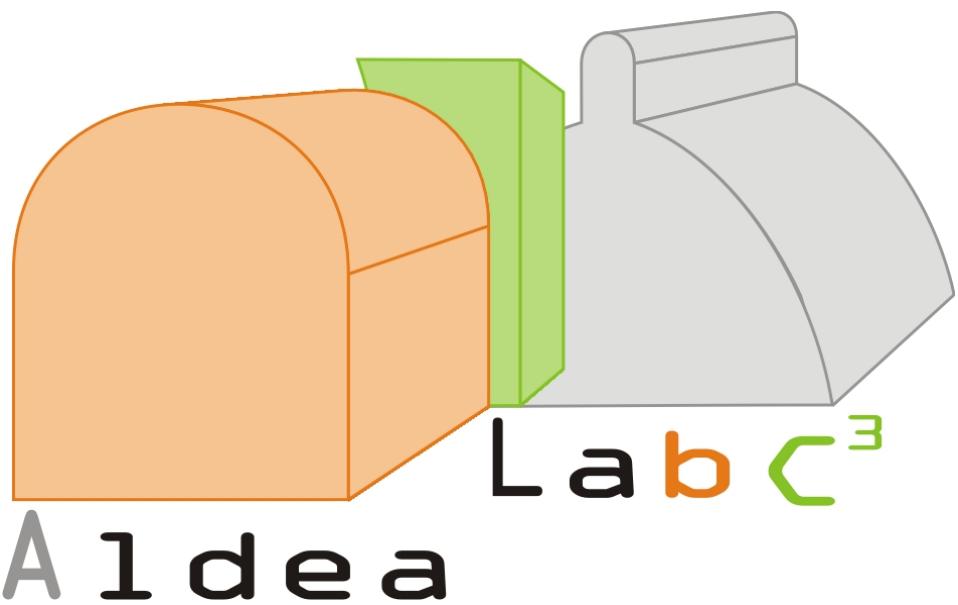


# AldeaLab C<sup>3</sup>

**Innovación x (Creatividad + Cultura + Conocimiento)**



**Centro del Conocimiento de Cáceres**



**Excmo. Ayuntamiento de Cáceres**

# AldeaLab C<sup>3</sup>: Centro del Conocimiento de Cáceres

## Innovación x (Creatividad + Cultura + Conocimiento)

### La Innovación al Servicio de la Creatividad, la Cultura y el Conocimiento.

A) Memoria descriptiva y técnica: .....	2
1. Descripción ejecutiva y objetivos principales del proyecto. ....	2
2. Contenido y alcance del proyecto o acción: Resultados esperados.....	6
Impacto socio-económico y territorial.....	6
Aspectos técnicos del proyecto o acción. ....	6
Indicadores utilizados para medir el impacto del proyecto o acción. Calendario de acciones. ....	19
3. Otros proyectos relacionados con el objeto de la presente solicitud: Aportaciones al proyecto.....	20
4. Plan de explotación y sostenibilidad del proyecto. Plan de difusión de resultados: Estudio de la viabilidad del proyecto para conseguir mantenerse en el tiempo sin necesidad de dependencia externa.....	20
Plan de Explotación y Sostenibilidad .....	20
Plan de difusión de los resultados.....	22
5. Director y equipo responsable del proyecto o acción indicando sus funciones y dedicación al mismo .....	23
6. Medios técnicos propios y/o subcontratados disponibles para el proyecto. ....	24
B) Memoria económica: .....	28
1. Presupuesto anual detallado agrupado por capítulos.....	28
2. Empresas o instituciones subcontratadas con detalle de su acción en el proyecto. Queda fuera de este concepto la subcontratación de aquellos gastos en que tenga que incurrir el beneficiario para la realización por sí mismo de la actividad.....	32
3. Parte del presupuesto que ejecuta el solicitante de la ayuda, especialmente la dirección y control del proyecto .....	32
C) Memoria de solvencia y eficacia de la entidad solicitante y de los participantes:.....	33
1. Historia de la entidad. Objeto social de la entidad y su relación con el proyecto o acción; capacidad en la actividad objeto de la ayuda. ....	33
2. Organización de la entidad: equipo humano, medios técnicos.....	33
3. Resumen de actividades. Experiencia en actividades relacionadas con el proyecto o acción. ....	33

## A) Memoria descriptiva y técnica:

### 1. Descripción ejecutiva y objetivos principales del proyecto.

*"Existe ya un amplio consenso en reconocer que el conocimiento constituye la variable más importante en la explicación de las nuevas formas de organización social y económica. Ya se ha transformado en un lugar común la afirmación según la cual los recursos fundamentales para la sociedad y para las personas serán la información, el conocimiento y las capacidades para producirlos y para manejarlos".*

Juan Carlos Tedesco. UNESCO.

Partimos de la idea esencial de trasladar un modelo de autogestión de comunidad humana en una explotación minera de la era industrial durante el siglo XX (Minas de Aldea Moret), a un nuevo modelo de autogestión en una emergente industria de extracción del talento en la era del conocimiento que depara el siglo XXI (AldeaLab C<sup>3</sup>).

El **nuevo modelo de gestión del talento urbano en Cáceres**, se plantea como un **icosistema** que activa las relaciones de la imaginación y de la creatividad para fortalecer los procesos de construcción de conocimiento entre las ciudades, la ciudadanía y sus organizaciones.

Sobre el **modelo metodológico de i-cosistemas**, diseñado en Extremadura con la colaboración de expertos nacionales de los ámbitos de la innovación, el urbanismo sostenible y la creatividad humana, se propone el desarrollo de AldeaLab C<sup>3</sup>, como **centro de referencia internacional para el desarrollo humano en relación con el uso intensivo en tecnologías de la información y la comunicación**.

I-cosistemas en Cáceres, representa la conexión sináptica entre dos núcleos neuronales para el desarrollo urbano, que expresan la tensión entre los complementarios del desarrollo urbano de la ciudad a través de un corredor histórico (la Ribera del Marco):

- **Aldea Moret**, cuna del desarrollo industrial cacereño durante el siglo XX y actualmente una barriada de 7.000 residentes y con los mayores problemas de desarrollo social y económico de la ciudad: delincuencia, absentismo escolar, dificultades de convivencia, alto desempleo y algunos focos de marginalidad...
- **El Campus Universitario**, donde se asienta la fábrica del conocimiento local y regional, con una presencia de 12.000 universitarios y con un alto potencial de crecimiento profesional y personal.

AldeaLab C<sup>3</sup> será un espacio donde las personas que tengan iniciativas imaginativas puedan relacionarse entre sí y desarrollar sus proyectos, productos, servicios y experiencias hasta que lleguen a ser innovadores.

Una propuesta que busca que la ciudad, humanizada en su dimensión e ideología, pueda generar sus propios talentos innovadores o polos de innovación, y por supuesto poder atraer a talento de cualquier parte del mundo.

El Conocimiento, a diferencia de la Información, tiene, según Debons, un componente social: ésta pasa a convertirse en tal cuando se comparte y se asume, y se sitúa en el nivel del Intelecto, muy cerca ya de la Sabiduría, a la que este autor sitúa en el nivel de los Valores, en su famoso Espectro del Conocimiento.

Generar conocimiento (materia prima de la Sociedad de la Información), donde durante décadas se han producido elementos materiales, motores de la Sociedad Industrial, es un gran reto, una innovación, en resumen, un símbolo de transformación social y una evolución hacia la Sociedad del Conocimiento.

Nuestra intención es que la capacidad de innovar, en el más amplio sentido de la palabra, se ponga al servicio de la **Cultura, la Creatividad y el Conocimiento (C<sup>3</sup>)**, dando lugar al Centro del Conocimiento de Cáceres (AldeaLab C<sup>3</sup>).

Y como simbología, nada mejor que realizar esta transformación no sólo en los usos, sino en los espacios, situando AldeaLab C<sup>3</sup>, en un antiguo complejo minero-industrial, en un barrio con signos más que evidentes de degradación, **Aldea Moret**, en lo que hasta hace poco eran "los márgenes" de la ciudad de Cáceres y que ahora queda integrado dentro del espacio urbano.



En sus tiempos (finales del siglo XIX y primera mitad del XX), este enclave constituyó la antítesis de los núcleos de extrarradio como espacios del proletariado industrial, considerada como una clase inferior que debía vivir alejada del centro para que los signos de pobreza no perturbaran la tranquilidad, el orden y la dignidad de las clases acomodadas.

Y, a juicio de D. **Antonio Campesino, Vicepresidente de ICOMOS-España, Catedrático de Urbanismo de la Universidad de Extremadura y colaborador del proyecto AldeaLab C<sup>3</sup>**:

*El poblado minero de Aldea Moret conformó en Cáceres la materialización teórica del utopismo socialista: hábitat alejado de la ciudad, en medio de la naturaleza objeto de explotación productiva, donde compaginar residencia y trabajo de auténtico proletariado minero-industrial con tareas agrícolas de subsistencia a tiempo parcial. Un modelo habitacional de colonia obrera, planeada ex novo, al lado de la vía férrea, individualizada de los primitivos asentamientos dispersos e íntimamente unida a las instalaciones mineras, que heredarán las distintas empresas propietarias del coto.*

En el siglo XXI, se trata de que **AldeaLab C<sup>3</sup>**, en el mismo espacio, pero un siglo después.

