

Memoria 2014



Ei Centro de Arte y Tecnología de Zaragoza es un equipamiento diseñado para albergar y promover los proyectos creativos y emprendedores más innovadores.

ETOPIA pretende promover una cultura de la innovación que favorezca la creación de empresas y de empleos en los nuevos sectores relacionados con la digitalización de la economía y la sociedad.

eTOPIA_
center for art
& technology

ETOPIA es ya una referencia obligada que está generando un enorme valor añadido. Dispone de una residencia que aloja a autores y creadores con proyectos innovadores que vienen desarrollando en el campo del arte, la tecnología o la empresa.

El Centro de Arte y Tecnología acoge talleres dotados de la tecnología necesaria para crear sus obras; un auditorio y salas de exposiciones formales e informales donde presentar sus creaciones.

Y, especialmente, un lugar donde el artista se encuentra con otros creadores con los que compartir inquietudes innovadoras.



ETOPIA ►

El Centro de Arte y Tecnología de Zaragoza -ETOPIA-, ubicado en el parque lineal que forman los espacios del Portillo y del parque de La Almozara, es un **equipamiento de nueva generación** diseñado para albergar y promover los proyectos creativos y emprendedores más innovadores dentro del área de Milla Digital, en el ámbito de los sectores de contenidos, multimedia y 3D, arte, videojuegos, diseño, etc.

Como equipamiento, no pretende ser un contenedor artístico cerrado en sí mismo, sino un espacio abierto a todos los ciudadanos, empresas, y a creadores interesados en desarrollar, explorar y compartir nuevas ideas.

Esta zona está llamada a constituir una conexión virtual y física con la **Sociedad del Conocimiento**; una expresión visual, singular e identificable como **puerta de Zaragoza** y enlace entre el AVE y el centro de la ciudad.



ETOPIA cuenta con 16.000 m² (13.000 m² útiles) y funciona al mismo tiempo como centro de cultura contemporánea, escaparate de las expresiones artísticas más vanguardistas, taller para creadores y tecnólogos, espacio de formación especializada en los nuevos ámbitos surgidos por la intersección del arte y la tecnología, laboratorio de ideas para la ciudad digital e incubadora de nuevas empresas del sector de los contenidos.

Concebido como un centro global de innovación, creatividad y emprendimiento para la ciudad digital





ETTOPIA

“Una ventana a los contenidos que se crean e el centro”

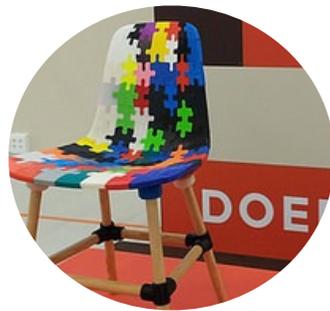
En la fachada media de Etopia se vienen desarrollando proyectos de gran interés artístico y tecnológico, y es objetivo de **Etopia** atraer a artistas de todo el mundo para que muestren sus obras y proyectos en la misma, así como crear una cantera de creadores locales que conozcan sus particularidades y diseñen intervenciones concebidas para este equipamiento.

Tan importante como la curatoría de los contenidos proyectados es el trabajo de diseño de herramientas que permitan generar contenidos, previsualizarlos, emitirlos y monitorizarlos, aumentando su capacidad como contenedor de proyectos artísticos. Estas herramientas, en las que trabajan artistas y desarrolladores, pretenden ampliar la versatilidad de este equipamiento gracias a la implementación de **nuevos interfaces desarrollados con código abierto**, con lenguajes de programación como processing, que permiten programar en remoto o introducir contenidos audiovisuales de forma mas interactiva, entre otras mejoras.

La resolución de la fachada de Etopia es media, diseñada para emitir contenidos en horario vespertino y nocturno.

ETOPIA

e_



EXPOSICIONES EN ETOPIA

**CIENCIA REMIX
ENTRE NOSOTROS
DOERS**

**PASARELA MEDIA
100 BOTELLAS, 100 ARTISTAS**



EXPOSICIONES

Ciencia Remix
DOERS
Entre Nosotros
Pasarela Media
100 botellas

ETOPIA



Etopia cuenta con dos salas de exposiciones gemelas de 400m², .Una alberga exposiciones temporales que combinan **arte y tecnología**. Otra acoge la muestra permanente **Ciencia Remix**, dedicada a la divulgación en Ciencia Ciudadana y Matemáticas. Dentro de los espacios consagrados a la exhibición de contenidos de Etopia, posee especial relevancia la **Fachada Media**, portada privilegiada de experimentación artística y la creación digital en el contexto urbano, y en la que se exhiben obras creadas ad hoc para dicho soporte, y se difunden asimismo eventos y actividades que tienen lugar en el centro.

Las exposiciones de **Etopia** ofrecen una ventana a la ciudadanía hacia diferentes perspectivas: divulgación científica, dinámicas globales de ciudad e innovación, o escaparates de tendencias para la creación new media. Esta transversalidad de contenidos expositivos se imbuje en la filosofía del centro de derribar barreras entre diferentes disciplinas, y de generar sinergias entre los diferentes agentes de su ecosistema, aplicando siempre metodologías de innovación.

Apuesta por exposiciones de calidad contenido artístico y tecno, representativo de tendencias

CIENCIA CIUDADANA

Integra varios experimentos participativos de investigación real permitiendo los visitantes, como si de un salón recreativo se tratase, jugar a juegos online y aportar valor en tiempo real a grupos científicos de todo el mundo.

MATOPIA

Matemáticas y Tecnología. De forma divertida se participa, se experimenta, se crea y se aprende por medio del estímulo, el juego, la información, la manipulación y la cooperación, con actividades para todas las edades.

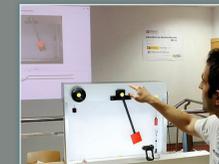
CIENCIA REMIX



*Visitas guiadas,
actividades
formativas y talleres
complementarios*

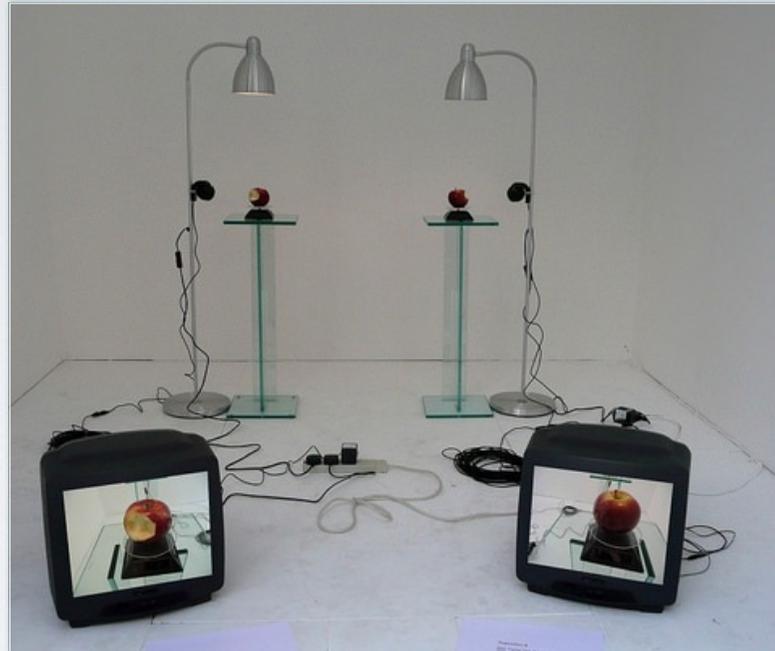
Ciencia Remix es un nuevo concepto de espacio expositivo, colaborativo, didáctico y de ocio. Ubicado de forma permanente en Etopia, está dedicado a diferentes experimentos y zonas de juego sobre Ciencia Ciudadana, Matemáticas y Creatividad.

Desarrollada por Etopia y por la Universidad de Zaragoza, aúna dos espacios complementarios que conforman un espacio único y permanente de trabajo, experimentación compartida, y divulgación científica.



No es un museo, no es una exposición, no es un salón recreativo, no es un laboratorio de datos ciudadanos, no es un espacio de participación.

Es todo esto y mucho más. Es tu espacio para experimentar, colaborar y aprender. Integramos dos áreas dedicadas a la ciencia ciudadana y a las matemáticas.



CIENCIA CIUDADANA

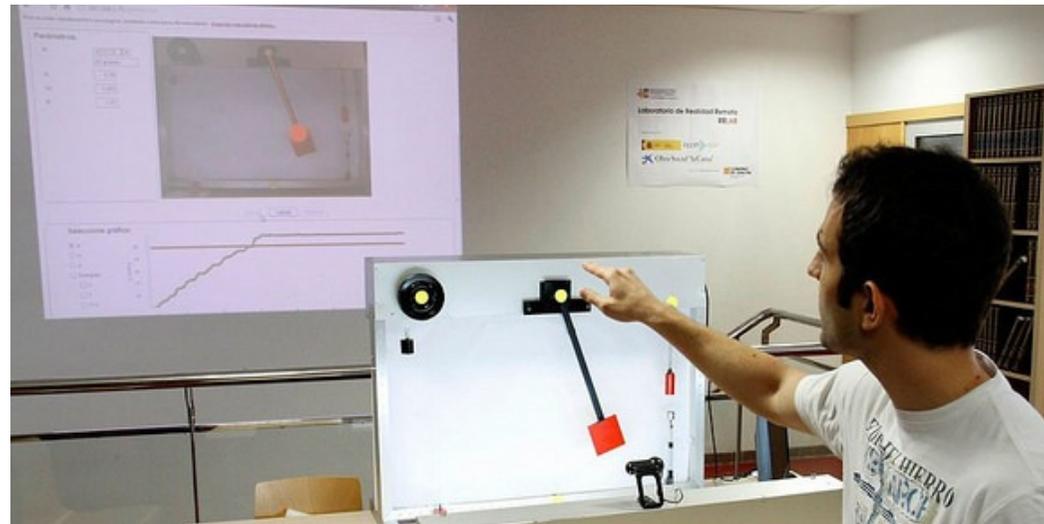
Análisis de imágenes científicas, desde células humanas, a identificación de animales, o marcado de manchas solares y galaxias. Juegos donde se encuentran caminos entre palabras o se realizan test entre humanos y máquinas. Mapas de sensores humanos que crean mapas urbanos, midiendo de forma geolocalizada cómo se propaga la gripe, la calidad del agua, temperaturas urbanas, o el estado de felicidad clasificado por sus usuarios. Computación voluntaria con un simulador virtual de un reactor de fusión nuclear.

Realidad remota para realizar experimentos reales con muelles, péndulos y poleas. Asimismo, hay proyecciones y visualizaciones de la ciencia ciudadana en tiempo real, viendo lo que están haciendo voluntarios de todo el mundo. Todo ello, en un espacio dinámico.

EXPERIMENTOS CIENCIA CIUDADANA

LABORATORIO FUSIÓN

El mundo necesita cada vez más y más energía. Y es urgente que se obtenga de forma sostenible. La fusión nuclear sigue siendo una alternativa esperanzadora y emular lo que ocurre en el Sol de forma extraordinariamente eficiente, segura y limpia.



LABORATORIO FÍSICA REALIDAD REMOTA RRLAB

Esta máquina te permite hacer ejercicios de física mezclando la realidad virtual con la realidad aumentada. Proponemos tres experimentos: el péndulo, la polea y el muelle. Cada uno de ellos está dividido en cuatro prácticas de diferente nivel de dificultad. Para cada caso, debes colocar primero el sistema físico, realizar tus cálculos, y luego lanzar el experimento.

KSOLAR-SYSTEM

Escenario diseñado para explorar el Sistema Solar controlando la cámara con sus propias manos. Este paseo virtual interactivo se presenta a educadores como recurso de aprendizaje. El movimiento de los astros es calculado en tiempo real, dándole la oportunidad de modificar la masa de uno de los cuerpos celestes y ver la reacción que esto desencadenaría en el Sistema Solar.



La importancia de las matemáticas en la cultura

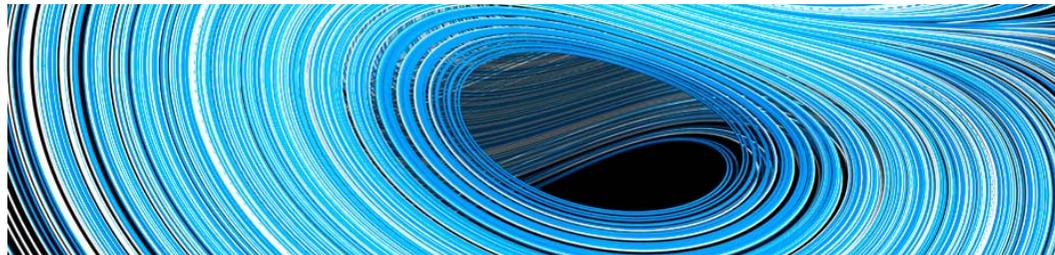
El otro espacio de la exposición **Ciencia Remix** muestra la influencia de las matemáticas en la cultura, para realizar predicciones y desarrollos tecnológicos. Presenta de forma interactiva diferentes áreas de ocio, aprendizaje y experimentación.

NATURE BY NUMBERS

Preciosa animación concebida por el artista zaragozano Cristóbal Vila. Muestra cómo el **arte y la arquitectura** han hecho uso desde antiguo de muchas proporciones de la geometría y las matemáticas, desde Egipto al Renacimiento. Pretende mostrar cómo en la **naturaleza** se pueden encontrar **patrones matemáticos** como la Serie de Fibonacci o la Proporción Áurea y hacer que el resultado sea razonablemente didáctico y muy atractivo visualmente.



SURFER



Para experimentar la relación entre **fórmula y forma, matemáticas y arte**, de manera interactiva. Introduciendo ecuaciones simples, se producen imágenes sugerentes y de gran calidad estética, que son, matemáticamente, superficies en el espacio. Surfer es una creación del Instituto Matemático de Oberwolfach (Alemania).

DOERS

a show about making



empezando a sentirse como partes de nuestra propia identidad y parte de nuestra propia experiencia de vida



Una muestra sobre el hacer

Exposiciones, talleres, **encuentros de artistas** y otras actividades sobre **arte y tecnología**, la cultura del hacer y **la creación abierta**.



Dentro de los prototipos que hemos creado, estamos, de alguna manera, explorando varios enfoques diferentes.



Presentaciones de creadores e investigadores, seminarios sobre creación abierta, charlas sobre fabricación personal... Se muestra la capacidad de los **DOERS**, de las personas que hacen realidad sus ideas, sus proyectos.

Hay una diferencia entre un **Do-er** y un **Make-er**, al traducirlo al español, el primero se entiende como “hacedor” y el segundo como “realizador”. **To Do** implica la creación de algo que no necesita de una manifestación física final. Y **To Make** implica la construcción de algo real que acabará en las manos de alguien.

