantilla estructura de la factoria:** 9 professionals.

**Entrada de projectes a valorar:** 2.000 anuals que donaran guix a la base audiovisual del canal sobre Internet.

### TOTALITZADORS anuals:

**Total projectes anuals: 90 projectes.**

**Professionals que passaran per la factoria: 250 talents-professionals anuals** (contracte mig 2 mesos). Amb molt baixa repetició.

**Professionals directes fixos: 9 professionals**

**Professionals indirectes fixos (serveis a la factoria): 10 professionals.**

**Projectes Reeixits: 18 projectes.** Que generaran una mitjana de 20 llocs de treball anuals, per tant, **360 llocs anuals més.**

**Canal d'emissió amb una alta qualitat de continguts quant a creativitat i execució.**

### Quadre resum anual:

	Directe	Generat	Total Anual
<b>Projectes Factoria de Talents</b>	90		90
<b>Projectes per a la Indústria</b>		18	18
<b>Llocs de Treball Generats</b>			629

Aquest quadre respon a uns càlculs prudents i s'entén que aquest plantejament és un sistema sostenible. Aquestes xifres són objectiu per a l'any 2009, i s'han d'incrementar en els propers anys.

Perquè la factoria s'autofinanciï a través del fons de capital creatiu, els càlculs actuals són que solament ha de recuperar el 12% de la inversió sobre els projectes reeixits. Per tant, podem afirmar que es tracta d'un projecte altament sostenible i beneficiós per a la indústria i la presència cultural Catalana, i d'altres cultures de l'Estat, en les noves tecnologies.

## Resultats esperats

### Aspectes tècnics del projecte.

Hi podem distingir 3 tipus d'actuacions:

Actuacions de tipus tecnològic

- ?? Desenvolupament del canal de distribució sobre Internet.
- ?? Disseny d'infraestructures informàtiques

Actuacions de tipus tècnic-mercat

- ?? Configuració equip humà estructural de la factoria
- ?? Conceptualització del canal d'emissió propi.
- ?? Configuració-gestió del fons capital creatiu

Actuacions de tipus infraestructures-serveis

- ?? Lloguer de l'espai.
- ?? Compra dels equips-llocs de treball.
- ?? Contractació dels serveis tècnics necessaris.

### Descripció detallada de les característiques dels equips tècnics utilitzats en la realització del projecte.

Entenent que existeixen dos tipus d'equips tècnics, els constituïts per persones o entitats contractades i els pròpiament tecnològics:

Equips humans dedicats directament a la factoria:

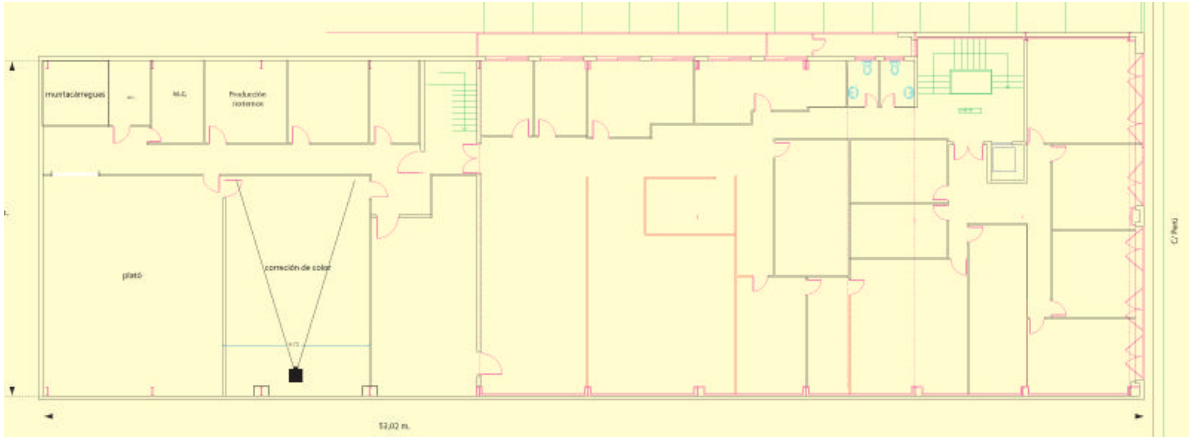
- ?? **Creative Hunters:** Professionals coneixedors de tots els moviments alternatius, *outsiders* i amb connexions amb el món acadèmic. Aquest tipus de fonts són les que poden donar millors resultats en la caça de talents.