*conforme la materialización de la Sociedad de la Información y el Conocimiento: Un hábitat, un locus, comprometido con la ciudad (local), y el mundo (global), en un entorno de arqueología industrial donde compaginar residencia, ocio y trabajo en un auténtico catalizador de innovación para la cultura, la participación social y la empresa.*

**AldeaLab C<sup>3</sup>** pondrá de nuevo en valor el viejo y degradado complejo minero para la extracción de fosfatos, cuyo principal valedor fue Segismundo Moret, político gaditano del partido liberal que fue seis veces ministro con Sagasta y llegó tres veces a la Presidencia del Gobierno.

En un primer momento, el Centro del Conocimiento se radicará en dos de sus edificios emblemáticos: el Edificio Embarcadero, recientemente rehabilitado por el Ayuntamiento de Cáceres para usos socioculturales, y el Garaje 2.0, edificio en fase concursal para su rehabilitación en el que se dispondrán espacios para empresas innovadoras.

Posteriormente el Centro de Conocimiento desarrollará acciones en la Torre y el Poblado en futuras fases de rehabilitación de espacios del poblado



El Centro de Conocimiento de Cáceres (**AldeaLab C<sup>3</sup>**) será un espacio físico y virtual, un **Living-Lab** especializado en tecnologías y medios, públicos y privados, de carácter local pero con vocación internacional, orientado a la experimentación y a la creación de proyectos y contenidos creativos y su difusión en múltiples soportes audiovisuales y multimedia.

El proyecto se plantea desde bases conceptuales que valorizan el aprendizaje, la creatividad, la innovación, la interactividad, la participación ciudadana, la cultura y el patrimonio. Pretende la (re)definición de los medios de comunicación locales y la creación de medios públicos de información y comunicación con el **objetivo de convertirse en una referencia estatal e internacional en estos ámbitos**, por el desarrollo de su capacidad creativa desde la participación ciudadana.

AldeaLab C<sup>3</sup> se constituye como una sólida plataforma de trabajo desde la que se puedan promover proyectos y desde la que se diseñen planes en los que se puedan aglutinar todo tipo de iniciativas de conocimiento, que interactúen las actividades socioculturales del edificio Embarcadero y de las empresas radicadas en el edificio Garage 2.0, apoyándolas, complementándolas, y obteniendo valor añadido de ellas. Un modelo no formal de mostrar la innovación y los nuevos usos de las tecnologías de la información y la comunicación y los

nuevos medios, aumentando la relación de las instituciones con los ciudadanos y de estos con los medios.

Este Living Lab o **“Laboratorio urbano vivo de la creatividad y la tecnología** se constituirá también en un Observatorio desde el que realizar una prospectiva permanente para crear proyectos que permitan **desarrollar sistemas de información y comunicación urbanos, multiplataforma, ubicuos y atemporales**, que faciliten información de referencia de la ciudad de Cáceres, en cualquier momento y en cualquier lugar, y que sirva a la ciudad, a los medios, a la ciudadanía y a las empresas para comprender los cambios y desarrollar iniciativas innovadoras diferenciales. Se trata, en definitiva, de **generar dinámicas de trabajo para que emerja el talento**, y que este contribuya al nacimiento de una nueva visión impulsora de nuevos nichos de desarrollo socioeconómico en la ciudad, como polo de atracción cultural e innovador de futuro.

**AldeaLab C<sup>3</sup>** promoverá el aprendizaje de los ciudadanos y de las empresas en nuevas prácticas, de modo transversal e informal, para aprender haciendo, en un bucle de prospección permanente para adaptar prácticas innovadoras y avanzadas en los medios de comunicación y en la creación de riqueza icónica, generando proyectos que sitúen a la ciudad y la región extremeña en el mundo.

Los objetivos del Centro de Conocimiento de Cáceres son:

- Impulsar la difusión de la Tecnologías de la Información y las Comunicaciones a través de iniciativas participativas e incorporar a la ciudadanía en la Sociedad del Conocimiento, sobre todo a colectivos sociales en riesgo de exclusión social.
- Contribuir a reforzar la política del Ayuntamiento de Cáceres fomentando la participación y la incorporación de la tecnología y la innovación a los usos cotidianos de los ciudadanos y las empresas.

Los objetivos de cooperación se centran en:

- Expandir el conocimiento que se genere entre las poblaciones cercanas (la provincia y la comunidad autónoma) y establecer redes de colaboración con territorios transfronterizos fomentando la creación de células de irradiación de conocimiento en esos territorios y en el resto del Estado.

Los objetivos de divulgación y alfabetización digital son:

- Divulgar y potenciar la cultura innovadora y la alfabetización digital entre la ciudadanía mediante la realización de iniciativas de participación ciudadana y la articulación de redes sociales de creación colectiva favoreciendo un uso transversal y creativo de las TIC.
- Poner a disposición de la ciudadanía, los medios de comunicación y las empresas, los recursos adecuados para que emerja en la ciudad la cultura participativa y se fomente la innovación en todos los ámbitos.
- Organizar seminarios, talleres y encuentros, que promuevan el intercambio de experiencias y contribuyan a la elaboración de nuevas propuestas relativas a la creación de proyectos y a la distribución de contenidos digitales de calidad a través de las redes.
- Formar nuevas generaciones con una mayor conciencia de ciudadanía y de participación, un espíritu crítico más desarrollado, un alto nivel de alfabetización digital y audiovisual y grandes habilidades para la comunicación y la expresión de las ideas.

Con respecto a la colaboración y participación, se plantea:

- Hacer confluir en estos espacios a instituciones, medios de comunicación, empresas y ciudadanos para desarrollar proyectos en colaboración orientados a diseñar los nuevos medios de comunicación e información locales, públicos y privados.

Desde el punto de vista de la economía:

- Servir de centro de desarrollo a jóvenes emprendedores que necesiten contar con un espacio físico y virtual para el desarrollo de iniciativas emprendedoras.

- Promover la creación de empresas con actividades intensivas en conocimiento y la innovación para la creación de aplicaciones y contenidos.
- Impulsar el conocimiento y la competitividad de las empresas, poniendo a su disposición un espacio tecnológico, de relación y de producción en el que se dinamicen las actividades innovadoras, por medio del intercambio de talentos, nuevos proyectos y nuevas oportunidades.
- Apoyar la innovación tecnológica y de procesos de las industrias culturales de la ciudad.

Desde la perspectiva de las Instituciones:

- Crear medios propios de información y comunicación, fomentar la cultura de la innovación y la participación y habilitar herramientas para movilizar a la ciudadanía en pro de la consecución de objetivos comunes, como la consecución de la candidatura a Capital Cultural Europea 2016.

## 2. Contenido y alcance del proyecto o acción: Resultados esperados.

### Impacto socio-económico y territorial.

La ciudad de Cáceres está inmersa desde junio de 2007 en un **proceso de definición y diseño de la ciudad del siglo XXI** en el que se pretende, entre otros objetivos, fomentar la participación ciudadana, impulsar la actividad innovadora entre la ciudadanía, fomentar la economía del conocimiento y proponer nuevas formas de concebir la ciudad como un laboratorio urbano vivo de creatividad social, cultural y económica.

Desde el Ayuntamiento se pretende contribuir a desarrollar nuevas formas de cultura y de percepción urbana, favoreciendo el acceso de la ciudadanía a las tecnologías y a los medios, trabajando en proyectos de creación colectiva de contenidos, favoreciendo de modo transversal el aprendizaje de las tecnologías y el uso habitual de las mismas.

El Centro de Conocimiento de Cáceres será una de las piezas clave para establecer enlaces que unan diferentes polos y agentes, trazando estímulos potentes de generación de ideas y proyectos desde dicho Centro, hacia/entre los barrios y la ciudad.

Para conseguir este objetivo, el Ayuntamiento de Cáceres pretende que los ciudadanos comprometidos colaboren, no solo en la definición y en la construcción de la nueva ciudad, sino que también participen en la creación de proyectos para ofrecer una visión innovadora y atractiva de Cáceres.

Es intención del Ayuntamiento de Cáceres, poner a disposición de la ciudadanía, sus organizaciones representativas y las empresas las herramientas y estímulos necesarios para conseguir su implicación, invitándoles a participar y a colaborar. En esta misión, **AldeaLab C<sup>3</sup>** estimulará la participación de la ciudadanía y despertará su interés y el de los visitantes.