Este proyecto está compuesto de una **exposición** creciente, **presentaciones de creadores** e investigadores, una serie de talleres y **seminarios** sobre el mundo de la **creación abierta, la invención y la fabricación personal**. Evento tras evento se irá desvelando una variedad de creaciones extraordinarias, de conceptos que están transformando el mundo, pero sobre todo mostrará al visitante un grupo de personas: los **DOERS** en búsqueda constante de nuevos proyectos con los que sorprendernos.

En realidad, los DOERS son simplemente **gente que hace cosas**, en el sentido de que sugieren ideas, hacen proyectos y les dan vida.

¿Qué es un maker?

Hágalo usted mismo



Taller de DesignMaster impartido por Ronen Kadushin

“
las impresoras
3D están
democratizando
la creación
”

movimiento maker

“Hágalo usted mismo”



las tricotosas

Unas tricotosas, realizadas con impresoras 3D, estarán tejiendo durante todo el tiempo que el proyecto **DOERS** esté en marcha, es decir, hasta julio, para llenar ETOPIA con un tubo de lana.



circular Knitic

Los autores de esa intervención artística -de las tricotosas y de la obra de arte-, son Mar Canet y Varvara Guljajeva. Artistas seleccionados por el **Google Creative Lab**. Esperan que su obra, titulada **Circular Knitic**, sirva para acercar a las personas ajenas al arte y la tecnología, como es el caso de las mujeres que hacen punto desde hace años o el grupo **Urban Knitting de Zaragoza**.



PONENCIAS DOERS



12 julio

DOERS



Creación abierta

Presentaciones de creadores e investigadores, seminarios sobre creación abierta, charlas sobre fabricación personal. Una muestra de la capacidad de los **DOERS**, de las personas que hacen realidad sus ideas y sus proyectos.

ENTRE NOSOTROS



18 octubre
21 febrero

Entre
Nosotros



ENTRE
NOSOTROS
VIDEART DE ORIENTE MEDIO
Y NORTE DE ÁFRICA EN UNA CULTURA GLOBAL

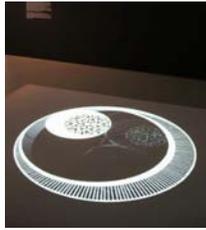




Muestra de videoarte de artistas del norte de **África y Oriente Medio**. La muestra reúne la obra de **11 artistas** procedentes del norte de África y Oriente Medio, que viven lejos de sus países de origen, y que reflexionan sobre la relación entre sus países y la cultura global.



'**Entre nosotros**' es también una forma de analizar la distancia y la complicidad entre **oriente y occidente**. Los **artistas** expresan de diferentes formas la incidencia del progreso tecnológico y técnico en los cambios de modelos y sistemas individuales, **sociales, políticos y económicos** del siglo XX.



La muestra está comisariada por **Sabrina Amrani**, una de las 50 personas más influyentes en el panorama artístico del norte de África y Oriente Medio.



Con esta muestra, ETOPIA inauguraba su sala de exposiciones temporales. La muestra 'Entre nosotros', tras inaugurarse y presentarse en Zaragoza, girará por el territorio nacional.

24 julio

Pasarela
Media

Pasarela Media



el escaparate de los creadores aragoneses que
trabajan con nuevos medios



Vídeo experimental, vídeo instalaciones, vídeos expositivos, documental de creación, vídeo danza... diferentes formatos narrativos y técnicos conforman nuestra selección de obras este año para **PASARELA MEDIA Creativa**, la mejor creación de nuestra comunidad.

Uno de ellos, Yago de Mateo, realiza piezas como esta



VIDEO

CAPTURANDO LA LUZ A UN BILLÓN
DE FOTOGRAMAS POR SEGUNDO

PASARELA MEDIA



LOS PROTAGONISTAS DE PASARELA MEDIA 2014



Entre los proyectos presentados a **Pasarela Media** hay creadores tan interesantes como Ernesto Sarasa, Imascono Art, Ana Castañosa, Juan Gayarre, Diego Gutiérrez o Javier Vegas. Artistas locales: Rubén Cárdenas, Yago de Mateo, Iván Castell, José Garrido, Fernando Clemente, Néstor Lizalde, Javier Joven, Sylvie Balestra, Jorge Angás, Álvaro Bonet o Javier Andreu.



Imágenes 3ª edición **Proyecta Media**, artistas locales: Rubén Cárdenas, Yago de Mateo, Iván Castell, José Garrido, Fernando Clemente, Néstor Lizalde, Javier Joven, Sylvie Balestra, Jorge Angás, Álvaro Bonet o Javier Andreu.

PASARELA MEDIA

Mostraron creaciones que abarcaban desde vídeo danza, vídeo poesía, vídeo experimental, video performance, video expositivo, hasta las últimas técnicas computacionales, de programación con software libre, 3D y realidad inmersiva.





100
botellas

100
artistas

100
años de Freixenet



e

La exposición '100 botellas, 100 artistas, 100 años de Freixenet' llegó el 18 de diciembre al final de su recorrido. **Freixenet**, en colaboración con **FEAPS** -Confederación de organizaciones por las Personas con Discapacidad Intelectual o en Aragón, organizó una exposición de 100 botellas del cava centenario que han estado decoradas expresamente para la celebración.

Artistas como **Ana Bendicho**, **Carmelo Rebullida** o **Víctor Guelbenzu** dejaron su impronta creativa sobre el vidrio. Algunas de las botellas que más expectación despertaron fueron las del escultor **JA Barrios**, decorada con chapa de bronce; la del artista visual **Jesús Buisán**, el fotógrafo **Juan Tudela**; la ceramista **Blanca Beltrán**; la ilustradora **Eva Armisén**; el pintor **Ignacio Mayayo**, o una propuesta de joyería de **María García**. La exposición se trasladó a Cataluña, Navarra, Huesca, Cantabria y Euskadi.





EVENTOS, SEMINARIOS

MASTERCLASS, TALLERES

MAKERS	12 pg
ARTE	12 pg
TECHNO	12 pg
CULTURA	12 pg

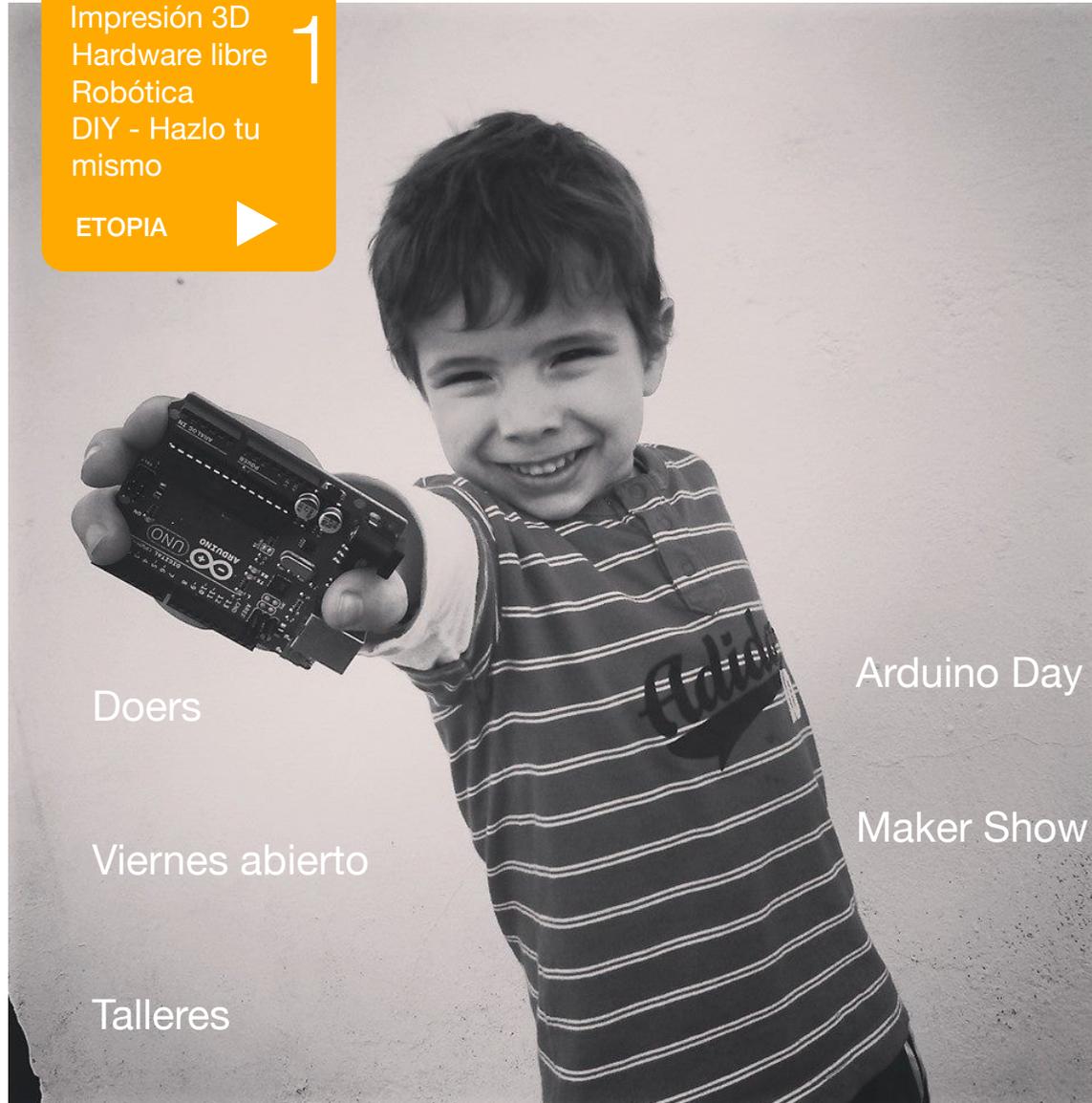
CIUDAD DIGITAL	12 pág
EDUCA	12 pág
EMPRENDE	12 pág

MAKERS

Fabricación digital
Impresión 3D
Hardware libre
Robótica
DIY - Hazlo tu mismo

1

ETOPIA



Doers

Viernes abierto

Talleres

Arduino Day

Maker Show

Foto: Esther Borau

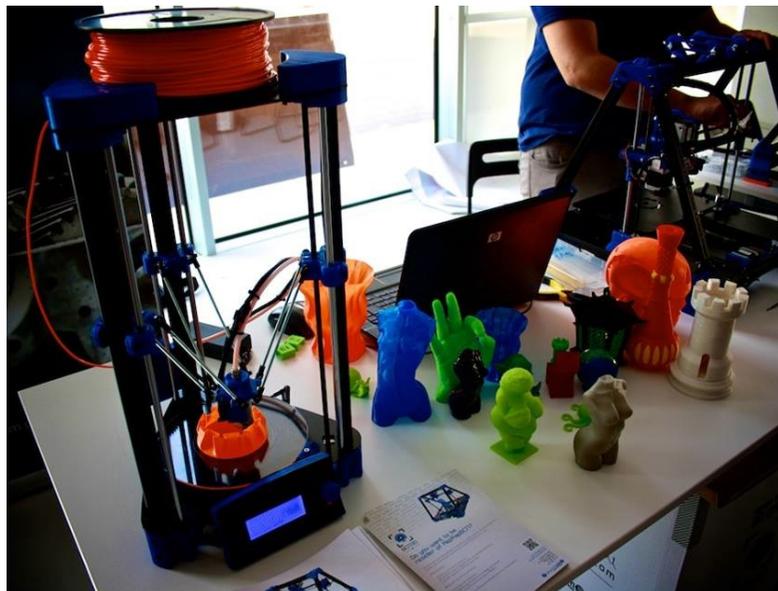
ZARAGOZA
MAKER
SHOW

20 julio

Maker Show

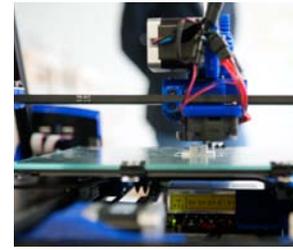
Maker Show Zaragoza 2014 aglutinó en ETOPIA lo último en impresión 3D.

Además de los stands y las demostraciones abiertas, el evento contó con ponencias muy profesionales a la vez que cercanas.



Hablamos de joyería, de cocina, de **neurotecnología**, de impresión 3D dental, de "escayolas" impresas, de DIY, y de lo open y maker, versus lo industrial ...

Maker Show



¿Qué es un maker?

«Hazlo tú mismo», abreviado como DIY (en inglés «Do It Yourself»), es la práctica de la fabricación o reparación de cosas por uno mismo, de modo que se ahorra dinero, se entretiene y se aprende al mismo tiempo. Es lo que se conoce ahora como movimiento Maker.



Maker Show Zaragoza 2014 aglutinó en ETOPIA las últimas novedades tecnológicas y creativas en impresión 3D.





La electrónica ya
no es solo cosa
de mayores!!

Foto: Esther Borau

Arduino Day

12 julio

Arduino
DAY

novedades
tecnológicas



Un día dedicado al software libre, a la creación a las novedades tecnológicas, al descubrimiento, a la impresión 3D, a las placas **arduino**.... Etopia acogió diferentes talleres y stands montados en la zona central del edificio.



DLABS

Un hackerspace es un sitio físico donde gente con diversos intereses se puede conocer, socializar y colaborar.

¿Qué es
Arduino?

Una de las principales plataformas de hardware libre, que ha facilitado a miles de creadores la aplicación de la **tecnología en el diseño y el arte**.

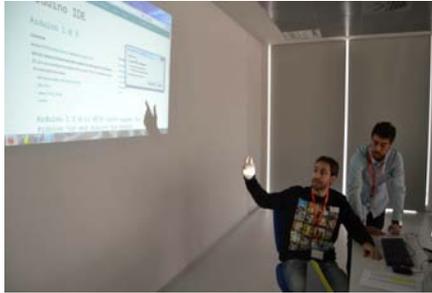
TOYVISION

El proyecto ToyVision se centra en la creación de herramientas que facilitan el diseño e implementación de videojuegos basados en interacción tangible.



Arduino Day

Tecnologías libres



Proyectos tangibles



IMPRESIÓN 3D

Como no puede faltar en un evento relacionado con Arduino, en el Arduino Day Zaragoza contamos con varias impresoras 3D (Ultimaker, Prusa I3...)

ETOPIA_KIDS

eTOPIA_KIDS quiere ser un referente abierto en la divulgación infantil de las tecnologías, llamadas, libres. Desarrollada por primera vez en 2013, acogió en esa primera edición a 150 niños y niñas, en un formato de colonia urbana de verano, a lo largo de 3 turnos de una semana de duración cada uno

COOKING HACKS

Cooking Hacks pretende extender la electrónica a todo el mundo haciéndola asequible, fácil de aprender, divertida y soportada por una gran Comunidad. Si puedes cocinar, puedes probar con la electrónica y viceversa.





Artesanía
digital



Muestra de la artesanía digital de una empresa zaragozana de reciente creación y gran potencial ligada a la impresión 3D.

La jornada contó con la presentación de FX **Ingeniería Inversa** sobre "Escaneado Industrial e Ingeniería Inversa: **el trabajo previo a la Impresión 3D**".

Posteriormente se organizó un encuentro para el trabajo y el debate en común.