- ?? **Màrqueting Comercial:** Professionals coneixedors del mercat de les noves tecnologies, capaços d'establir comunicació amb els canals adequats a l'hora de fer promoció dels nous talents. Aquests també seran els encarregats d'organitzar la sortida a mercats internacionals.
- ?? **Caps de projectes:** Amb la finalitat de garantir la consecució dels objectius per projecte, es designarà un cap de projecte a cada talent. Aquest cap podrà absorbir 5 projectes i serà un tècnic capaç de gestionar adequadament els projectes i oferir els mitjans necessaris. Des d'aquest punt de vista, exercirà tant de cap de projecte com de productor, si usem un llenguatge més audiovisual.
- ?? **Direcció:** representació de l'esperit de la factoria i gestió del fons de capital creatiu. També coordinarà tota la factoria.

#### Serveis Contractats:

- ?? **Serveis tecnològics:** Manteniment, servidors storage i còpies de seguretat automatitzades. Tots aquells serveis tecnològics que són d'estricta funció de la maquinària i infraestructura i que no formen part de possibles serveis específics sobre projectes concrets.
- ?? **Assessories:** en la creació i obtenció de finançament per constituir el fons de capital creatiu ideal per al correcte funcionament continu de la factoria.
- ?? **Assessories tecnològiques:** Disseny de les infraestructures tecnològiques.
- ?? **Desenvolupament del canal:** Desenvolupament tecnològic i conceptual del canal de comunicació a través d'Internet.
- ?? **Provisió d'un canal de comunicació sobre Internet de 50MB simètrics:** amb la finalitat de poder produir en línia amb qualsevol part del món.
- ?? **Lloguer d'espais integrats en un mateix edifici:** La factoria requereix múltiples serveis i un dels objectius és optimitzar la inversió provocant la concentració dels serveis dins d'un mateix edifici, sempre que això sigui possible. En aquests moments es disposa d'un espai que integra tots els serveis anomenats en 900 m2 continus. Inclouen:
  - **Plató de 100 m2**
  - **1 sala de 80 m2 de projecció de cinema digital o de correcció de color.**
  - **1 sala per a doblatges + 1 sala d'edició d'àudio**
  - **4 sales d'edició de vídeo.**

- 300 m2 per disposar 45 llocs de treball, entre la plantilla fixa i els integrants dels 15 projectes en marxa.



- ?? **Compra dels 42 workstations amb els seus respectius programaris:** La Factoria s'ha dimensionat per poder produir 15 projectes simultanis amb 2 llocs de treball per cada projecte. La resta de workstations s'utilitzaran per a la infraestructura de serveis necessaris de la factoria. Concretament s'han pressupostat els paquets de programari complets de Microsoft Sistema+Office i Adobe amb el paquet complet incloent edició i multimèdia. Els workstations tenen la següent configuració de maquinari:

?? 30 WorkStations amb paquet de programari complet

?? 12 PCs d'ofimàtica.

✍ Pel que fa a la resta de necessitats informàtiques, s'ha optat per la subcontractació dels serveis. Per tant, per a qualsevol necessitat especial d'un projecte, es llogarà el servei.

### **Tasques a realitzar per La fundació I2Cat i DigiTalent.**

En aquest projecte, Fundació I2Cat exerceix de líder coordinador en la fase de creació, en assumir tots els serveis d'assessoria tècnica i tecnològica. Això vol dir:

- ?? **Serveis tecnològics.**
- ?? **Assessories tecnològiques.**
- ?? **Desenvolupament del canal.**
- ?? **Provisió d'un canal de comunicació sobre Internet amb 50MB simètrics.**
- ?? **Lloguer d'espais tècnics.**

En el cas de la Fundació DigiTalent, assumeix totes aquelles tasques que tècnicament s'associen més a aspectes de producció i mercat del contingut. Així doncs, assumirà:

La contractació de tot el personal fix de la factoria:

- ?? **Creative Hunters.**
- ?? **Màrqueting Comercial.**
- ?? **Caps de projectes.**
- ?? **Direcció.**

A més d'altres serveis més lligats a la concepció i valor permanent dins de la factoria de Talents:

- ?? **Assessories tècniques des del punt de vista de mercat.**
- ?? **Lloguer d'espais.**
- ?? **Costos dels talents.**
- ?? **Gestió de la Factoria.**

### **Existència d'altres projectes semblants a la factoria de Talents.**

Per la informació que tenim, avui dia no existeix cap projecte amb aquestes característiques: Iniciativa de fundació privada, incidència sobre el talent, no sobre l'emprenedor i d'afectació directa al sector del contingut, amb especial atenció a l'audiovisual-multimèdia.

No obstant, coneixem diversos projectes que, en filosofia, poden arribar a coincidir. Així doncs, internacionalment moltes grans multinacionals tenen les seves pròpies factories de creativitat-talents Tant empreses de programari com tèxtils, tipus Benetton. Però si haguéssim de fer un paral·lelisme, optariem per mirar cap al sector de les empreses que operen a Internet o les empreses de capital risc.

En tractar-se d'una iniciativa promoguda per fundacions, no té res a veure amb aquest tipus d'iniciatives. No obstant això, el sector serveis sobre Internet té una característica que s'assembla molt al sector dels continguts: és altament competitiva i molt pocs arriben a ser rendibles. I els que ho arriben a ser, ho són amb xifres quantitativament molt atractives. Així doncs, la fórmula escollida per aquestes empreses és la creació de vivers amb capital llavor. Nosaltres ja hem dit que no pretenem crear un viver d'empreses, però sí que utilitzem el concepte capital llavor. Aquesta similitud solament indica que amb problemes similars (alta competència, mercat global) hi hauria d'haver solucions similars, com és la proposta en aquest projecte.



## **Empreses i institucions subcontractades.**

A continuació es descriuen alguns dels grups d'investigació amb els quals la Fundació I2Cat pensa treballar per dur a terme la Factoria de Talents.

S'està analitzant de treballar amb el LCFIB per al desenvolupament de la plataforma audiovisual de suport a les diferents activitats de difusió i d'interacció entre els membres de la Factoria de Talents.

D'altra banda, es vol comptar amb el coneixement del grup BAMPLA per a tot el que fa referència a l'ús de les noves tecnologies avançades de videoconferència i de mitjans (HD, DVTS, Ultragrid, SAGE, ...) per Internet, tant en el seu ús a la Factoria com en els projectes que s'hi desenvolupin.

Els dos grups d'investigació de l'UPC treballen habitualment amb la Fundació I2Cat en el desenvolupament de projectes competitiu (Profit, CIDEM, Avança, etc.), i també en els no-competitiu per a institucions públiques i privades. Els dos treballen també en el projecte d'investigació que la Fundació I2Cat finança anualment: El projecte Machine.

MACHINE és un projecte d'investigació gestionat per la Fundació I2Cat i desenvolupat en cooperació amb tres importants universitats catalanes: la Universitat Politècnica de Catalunya (UPC), la Universitat Pompeu Fabra (UPF) i la Universitat Ramon Llull (URL).

MACHINE és un projecte multidisciplinar dividit en quatre Paquets de Treball (PT) focalitzats en quatre àrees diferents: PT1 – Xarxes Òptiques, PT2 – Aplicacions, PT3 – Videoconferència, PT4 – Xarxes Ad-hoc de sensors.

## **Laboratori de Càlcul de la Facultat d'Informàtica de Barcelona-UPC**

El Laboratori de Càlcul de la Facultat d'Informàtica de Barcelona (LCFIB) té com a principal missió la de prestar serveis a les tecnologies informàtiques i de comunicació, la docència i a l'administració de la Facultat d'Informàtica de Barcelona. Facilita així els recursos humans i materials necessaris per proporcionar un servei de qualitat als seus usuaris.