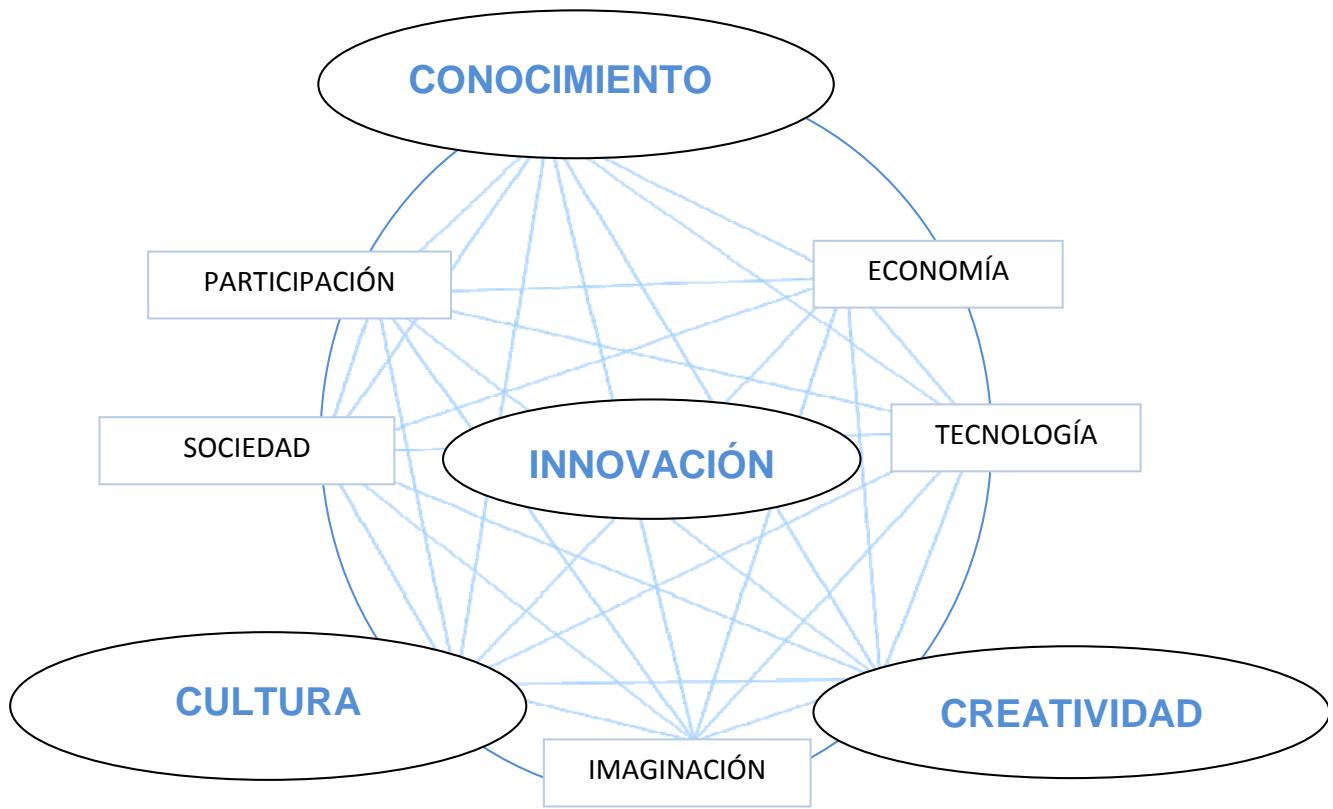
En el futuro, y sobre la base de este modelo participativo, se podrán desarrollar nuevas iniciativas con otros fines y demostrar la potencialidad de la colaboración y la participación ciudadana.

Esta es la función básica de AldeaLab C3: Innovación en la Cultura, Creatividad y el Conocimiento, mediadas y potenciadas por las Tecnologías, para transformar la realidad de la ciudad y sus ciudadanos, de la que se beneficie la economía, y la sociedad en general.

### Aspectos técnicos del proyecto o acción.

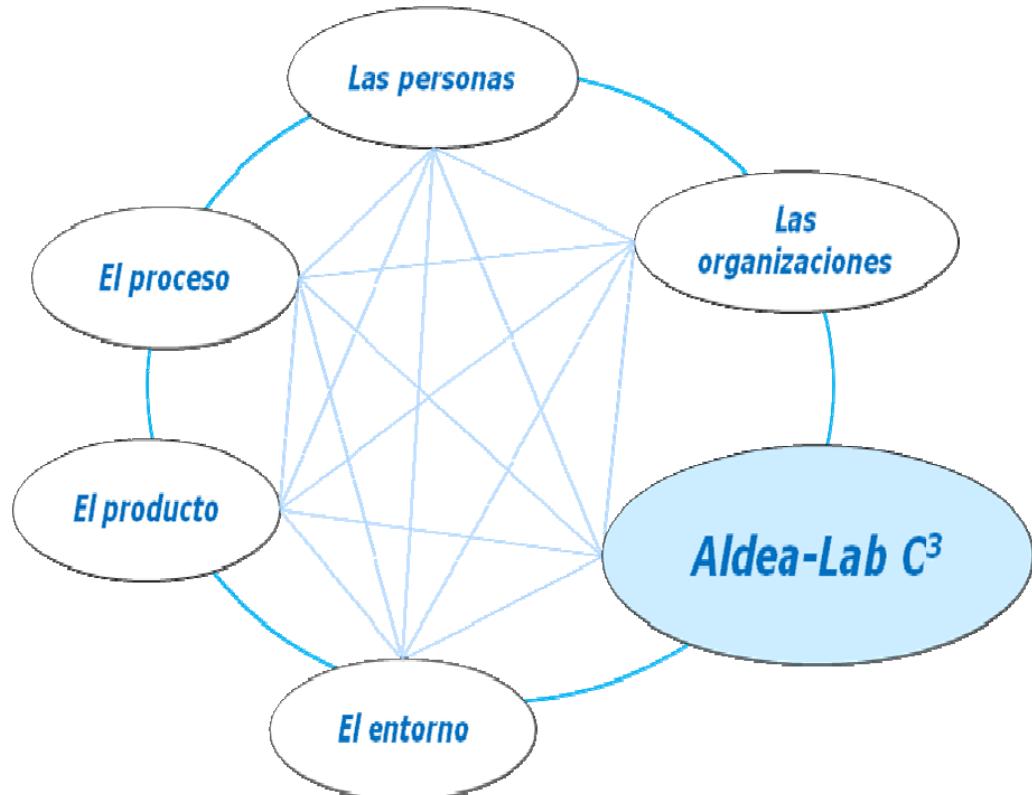
Los ejes estratégicos sobre las que se fundamenta el proyecto utilizan metodologías de trabajo y modelos de acción cercanos al ciudadano.

No se plantean grandes discursos formativos ni sesudas disquisiciones filosóficas. El centro está concebido para crear, para la acción., El centro está concebido para crear, para la acción, para la reacción inmediata ante los cambios que se produzcan en una perspectiva permanente de las tecnologías y de los usos sociales, articulados en tres ejes fundamentales:

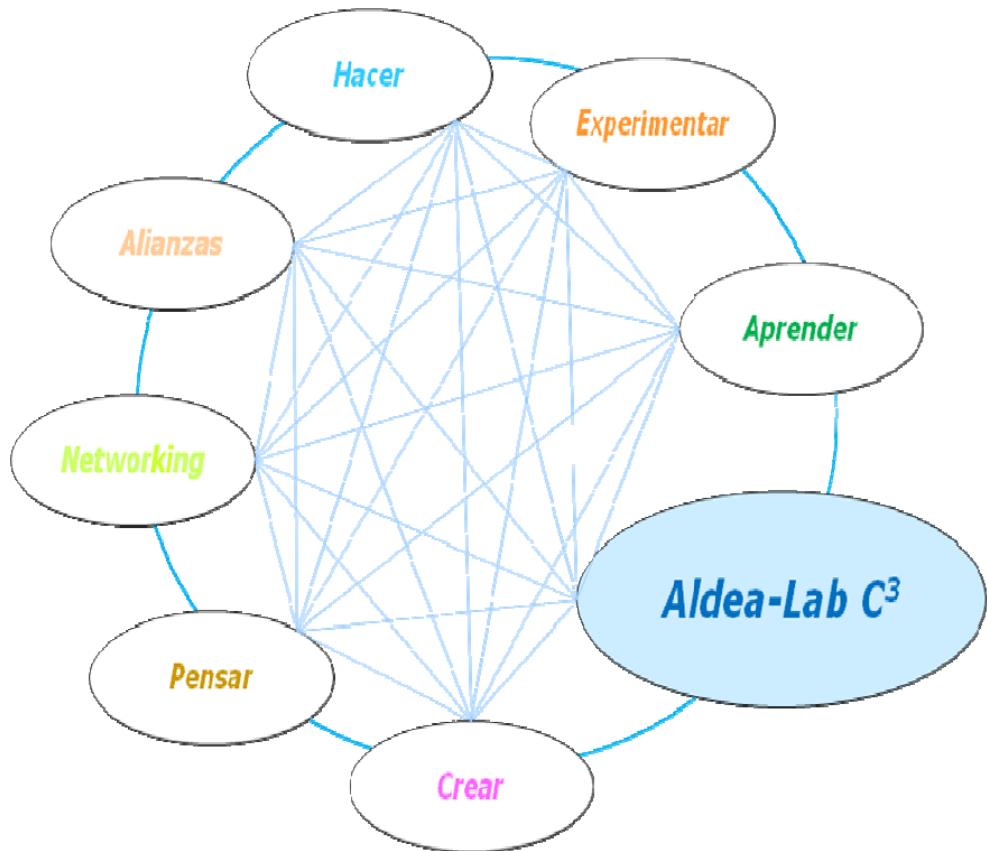


**AldeaLab C<sup>3</sup>** se concibe como un centro de tecnificación y alto rendimiento en innovación, un “I-cosistema”, un entorno para imaginar e innovar donde las personas y las organizaciones puedan desarrollar procesos de mejora constante dentro del campo de la participación social, la cultura, la economía, la tecnología, la creatividad, etc.