El responsable de la presentación de FX Ingeniería Inversa, Félix Puértolas, abordó qué es la ingeniería tradicional, qué es la ingeniería inversa, y el encaje del proceso en la filosofía del **software abierto**: escaneado 3D como el herramienta y no como fin.



¿Qué es un viernes abierto?

Una actividad gratuita, abierta al público y de carácter quincenal, donde cualquiera puede proponer hablar de su último desarrollo, resolver dudas o compartir conocimientos en el campo de la artesanía digital, el hardware libre, o la impresión 3D.

formación
abierta
nuevas
tecnologías

La esencia de estas tardes abiertas es compartir conocimientos. Encuentros donde dar rienda suelta a la formación abierta relacionada con las nuevas tecnologías en los que cualquiera podrá exponer su último proyecto "MAKER" si lo solicita. Por ejemplo, un proyecto con hardware libre, o con dispositivos como el ordenador asequible Raspberry Pi, una mejora en una impresora 3D, una obra de arte interactiva, etcétera.

2 ARTE

Nuevos medios
Creación digital
Multimedia
Interacción

CREATI
VIDAD

ETOPIA

Radical dB

e

Verano Creativo multimedia

Proyector Media

MAGMA

Festival Trayectos

Performance Pantalla digital

Smart Residence

Dibujantes al tren

20 al 23 noviembre

Música y
Tecnología

Festival de música y tecnología

e

4 DÍAS DE MÚSICA Y TECNOLOGÍA EN ACCIÓN

S
O
N
O
R
O
A
R
T
E

dB

conciertos de
live coding
improvisación
taller
construcción:
sintetizadores
charlas



charlas
arte sonoro
música
electroacústica
espectáculos
multimedia

Concurso arte sonoro internacional

Dedicado a las tendencias más actuales de la música y de la experimentación sonora. Entre las actividades de este **Festival Radical dB** destacó la convocatoria de un concurso internacional para artistas de arte sonoro, **pionero en Europa**



Dos de las bandas más reconocidas en este ámbito -Benoît and the Mandelbrots (Alemania) y el dúo formado por Shawn Lawson y Ryan Ross Smith (EE UU)- actuaron en Radical dB. Ambos grupos generaron un vídeo en directo que acompañó a la música hecha de texturas complejas y ritmos abstractos, en el caso de la banda alemana, y de un sonido más minimalista, en el caso de los norteamericanos. **Benoît and the Mandelbrots** mantuvieron un encuentro con el público en el que explicaron cómo funciona y en qué consiste esta nueva tendencia musical.

Junto a las actuaciones musicales, el festival **Radical dB** programó charlas y mesas redondas, talleres, charlas y conciertos de los grupos más destacados del 'live coding' (código audio generado en directo por el artista-programador) del panorama internacional, espectáculos multimedia de danza, vídeo y música electrónica.

La entrada fue gratuita y abierta a todos los públicos.

saxo y violonchelo

También actuaron la saxofonista **Xelo Giner**, que explora los sonidos de ese instrumento que comunican con el universo electrónico de la música contemporánea, y **Trino Zurita**, quien mostró las facetas más escondidas y atrevidas del violonchelo.

86 propuestas todo
el mundo

6 artistas finalistas

e



Los 6 finalistas, en
directo en ETOPIA

Myriam Bleau (Canada)
Tunnel Ensemble (Alemania/Esp)
Heddy Boubaker (Francia)
Alexander Senko (Rusia)
Erissoma (España)
Schleisiek - Schölpen (Alemania)

86 propuestas de todo el mundo y 6 finalistas. Cada uno explora un terreno experimental propio y muy personal: desde la fabricación de sus propios instrumentos al ambiente electrónico pasando por los sintetizadores analógicos.

Este concurso mostró el amplio abanico de las prácticas sonoras de hoy. Los artistas fueron elegidos por su originalidad, invención, virtuosidad performativa y, por supuesto, por su calidad musical.

12 junio

MAGMA

ETOPIA ▶

Sonidos del futuro



Fotos: MAGMA, Carlos A

MAGMA nace para hacer realidad encuentros entre música y tecnología. El proyecto tiene voluntad transversal, y persigue desarrollar diálogos entre profesionales de ambos campos para fortalecer sus vínculos, propiciar la reflexión con carácter interdisciplinar, y generar nuevas realidades para presentar al público.



#MagmaData

talleres, mesas redondas, clases magistrales y encuentros con artistas y tecnólogos en un segmento formativo que pretende ser un espacio de intercambio, y de (re)generación de tejido.



#MagmaSet

conciertos, instalaciones sonoras, y presentación de las residencias artísticas desarrolladas en #MagmaTest en el segmento de contenidos dedicado a la exhibición.



#MagmaTest

residencias artísticas orientadas a la producción, siempre desde una perspectiva de intercambio, experimentación y creación.





Trayectos es un festival de danza contemporánea en paisajes urbanos que se celebra en Zaragoza desde 2004.



19 compañías 57 bailarines

locales, nacionales e internacionales

danza en entornos urbanos

danza en
entornos
urbanos

19
compañías
57
bailarines

locales
nacionales
internacio
nales





DANZA
EN PAISAJES
URBANOS



Actuaron compañías internacionales - como **Sara Martinet** de Francia o **Pájaro Mosca** de México-, nacionales -del Circuito de la Red Acieloabierto **Proyecto Titoyaya** (Valencia), **Sharon Fridman** (Madrid), **Lali Ayguadé & Nicolás Ricchini** (Bcn), **Lasala** (P. Vasco), **Daniel Doña** (Madrid) entre otras- y compañías locales -**D'click**; **Circle of Trust**, **LaMov**, **Ingrid Magriñá** y **Tarde** o **Temprano Danza**-.

Festival Danza Trayectos, que cumplió en 2014 su undécima edición, pone en relación la **danza contemporánea** con la ciudad y sus habitantes. Destacamos la presencia de **Jorge García**, bailarín de Zaragoza, que desde hace varios años desarrolla su carrera artística como solista "en una de las mejores y reconocidas compañías de Europa", el **Basel Ballet**.

25,26 noviembre

Taller

Taller Danza y Nuevos Medios

e

Propuestas coreográficas para la fachada digital de ETOPIA

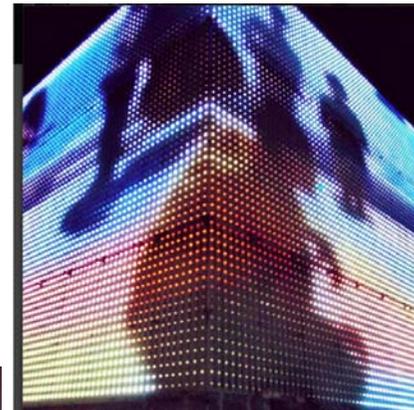
Taller teórico-práctico sobre formas audiovisuales en los nuevos medios (con énfasis en danza y la **performance**).



Se experimentó con la **creación de escenografías audiovisuales interactivas** y con materiales visuales para la **Fachada Media ETOPIA**.



Propuestas coreográficas para la fachada digital de eTOPIA



ProyectaMedia

12 julio

Proyecta
Media

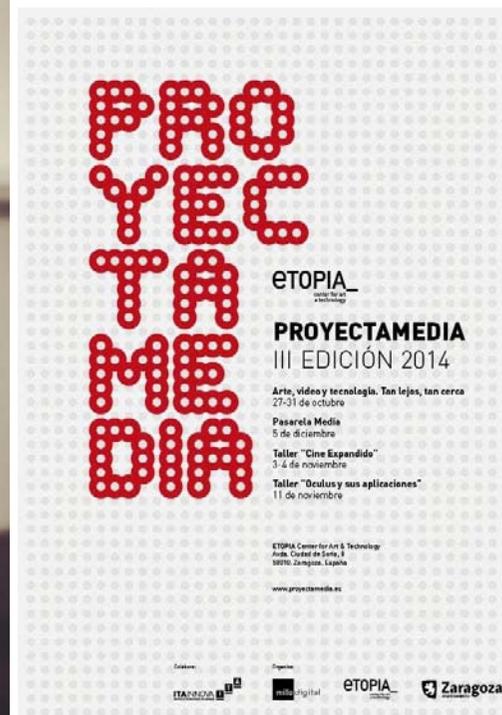
e

Proyecta Media es una muestra y puesta en común de obras de vídeo, arte, tecnología...

Creaciones que abarcaban desde vídeo danza, vídeo poesía, vídeo experimental, vídeo performance, vídeo expositivo, hasta las últimas técnicas computacionales, de programación con software libre, 3D y realidad inmersiva.

ProyectaMedia 2014

“Arte, vídeo y tecnología. Tan lejos, tan cerca” →



12 julio
Talleres

ProyectaMedia

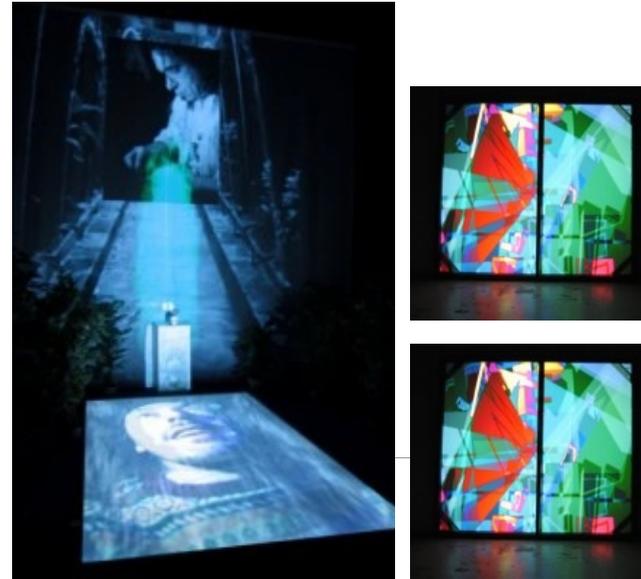
Taller cine expandido

Recorrido personal en la que el autor narra cómo sus obras audiovisuales realizadas con **nuevos medios** se salieron del marco conservando los ingredientes del cine como el movimiento, lo mecánico, el color y la matemática y después volvieron a insertarse en la pantalla con la generatividad e **interacción**.

Defiende llevar la acción audiovisual más allá de la pantalla y explorar distintas formas de interactividad y cine expandido, inventando nuevas dimensiones y metaniveles narrativos.

Jaime de los Ríos

e



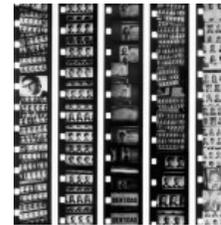
Aplicaciones a los sectores industriales y de formación mediante la utilización de simulaciones **inmersivas**. Posibles usos en el cine. Una visión de los Serious Games aplicados a la formación mediante el uso de las técnicas de **Realidad Virtual**. Un panorama actual de **Oculus** y sus aplicaciones en el cine y del futuro de esta tecnología respecto del mundo audiovisual. Impartido por ITAINNOVA (Instituto Tecnológico de Aragón).



HAMACA

Eli Lloveras contó en ETOPIA los orígenes y creación de esta **plataforma digital** de distribución offline y online de obras de **video arte** internacional.

CARAS B. CARLOS TRIGUERO



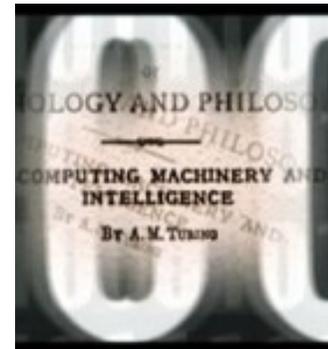
CARLOS TMORI

Piezas audiovisuales

Desde 2001, y en pleno proceso de tránsito entre lo analógico a lo digital, Carlos Tmori se ha dedicado a revisar los hallazgos y ruidos de las prácticas videográficas de épocas precedentes para relacionarlas con las teorías sobre la abstracción. «Poder Analógico» es una amplia serie de vídeos 2001-2011 (más de 7 horas).



EUGENI BONET



Narraciones y frisos digitales

Presentación de una selección de proyecciones de obra de Eugeni Bonet y charla con su autor, explorando conceptos como vídeo arte, vídeo experimental, filmesculturas, proyecciones múltiples, found footage, videoensayos, poesía experimental, guiados por su obra creativa.

PROYECTO TAMA

App Asalto

30 octubre

Exhibición



Exhibición Realidad aumentada en entornos urbanos. TAMA (Tecnologías Audiovisuales Multimodales Avanzadas) pretende avanzar en el desarrollo de tecnologías audiovisuales, mediante la fusión de la informática gráfica, el procesamiento de imágenes, la visión por computador, la realidad aumentada...



Dos de los componentes del equipo hicieron una exhibición y una demostración de esta aplicación, que realizaron en la pasada edición de **ASALTO-Festival Internacional de Arte Urbano**.

EDÉN GARDEN - RUBÉN BLANCO



Las vídeo creaciones del zaragozano Rubén Blanco han sido expuestas en la Bial de Videoarte de Barcelona Videoakt, Loop Festival, Exposición en Region 0 o Festival de Vídeo Arte Latino de NY. En ETOPIA expuso su visión sobre los mitos alrededor del audiovisual en la actualidad.

Paseo Project

e

CERTAMEN 2014

Iniciativa sobre innovación y creatividad desarrollada en colaboración con Ars Electrónica y el Ayuntamiento de Zaragoza. A este certamen se presentaron proyectos de creadores locales, nacionales e internacionales que proponen nuevas formas de mejorar el espacio urbano y de ampliar la experiencia.

United Colors of Dissent

PERFORMANCE - ENCUESTA CIUDADANA

El 8 de octubre se llevó a cabo una encuesta digital a tiempo real, a través de la fachada digital de eTOPIA. Una acción que formó parte del proyecto United Colors of Dissent, que resultó ganador del concurso Paseo Project 2013 y que consistió en el desarrollo de software para recabar la opinión de los zaragozanos a través de smartphones y tabletas.

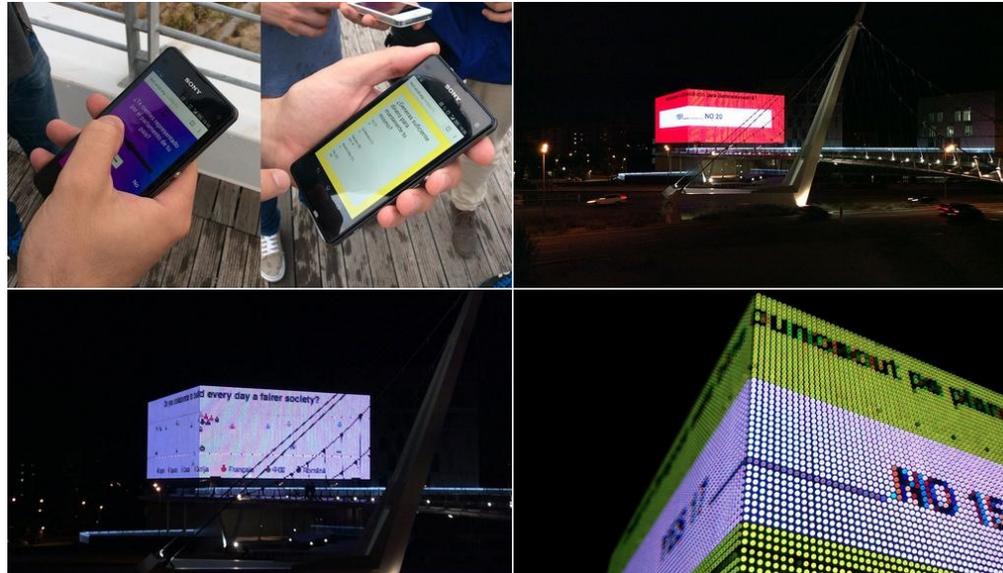
A través de la web ucod.org, se realizaron en directo 30 preguntas para captar el perfil socio-cultural de las diferentes comunidades que viven en Zaragoza. La performance recogió los datos y visualizó las respuestas en tiempo real en la fachada digital de ETOPIA.