El LCFIB ha desenvolupat al llarg dels últims anys diferents projectes de transferència de tecnologia sobre sistemes d'informació distribuïts, aplicacions mòbils, entorns web i simulació. Des dels inicis del projecte i2CAT, el LCFIB ha col·laborat i col·labora en nombrosos projectes i aporta el seu equip humà i tecnològic i la seva experiència en el camp de la informàtica i, en concret, la seva aplicació en l'entorn de la Internet avançada. D'entre aquests projectes destaquen: El portal Dexvío, portal destinat a la compartició de continguts multimèdia entre una comunitat d'usuaris; el projecte Opera Learning, on estudiants de la Facultat d'Informàtica de Barcelona van poder assistir des de la seva escola a sis classes per videoconferència sobre una òpera i a l'assaig general de l'òpera objecte del curs; el projecte Òpera Oberta, primera transmissió en HDTV d'una òpera, *La traviata*; el projecte Wireless Mitjana, on s'han explorat les possibilitats dels serveis multimèdia a mòbils; el projecte i-Gòtic, desenvolupament de l'aplicació mòbil i-Gòtic, orientada a proporcionar informació de tipus turístic *on-line* als usuaris mòbils; el projecte Aprencat, prova pilot que té com a objectiu treballar amb la Internet de segona generació amb la finalitat de donar suport a la comunitat acadèmica de professors i estudiants de català de tot el món; el projecte XAC, plataforma pilot dedicada al sector audiovisual de Catalunya (televisions locals i productores, entre altres ens audiovisuals), amb l'objectiu de facilitar l'intercanvi (compravenda) de continguts, mitjançant la definició i implementació d'un prototip que permeti l'intercanvi segur de continguts audiovisuals entre els diversos agents, dintre d'un entorn digital (Internet); el projecte Linguamon.Tv, desenvolupament i posada en marxa d'una plataforma audiovisual de banda ampla per a la millora del suport a la difusió del coneixement, a l'aprenentatge i ensenyament de les llengües, i a la difusió i creació de continguts audiovisuals d'aquestes llengües per Internet.

## **BAMPLA – Disseny i Avaluació de Xarxes i Serveis de Banda Ampla.**

El grup de Banda Ampla del Departament d'Enginyeria Telemàtica de la Universitat Politècnica de Catalunya (UPC) té setze anys d'existència i actualment és un grup d'investigació consolidat, reconegut per la Generalitat de Catalunya (2002SGR0092) i per la pròpia UPC. La línia d'investigació del grup s'emmarca en el camp del disseny d'aplicacions, protocols de transport de tràfic, protocols d'accés al mig i gestió de recursos a les xarxes IP d'alta velocitat. En l'actualitat està format per més de quinze membres. ([www-entel.upc.es](http://www-entel.upc.es)).

A escala internacional s'ha participat en els projectes DONEN i la xarxa d'excel·lència EuroNGI, després EuroFGI i a partir del 2008 EuroFI, centrats en la generació d'aplicacions audiovisuals en entorns segurs financers i educatius i en xarxes ad-hoc.

A més, el grup participa activament amb la Fundació I2Cat, una plataforma experimental d'Internet avançada que integra des de les capes d'aplicació fins al nivell de xarxa passant pel middleware. Aquest projecte desenvolupa en noves aplicacions peer to peer i grid, serveis audiovisuals pmp sobre xarxes d'accés (xPON) i transport (WDM amb OADM) amb QoS, multicast i seguretat. La plataforma interconnecta els principals operadors (AUNA, Vodafone, Al-PI, Abertis) i proveïdors de continguts (CCRTV, Televisió de Terrasa, BTV, Prous) amb usuaris pilot. ([www.i2cat.net](http://www.i2cat.net)).

En l'àmbit de les xarxes ad-hoc, el grup ha estat investigant sobre els diferents protocols d'encaminament per a la connexió de xarxes ad-hoc amb xarxes fixes, així com mecanismes per a la connexió d'Internet amb xarxes ad-hoc i ha obtingut com a resultat diverses publicacions.

Existeixen d'altres partides a subcontractar, però en el moment de realitzar aquest document no havien estat assignats els convenis. Per aquest motiu preferim no citar les empreses que no s'han assignat.