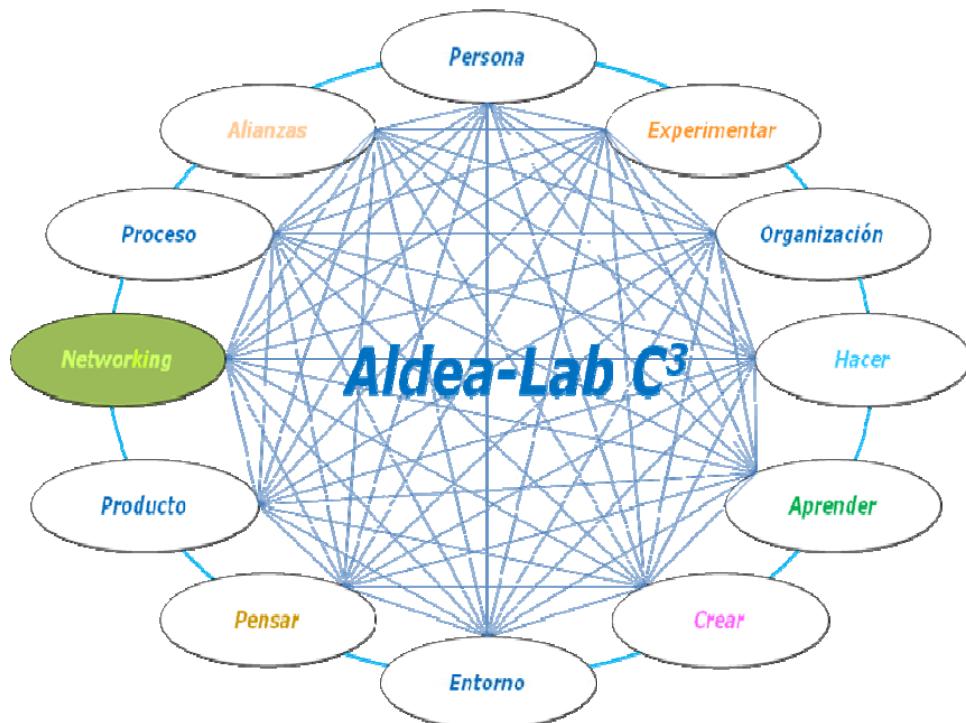
**AldeaLab C<sup>3</sup>** permitirá generar procesos innovadores en la Creatividad, la Cultura y el Conocimiento (C<sup>3</sup>), en cuanto a los siguientes elementos:



Las acciones en las que se puede implementar la innovación, también son múltiples, y un proyecto como AldeaLab C<sup>3</sup>, las tiene en cuenta:



La interacción entre elementos y acciones, da lugar a una red que identifica los nodos en los que trabajará AldeaLab C<sup>3</sup>:



De esta forma, el Centro del Conocimiento **AldeaLab C<sup>3</sup>** se convertirá en un espacio donde las personas y las organizaciones tengan la oportunidad de desarrollar, aprender y compartir

creatividad, innovación y tecnología, de forma que se convertirán, mediante la gestión compartida, en:

1. Aceleradores de procesos de innovación en diferentes sectores
2. Plataformas de recursos para que las organizaciones desarrollen su potencial innovador
3. Espacios de interacción entre clientes y empresa (*Open Innovation*)

Para conseguir estos objetivos, **AldeaLab C<sup>3</sup>** contará con espacios para la:

## **INNOVACIÓN SOCIOCULTURAL**

### **a. Centro de Producción Audiovisual y Multimedia:**

Físicamente, AldeaLab C<sup>3</sup> se estructura en torno a un centro de creación y producción de proyectos, un centro de producción digital multisoporte dotado con las más avanzadas tecnologías y un equipo de trabajo organizado para promover, dinamizar y coordinar proyectos.

El Centro de Producción se concibe como el núcleo tractor de AldeaLab C<sup>3</sup> y de los espacios que lo alojan: Edificio Embarcadero y Garage 2.0. La orientación del Centro se plantea entendiendo la producción digital de contenidos como el tractor para la divulgación y para favorecer la participación de los ciudadanos y de las empresas en la Sociedad de la Información.

Se concibe como un espacio de futuro y está dotado con recursos tecnológicos de última generación: equipamiento de grabación, almacenamiento postproducción y proyección en alta definición (HD) y teléfonos móviles como dispositivos de grabación y para facilitar la conexión en directo con cualquier ciudadano. Se plantea con una filosofía de modulación de espacios de modo que el espacio necesario para cada actividad se adecua en función de las necesidades mediante la suma de espacios para crear otros nuevos.

- **Plató**

Será un espacio mutable, transformable y alterable donde se podrán realizar programas de televisión en alta definición utilizando sistemas de generación de decorados virtuales en tiempo real. Será una infraestructura muy útil que podrán utilizar las televisiones locales y productoras de Cáceres para realizar programas o experimentar con nuevos formatos y modalidades de producción. Dada su versatilidad, no habrá que cambiar decorados para realizar diferentes programas, la capacidad de producción de una infraestructura de estas características es muy alta. Con este equipamiento se realizarán programas periódicos de carácter institucional y programas de formación sobre tecnologías e innovación que se difundirán a través de la televisión interna y del canal Internet de AldeaLab C<sup>3</sup>.

- **Sala de locución y sonorización**

Espacio habilitado para realizar las locuciones y la sonorización de los trabajos audiovisuales.

- **Unidad Móvil de televisión**

La Unidad Móvil de televisión reúne todo el equipamiento necesario para realizar en exteriores un programa en directo o una grabación con varias cámaras simultáneamente incluyendo la posibilidad de realizar conexiones en directo con teléfonos móviles.

- **Televisión Interna/corporativa**

Se contará con una televisión interna/corporativa del Centro de Conocimiento, que ofrecerá una información a los ciudadanos en los espacios a los que estos acuden a realizar sus gestiones.

- **Televisión Internet**

Puesto que uno de los fundamentos principales del Centro de Conocimiento es el de promover la creación de proyectos y repositorios en Internet que fomenten aspectos importantes de la ciudad, en los que tendrán gran relevancia los contenidos

audiovisuales, y que, además, es necesario crear canales de difusión en Internet para favorecer su visibilidad, se dotará al Centro de una plataforma que permita gestionar con garantías los contenidos audiovisuales que se generen, su ingesta y publicación de contenidos así como las aportaciones de los usuarios y la programación de los canales que se considere crear a medida que se desarrollen los diferentes proyectos. También permitirá la emisión en directo de eventos de interés o cursos de formación audiovisual on line y estará dimensionada para ofrecer un flujo de datos sostenidos y asegurados con el suficiente ancho de banda para garantizar la difusión sin cortes y en diferentes calidades.

- **Sala de locución y sonorización**

Espacio habilitado para realizar las locuciones y la sonorización de los trabajos audiovisuales en condiciones óptimas para evitar la interferencia de sonidos no deseados.

- **Control de realización/Unidad Móvil de televisión**

El Control de realización/Unidad Móvil de televisión reúne todo el equipamiento necesario para realizar un programa en directo o una grabación con varias cámaras simultáneamente. De cara a optimizar los recursos, se instalará el control de realización en un vehículo.

**b.- Auditorio, Sala de proyección**

La configuración de la sala de proyección está diseñada teniendo en cuenta las características de los equipos que se utilizan en el Centro de Conocimiento y para poder mostrar los trabajos con la máxima calidad de imagen, estará dotada de un equipo de proyección en Alta Definición (HD).

Las utilidades de la sala de proyección son múltiples, desde mostrar los trabajos que se realizan en el Centro de Conocimiento en HD, hasta proyecciones de proyectos artísticos o de otra índole además de servir de apoyo para eventos y certámenes relacionados con el audiovisual en un sentido amplio.

Se pretende realizar proyecciones de cine digital estableciendo acuerdos de colaboración con la red de cines digitales de España, una red de cines que exhiben contenidos vía satélite en alta definición. El catálogo de programación permite enriquecer la oferta tradicional de los cines y captar espectadores que pueden responder a una oferta de proyección de eventos como teatro, ópera, zarzuela, musicales, ballet, conciertos de Rock...

**c.- Incubadora de proyectos sociales**

Se trata de un nuevo contexto tecnológico, “comunicativo” e informativo para que los usuarios se conviertan en potenciales creadores de contenidos y emisores de información: un ciudadano/un emisor. De esta forma, surgirán proyectos que aglutinen los intereses ciudadanos en distintos ámbitos: educativos, sociales, deportivos, culturales, etc. y que permitan la creación de redes sociales que operen realizando proyectos temáticos de creación y divulgación.

**d.- Centro de Ciberformación:**

En AldeaLab C<sup>3</sup> se desarrollarán experiencias formativas basadas en el concepto de taller, orientadas al aprendizaje basado en la creación. La orientación práctica pretende objetivos concretos de creación de medios y proyectos singulares y representativos del nuevo modelo de ciudad. Se trata de convertir la ciudad en un taller vivo dinamizando procesos y proyectos para convertir a Cáceres en un espacio en el que se experimentan nuevas ideas y usos de la tecnología y de los medios.

El centro se convierte en un laboratorio en el que se hace partícipes a los ciudadanos de acciones de creación extendiendo la cultura de la innovación y los usos de la tecnología y favoreciendo la alfabetización mediática.

Los talleres se orientan a formar a los usuarios del presente y del futuro. Se trata de que adquieran conciencia de su papel en el desarrollo de la sociedad digital, de formar y crear hábitos de comunicación en los ciudadanos del futuro, fomentar el espíritu

crítico respecto a los medios y sus herramientas de creación y desarrollar habilidades para expresarse con criterios y opinión propia.

**e.- Sala de Exposiciones Virtuales:**

En la que presentar obras inmateriales, y muchas otras que recrean virtualmente algunas exposiciones físicas, que, de otra forma, serían imposibles de reunir.

**f.- Mediateca**

Los usuarios podrán acceder desde los ordenadores disponibles en el Centro a todos los recursos que se produzcan en el Centro de Conocimiento así como a otro tipo de recursos externos relacionados con las Nuevas tecnologías, la Innovación y la Creatividad convirtiéndose en un recurso esencial para la promoción de estos aspectos y en el archivo audiovisual de la ciudad de Cáceres y de los proyectos que se realicen.