Una nueva plataforma de participación ciudadana

Votación de 30 preguntas en varios idiomas a través del móvil, tableta y/o PC.

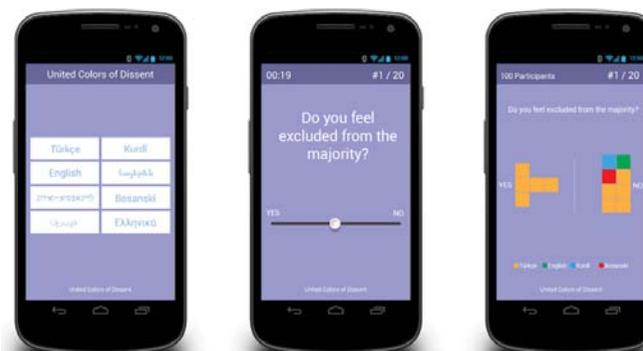


La fachada digital de eTOPIA reflejó, a tiempo real, los resultados de una encuesta ciudadana sobre la ciudad y los zaragozanos



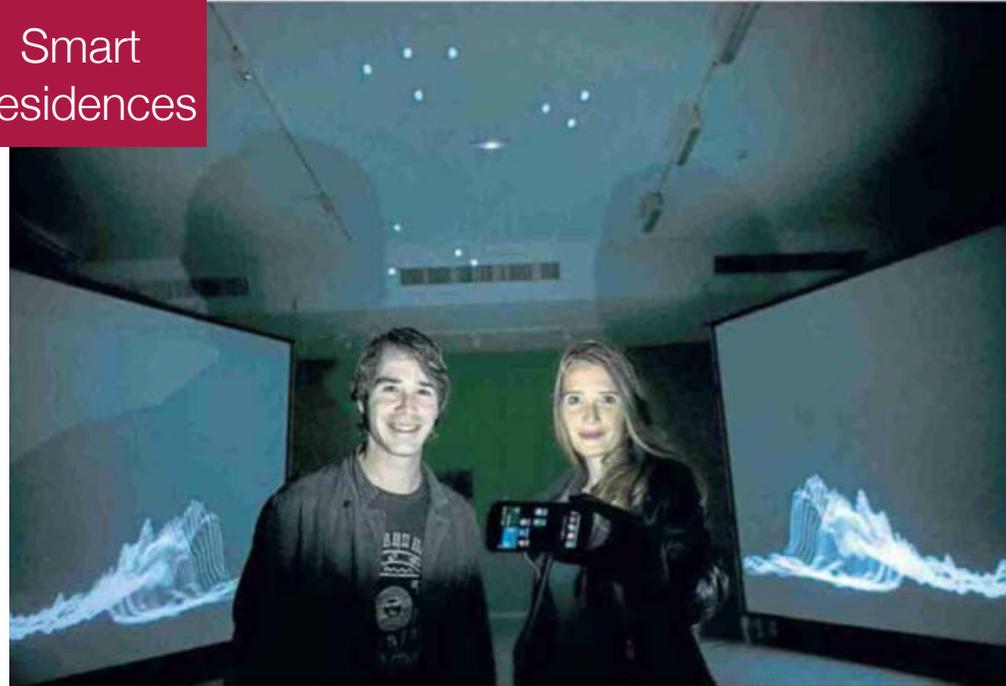
Encuesta ciudadana

- ¿Se ha sentido alguna vez discriminado/a?
- ¿Es fácil hacer amigos aquí?
- ¿Se siente bien al educar a sus hijos aquí?
- ¿Siente las Fiestas del Pilar como sus fiestas?
- ¿Se siente excluido/a de la mayoría por su orientación sexual?
- ¿Respalda los ideales de la Unión Europea?
- ¿Se siente seguro viviendo en Zaragoza?
- ¿Se siente orgulloso de ser un residente en Zaragoza?



30 octubre
Smart
Residences

Smart Residences



Jaime de los Ríos y Sylvie Balestra, en la instalación que están preparando en Etopia. JOSÉ MIGUEL MARCO

Sylvie Balestra Jaime de los Ríos

Los artistas **Sylvie Balestra** y **Jaime de los Ríos** fueron los seleccionados en Francia y España por **Institut Français** y **Acción Cultural Española (AC/E)** para el proyecto **Smart Residences**, que se extenderá desde octubre de 2014 hasta marzo de 2015. Con

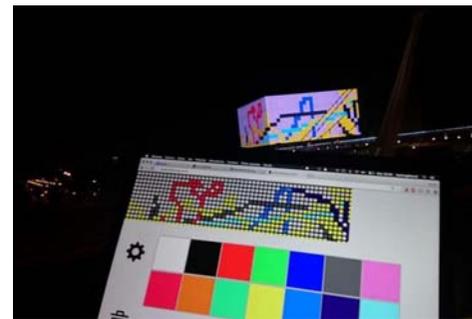
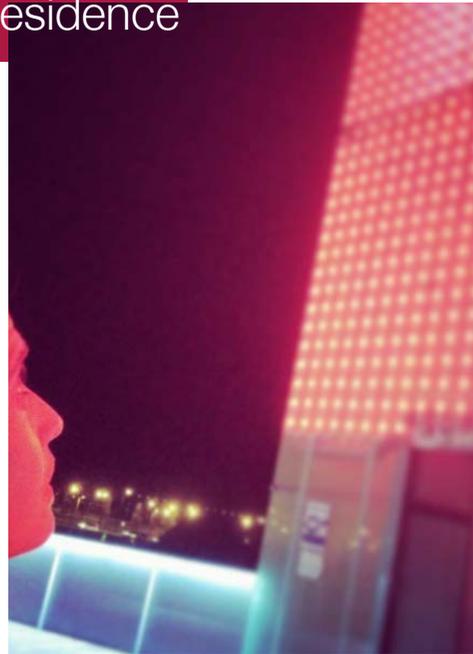
una estancia inicial en la **Residencia de Etopia** y posteriormente en la de **MA Scène Nationale – Pays de Montbéliard**, estos dos artistas desarrollarán un proyecto conjunto a partir de sus respectivas especialidades en el que tendrán que integrar las sensibilidades de las dos ciudades usando la tecnología digital e imaginando nuevos usos del espacio público. El proyecto conjunto final será presentado en Zaragoza a lo largo de 2015.

Smart Residences

30 octubre

Smart
Residence

interzonas info



Creadores nacionales y extranjeros

Estas residencias tiene como objetivo facilitar la creación de redes de colaboración, promover la movilidad de los creadores nacionales en el extranjero, fomentar la producción artística mediante la oferta de residencias para artistas y comisarios y la disposición de espacios de trabajo; y fortalecer los vínculos entre instituciones culturales de Francia y España.

JUEVES 6 DE MARZO
[16.30-21.00 Horas]
TALLER STOP MOTION Y ANIMACIÓN
A CARGO DE DAVID GASCUEÑA
(Previa inscripción)

MARTES 11 DE MARZO
[19.00-21.00 Horas]
MESA REDONDA: EFECTOS ESPECIALES,
GRÁFICOS EN MOVIMIENTO Y OTROS
MUNDOS POSIBLES.
A CARGO DE COSMÓS FAN
Y ENTROPY STUDIO
(Entrada libre)

8-13 septiembre
Taller
Processing



Taller de programación Processing, impartido por Guillermo Malón especialista en nuevos medios sobre este lenguaje y sus aplicaciones en el ámbito del arte y el diseño. Enfocado a la producción de proyectos multimedia e interactivos. Más info processing.org/

28 junio
Dibujantes
al tren

Curso de verano de la Escuela de Arte de Zaragoza "De vuelta con el cuaderno". Bajo la premisa de "¡Dibujantes al tren!". Reunió a 80 profesionales y estudiantes de áreas relacionadas con la expresión artística en ámbito digital procedentes de toda España y de Portugal.



Tres jornadas en las que profesionales de Bellas Artes, Arquitectura, Cine, Artes Plásticas y Diseño compartieron su interés por los viajes, el tren, el dibujo, el arte, la plástica y, sobre todo, la expresión como comunicación visual y literaria.

TECH 3

software libre
talleres
migración
start ups
apps
videojuegos

ETOPIA ▶



I Salón del Videojuego

Zaragoza

Encuentro start up

Taller programación

GIT y Angulars

Charlas USJ

Betabeers Aplicaciones

Charlas IOS

Space Apps Challenge

Python PyConEs

The future of the NET

Guade ES

12 julio
I Salón del
Videojuego
Zaragoza



I Salón del Videojuego y Entretenimiento Digital en Zaragoza



Del 3 al 6 de abril se celebró en la ciudad de Zaragoza "You Win", el I Salón de Videojuegos y Entretenimiento Digital. Una cita obligada para todos aquellos relacionados e interesados por el sector de los videojuegos y entretenimiento digital. Hubo una gran participación y no faltaron los torneos, juegos y concursos.

**Torneos,
conferencias, zonas
temáticas ...**

**Más de 250 puestos
de juego habilitados
con diferentes
sistemas**



¿Animación y videojuegos juntos?



Zaragoza se suma al fenómeno de los **eSports** con este salón que se estructura en torno a multitud de torneos de videojuegos. Una actividad de entretenimiento para toda la familia y se divide en distintas zonas temáticas (**PC, Motor, Retro, Kids...**).





8, 9 noviembre

¿Qué es PyConES 2014?

Conferencia sobre
el Lenguaje de
programación

Pythones 2014

e

PyConES celebró su segunda edición en **ETOPIA**, tras el éxito de la desarrollada en 2013 en Madrid, bajo el formato del evento mundial PyCon.

La conferencia contó con más de 20 patrocinadores y más de 300 asistentes, así como casi 10.000 visualizaciones de las charlas en los seis meses posteriores a la celebración del evento.



8 y 9 noviembre

Space Apps

Hackaton SpaceApps Challenge



La **Internacional de Aplicaciones Espaciales Challenge** es una colaboración masiva internacional centrada en la exploración espacial que lleva a cabo durante 48 horas en ciudades de todo el mundo.

Se desarrollaron 40 desafíos y 25 proyectos de Aplicaciones Espaciales, que apoyan direcciones de misión de la **NASA** en cinco temas: Tierra del reloj, tecnología en el espacio, los vuelos espaciales tripulados, Robótica y asteroides.



Did you know April 12th is the 53rd anniversary of the first human space flight by Yuri Gagarin?

Not only is Space Apps celebrating with 90+ space hackathons around the world, Yuri's Night parties are also happening globally!

Come out and celebrate space exploration with us!



DESAFÍO APLICACIONES ESPACIALES

El Desafío ejemplifica los principios de **transparencia, participación y colaboración** mediante la utilización de los datos abiertamente disponibles, suministrados a través de las misiones y la **tecnología de la NASA**.



Texan Frances "Poppy" Northcutt helped design the return-to-earth trajectory for Apollo 8, the first lunar flight at 25 years old.



SpaceApps es un programa de innovación incubadora NASA.



VIDEO



Open Curiosity your mind

Proyecto ganador Space Apps

¿Alguna vez has querido probar inventos en Marte?

Basado en el rover Curiosity de la NASA, este proyecto robot ganador “Open Curiosity your mind” contiene sensores Arduino que permiten al público su uso para sus propios fines creativos.

Los datos recogidos están disponibles en Internet con el fin de compartir esta información para la educación, la ciencia o para otros fines.



24-26 octubre

Gnome

Guadec

software libre

e



"Conferencia Europea de
Desarrolladores y Usuarios
de GNOME" (GUADEC)

GNOME es un proyecto de software libre que proporciona una interfaz de usuario atractiva, intuitiva y accesible de manera gratuita para sus millones de usuarios. Pero sobre todo, es una comunidad a nivel mundial de voluntarios que desarrollan, traducen, diseñan, prueban y se divierten juntos.

Los participantes pudieron conocer los avances y novedades más relevantes en el último año en la comunidad GNOME de usuarios y desarrolladores de habla hispana a través de conferencias, talleres, mesas redondas, etc.

XI Guadec-es



22 febrero

#sosZ14

Startup Open Space Zaragoza



“ Las empresas tecnológicas comparten experiencias”

Primer **Startup Open Space** organizado por **CachiruloValley** en colaboración con **ETOPIA**.



Un evento enfocado a compartir, discutir y aprender de las experiencias de empresas tecnológicas, o startups. Un espacio totalmente abierto a la discusión y a la crítica, donde todos los asistentes tuvieron voz y aportaron su experiencia.



En este primer **Open Space** se trataron temas como: pricing, startup, financiación, metodologías ágiles, bootstrapping, tecnologías y lenguajes de programación, organización y herramientas de comunicación, trabajo en equipo, gestión de proyectos...



Tecnología y negocio son dos de las claves que se manejaron en este encuentro de profesionales de empresas tecnológicas españolas: **'Startup Open Space Zaragoza'**

El programa, sin determinar: esa es la característica fundamental de este evento. Los participantes son los que determinen de qué quieren hablar, aunque semanas previas se adelantaron los temas a través de la web. Cómo financiar un proyecto o cómo comercializar un producto son dos de los asuntos que ya se han propuesto.

¿Cómo
financiar un
proyecto?

¿Cómo
comercializar
un producto?





charlas **networking** **mesa redonda**

Este evento forma parte de la reactivación del capítulo aragonés de Internet Society. Ofrecer, desde los community grants, donde Internet Society subvenciona proyectos hasta los New generations Leaders, oportunidades para jóvenes en las que implicarse en la gobernanza de Internet.

The future of Internet ofreció un encuentro con David Bordonada sobre **Internet of things**, y la posibilidad de que la captura de datos esté sobredimensionada.

Tras un networking, se abordó el futuro de internet, desde la perspectiva del pasado de Internet, con algunos de sus **pioneros**. Andreu Veá , presidente de ISOC España, habló de su libro **“Como creamos Internet”**, y posteriormente mesa redonda con parte de los miembros de **Apostols**, uno de los grupos históricos del **hacking**.

THE FUTURE OF THE NET



Betabeers



11 abril
17,18 julio

Betabeers

A falta de APIs ... buenas son tortas

Betabeers

Betabeers es un evento mensual para desarrolladores de aplicaciones web y app en sus diferentes perfiles: emprendedor, diseñador, programador, legal, márketing, etc.