## **Presentació Fundació I2Cat**

La Fundació Privada i2CAT, Internet i Innovació Digital a Catalunya (i2CAT) és una entitat sense ànim de lucre, la finalitat de la qual és impulsar la investigació i la innovació en l'àmbit d'Internet de segona generació.

La Fundació I2Cat va ser creada el setembre de 2003 per la Generalitat de Catalunya a través de la Secretaria de Telecomunicacions i Societat de la Informació (DURSI) i el Centre d'Innovació i Desenvolupament Empresarial (CIDEM), junt amb la Universitat Politècnica de Catalunya (UPC) i la Fundació Catalana per a la Recerca i la Innovació (FCRI). També hi participen les universitats Ramon Llull i Pompeu Fabra, així com diferents entitats i empreses tant públiques com privades.

Les empreses i institucions que formen part del patronat de la Fundació són: Alcatel Espanya, Al-Pi Telecomunicacions, Cisco Systems Espanya, Fujitsu Espanya, Corporació Catalana de Ràdio Televisió (CCRTV), Mediapro, Prous Science, Abertis Telecom, Vodafone Espanya, Interoute, així com el CTITI (Centre de Telecomunicacions i Tecnologies de la Informació) i el Departament de Salut de la Generalitat de Catalunya.

La Fundació I2Cat persegueix el desplegament de serveis i aplicacions de banda ampla innovadores, i fomenta l'expansió d'infraestructures experimentals per part de les operadores de telecomunicacions.

## **Principals objectius de la Fundació I2Cat.**

La Fundació I2Cat és una plataforma de col·laboració per a la investigació i la innovació, i els seus objectius principals són:

- ?? Promoure i fomentar el desenvolupament tecnològic, de caràcter experimental i investigador, amb vocació universal i no discriminatòria entre els agents i operadors del sector.
- ?? Promoure la investigació avançada en l'àmbit de xarxes i aplicacions de banda ampla, i potenciar la seva utilització.
- ?? Generar plataformes de col·laboració entre el sector privat i la investigació universitària.
- ?? Impulsar la col·laboració amb entitats i institucions d'àmbit internacional que es proposin objectius similars, col·laborar en treballs de xarxa.
- ?? Ser un fòrum de trobada d'institucions, organitzacions i empreses interessades en la participació en un projecte global per al desenvolupament de les infraestructures i serveis de xarxa de banda ampla.

La clau del model de la Fundació I2Cat radica en la col·laboració entre l'Administració, el sector empresarial i el món acadèmic, establint un model d'innovació de "Triple Hèlix" (Loet Leydesdorff) en el terreny de les Tecnologies de la Informació i de la Comunicació.

## **Organització de la Fundació I2Cat**

La Fundació I2Cat està regida per un Patronat que és el màxim òrgan de govern de l'entitat, amb representació de les institucions, organitzacions i empreses que participen de manera estable en els projectes de la Fundació.

El Patronat delega part de les seves funcions a una Comissió Delegada a fi d'agilitzar les activitats de la Fundació.

La direcció operativa de la Fundació, la coordinació i el desenvolupament dels diferents projectes i l'Administració ordinària de l'entitat, estan liderats pel Director i el Director Executiu.

Així mateix, la Fundació disposa d'un Comitè Tecnològic que marca les directrius d'innovació i d'investigació i un Consell Assessor que ajuda a fixar els objectius a mig i llarg termini.

La Fundació I2Cat treballa tant en projectes transversals com en projectes sectorials organitzats en *clusters*, que són estructures que permeten integrar sectorialment la investigació dins la Internet avançada en camps específics com: xarxes òptiques i mòbils, audiovisual, biomèdic o i-learning. Els *clusters* estan oberts també a grups d'investigació acadèmica, d'empreses i de la pròpia Administració del sector.

En aquests moments, la Fundació compta amb quatre *clusters* temàtics:

- 1) Tecnologies de xarxa
- 2) Audiovisual
- 3) Salut
- 4) Educació

Per al projecte que ens ocupa, el *cluster* que estarà més lligat i implicat en tot el procés de desenvolupament de la Factoria de Talents serà el *cluster* Audiovisual, amb tot l'equip, tant de mitjans com de xarxes que han anat adquirint experiència en aquest camp al llarg de la seva existència, així com els grups d'investigació i empreses que han col·laborat estretament a dur a terme els diferents projectes del *cluster*.