Se habilitarán herramientas para que los usuarios puedan descargar los contenidos almacenados para su reutilización en proyectos para realizar nuevos proyectos y contenidos.

**g.- Centro de creación de arte digital**

Por su propia definición y por la especificidad del ámbito en el que desarrollan su actividad, los artistas están dotados de una visión “diferente” de la realidad permanentemente abierta a la experimentación. ALDEA-LAB C3 promoverá iniciativas para detectar, atraer y promover el talento en la ciudad poniendo a disposición de los ciudadanos las instalaciones del Centro como un espacio generador de proyectos artísticos.

El objetivo, crear un foco de atracción de talentos que contribuyan a ofrecer una visión innovadora de la nueva cultura de la ciudad y que permitan activar relaciones entre el mundo del arte, la tecnología y la sociedad. Con este tipo de relaciones se pretende atraer proyectos tructores que supongan un reflejo de la actividad del centro en el ámbito artístico y mediático nacional e internacional.

La atracción de artistas a este centro se realizará a través de convenios, convocatorias, concursos y/o becas para realizar proyectos.

## **INNOVACIÓN ECONÓMICA**

Se configuran como espacios en los cuales las empresas experimenten, mejoren y difundan sus productos tecnológicos; aprendan, divulguen y utilicen nuevas formas de interacción con los clientes y otras empresas; puedan utilizar las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en procesos de calidad y mejora de su competitividad..

**h.- Incubadora de proyectos económicos**

El Centro estará dotado de una sala de desarrollo de nuevos modelos de negocios/productos. En un entorno participativo, innovadores de distintos sectores, representantes de empresas, entidades financieras, *business angels*, etc.; generan nuevas formas de gestión o de producción. Un verdadero catalizador de negocios y productos.

**i.- Sala Blanca**

Sala de aislamiento perceptivo, en la que poder estar “a solas con las ideas”, donde los estímulos externos no interrumpan la creatividad e imaginación de los usuarios.

**j.- Sala Naranja**

Espacios para trabajo en pequeños grupos: sesiones de creatividad, investigación de mercado, testeo de productos, etc Un lugar donde poner en común el conocimiento de las nuevas tendencias tecnológicas y de creatividad humana.

**k.- Neurona Café**

Entorno colaborativo y lúdico para el intercambio de ideas, generador de alianzas, y sobre todo, para compartir alrededor de un “café”.

#### **I.- Demolab**

Un espacio permanente y móvil de interacción entre empresa y cliente, donde el usuario conoce, prueba, maneja y testeá nuevos productos innovadores. Es una plataforma de lanzamiento de nuevos productos y nuevas tecnologías que estará abierto a las visitas de grupos y también se podrá intercambiar o trasladar a ferias, congresos...

#### **m.- Sal-On (Multiuso)**

Se configura como una Open Office para cursos, conferencias, meeting y summit. Show room. Un recurso formativo esencial.

#### **n.- Cocina Laboratorio**

Su función es polivalente, sirviendo para la formación en creatividad e innovación a través de la cocina, hasta sala para el desarrollo creativo para cocineros profesionales (*Show Cooking*)

#### **o.- Sala Imaginación**

Sala de estimulación perceptiva, con una función antitética con respecto a la sala blanca, en la que, esta vez, serán los estímulos externos los que nos ayuden a generar nuestras propias ideas.

#### **p.- Business Games**

Sala de simulación empresarial, en la que poder adquirir experiencia en "hacer negocios" sin los efectos negativos que puede tener una mala decisión. Aplicaciones como SIRVEM (Simulador Virtual de Empresas) desarrollado en software libre por el Ayuntamiento de Cáceres, tendrán cabida en este espacio.

#### **q.- Espacio Virtual:**

En la que experimentar con proyectos de realidad virtual, en los que el Ayuntamiento de Cáceres tiene experiencia, a través de su Centro de Cultura Virtual.

### **ESPACIOS DE INNOVACIÓN DESLOCALIZADOS**

Pretendemos que el conocimiento generado no se encierre en el Centro de Conocimiento y por tanto trataremos de promover la descentralización. La idea es que ALDEA-LAB C<sup>3</sup> sea el nodo central de un entramado formado por múltiples nodos que se interrelacionan entre sí para crear una red que articula acciones y dispone los recursos necesarios para que los proyectos, la creatividad y el talento emerjan por toda la ciudad.

#### **r.- Nodos**

Pretendemos que el conocimiento generado no se encierre en el Centro de Conocimiento y por tanto trataremos de promover la descentralización. La idea es que el Laboratorio de Aldea Moret sea el nodo central de un entramado formado por múltiples nodos que se interrelacionan entre sí para crear una red que articula acciones y dispone los recursos necesarios para que los proyectos, la creatividad y el talento emerjan por toda la ciudad.

Se trata de propagar las ideas, la creatividad, la innovación y la cultura a través de nodos dispersos de acción que irradian el conocimiento expandiendo la experiencia a través de anillos consecutivos enlazados, comunicados entre sí y con el núcleo central, mediante vínculos sólidos que forman una tupida red y que permiten el desarrollo de acciones y la creación de proyectos temáticos híbridos que respondan a los intereses de distintas zonas y a las diferentes tipologías de ciudadanos y asociaciones.

La idea consiste en crear centros, o utilizar los ya existentes: casas de cultura, telecentros, centros municipales, educativos..., en los distintos barrios de la ciudad conectados al nodo central de AldeaLab C<sup>3</sup> y dinamizados por usuarios expertos.

No es necesario que estos centros dispongan de grandes infraestructuras si no que, básicamente, se trata de poner a su disposición unos recursos mínimos para actuar en

proyectos puntuales con la colaboración de usuarios avanzados formados en proyectos realizados en el nodo central.

Desde el **nodo central** de AldeaLab C<sup>3</sup> se podrán dinamizar proyectos relacionados con la alfabetización, la participación, la cultura y el patrimonio, la innovación en nuevos productos y servicios, la definición y la creación de nuevos medios públicos y privados, proyectos de movilización y apoyo para conseguir los objetivos que se plantea Cáceres para incorporar la cultura de la innovación y para que emerja el talento.

### s. Unidades móviles

Las Unidades Móviles Volantes/Itinerantes están concebidas para dar apoyo a las células del Centro de Conocimiento repartidas por la ciudad: centros cívicos, culturales, etc. y para realizar acciones dinamizadoras de calle.

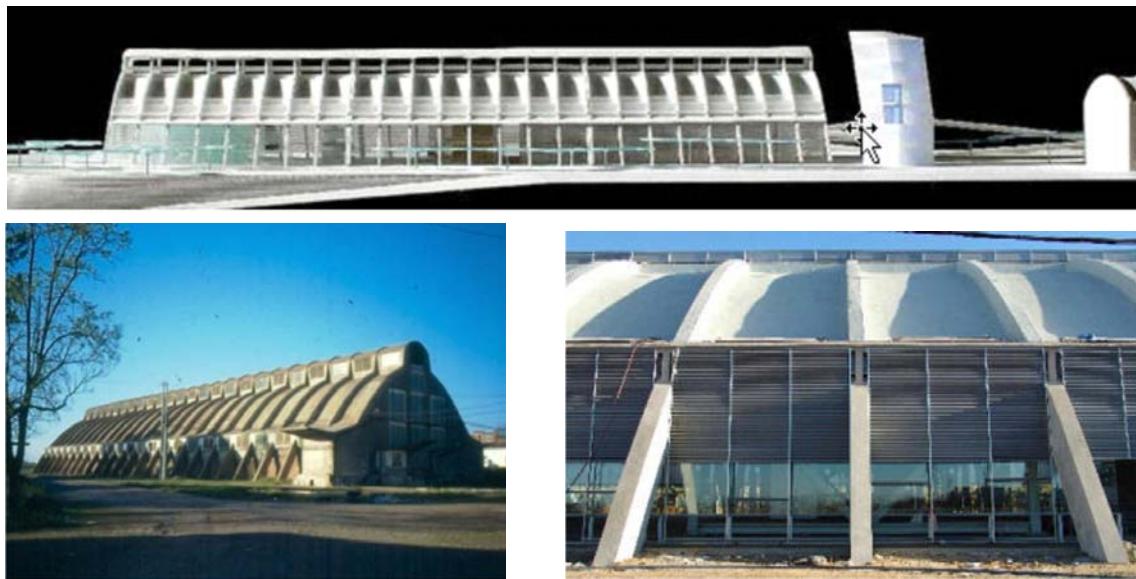
Los espacios, con una extensión aproximada de 1.000 m<sup>2</sup>, se situarán en un primer momento, en dos instalaciones emblemáticas dentro del Centro del Conocimiento AldeaLab C<sup>3</sup>, que serán el Edificio Embarcadero, con un mayor peso en la Innovación Sociocultural, y en el Garaje 2.0, cuya orientación se encuentra dentro de la Innovación Económica.

## ESPAZOS INTERCONECTADOS DEL CENTRO DEL CONOCIMIENTO ALDEA-LAB C<sup>3</sup>



Con respecto a la accesibilidad, en todo momento se atenderá a las prescripciones que se establecen en el Real Decreto 1494/2007, de 12 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento sobre las condiciones básicas para el acceso de las personas con discapacidad a las tecnologías, productos y servicios relacionados con la sociedad de la información y medios de comunicación social.