Varios equipos mostraron su producto, visión de empresa y experiencia como emprendedores. El evento consistió en presentaciones de proyectos tecnológicos locales de 15 minutos, un taller de programación y una sesión de networking.

¿Te inquietan los temas tecnológicos? ¿Tienes una idea y no sabes ni cómo empezar? ¿Estás buscando algún colaborador? ¿Te gustaría aprender de las experiencias de otros emprendedores? ¿No tienes plan para el viernes por la tarde?

Betabeers



Talleres

Programación

10 enero

GIT



Taller programación **GIT**

Git es un sistema de control de versiones desarrollado por Linus Torvalds, que está diseñado como un sistema no-centralizado, al contrario que otros sistemas como CVS o Subversion.



14 febrero

Angulars
JS

Taller programación **Angulars JS**

el framework Javascript de moda

Taller práctico. Desarrollo de app usando AngularJS. Conocimientos básicos de HTML y Javascript)



Walking Tech



USJ Mobile Experience

Charla **REDES**

13,20 septiembre

18 octubre

Ciclo conferencias



El máster universitario en **Tecnologías Software Avanzadas para Dispositivos Móviles** organizó el ciclo de conferencias **Walking Tech. USJ Mobile Experience** que englobó tres charlas que se celebraron en eTOPIA.

Charla **IOS**

Novedades en el Desarrollo para iPhone/iPad. iOS 8 y el nuevo lenguaje de programación Swift.



Desde el punto de vista del desarrollo de apps iOS 8 introduce importantes novedades con nuevas APIS y un nuevo lenguaje de programación conocido como Swift.

CULTURA DIGITAL

transmedia
reflexión
4
innovación social
divulgación

ETOPIA ▶

CULTURA DIGITAL

transmedia
reflexión
4
innovación social
divulgación

ETOPIA ▶



Ella pasó la mirada por su cuerpo, los brazos extendidos para verse mejor.
 —Oh, no. No, cielo, has estado muy amable. Aunque un poco borracho. —Le sonrió—. Seguro que quieres que me vaya, ¿verdad?
 Sin esperar respuesta, se puso un vestido barato de color amarillo.
 —¿Qué...? Bueno... ¿qué te debo? —preguntó Hal, pensando si tendría dinero.
 Recordaba que le había pedido prestados veinte a Zelle Moskowitz, quien acababa de traficar unos diamantes para un ladrón de pisos de Queens. Esto había sido ayer. O antes, había sido la semana pasada, en realidad.
 —¿Qué día es hoy?
 —¿Contéstame, contestó la mujer. Ya no sonreía. Tenía los ojos caídos sobre el busto bajo de su vestido—. Y no perdona.
 —Pas... —Se rubió la cremallera del vestido—. Pero, ya que lo has mencionado, no me vendrá mal que me pagues el taxi.
 —Claro.
 Hal se sentó desmadriadamente en el borde de la cama y alargó el brazo para coger los pantalones colgados sobre el respaldo de una silla. Olfateó a bebida rancia y a tabaco, y con cuatro billetes de un dólar en su cartera y se le fue.
 —Me llamo Rhonda. Y...
 —Eres el mejor chico. No hay otro como tú.
 Esto fue lo que dijo el jefe cuando Hal presentó la solicitud del FBI. No hay nadie mejor que tú.
 Abrió el grifo del fregadero. El agua fría importunó a dos cascadas. El día siguiente, se echó a la calle.
 Hal se echó a la calle.
 envase de café de plástico.
 Hal se echó a la calle.
 cuando, se tojó la cara.
 Este prod...
 Si se tr...
 No oyó salir a la mujer.
 tado encima del fregadero. Un par de gotas acuosas, resacas en sangre, le mojan las yemas de los dedos.
 —Digo que quisiera verte tú.
 Hal permanecía inmóvil, transfigurado por la pasión.
 —Nadie —contestó quedamente—. Nadie en absoluto.
 No oyó salir a la mujer.

15 finalistas
10x10 Zaragoza Innovación
en Cultura

18,19 diciembre
Jornadas
Innovación
Cultura

logo ayunt



3 ganadores

Torresoto_Visual
Ámbitos para la infancia
P2P Plazas: a Southern European
network



Los profesionales de la cultura y el público interesado participaron en la sesión de presentaciones de los proyectos finalistas, donde tuvieron la ocasión de conocer a sus promotores, explorar oportunidades y encontrar una gran fuente de ideas inspiradoras.

Nueva edición de 10x10 Innovación en Cultura, una plataforma de apoyo a los nuevos gestores culturales, mediante actividades de formación, asesoramiento, networking, presentaciones públicas y ayudas económicas para la puesta en marcha de los proyectos más innovadores.

Entrega de premios 15 finalistas, 3 ganadores 10x10 Zaragoza Innovación en Cultura



e



PLAZAS P2P

Escucha los ruidos de nuestras ciudades y modela un 'marco legal mínimo' para establecer diálogos entre ciudadanía e instituciones.

Compilación de datos de experiencias individuales y prácticas locales en comunidades aparentemente aisladas.



TORRESOTO VISUAL

ÁMBITOS PARA LA INFANCIA

Propuesta para la incorporación de la infancia 0-6 años en los eventos culturales. Ni exposiciones ni espectáculos están pensados para que la infancia y familias puedan disfrutar de las mismas. Proponen acondicionar espacios, así como talleres específicos para que la infancia disfrute, juegue y aprenda.

Proyecto de gentes de barrio, que a través de la cultura intenta desarrollar su propia identidad. Iniciativas culturales afines a su discurso creativo, contemporáneo, comprometido con las personas que habitan el territorio a explorar: el barrio.

17 y 18 octubre
II Jornadas
D+I



Las segundas Jornadas de Divulgación Innovadora **D+I** tuvieron como lema **“La ciencia emociona. Contarla, también”**. Más de un centenar de personas -periodistas, gestores culturales, divulgadores e investigadores- se reunieron en Zaragoza los días 17 y 18 de octubre de 2014 para compartir experiencias profesionales y conocer de primera mano algunas de las iniciativas más innovadoras en el campo de la divulgación de la ciencia y la tecnología.





monólogos
robots
planetario
documental



e

En 2014 las sesiones de D-I mantuvieron con fuerza el *leit motiv* que las diferencia de otras jornadas similares: su apuesta por el humor y entretenimiento, y también por las actuaciones en vivo que permitan al público en general y no sólo a los especialistas acercarse a la ciencia de una manera innovadora.



Este año tuvimos **magia**, experimentos de inteligencia colectiva, **monitorización de emociones**, música, **monólogos**, exhibición de documentales científicos, construcción de **robots** y hasta un pequeño planetario portátil.



magia,
emociones
música ...

D+I

Divulgación + Ciencia



Talleres **CREATIVOS**
para **experimentar** e
indagar

En su segunda edición las **Jornadas D+I** han logrado convertirse en el punto de encuentro obligado de todos los que trabajan por aumentar y mejorar el aprecio social por la ciencia en nuestro país.

Papiroflexia

Doblando **las MATES**

Los Gandules

La magia de **la tabla
periódica**

20-30 mayo

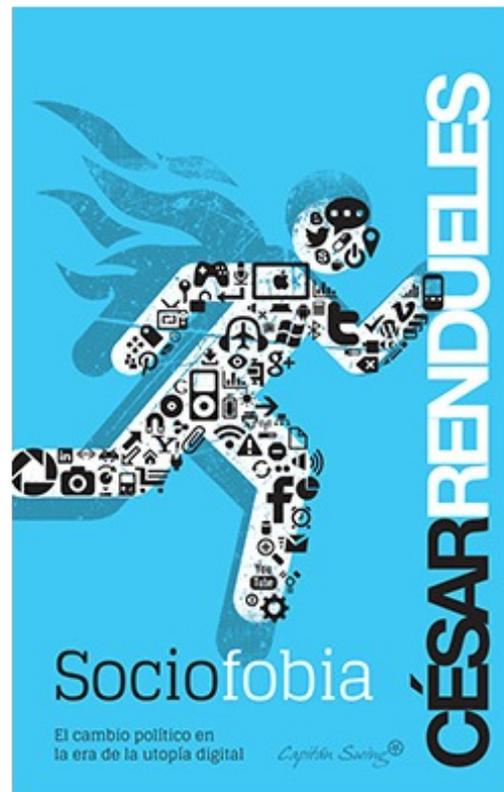
Conferencia
Sociofobia y
ciberfetichismo

sociofobia

e

El gran consenso ideológico de nuestro tiempo es la capacidad de las tecnologías de la comunicación para inducir dinámicas sociales positivas. La economía del conocimiento se considera unánimemente como la solución. Este libro cuestiona este dogma ciberfetichista.

La ideología de la red ha generado una realidad social disminuida. Sencillamente ha rebajado nuestras expectativas respecto a lo que cabe esperar de la intervención política o las relaciones personales. Por eso Sociofobia realiza una ambiciosa reevaluación crítica de las tradiciones políticas antagonistas para pensar el postcapitalismo como un proyecto factible, cercano y amigable.



César Rendueles

Profesor de sociología en la
Universidad Complutense de Madrid.
Autor de *Sociofobia*, *El cambio político
en la era de la utopía digital*.





1º Congreso **Economía Social y Solidaria**

e

”

Más de 600 personas se dieron cita en Zaragoza para abordar los retos y propuestas de futuro de la economía social

El **I Congreso Internacional de Economía Social y Solidaria** consiguió hacer de la ciudad de **Zaragoza** referente internacional de este ámbito. Duplicando casi el objetivo inicial de 400 participantes, este I Congreso contó con la participación de **200 entidades** de España, Francia, Italia, Brasil, Portugal, Ecuador y Japón. Conferencias, talleres, mesas redondas y de experiencias, sesiones técnicas ...





Más de 600
inscritos



innovación social
en economía

30 actividades

El Congreso fue organizado por la **Red de Economía Alternativa y Solidaria (REAS) Aragón** y reunió a los principales agentes para discutir los principales retos y oportunidades de futuro, ha superado los objetivos de participación de la organización con más de 600 personas inscritas en las más de 30 actividades.

El evento, dirigido principalmente a entidades de la economía social y solidaria y a técnicos y gestores de políticas públicas, tuvo como objetivo promover el entendimiento mutuo para favorecer la **innovación social** en economía y profundizar en la **democracia**.



#economiapersonas

e



LOS 6 EJES DEL DEBATE

1. Diálogos entre la ESyS, las administraciones públicas y otras organizaciones sociales
2. Innovación ciudadana en consumo
3. Oportunidades y retos de las finanzas éticas
4. Generación y transferencia de conocimiento en ESyS: Aportaciones desde el feminismo y otras economías
5. Creación y sostenibilidad de tejido económico social y solidario
6. Economía Social y Solidaria en el medio rural

“Cuando la economía se encuentra con las personas cambiamos el mundo”





TRANSMEDIA ETOPIA

festival, salón, jornadas, cursos

Las herramientas, las miradas, las maneras de narrar y de vivir las historias están cambiando en la era digital. TRANSMEDIA es la nueva narrativa y ETOPIA ha hecho una apuesta por ofrecer lo más actual y novedoso de esta disciplina global.

20-30 mayo

13 junio

DOCS

Narrativas
Digitales

Del 20 al 30 mayo DocS.21 Digital
El 13 de junio DocS.21 Físico en eTOPIA



EXHIBICIÓN

FOMENTO

DEBATE

Este festival nació como un laboratorio en el que identificar, desarrollar y dar visibilidad a creadores y proyectos, que desde la no ficción experimentan con prácticas **narrativas propias del ámbito digital**, desarrollan estrategias **multi-plataformas** y/o expanden su discurso a través de **diferentes soportes**.

Y con un doble objetivo: dar visibilidad y fomentar obras con narrativas digitales y reflexionar sobre cómo se pueden disfrutar estas obras tanto digital como física y colectivamente. **DOCS.21** nació investigando en su “narrativa” propia, optando por una combinación **digital+física**.



DocS.21 tiene con un doble perfil dada su temática:



DocS 21 Digital a través de su web www.docs21.com y redes sociales. Durante 10 días fue la plataforma de las 12 obras finalistas. Un sistema de votación popular digital y un jurado especializado eligieron los dos ganadores de cada categoría.

DocS.21 Físico. Encuentro que se materializó en **Etopia - Centro de Arte y Tecnología Zaragoza**, donde se exhibieron las obras ganadoras de la mano de sus autores. Además se celebraron unas jornadas sobre narrativas digitales compuestas por una mesa redonda, dos master class, y otras actividades relacionadas.



“ las historias no se cuentan, se experimentan ”



FINALISTAS, GANADORES Y PREMIOS DOCS 21 →

docs.21

FESTIVAL
DOCUMENTAL
NARRATIVAS
DIGITALES

DocS.21>Digital
20-30 mayo
DocS.21>Físico
13 junio

PREMIOS

DocS.21>Físico
13 junio, Etopia, Zaragoza

CATEGORÍA OBRA ACABADA

CATEGORÍA PROYECTO DESARROLLO

PREMIOS DEL JURADO

- Obra acabada: **Las voces de la memoria**, de Barret Films.
- Proyecto en desarrollo (ex aequo): **La idea de Europa**, de Montecarlo / **0 Responsables**, de Barret Films.



PREMIOS DEL PÚBLICO

- Obra acabada: **160 metros**, de Media Attack.
- Proyecto en desarrollo: **Under my skin**, de Matrioska Producciones.



Under my Skin

Historias tras los tatuajes.



¿Nunca habéis sentido curiosidad por saber la historia tras el tatuaje?

Under my Skin

Matrioska



Las herramientas, las miradas, las maneras de narrar y de vivir las historias están cambiando en la era digital. **Webdocumental**, **idoc**, **documental transmedia**, **documental inmersivo**, **interactivo**, **colaborativo**, **no-lineal**... son algunos de las tipologías que han surgido en la era digital. Todas ellas tienen cabida en este festival.

Jornadas



transmedia²



26 noviembre
Transmedia
Made in
Spain



Las **III Jornadas Profesionales de Narrativa Transmedia** tuvieron en esta edición un toque “*Made in Spain*”. Esta tercera edición se centró en la exhibición de proyectos transmedia producidos en España de la mano de sus autores: profesionales de los sectores de la comunicación, el audiovisual, la música y la interpretación.

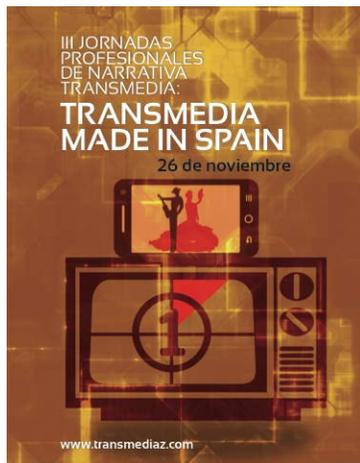
Se exhibieron 5 proyectos transmedia, así como un recorrido práctico por **Conducttr**, la herramienta-plataforma más conocida para crear y diseñar contenidos y productos transmedia.