## **Presentació Fundació DigiTalent**

Fundació de creació recent amb l'objecte principal de detectar el Talent latent i incipient, i al seu torn fomentar la cultura digital, incorporant aquest talent digital a la indústria i als circuits de difusió cultural. Això es durà a terme fomentant l'ús exhaustiu de les tecnologies de la informació i dels nous mitjans de comunicació.

### **La Fundació té com a finalitats funcionals:**

- Promoure i fomentar amb caràcter experimental i innovador la recerca de creadors artístics i “talents digitals”.
- Integrar els nous talents digitals dins de la indústria cultural.
- Incrementar la creació de continguts de nova generació.
- Fomentar la creació de noves metodologies de producció digital.
- Dinamitzar la creació independent en l'àmbit de la creació digital.
- Explorar nous tipus de relació entre creador i productor.
- Promoure noves vies o sortides d'explotació intel·lectual.
- Impulsar la col·laboració en forma de xarxa d'entitats i institucions que proposin altres projectes d'investigació amb objectius similars.
- Potenciar la distribució dels projectes per a qualsevol canal de comunicació, ja siguin els existents segons l'estat de la tècnica de cada moment, o bé els que es puguin crear en el futur.
- Buscar les línies de gestió del talent amb el desenvolupament de les tècniques i els mitjans més adequats a cada cas.
- Augmentar el nivell creatiu empresarial en tots els àmbits de la indústria del contingut digital.
- Dissenyar, desenvolupar i dur a terme projectes en l'àmbit de la creació digital conjuntament amb altres entitats, organitzacions i empreses d'altres països de la Unió Europea, de la Mediterrània i de la resta del món.

- Dur a terme projectes de sensibilització i de cooperació al desenvolupament en l'àmbit de la producció audiovisual, tant per la difusió de valors i problemàtiques, com per col·laborar amb entitats de països menys desenvolupats.
- Altres relacionades amb la recerca del talent i amb el foment de la cultura digital, a institucions i a organismes de qualsevol tipus.

### **Beneficiaris de les activitats de la Fundació**

Són beneficiaris de les activitats fundacionals les persones, els col·lectius genèrics, els creadors incipients, els centres d'investigació privats o públics i les institucions que necessitin l'assistència al fet que fa referència l'activitat fundacional.

### **Membres del patronat:**

L'actual patronat està constituït per directius d'empreses amb una important presència a la indústria digital i que pertanyen a diferents àmbits de la mateixa indústria. Així doncs, ens trobem amb:

**Oriol Ivern:** Impulsor de la fundació i President de Cromosoma SA, una de les productores de sèries d'animació i productes multimèdia més importants d'Espanya.



**Sandro de Castro:** Territory Manager Southern Europe. SAE és la cadena de centres d'educació en l'àmbit del so i la multimèdia més importants del món. Compta amb més de 48 centres distribuïts per 22 països.



<http://www.sae.edu>

**Pep Agulló:** Iberia Territory Manager de Digidesign, empresa d'AVID. AVID és l'empresa predominant en el sector professional de l'edició audiovisual.



<http://www.digidesign.com>

**Enric Palau:** Director d'Advance Music, empresa creadora i organitzadora del festival SÓNAR. Aquesta marca és ara la més coneguda internacionalment com a certamen experimental multimèdia. El festival compta en aquest moment amb una afluència de públic de més de 80.000 persones i amb la col·laboració anual dels artistes més avantguardistes de la multimèdia.



<http://www.sonar.es>

**Xavier Martí:** Director d'innovació de Digital360. Digital360 és la primera factoria de producció digital, especialment dissenyada per a la producció simultània en totes les finestres d'emissió. Ofereix serveis per a l'optimització de la producció en l'àmbit digital de les noves tecnologies.



[www.digital360.cat](http://www.digital360.cat)

**Xavier Marcé:** Anterior director d'ICIC (Institut Català de les Indústries Culturals) i expert en la indústria cultural en general. En aquest cas, ha estat un dels inspiradors de l'objecte de la Fundació i del seu primer projecte: La Factoria Digital de Talents.