**a.- Edificio Embarcadero:**



Sobre el nuevo almacén de superfosfatos de 1957, actualmente llamado edificio Embarcadero, el Ayuntamiento de Cáceres ha abordado una intervención rehabilitadora por valor de 4 millones de euros, cofinanciada con fondos de la iniciativa comunitaria Urban, para adecuar el inmueble a usos formativos, culturales y sociales, que se inaugurará este año.

El proyecto, adjudicado al estudio de arquitectura de Fuensanta Nieto y Enrique Sobejano, los cuales han obtenido en 2007 el Premio Nacional de Arquitectura en la modalidad de rehabilitación de edificios, contiene elementos de arquitectura sostenible y alimentación por energías renovables, contemplando la parcelación interna de la nave en tres edificios con cinco espacios diferentes (innovación, ocio y tiempo libre, emprendedores, participación ciudadana, y servicios generales), una torre forrada de paneles fotovoltaicos y una plaza en el entorno.

**b.- Garaje 2.0**

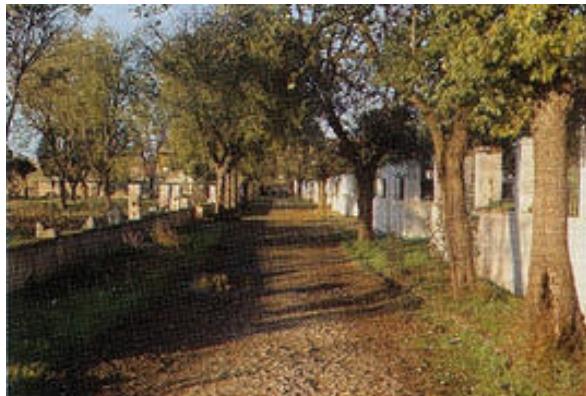
El nuevo almacén de fosfatos, de estructura de hormigón armado en un solo vano, con unos 2900 m<sup>2</sup> construidos y una longitud de 161,30 metros, que se convertirá durante este año, y gracias al apoyo de la Junta de Extremadura, en el Garaje 2.0, un entro de empresas tecnológicas, de innovación y conocimiento, con una inversión cercana a los 5 millones de euros.

En estos momentos, está en fase de adjudicación de proyecto y obra, la cual terminará en 2009.



### c.- Torre de Tolvas y Poblado Minero:

En la medida que su rehabilitación avance, se podrán utilizar espacios dentro de estos elementos emblemáticos del complejo minero.



Debemos recordar unas palabras que el propio Segismundo Moret pronunció, justo hace cien años. En 1898, como fundador y primer presidente de la Asociación Española para el Progreso Científico, para constatar la relevancia que tiene situar en este contexto, un Centro del Conocimiento:

*Yo pertenezco al grupo de los que luchan, de los que se esfuerzan por dar a los demás las condiciones en que puedan desarrollar su inteligencia, su genialidad, sus facultades todas, y para eso y como el más principal auxilio de ese progreso humano está la educación; no la educación vulgar de los principios elementales de todo saber, sino de la Ciencia aplicada a las relaciones de la vida; de la Ciencia como formación del espíritu y como guía de la conducta, como producto de la inteligencia humana y como aplicación de sus maravillosos secretos al bienestar, al progreso, al rescate de la humanidad sobre la tierra en que vive.*

Al comenzar el siglo XXI el Ayuntamiento de Cáceres, se ha propuesto la recuperación del poblado y complejo minero-industrial de Aldea Moret, como nuevo motor de una iniciativa basada en la promoción del conocimiento, unido a la cultura, la innovación, las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, dentro de un entorno no sólo respetuoso con su pasado industrial, sino promotor de todo su acervo, y representativo de una nueva Sociedad de la Información y el Conocimiento; generando en varias fases, mas que un centro de Conocimiento: **un Complejo del Conocimiento**.

Un aspecto técnico destacable es la consideración de **ESPACIOS PROPIOS, DE APOYO, Y COMPLEMENTARIOS**.

- Los Espacios propios configuran el motor de las actividades de AldeaLab C<sup>3</sup>, un conjunto sistemático y diferenciado de “locus” para la innovación como eje transversal y dinamizador de la sociedad, la cultura y la economía.
- Los Espacios de Apoyo, son dos buenas herramientas para actividades de ocio y documentación.
- Pero lo verdaderamente importante es la existencia de los Espacios Complementarios, donde se ubican gran parte de los participantes de las acciones que desarrolla AldeaLab C<sup>3</sup>.

En efecto, en **El Embarcadero** tendrán su sede asociaciones culturales, juveniles, artísticas, etc., que conformarán parte de la “materia gris” de AldeaLab C<sup>3</sup>, además de aquellas otras asociaciones, organizaciones, entidades jurídicas y personas que se acerquen al Centro.

Lo mismo ocurre en el **Garaje 2.0**, en el que las empresas que desarrollan su actividad en el, serán el mayor garante del éxito del proyecto AldeaLab C<sup>3</sup>.

Los Espacios Complementarios generan un nuevo modelo en nuestro entorno, que podríamos denominar **“Partner at Home”**, donde los socios, los clientes y los participantes, están “en casa”.

En los espacios descritos, algunas de las actividades programadas, son:

**CLAVES:**

Creatividad	Cultura	Participación	Empresa

**1 Cáceres, Ciudad Digital, Ciudad Cultural**

Plan global de actuación en la ciudad de Cáceres para crear medios de información y comunicación públicos con visibilidad en distintos soportes.

**2. Cáceres tv**

Canal institucional del Ayuntamiento de Cáceres con visibilidad en instalaciones municipales y a futuro en otros ámbitos urbanos: autobuses, centros educativos, centros deportivos, espacios expositivos, centros culturales, vías urbanas...

Aportará información de referencia sobre la ciudad para los ciudadanos y fomento de la cultura de la innovación. Abierto a la aportación de contenidos ciudadanos.

**3. Capital Cultural.Tv**

Televisión en Internet orientada a la promoción de la candidatura Cáceres 2016.

**4. Avalanchas Móviles Cáceres 2016**

Ideas de acción para fomentar la participación ciudadana y la creación de contenidos.

Las Avalanchas Móviles consisten en convocar a grupos de ciudadanos y suministrarles teléfonos móviles para que participen en la creación de contenidos sobre un tema dado.

Una vez que los improvisados reporteros graban sus contenidos, se recoge todo el material grabado y se realizan montajes específicos con la visión de todos los participantes.

**5 Gimkanas**

El hilo argumental y desarrollo de las gimkanas se estructura en base a la diversidad, tanto de posibilidades de itinerarios para llegar de un lugar a otro, como de puntos de vista sobre una misma "realidad" y los diálogos e interacciones que esta diversidad puede generar.

El valor diferencial de estas gimkanas vendrá dado por el uso intensivo de las tecnologías móviles y por la necesidad de implicar de distintas maneras a los diversos públicos para la confección de las pruebas y la resolución de las mismas.

**6. CasiTengo18**

Casi Tengo 18 es un proyecto basado en la articulación de una comunidad física y virtual y en propuestas interdisciplinares de participación e interacción, dirigido a adolescentes de entre +/- 14 y 18 años.

Hará hincapié en los lenguajes, medios y dinámicas más afines a los adolescentes de hoy en día y en la creación de un imaginario propio.

**7. TViP del Centro de Referencia de Aldea Moret**

Canal de difusión del Centro y de los proyectos que se realizan con visibilidad en Internet y en pantallas instaladas en el propio ALDEA-LAB C<sup>3</sup> y otros espacios públicos. El objetivo de este canal consistiría en divulgar los contenidos y proyectos que se realizan en el Centro.

## 8. Universidad.tv

Implicación de la Universidad, mediante la realización de proyectos temáticos de creación relacionados con las disciplinas que se imparten. Usuarios desarrollan proyectos relacionados con sus estudios.

Supone la creación del canal de televisión de la Universidad de Extremadura. Visibilidad en Internet y en pantallas situadas en los diferentes Campus.

## 9. Televisión escolar

Articulación de proyectos orientados a la formación mediática de los alumnos de las escuelas de secundaria de la ciudad y creación de un espacio en Internet que ofrezca visibilidad de los proyectos que se realicen. Es un proyecto relacionado con la comunidad Casi tengo 18.

## 10. Participación y redes sociales

Fomento y promoción de Redes Sociales para la creación de espacios temáticos en Internet de carácter deportivo, social, educativo, medioambiental, espacios naturales, archivos históricos, patrimonio, barrios (televisión comunitaria).

## 11. Reporteros Voluntarios

Desde el Centro de Conocimiento se debe tratar de detectar y captar a usuarios avanzados, los ciudadanos con un nivel de formación superior en la utilización de las TIC, sobre todo los más jóvenes, creando la figura del Reportero Voluntario. Los Reporteros Voluntarios, surgidos de los talleres, de los laboratorios y de otras convocatorias, contribuyen a la alfabetización de los ciudadanos de Cáceres con un nivel de formación inferior. Se trata de promover el voluntariado TIC, en un ejercicio solidario de transmisión de conocimiento digital en el que la Universidad de Extremadura tendrá una amplia implicación.

## 12.- Show Room de Tendencias

Es un espacio abierto para socios y empresas con la finalidad de presentar productos de alto contenido innovador, generando un ambiente óptimo de comunicación al público de las nuevas tendencias e innovaciones. Un entorno dedicado a la promoción y exposición de productos o servicios.

## 13.- Facilitación en Innovación

En el Centro del Conocimiento se desarrollarán programas en creatividad e innovación para facilitar el desarrollo de las habilidades del personal directivo y emprendedor. Se llevarán acuerdos con centros de referencias internacionales como: Stanford Business School, Kaos Pilot (Dinamarca), CPS de Buffalo (USA), Harvard Business School (USA), ZKM (Alemania) e International Design Center of Nagoya (Japón), y especialmente con la EBS (Escuela de Negocios de Extremadura).