Estas Jornadas Profesionales de Narrativa Transmedia vienen organizándose desde 2012 de modo consecutivo y pretenden ser foco de exposición, análisis y difusión de las nuevas narrativas digitales.



La presentación corrió a cargo de Belén Santa Olalla (transmedia storyteller).





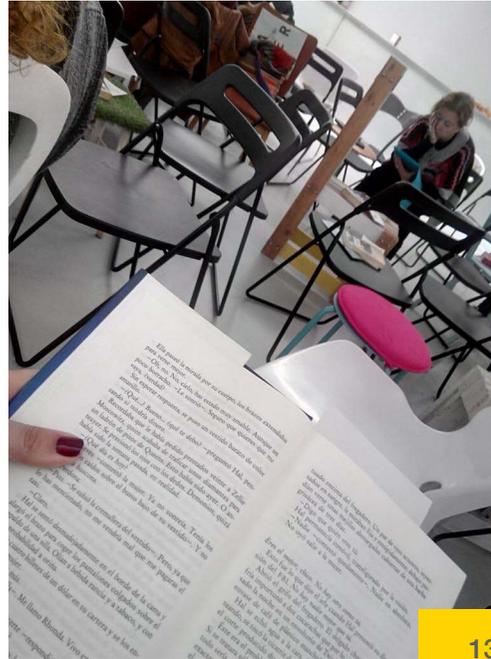
Los **5 proyectos transmedia** presentados por sus propios creadores.

- **El día D** con **Javi J. Palo** (webserie, obra de teatro, película)
- **Socialmanía** documental transmedia con **Roger Casas-Alatríste**
- **Proyecto Unai** con **Alejandro Barros** (webserie)
- **Speaket** (plataforma de contenidos multimedia) con **Paco Trinidad**
- **19 Reinos** con **Belén Santa-Olalla** (videojuego online 4º temp Juego de Tronos)



II Salón Literatura

transmedia^Z transmedia^Z



13 diciembre
II Salón
Literatura
Transmedia

El II Salón de Literatura Transmedia congregó en ETOPIA a más de 150 personas. Un encuentro que busca provocar nuevas experiencias en los lectores a través de la lectura digital.



Este evento se enmarca en la apuesta de ETOPIA por el fomento de industrias de contenidos digitales. Las nuevas tecnologías han dado paso a nuevas prácticas sociales y culturales. Y en el ámbito de la literatura a nuevas formas de expresión literaria y de lectura.

El evento se estructuró en torno a tres ejes: autores, lectores y editores. Y como complemento, diversos talleres de nuevas narrativas y tecnología enfocados al público infantil y juvenil.

Literatura



Taller de cuenta cuentos digital infantil, charla del escritor Sergio del Molino sobre 'Lecturas enredadas', grupo de lectura online creado en redes sociales, así como la actuación del monologuista Roberto Malo. El evento finalizó con una una fiesta de lectura compartida: el **Silent Reading Party**.



CUENTACUENTOS DIGITAL

Taller práctico para niños de 3 a 10 años. Cuentacuentos digital en el que los mas jóvenes aprenden a “leer” desde smartphones y tabletas diversos cuentos enriquecidos con sonidos e interacciones.



Este año, los niños participaron leyendo algunas de las historias propuestas. Una actividad con gran aceptación.

cultura digital

cultura digital

e

16,17 mayo

SEMINARIO
DOCUMENTAL
PERIODISMO
TRANSMEDIA

¿Es todo transmedia? ¿Qué es el **documental y el periodismo transmedia**? Durante dos jornadas, se analizaron las características de la narrativa transmedia aplicada a la lógica de los géneros documental y periodístico, así como a la comunicación y marketing transmedia.

Los asistentes aprendieron también las nuevas herramientas “transmediales” para el documental, el periodismo y el marketing

TALLER COMUNICACIÓN
STORYTELLING Y
PRODUCCIÓN TRANSMEDIA

Ante la buena acogida del Seminario anterior, **ETOPAIA** organizó este taller práctico centrado en la producción, narrativa, comunicación y mercadotecnia transmedia.

A lo largo de una semana, futuros profesionales del ámbito de la producción de contenidos digitales interesados en la narrativa transmedia desarrollaron proyectos transmedia.

7-13 julio

Impartidos por

Agustín Serra, Eva Rueda
Javier Hernández y Marcos Chamorro

Paula Ortiz

transmedia^Z
transmedia^Z

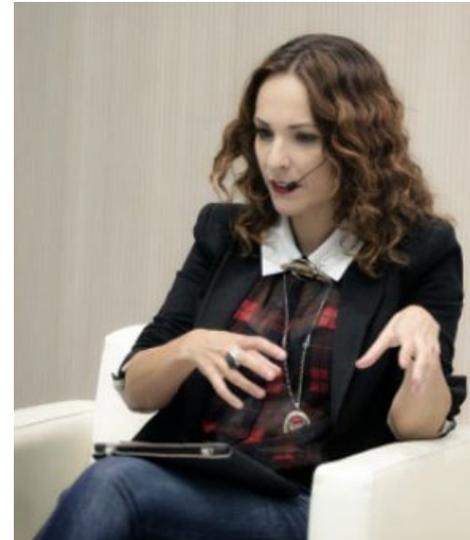


18 - 21 febrero

Seminario Transmedia

TransMedia: principios, herramientas y posibilidades

Divulgativo y didáctico, desde una perspectiva teórico-práctica, **ETOPIA** impartió el seminario “Transmedia: principios, herramientas y posibilidades” de la mano de **Paula Ortiz** y Alberto Castán. En dicho seminario se abordaron propuestas de las **nuevas narrativas transmedia** analizando los diferentes niveles de creación, producción y distribución de contenidos.



Entre otras materias, el curso abordó los principios de transmedia storytelling, al tiempo que se analizaron las diferentes experiencias transmedia de **ficción**: TV, cine, literatura, videojuego, cómic...

Y también de **no ficción**: documentales, docuwebs, periodismo transmedia...

Como colofón, los asistentes desarrollaron la idea de un relato transmedia acorde con las necesidades profesionales o intereses personales del alumno.

CIUDAD DIGITAL

smart city
movilidad
inteligente
sostenibilidad
diseño urbano
colaborativo
datos abiertos
gobernanza

5

ETOPIA



e

Destrucción Creativa

Open Urban Lab:
Jornadas Movilidad y
Taller

Design Thinking

Jornadas Smart Cities
Accesibilidad

Open Days Satélites Ciudad
Inteligente

Abredatos: Big Data y
Hadoop

Open data



14 y 15 noviembre

Encuentro
Innovación
Social

DESTRUCCIÓN CREATIVA



Destrucción Creativa es un encuentro que abordó el estado de los nuevos escenarios **innovación social** en España. Y a través de una completa agenda con algunos de los más relevantes protagonistas en innovación social, y con talleres: ciudad-mercado - P2P - Procomún - Política Asamblearia, etc.

Un foro para analizar los nuevos escenarios sociales, la transformación de la participación ciudadana ...

Algo está cambiando

...

... la nueva producción de ideas, soluciones y reflexiones que surgen en la actualidad.



DESTRUCCIÓN CREATIVA



DESTRUCCIÓN CREATIVA
ENCUENTRO DE INICIATIVAS DE INNOVACIÓN SOCIAL



Se debatió y reflexionó sobre la **vigencia de las narrativas en discursos**, políticas y prácticas de los nuevos espacios económicos que están emergiendo.

La **economía peer-to-peer**, la economía colaborativa o mecanismos monetarios como el **Bitcoin**, se plantean como solución a la dicotomía Estado-mercado o a la necesidad de una planificación pública que prometa el intercambio libre de prácticas de dominación o coacción.

¿Un mercado entre iguales?



¿Una asamblea mundial diaria para decidirlo todo?

DESTRUCCIÓN CREATIVA

DESTRUCCIÓN CREATIVA
ENCUENTRO DE INICIATIVAS DE INNOVACIÓN SOCIAL

Precisar el análisis respecto a las posibilidades reales de un espacio democrático institucional de nuevo cuño teniendo en cuenta sus retos organizativos, el funcionamiento de los mecanismos de fiscalización y control o las garantías materiales para asegurar una participación social activa y vinculante. El objetivo es contrastar qué incremento de la calidad democrática se percibiría.



¿Una sociedad del experimento?

El papel de nuevos contextos y culturas de práctica que acercan la investigación y la experimentación a la vida cotidiana de la ciudadanía: desde los [medialabs](#), [hacklabs](#) y laboratorios de barrio hasta los espacios y eventos de [makers](#). Se abordó el papel emergente de la ciudadanía en la producción de conocimiento científico.

¿cómo compartir la ciudad?

Qué mecanismos de interlocución pueden establecerse entre ciudadanos y gestores a nivel político e institucional, y a nivel tecnológico, para compartir de manera mucho más directa los procesos de toma de decisión que acaban delimitando nuestra ciudades.

Open Urban Lab



OpenUrbanLab es un proyecto para pensar, diseñar y crear conjuntamente productos y servicios innovadores de mejora de la ciudad. En los tres talleres (Soluciones innovadoras para el comercio local, Movilidad sostenible y Eficiencia energética) han trabajado codo con codo ciudadanos, administración y empresas, demostrando el éxito de la propuesta y un buen montón de retos que sacar adelante.

Programa intersectorial de "Etopia y Zaragoza Activa que trata de que **empresas, administración y ciudadanos** colaboren en el diseño de la ciudad inteligente del futuro a través de dinámicas de innovación abierta.

El ciclo de la **innovación** ofrece 4 fases: identificar retos; diseño colaborativo; desarrollo de negocios sostenibles; capacitación ciudadana mediante formación metodológica y tecnológica.



Construcción de Zaragoza como ciudad de código abierto

open urban lab
Laboratorio urbano abierto de Zaragoza



El espacio que habla



... y nos cuenta cómo es una ciudad de código abierto a través de proyectos “open source” que nos han inspirado en otras partes del mundo. Códigos QR pintados sobre bloques de cartón que nos conectan con Zaragoza y con otras ciudades y que, a su vez, hacen de sillas y de mesas. Un espacio también de código abierto: entendible, conectado, accesible y reconfigurable.

20 al 30 mayo

Open
City



Zaragoza Open City 2020 es el proceso para la creación de un Laboratorio Urbano Abierto en Zaragoza, el **#OpenUrbanLab**. Un programa intersectorial del Ayuntamiento de Zaragoza, a través de una iniciativa conjunta de **Etopia** y Zaragoza Activa, que cuenta con la colaboración de Paisaje Transversal.

Un foro de innovación abierta entre **ciudadanos, administración y empresas** para desarrollar propuestas innovadoras de mejora de la ciudad.

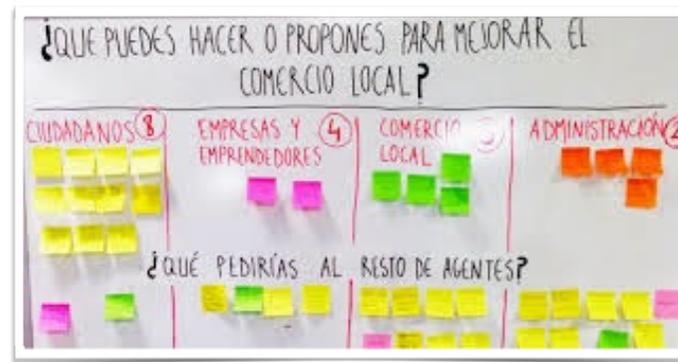
El 30 de abril tenía lugar el primer taller de trabajo colaborativo para la construcción colectiva de un Laboratorio Urbano Abierto en Zaragoza, el **#OpenUrbanLab**. Esta actividad abierta se desarrolló en **Etopia** con el fin de idear colectivamente propuestas innovadoras para mejorar del **comercio local**. Participaron 24 personas en representación de la administración pública, empresas (Neodoo, emprendedores y comercios locales); y ciudadanía (Asociaciones Vecinales) y personas a título individual).

Extraemos como ideas consensuadas la necesidad de conocer los intereses de los 200.000 zaragozanos usuarios de la tarjeta ciudadana como un valor añadido para que los comerciantes así como la creación de una tarjeta de fidelización conjunta para el pequeño comercio.

Taller “Propuestas de innovación para el **comercio local**”

Otros de los retos planteados fue conocer por zonas-barrios lo que quieren los ciudadanos de su comercio, crear una red de comercios de Zaragoza para conocer sus necesidades de formación y sensibilizar en los valores y beneficios de la cultura del consumo local.

**Laboratorio
Urbano Abierto
en Zaragoza**





#OpenUrbanLab: Taller colaborativo “Propuestas de innovación para reducir el consumo energético”



Dentro del conjunto de talleres del proceso [Zaragoza Open City 2020](#), uno de los puntos calientes del debate energético, el consumo energético en las viviendas. De entre los retos extraídos en los grupos de trabajo destacan ideas como la transparencia en la prestación de servicios energético, el autoconsumo, el desarrollo de hábitos responsables o la creación de la figura del «broker» energético, la mejora de los sistemas de aislamiento en viviendas, la ruptura del oligopolio.



12 junio
Taller
consumo
energético

6 noviembre

Desing
Thinking

Una nueva manera de diseñar

#OpenUrbanLab



Introducción al **Design Thinking (DT)**, organizado por el Ayuntamiento de Zaragoza y la Universidad de Zaragoza, para entender en qué consiste esta metodología de trabajo y en el que se presentó el curso de Experto Universitario en esta materia.

El **DT** pretende formar especialistas capaces de afrontar problemas, de cualquier disciplina o área de conocimiento, desde la perspectiva del diseño.



El término **Design Thinking** lo popularizó Tim Brown (presidente de Ideo) y se ha convertido en toda una corriente de pensamiento en el desarrollo de productos y servicios.

Una metodología para **aprender a desaprender** y hacer del pensamiento y la conducta creativa, una realidad cotidiana sus principales valores (y armas) son la espontaneidad, la experimentalidad, su afán participativo y la transversalidad. ¿Lo mejor? Desde el principio se prototipa: testear, rediseñar, iterar y aprender.

En este taller que hicimos en el Laboratorio Abierto de eTOPIA_ se formaron dos grupos que tenían que resolver dos retos. Lo interesante son las ideas que se generaron y que van, desde el diseño de la cafetería del centro, hasta el propio rediseño del espacio público que rodea Etopia.

16 diciembre

Jornadas
Accesibilidad

Jornadas **Smart Cities** y **accesibilidad**



Al igual que la economía, la innovación tecnológica y el desarrollo sostenible, la accesibilidad ha de convertirse en pilar fundamental para el desarrollo de las futuras Smart Human Cities, o Ciudades Humanas e Inteligentes, según defienden la Fundación ONCE y otras entidades y personas implicadas en el futuro diseño urbano.

La citada fundación, en colaboración con la Fundación ACS, celebró en ETOPIA su Jornada de

La ciudad del futuro: un espacio sin barreras físicas o digitales y hecha a la medida de las personas

Accesibilidad para explicar este nuevo modelo de ciudad, con el cual se busca acercar el diseño urbano y la tecnología a la medida de las personas, eliminando las barreras a las personas con discapacidad y facilitando la accesibilidad a toda la población.