## 14.- Cocinar Innovación

Personas expertas en innovación junto con cocineros y cocineras profesionales de renombre, impartirán cursos de cocina creativa. Se trata de aprender a innovar a través de la metáfora de la cocina, desarrollando así el espíritu creativo de los y las participantes. Estos cursos se emitirán en directo a través de Internet en un canal audiovisual específico y posteriormente podrán ser consultados en la modalidad de vídeo bajo demanda.

## 15.- Innovation Partner

Este programa pretende ayudar a jóvenes creativos y creativas, a encontrar financiación para sus proyectos. Generar un *networking* de empresas y emprendedores con voluntad para

financiar ideas e innovaciones. Asesoramiento y ayuda en la búsqueda de capital riesgo para ideas innovadoras

#### 16.- **Sherpa Joint Venture**

Uno de los objetivos del Garaje 2.0 es facilitar la unión de empresas en proyectos innovadores. Pero la sola proximidad no es garantía de éxito. Esta posibilidad mejora con la ayuda por parte de expertos para la unión temporal de empresas con el fin de desarrollar de manera más eficientemente proyectos innovadores.

Líderes expertos ayudarán en la coordinación de *Joint Ventures* para evitar el gasto social de un proceso innovador distribuido sin organización.

#### 17.- **La Mina:**

Es una incubadora de proyectos innovadores. En ella se refuerzan aspectos relacionados con: la orientación de la idea-proyecto, asistencia y capacitación en la concreción de la idea, la formulación del proyecto innovador en cuestión y desarrollo en su fase inicial.

#### 18.- **Open Innovation**

Concebir la innovación, en todos sus aspectos, como un proceso donde los actores internos y externos tienen un protagonismo similar. Hablamos de una innovación basada en la experimentación y en la colaboración entre empresas, universidades, sector público, y por supuesto, usuarios.

#### 19.- **Thinking by Doing Tank**

Gurús, internacionales y residentes, junto a personal experto desarrollarán y facilitarán la implantación de innovaciones en foros de análisis y prospectiva. Espacio abierto de comunicación en el cual los usuarios y usuarias, aprenderán de las experiencias de los casos de éxito nacionales e internacionales.

#### 20. **Coaching**

Es un programa de orientación personalizada por personas expertas y consultores en innovación. Proceso interactivo y transparente mediante el cual el *coach* y la persona o grupos implicados en proyectos de innovación buscan el camino más eficaz para alcanzar los objetivos fijados utilizando sus propios recursos y habilidades.

#### 21. **Ideas Gym**

Es un programa de actividades de grupo e individuales para desarrollar el potencial innovador. Está dirigido a personas directivas, emprendedoras, y todas aquellas que necesitan o quieren mantener activa la mente creativa.

#### 22. **Innovación Social**

Dadas las características del Centro del Conocimiento, se propone un programa de investigación sobre el desarrollo de proyectos innovadores para resolver problemas de carácter social.

Trata de establecer una red de alianzas para la creación de herramientas innovadoras aptas para resolver problemas medioambientales y sociales.

#### 23. **Innovation Games**

Plantea este programa, una serie de juegos de estrategia, simulación, estimulación basados en el *serious play*. *Innovation Games*, permitirá a grupos e individuos trabajar con mayor eficacia en la creación de ideas y productos innovadores.

## 24. Páginas Naranjas



Es un banco de talentos creativos e innovadores. Plataforma de lanzamiento al mundo laboral y empresarial de jóvenes con talento. Es una herramienta básica para ayudar a las empresas localizar e identificar talento.

## 25.- Centro de Inteligencia Competitiva



En él se generarán informes sectoriales sobre innovación y competitividad sectorial. Herramientas (news, eventos, estudios...) de alto valor añadido para las empresas con una periodicidad trimestral sobre tendencias y competitividad.

Indicadores utilizados para medir el impacto del proyecto o acción. Calendario de acciones.

1. Números de medios de información creados
2. Soportes donde se visualizan. Canales generados.
3. Número de espectadores de los diferentes medios y canales
4. Porcentaje de población alfabetizada digitalmente.
5. Visitas en Internet
6. Número de descargas
7. Materiales audiovisuales generados
8. Número de eventos realizados.
9. Participación en estos eventos
10. Porcentaje de población que participa en eventos, a través del Centro
11. Redes sociales promovidas mediante TIC
12. Servicios prestados a asociaciones
13. Empresas colaboradoras
14. Contratación de servicios por parte de empresas e instituciones
15. Balance económico y social de los tres primeros años.

AÑOS	2008				2009				2010			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<b>Adecuación de los espacios</b>												
<b>Selección y Formación del personal</b>												
<b>Procedimientos de Subcontratación</b>												
<b>Acciones de Promoción y montaje</b>												
<b>Actividades de participación</b>												
<b>Talleres de creación artística y cultural</b>												
<b>Desarrollo de la Innovación Empresarial</b>												
<b>Nodos de irradiación de conocimiento</b>												
<b>Generación de proyectos sociales</b>												
<b>Iniciativas audiovisuales y multimedia</b>												

### **3. Otros proyectos relacionados con el objeto de la presente solicitud: Aportaciones al proyecto.**

Como ya hemos adelantado, uno de los edificios donde se radicarán algunas de las instalaciones de AldeaLab C<sup>3</sup>, **El Embarcadero**, ha sido cofinanciado a través de la Iniciativa Comunitaria URBAN.

También, a través de un convenio con la Junta de Extremadura, se creará **Garaje 2.0**, ahora en fase de adjudicación de concurso de proyecto y obra, y donde se encontrarán el resto de las instalaciones del Centro de Conocimiento de Cáceres, en concreto sus espacios de innovación económica.

También se ha solicitado, a través de la primera convocatoria de proyectos de cooperación transfronteriza, dentro del Programa Operativo España-Portugal, un proyecto, que, de ser concedido, vendría a completar las acciones del Centro de Conocimiento. Este proyecto, denominado **Fénix**, se ha presentado junto con la Fundación Robinson y la Cámara Municipal de Portalegre, ciudad lusa que posee un espacio de arqueología industrial con características similares a AldeaLab C<sup>3</sup>: Una antigua fábrica de corcho que ocupaba más de 7 hectáreas de suelo urbano. Su apuesta en dicho proyecto, supone la experimentación en realidad virtual, y la cooperación con dichos socios vendría a enriquecer el contenido de AldeaLab C<sup>3</sup>.

Además, gracias a fondos nacionales, serán posibles las siguientes acciones:

- a. Diseño de un Plan Director, con la colaboración del Ministerio de Cultura, para incorporar el conjunto de este espacio de la arqueología industrial y minera al mercado de consumo cultural español y europeo, con unas especificidades que lo diferencien de otros entornos similares, y donde el Centro del Conocimiento será un elemento de referencia.
- b. Restauración de elementos:
  - Edificio de la Torre de Tolvas.
  - Poblado Minero: vivienda y nuevos usos, trama urbana, huertas y arbolado.

### **4. Plan de explotación y sostenibilidad del proyecto. Plan de difusión de resultados: Estudio de la viabilidad del proyecto para conseguir mantenerse en el tiempo sin necesidad de dependencia externa.**

La viabilidad del Centro, así como su sostenibilidad una vez que la dependencia externa se extinga, es una de las premisas básicas del proyecto. Así mismo, un buen plan de difusión de resultados ayuda a que dicha sostenibilidad sea más fácil.

#### Plan de Explotación y Sostenibilidad

En primer lugar es necesario indicar que, está prevista la **constitución de un Consorcio** AldeaLab C<sup>3</sup>, en aras de una gestión mucho más dinámica y autónoma del Centro del Conocimiento.

Además del **Ayuntamiento de Cáceres**, formarán parte de este Consorcio, la **Junta de Extremadura**, la **Universidad de Extremadura**, la **Diputación de Cáceres**, La **Caja de Ahorros de Extremadura** así como el **Clúster del Conocimiento de Extremadura**, dado que la mayor parte de las empresas que ocuparán el Garaje 2.0, pertenecen a él. Además se promoverá la participación de empresas internacionales relacionadas con el sector del conocimiento.

El Clúster del Conocimiento de Extremadura es una asociación sectorial que aglutina a más de un centenar de empresas, fundaciones, asociaciones y otras entidades relacionadas con la mejora continua de la gestión y la innovación de las empresas, cuyo nexo en común es que todas ellas coinciden en que su actividad está vinculada a la prestación de servicios a terceros basados en el conocimiento.

El objeto de esta Asociación, por tanto, es promover la cooperación entre empresas del Sector del Conocimiento de Extremadura, para alcanzar un mayor nivel de competitividad de todo el sector, y en defensa de sus intereses, por lo que su pertenencia al Consorcio se ha considerado fundamental.

## **1. Productos y servicios que se ofertarán/generarán:**

Los productos y servicios que se prevén en el Centro de Conocimiento, son de varios tipos:

### *a.- Alquileres de espacios y equipos:*

Las diversas dependencias y equipos del Centro de Producción Audiovisual y la Mediateca, se pondrán a disposición de las televisiones y empresas audiovisuales y multimedia, para que puedan utilizarlos en sus producciones a unos costes asequibles.

El centro de Cibeformación, además de la oferta propia, será susceptible de alquilarse por los diversos centros de formación que deseen utilizar estas instalaciones.