Pasos de peatones sin vado, aceras mal diseñadas, falta de señales acústicas en cruces y de paneles informativos en los medios de transporte son solo algunas de las barreras con las que cada día se encuentra un alto porcentaje de la población.

Carmen Fernández (izquierda), arquitecta de la Fundación Once, en un momento de la Jornada de Accesibilidad. Foto: Enrique Cardoso.



17-18 enero

Abre
datos

Miles de **datos** para analizar



e

Abredatos Etopia! – Taller "Big Data Analytics: Hadoop y R".

Seminario-taller fue el inicio de la línea de actividades 'Abredatos' sobre gestión de datos de gran volumen y de Open Data, repasa una serie de métodos para analizar y visualizar datos contenidos en una de las plataformas "big data" más populares, Hadoop.

Y lo hace utilizando una de las herramientas de análisis estadístico más potentes actualmente, R, un lenguaje para el análisis estadístico de datos.

datos,
datos,
datos, pero
¿qué datos?

Hadoop, plataforma de **BigData**



WEEK

Este taller fue impartido por Carlos J. Gil Bellosta, consultor estadístico independiente, matemáticas y estadística en la Universidad de Zaragoza y en Washington University.

Al hablar de "Big Data" se habla de "hardware", de "software", de escalabilidad, de almacenamiento, de paralelismo, de replicación, de latencia, de tiempo real, etc.. La mayoría de estos conceptos hacen referencia al procesamiento de grandes volúmenes de datos, a cómo dimensionar, construir y gestionar plataformas capaces soportar enormes cantidades de información.

29, 30 mayo

IV Foro
Gobernanza
Internet

El futuro de la red



ETOPIA acogió las **IV Jornadas del Foro de la Gobernanza de Internet**, entre cuyas mesas redondas y debates destacaron la confianza en la red, los desafíos de la economía digital, así como la participación y la democracia en la gobernanza de Internet.

Los “Retos de la ciberseguridad” y el “Emprendimiento en internet; Tecnología y personales” se abordaron en sendas mesas redondas.

“No sabemos hacia donde vamos, sólo sabemos que tenemos que ir”



Las IV Jornadas del Foro de Gobernanza de Internet en España fueron organizadas por el Foro de Gobernanza de Internet en España y la Fundación Gobernanza Internet. El evento ofreció también un interesante coloquio, ágil y abierto al público, sobre **cómo se configuran las nuevas ciudades hoy en día**, y cómo los ciudadanos participan en las mismas.





El presidente del comité organizador, Pedro J. Canut, apostó para que Zaragoza sea la sede permanente de este Foro.

Destacada fue también la mesa redonda **'Niños e internet'** en la que se trataron los riesgos y los cambios que se deberían incorporar para proteger a los menores ante el mundo virtual. «*Facebook tiene las herramientas para preservar la seguridad de los menores, pero también tiene que haber una parte fundamental de interacción por parte de los padres*», aseguró la responsable de asuntos públicos de **Facebook en España, Natalia Basterrechea.**



Open Days...



6 noviembre

Satélites
para la
ciudad
inteligente

Zaragoza se sumó un año más al gran evento de la innovación local y regional en Europa -OPEN DAYS 2014-, que promueven la Comisión Europea y el Comité de las Regiones.

La jornada “Satélites para la ciudad inteligente” fomentó el conocimiento de los servicios y las oportunidades de negocio que las aplicaciones espaciales tienen en el ámbito de la gestión urbana.

Dirigido a profesionales de áreas científicas y tecnológicas del sector aeroespacial, gestores urbanos, diseñadores de aplicaciones y servicios para ciudades inteligentes.

La Jornada enmarca dentro de los OPEN DAYS que la Comisión programa para mostrar cómo las regiones y las ciudades son capaces de generar crecimiento, empleo y mejoras en la calidad de vida.



**¿las ciudades
son capaces
de generar
crecimiento,
empleo y
calidad de
vida?**

EDUCA

6 experiencias

formación

aula
tecnología

capacitación

ETOPIA



e

EDUCA

6 Edutopia

David Cuartielles

Formación a docentes

Tecnologías creativas

ETOPIA





El II Encuentro de Innovación Educativa y Tecnológica **-EDUTOPÍA-** se celebró en Zaragoza con la asistencia de más de 200 profesores procedentes de diversos colegios e institutos de toda España.

Una cita en la que debatieron sobre el **futuro del libro de texto** y los contenidos digitales con representantes del **mundo tecnológico y educativo**.

Se expusieron **45 de las experiencias más innovadoras** que hay en las aulas españolas.

Todas ellas relacionadas con el desarrollo de aplicaciones móviles, realidad aumentada, proyectos audiovisuales, redes sociales, **comunicación digital aplicada a la educación**, aulas sin paredes, o clases sin libros.





El evento fue escenario para mostrar **45 de las experiencias más innovadoras** que hay en las aulas españolas, llegadas de colegios de Galicia, Madrid, Andalucía, Euskadi, Valencia, Cataluña y Aragón.



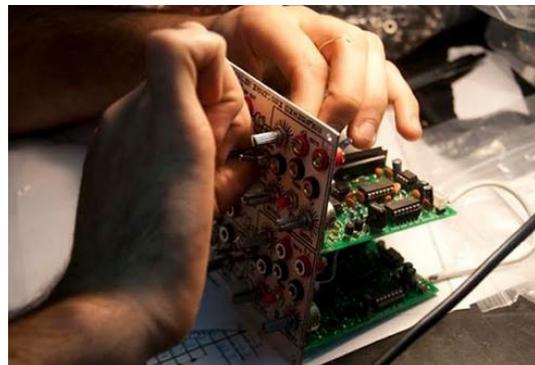
octubre
noviembre

Tecnología
profesores

formación tecnológica a docentes



El Ayuntamiento de Zaragoza, en colaboración con la Asociación de Profesores de Tecnología de Aragón, organizó el **Curso para profesores de secundaria** con el fin de potenciar la innovación docente mediante nuevas herramientas que puedan despertar el interés de los jóvenes por la **tecnología. 20 horas de formación**



- La formación estuvo centrada en scrath, arduino, robótica e impresoras 3D. Los asistentes aprendieron el funcionamiento del programa **Scratch** para diseñar videojuegos, aplicaciones electrónicas y robots, así como los procedimientos de aplicación de **impresoras 3D** en el diseño de objetos discretos, utilizando herramientas específicas.

C
U
R
S
O



28 octubre

Internet de
las Cosas

Internet de



Masterclass impartida por **David Cuartielles**, investigador español y co-fundador de Arduino, ¿Hacia dónde nos lleva este mundo de objetos conectados?



David Cuartielles realizó una exposición sobre las últimas novedades en materia de **estándares abiertos, hardware libre**, educación, y sobre la **cultura del crear**.

“¿Hacia dónde nos lleva este mundo de objetos conectados?”

Una excelente oportunidad para saber qué se cuece en el ámbito maker y doer con las últimas novedades



19 junio

mesa
redonda

creatividad tecnológica

e

Mesa redonda sobre “**Fomento de la creatividad tecnológica con proyectos electrónicos educativos**” con el fin de mostrar de forma práctica diferentes ejemplos de Innovación y motivación en proyectos educativos en el campo de la tecnología y la electrónica, en sus diferentes aplicaciones (hardware y control, impresión 3D, arte, aplicaciones didácticas, domóticas, etc.).

Como cierre al evento tuvo lugar una exhibición y presentación de los prototipos electrónicos de fin de curso de los alumnos de electrónica del Centro Educación Secundaria San Valero (Fundación San Valero), por parte de sus creadores.



7 KIDS

robótica
hardware libre
Impresión 3D
audiovisual
software libre

ETOPIA ▶



Colonia eTOPIA Kids

Etopia Educa

IV Scratch Day

Jornada robótica

eTOPIA Kids Family

Premios Heraldo
Escolar

Visitas escolares

somos REDES
somos UNO
somos TODOS
somos CULTURA

PEGA_portfolio CUELGA tu
QR tarjeta ESCRIBE quiéner
PINCHA quéhaces CAFETE
conversa COGE comenta llar

ETOPIA KIDS

ETOPIA_KIDS



Entender el concepto pixel y resolución, aprender coordenadas, filmar con fotograbas, entender un anemómetro... Estas son algunas de las propuestas tecnológicas que de forma didáctica y divertida han aprendido los niños y niñas que vienen participando en la colonia Etopia_KIDS, organizada por la Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento, ETOPIA y Ayuntamiento de Zaragoza. Segunda edición de la colonia más puntera e innovadora que se ha celebrado en la ciudad durante tres semanas. en la “gran aventura tecnológica del verano”.





ETOPIA KIDS



La gran aventura tecnológica del verano

Una **aventura tecnológica** para aprender a programar construir un robot, lanzar un globo y fotografiar la ciudad desde el cielo, hacer una película de animación o conectar un sensor a internet.

Esta actividad tiene como fin último capacitar a los más pequeños para entender las tecnologías desde un punto de vista activo y transformador, posicionándoles más allá del rol de meros consumidores de productos tecnológicos.

ETOPIA KIDS ha apostado por el uso de tecnologías libres, frente al uso de softwares privativos.



4 semanas
2 itinerarios
300 niños

Etopia Kids es un programa de actividades infantiles con base tecnológica organizado por la FZC en colaboración con Etopia y diseñado por David Cuartielles, fundador de Arduino.

ETOPIA KIDS

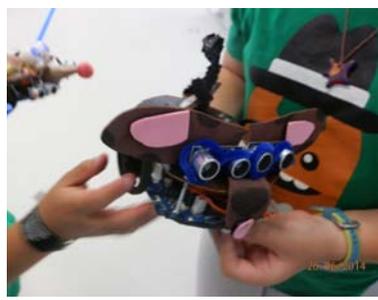
El lunes 23 de junio fuimos recibiendo a los primeros 100 participantes de **eTOPIA_KIDS 2014**.



Divididos en dos itinerarios, el A “**Tecnologías Creativas**” y el B “**Robótica**”, los chicos y chicas aprendieron **Scratch**, **Processing**, **Stop Motion**, Interacción con el Pabellón Digital del Agua, **Impresión 3D** y a diseñar, programar, y divertirse con su robot.

junio

KIDS



Colonia

Programa de ocio educativo, la **primera colonia urbana tecnológica para niños** de Primaria. Ofrece un itinerario para los más pequeños (de 1º a 5º de primaria); durante una semana pasan por diferentes talleres de tecnologías creativas. Y otro para los mayores (de 6º de primaria a 4º de ESO); dedican una semana completa al montaje y programación de **Svante**, un robot diseñado por arduino.





Etopia Kids Colonia



Cinco días aprendiendo a crear sus propios proyectos en algunas de las áreas tecnológicas más punteras, basados en software y tecnologías abiertas.

Son las primeras **“tecnopromociones”** de la innovadora colonia **eTOPIA_KIDS**, en la que se

Robótica.
**Aprender a montar piezas
para formar un robot.
Y luego moverlo.**

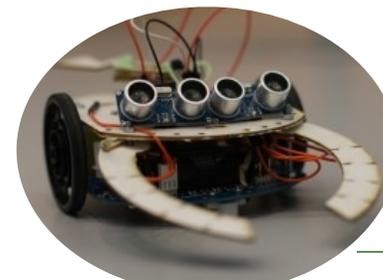
aprende jugando desde programación (processing) hasta a hacer cortos de animación, animación, pasando por diseñar robots o videojuegos.



Etopia Kids

Manejar un ordenador no es algo que debiera enseñarse en los colegios.

“En todo caso - asegura David Cuartielles- en el colegio deberíamos aprender a hacer ordenadores”.



septiembre
octubre
noviembre
diciembre

FAMILY
KIDS

ETOPIAKIDS_FAMILY

TALLER SEPTIEMBRE

Kids Family

Talleres tecnológicos diseñados para participar en familia en los que rodar un corto de **stop motion** o utilizar frutas como instrumentos musicales.

Estas actividades de fin de semana permiten que **padres e hijos** intercambien conocimientos y creen juntos, pudiendo repetir la experiencia en casa cuando lo deseen.



ETOPIA_KIDS
FAMILY





Scratch Day



Numerosas ciudades en todo el mundo celebraron en mayo el **Scratch Day**, día mundial del Scratch, aunque a lo largo del año tienen lugar distintos eventos relacionados con este lenguaje de programación. Por cuarto año consecutivo....

**ETIOPIA
celebró
la cuarta
edición**

20 mayo

Scratch
Day

- talleres de Scratch de iniciación y avanzado
- exposición de desarrollos derivados de Scratch
- juegos con Scratch y Kinect
- Scratch con Arduino (S4A)
- arduino y dispositivos de hardware libre

¿QUÉ ES SCRATCH?

Lenguaje de programación para niños y jóvenes con el que es posible crear de forma muy sencilla historias, simulaciones, juegos, y además permite compartir creaciones online.

Mi peque programa



26 y 27
diciembre

Taller
interactivo



**felicitaciones
navideñas**

Un total de 17 niños, entre 8 y 12 años, descubrieron las pasadas navidades el mundo de Scratch. Con un nivel ya avanzado, los asistentes pusieron manos a la obra y aprendieron a desarrollar unas **felicitaciones navideñas interactivas** de lo más creativas, Aprendiendo a realizar sus propios juegos y animaciones.

interacciones

presentaciones

animaciones



Durante todo
el año

Visitas a
ETOPIA

Visitas Escolares



“

900 escolares de diferentes centros de Secundaria y Formación Profesional de Zaragoza visitaron ETOPIA a lo largo de 2014

“

Las visitas se centraron en aspectos ligados al Open Urban Lab, Ciencia Remix y la Fachada Media de ETOPIA

robots

demostración

e

4 mayo

Jornadas
Robótica
Educativa

En la colaboración con la Asociación de Robótica SEMPER LUDENS, se celebró una jornada con diferentes grupos escolares de Aragón, consagrada a experiencias de robótica educativa.



talleres
demostraciones con mesas de juego
combinación entre robótica y hardware libre
foro de intercambio de experiencias

Foto: Amaury Cabrera

29 y 30
diciembre

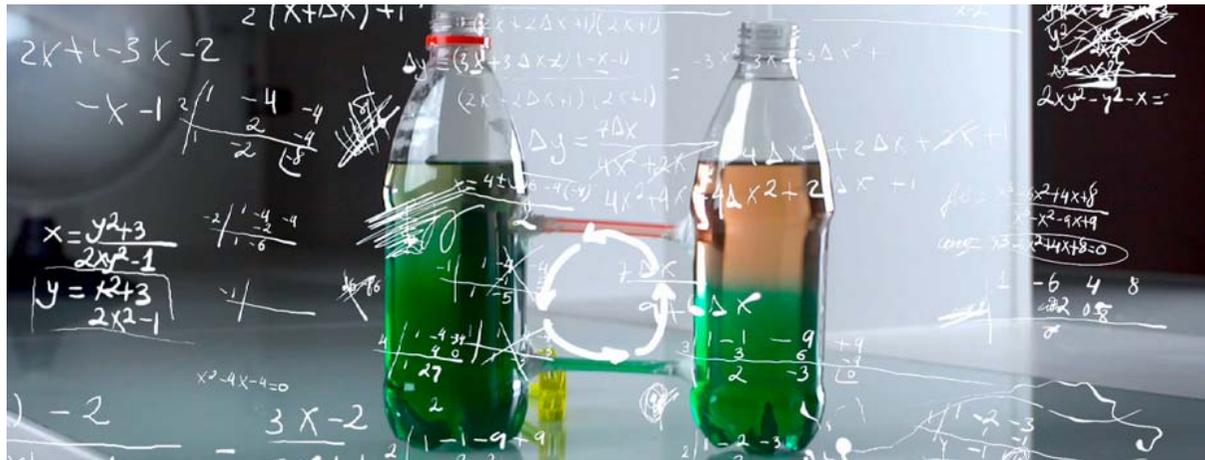
Taller
SURFER

imaginary.org

Taller Surfer

En colaboración con la Universidad de Zaragoza y la real Sociedad Española de Matemáticas, y dentro del programa Ciencia Remix en su área Matopía, se celebró este taller enfocado a niños y adolescentes.

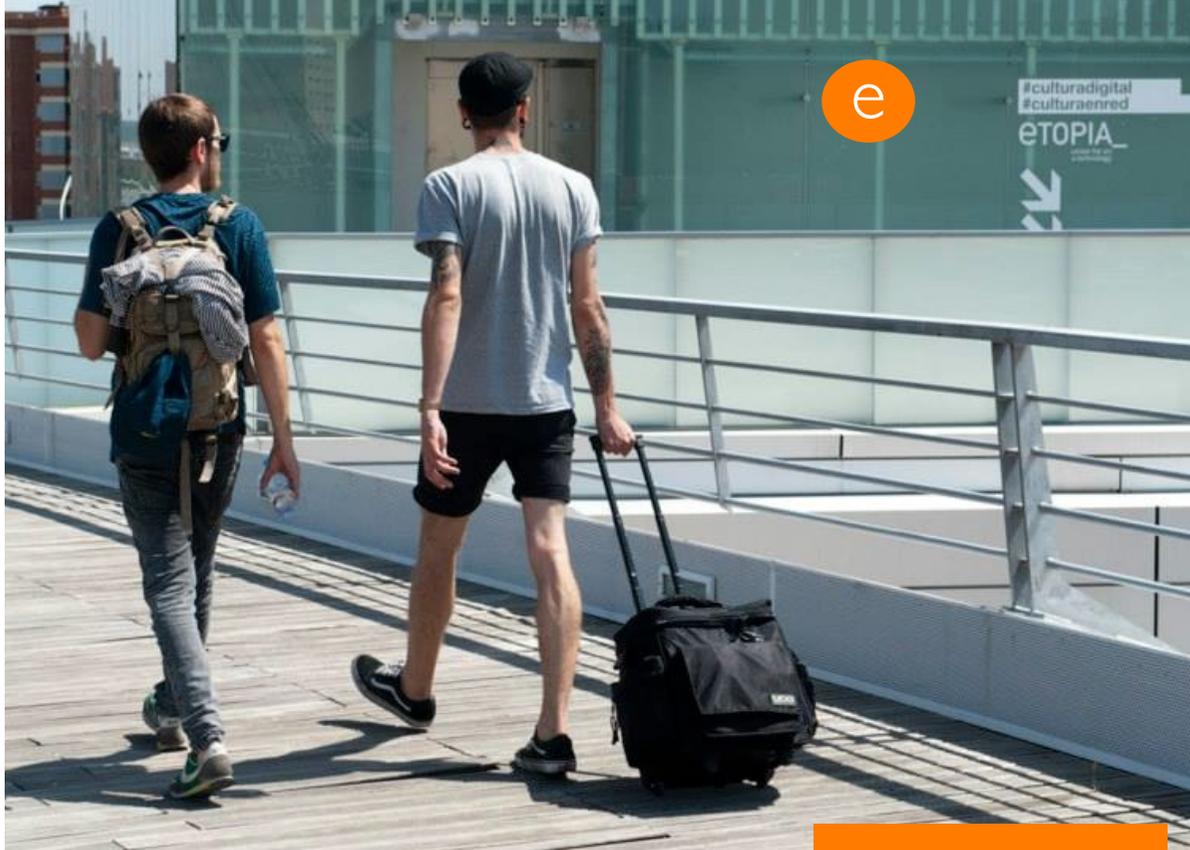
Arte y matemáticas
para niños y
adolescentes



Con el programa **SURFER** es posible experimentar la relación entre fórmula y forma, es decir, matemáticas y arte, de una manera interactiva. Se pueden introducir ecuaciones simples que producen bonitas imágenes.

O recíprocamente, modelar objetos reales a través de ecuaciones. En el taller SURFER de **ETIOPIA**, niños y adolescentes aprendieron a manejar la aplicación, realizar trucos visuales y crear figuras básicas.





TAKE UP

Customer Experience Meeting

Foro Juventud y Emprendimiento

Campus Iberoamericano

Aceleradora “La Terminal”

Inicia-T Especializa T Acelera-T Emplea T

Ciclo Posicionamiento Web - La Terminal

EMPRENDE
EMPRENDE

8 empleo
especialización
valor añadido

nuevos yacimientos
nichos de mercado

ETOPIA





15 mayo

Take
up!

e

El **evento** universitario del año



50
estudiantes

tuvieron
8 horas
para realizar
5 retos

¿cómo
mejorar la
calidad de
vida de las
ciudades?



15 DE MAYO
DE 2014 ~ JUEVES
ZARAGOZA
SE BUSCAN
ESTUDIANTES
EMPRENDEDORES
CON **8 HORAS**
PARA REALIZAR
5 RETOS

Inscríbete en:
info@takeupzaragoza.com
o llamando al
976 971 888



Organizado en colaboración con CIEM Zaragoza, CIEM Torre Delicias y La Terminal....

El evento **“Take Up”** ofreció a 50 universitarios de diferentes ramas educativas la posibilidad de solucionar 5 retos relacionados con el **arte**, la **educación**, la **eficiencia energética**, la **salud** y la **ciudad inteligente** con el fin de solucionar la calidad de vida de la ciudad.

Una sesión intensiva, en la que los jóvenes aprenderán a trabajar en equipo y por objetivos, a colaborar con otros estudiantes con formación diferente a la suya y ayudar a mejorar la vida de la ciudad.

Para poder encontrar la mejor respuesta, los jóvenes utilizaron su imaginación, su creatividad y su formación académica.



Bay Life el equipo de salud, ganadores de Take Up 2014 y de 5 becas birdy en Ciem Torre Delicias y Ciem Zaragoza.



El evento **“Take Up”** ofreció a 50 universitarios de diferentes ramas educativas la posibilidad de solucionar 5 retos relacionados con el **arte**, la **educación**, la **eficiencia energética**, la **salud** y la **ciudad inteligente** con el fin de solucionar la calidad de vida de la ciudad



El evento **“Take Up”** ofreció a 50 universitarios de diferentes ramas educativas la posibilidad de solucionar 5 retos relacionados con el **arte**, la educación, la eficiencia energética, la salud ...

8 octubre
Encuentro

Customer Experience Meeting



CXM es un encuentro especializado en **experiencia de cliente** basado en casos reales y actuales. Conectar profesionales que buscan la orientación al cliente y la innovación en su experiencia como clave para la diferenciación y generación de resultados.

Zaragoza acogió el **I Customer Experience Meeting** en el que participaron 120 directivos del ámbito relacionado con la experiencia del cliente

Crear una experiencia positiva y es una tarea compleja que implica desarrollo de estrategia, integración de tecnología, modelo de negocio y gestión de la marca.

14 experiencias
120 invitados

Customer Experience Meeting
CASOS DE ÉXITO INNOVADORES
Zaragoza2014





14 experiencias reales

Los ponentes fueron directivos de **representantes de compañías nacionales (principalmente empresas industriales y del sector de la tecnología)** que presentaron -en un formato de **15 minutos**- sus casos más importantes de experiencia de cliente.

Como colofón, una demostración científica in situ de **neuromarketing aplicado** y su influencia en la toma de decisiones del consumidor.



120 profesionales
inquietos del ámbito de la
innovación, diseño de
producto/servicio,
experiencia de cliente ...



Se analizó cómo crear una experiencia positiva y diferencial, la estrategia, el modelo de negocio y la gestión del compromiso y de la marca.
Un evento diseñado y preparado para favorecer el intercambio de conocimiento y el contacto entre las personas.



20 diciembre

Charla
Carlos
Pauner

Foro Emprendimiento y Juventud

HACIA LA CIMA

e



Dentro del Foro Emprendimiento y Juventud tuvo lugar la charla del alpinista Carlos Pauner sobre motivación y superación, precisamente con el título "Hacia la Cima".

Un evento innovador para transmitir el espíritu del emprendimiento a niños y adolescentes. Charlas abiertas a cargo del alpinista Carlos Pauner y de los expertos de Social Cooking, y divertidos talleres para estimular la creatividad, emplear inteligencia creativa para desarrollar nuevos proyectos, aplicar enseñanzas deportivas a este ámbito etc.

10 diciembre

Charla



DE LOS PIES A LA CABEZA

SUPERACIÓN

Charla con Javier Hernández, nacido con una alta discapacidad (sin brazos y con una notable disimetría en las piernas). Nombrado zaragozano ejemplar por su constante superación. Su modelo de conferencia 'De los pies a la cabeza' tiene una repercusión.

10 al 14 noviembre

Campus
Iberoame-
ricano

Campus Iberoamericano ETOPIA

DE LOS PIES A LA CABEZA SUPERACIÓN



19 EMPRENDEDORES DE 13 PAÍSES

El Campus Iberoamericano Etopia es un proyecto organizado conjuntamente por la Organización de Estados Iberoamericanos, la Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento y el Ayuntamiento de Zaragoza para favorecer la internacionalización de las nuevas empresas en el ámbito latinoamericano.

Esta primera edición contó con la participación de **19 emprendedores de 13 países** iberoamericanos que fueron seleccionados como finalistas del **Concurso de Emprendimientos Científicos y Tecnológicos** desarrollado por la OEI.



Buenos Aires

El Campus, diseñado en sus contenidos por **José Antonio Ruiz (Emoziona)**, ha resultado una experiencia inmersiva de gran impacto para los participantes, con un enorme intensidad formativa y una gran aportación de valor en la aceleración estratégica de sus proyectos.

La primera edición del **Campus Iberoamericano Etopia** -que se celebró del 10 al 14 de noviembre en Buenos Aires (Argentina), en el marco del **Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación**- tuvo como uno de los protagonistas destacados a la joven empresa zaragozana **Exovite**, que recibió dos distinciones: el premio al proyecto más innovador con menos de 3 años y el premio elegido por los propios participantes.



6 octubre

Charla
emprendedores

Emprender de la mano

de **Bitcoin** 



COINFFEINE

Encuentro abierto de emprendedores. Ponente **A. Gómez Toribio** de **Coinffeine**, start-up española de reciente creación y uno de los proyectos más prometedores del actual escenario de **Bitcoin**. Primera empresa en Europa en fundarse con capital social íntegro en Bitcoins.



¿qué es Bitcoin?

Bitcoin es una **criptodivisa**, que utiliza tecnología peer-to-peer o entre pares para operar sin una autoridad central o bancos. Es la **moneda digital** más conocida que permite pagos vía internet y móvil de manera instantánea.



11 julio
UX
Zaragoza

Diseño Usabilidad



Primera edición del evento **UX Zaragoza**, organizado por Torresburriel Estudio en colaboración con Etopia.

Cuatro charlas sobre **diseño de servicios y experiencia de usuario**, a cargo de Adriano Latorre y Pablo Jimeno –Las cosicas del Lean UX-; Guillermo Latorre, quien expuso la necesidad de que la empresas prueben e investiguen en mejorar la **experiencia de**

trabajo; Daniel Torres Burriel –Service design de pueblo– quien mostró las implicaciones de la aplicación de conocimientos de diseño; y Verónica Traynor, quien reflexionó sobre las pruebas de usabilidad: **“lo que el usuario ve no es lo mismo que el usuario comprende”**.



Destino



emprendedores



asesoría

mentoring

2 plantas, 24 oficinas



En Junio de 2014 abrió sus puertas **La Terminal**, aceleradora de empresas y emprendedores instalada en uno de los tres cubos del edificio ETOPIA.

Hiberus Tecnología e Ibercaja lanzan la nueva convocatoria de plazas del espacio de creación de empresas **La Terminal** dirigido a start ups tecnológicas en fase de crecimiento y a profesionales con ideas que quieren crear empresas.





6 octubre

Inicia-T
Acelera-T
Emplea-T



EMPLEA-T

La Terminal cuenta con el Programa **Emplea-T y Emprende** que la Obra Social de Ibercaja puso en marcha en 2011, una formación de valor añadido que ofrece acompañamiento estratégico de los emprendedores y acceso a financiación sin aval para los proyectos destacados.

INICIA-T

Formación específica orientada a diferentes fases y aspectos estratégicos del emprendimiento. Es la primera fase del programa integral Emplea-T y está dirigido a emprendedores que están trabajando en el **desarrollo de su idea** o que llevan menos de un año con su proyecto empresarial.

ACELERA-T

Programa **intensivo y práctico de alto rendimiento** para desarrollar sus proyectos empresariales en un nivel de excelencia. Dirigido a emprendedores y empresas que quieren impulsar la puesta en marcha de sus proyectos.



6 octubre
 Ciclo
 Posiciona
 tu web
 La Terminal

La Terminal de ETOPIA organizó un **Ciclo de Posicionamiento Web** distribuido en cuatro sesiones prácticas. Aparecer en las primeras posiciones de los buscadores no es tarea fácil, aunque existen técnicas que ayudan a escalar puestos y, así, aumentar las posibilidades de que el público encuentre a una empresa tras escribir su consulta en Google, Bing, Yahoo, otros motores de búsqueda o directamente a través de redes sociales.

El objetivo de la formación es obtener una visión general de

los diferentes aspectos del posicionamiento tanto orgánico (**SEO**, Search Engine Optimization) como de pago (**SEM**, Search Engine Marketing); así como la optimización de los medios sociales (Social Media Optimization) y la importancia de ofrecer una óptima experiencia de usuario (UX) al visitante de nuestra web. Dichas sesiones formativas tuvieron lugar los días 23 de octubre (**Optimización de Redes Sociales**), 20 de noviembre (SEM), 11 de diciembre (**diseño UX**) y 22 de enero de 2015 (SEO).





IMPULSA TU IDEA
ACELERA TU NEGOCIO

Conoce nuestros servicios para startups

QUIERO SABER MÁS 139

LA WEB
 TWITTER
 FACEBOOK
 NEWSLETTER
 YOUTUBE

e_



ETOPIA_
 center for art
 & technology



FIN

DIGITAL Y TAL

COMUNICACIÓN DIGITAL

Edición & Diseño
Eva Rueda