De la misma forma el Auditorio y la Sala de Exposiciones Virtuales pueden generar beneficios a través de alquileres y cesiones.

Por supuesto, los 2.000 m<sup>2</sup> de espacios adicionales del Garaje 2.0 que pone el Ayuntamiento al servicio de las empresas para que tengan su sede en él, será susceptible de alquiler. De la misma forma, la utilización por parte de cualquier empresa que quiera utilizar algún espacio, estará sujeta a un alquiler.

En todo caso, estos alquileres serán muy competitivos, y podrán ser susceptibles de otros acuerdos o convenios.

### *b.- Productos audiovisuales:*

El Centro generará productos de promoción, difusión e investigación con base audiovisual propios, y también por encargo de cualquier empresa, organización, entidad e institución pública. En este caso, se promoverán convenios especiales con la televisión autonómica Canal Extremadura, con la que ya venimos manteniendo contactos.

### *c.- Eventos:*

Desde Semanas Gastronómicas Innovadoras, hasta Jornadas de Cine, Cursos de Innovación empresarial, ferias y demostraciones, todo ello será posible dentro del Centro de Conocimiento de Cáceres.

### *d.- Científicos y tecnológicos:*

En general, este tipo de productos se desarrollarán tanto por las empresas del Garaje 2.0, con lo cual será suya la propiedad intelectual, pero también se generarán productos de este tipo en la Incubadora, la Cocina laboratorio, la Neurona Café, etc.

Este tipo de productos, podrán ser posteriormente puestos a disposición de determinados clientes.

### *e.- Metodologías*

Desde el punto de vista de la investigación y participación social, la Incubadora de Proyectos Sociales promoverá planes que se desarrollarán en Cáceres. Pero su radio de acción no se limita al Ayuntamiento, sino que se erigirá como una consultora de programas de acción sociocultural.

### *f.- Proyectos en común*

Desde el Consorcio del Centro, se diseñarán, presentarán y gestionarán proyectos para ser realizados en AldeaLab C<sup>3</sup>.

En cuanto a este apartado AldeaLab C<sup>3</sup> realizará estudios periódicos sobre los productos, procesos o servicios nuevos o mejorados que puede ofertar, respecto a los disponibles.

Así mismo, tomará en cuenta la relevancia esperada de la innovación (novedad sectorial, nacional, mundial), y las potenciales barreras para la posible explotación/transferencia de los productos y/o servicios.

## **2. Interés de cada participante en el proyecto:**

Como ya hemos dicho, empresas, asociaciones, entidades financieras e instituciones públicas participarán en el Centro del Conocimiento de Cáceres, y con el planteamiento realizado, se ha

conseguido una congruencia respecto a la estrategia de cada participante, de forma que, por el interés común y particular, AldeaLab C<sup>3</sup> se convierte en un proyecto en el que todas las partes colaborarán más allá de las posibles ayudas y subvenciones obtenidas, y, por tanto, mucho más allá de la finalización del proyecto que se presenta.

### **3. Previsiones para la necesaria protección de los resultados, tanto de los esperados como de otros que puedan surgir durante el desarrollo del proyecto**

Respecto a determinadas producciones y aplicaciones informáticas, la filosofía del centro marca que, entre los productos que se generen y utilicen, tengan prevalencia los que se inscriben dentro de GPL, software libre.

En otros servicios y productos se estudiará:

- El tipo de protección: patentes, modelos de utilidad, marcas, etc.
- La titularidad de los mismos: El Centro del Conocimiento, el grupo o grupos participantes; la empresa asociada.
- El reparto: que se pactará a través de convenio o contrato.
- Los derechos de explotación, igualmente bajo convenio o contrato.
- El papel de cada participante en la protección.
- El ámbito de protección (nacional, europeo, otros..)
- El presupuesto para financiar la protección

### **4. Identificación del mercado:**

Además de los participantes en los talleres y actividades del Centro de Conocimiento, con carácter gratuito, existen una serie de clientes potenciales de los productos y servicios que generará AldeaLab C<sup>3</sup>, y con los que se pueden suscribir convenios y contratos. Estos son:

- a.- Empresas relacionadas con el conocimiento, tanto si desarrollan su actividad desde el Garaje 2.0, como si tienen su sede fuera de él, que deseen alquilar espacios, medios o equipos para su negocio.
- b.- Empresas, organizaciones e instituciones que quieran introducir procesos de innovación.
- c.- Empresas, organizaciones e instituciones que deseen algún tipo de producto audiovisual o multimedia, o servicios sobre investigación social, *living-lab*, gestión de proyectos, etc.
- d.- Asociaciones, organizaciones, instituciones que deseen realizar algún tipo de evento, demostración, feria, jornadas, sobre productos, servicios, sectores, que tengan que ver con la innovación, la cultura, la creatividad, el conocimiento, la participación social, la empresa, las TIC, etc..

Todos ellos, podrán contar con la población movilizada de toda la ciudad para realizar tests y pruebas masivas de productos.

#### Plan de difusión de los resultados

En todo momento se pretende que los resultados del Centro del Conocimiento AldeaLab C<sup>3</sup> que puedan ser útiles para sectores profesionales, empresas, instituciones, organizaciones o usuarios, se difundan a estos colectivos a través de los canales de comunicación propios en Internet y otros soportes..

Esta difusión se realizará a través de:

- Los medios audiovisuales y el canal Internet con que cuenta el Centro
- Las diferentes actividades de participación organizadas
- Aplicaciones Multimedia
- Publicación de artículos, revistas y otros documentos

- Actividades de formación (reglada, no reglada, para un sector o grupo de empresas... )
- Participación en foros o congresos profesionales
- Participación en actividades paralelas de ferias nacionales o internacionales de tipo profesional o de nuevas tecnologías.
- Jornadas de demostración.

## 5. Director y equipo responsable del proyecto o acción indicando sus funciones y dedicación al mismo

En líneas generales, los perfiles del equipo se deben corresponder con el de profesionales habituados a la producción multimedia y el diseño, creación, producción y gestión de contenidos en distintos soportes y habituados y familiarizados con la utilización de herramientas informáticas de producción y gestión de vídeo, web e interactivos.

Así mismo el equipo debe estar constituido por expertos en innovación, empresa y nuevas tendencias.

Este equipo multidisciplinar también deberá tener o adquirir conocimientos para dinamizar y coordinar comunidades de ciudadanos para crear redes sociales y tutelar el desarrollo de los proyectos que se generen.

Si bien será necesaria la existencia de perfiles con cierto grado de especialización, el objetivo consiste en que tengan un perfil multidisciplinar con el fin de no crear departamentos estancos de conocimiento y que el saber fluya entre todos los componentes del equipo, que cualquiera de ellos sea capaz de grabar, editar un vídeo y difundirlo a través de Internet y de poner en marcha o gestionar un proyecto u ofrecer un curso de formación.

En este sentido, se reforzarán los planes de formación internos para disponer de un equipo reducido pero con gran capacidad para generar, producir y gestionar contenidos y proyectos.

El centro deberá contar con un director y un director de producción/proyectos y un núcleo de acción organizado alrededor de las figuras de los creadores, dinamizadores y gestores de proyectos que se complementarán con otras figuras especializadas en ámbitos concretos como administración, dirección técnica y gestión del archivo audiovisual de la ciudad.

### Perfiles

#### 1 Dirección del centro

Profesional con experiencia en la dirección de equipos de producción de contenidos multimedia, preferiblemente en la dirección de medios, y en el desarrollo de proyectos de carácter experimental.

Lidera, coordina y supervisa el desarrollo de los proyectos pudiendo articular un órgano de trabajo en torno a un comité de redacción/consejo editor que valora la conveniencia de desarrollar proyectos.

Dinamiza la realización de proyectos innovadores y analiza la evolución del Centro y su relación con otros proyectos de la ciudad y de las empresas, ciudadanos...

Deberá promover entre los distintos departamentos la cultura de la innovación y la prospectiva en nuevos desarrollos tecnológicos que favorezcan la evolución del Centro.

#### 1 Director de producción

Encargado de la planificación en un sentido amplio.

Orienta la estrategia del centro, atrae participantes, talentos y clientes. Dota de recursos a los proyectos y planifica la utilización de los espacios, de los equipos y de las personas.

Experiencia en gestión de equipos y proyectos de innovación.

#### 1 Director técnico/tecnológico

El perfil se corresponde con el de un Ingeniero de Telecomunicaciones con conocimientos amplios en informática, sistemas de redes y equipamiento de vídeo y

sistemas de transmisión. Su labor es necesaria para diseñar y supervisar inicialmente las instalaciones tecnológicas del Centro.

También deberá cumplir las tareas de prospectiva tecnológica necesarias para que el modelo avance y mejore.

## **6 Creadores, dinamizadores y gestores de proyectos**

El perfil de estas figuras requiere un conocimiento amplio de los campos de actuación del Centro del Conocimiento. Son los brazos ejecutores de los proyectos y los que viven el día a día del Centro dinamizando proyectos, organizando acciones, impartiendo talleres, operando los equipos, etc.

### **1 Responsable de mantenimiento**

Si bien sería conveniente contratar el mantenimiento correctivo a una empresa especializada, es importante disponer de una figura que pueda realizar labores de mantenimiento preventivo y solucionar los pequeños problemas que puedan surgir en la actividad diaria.

### **1 Responsable de administración**

Responsable de la gestión administrativa y de apoyar la planificación de los equipos y las personas.

### **1 Gestión de archivos documentalista**

Esta figura está encargada de tareas de indexación y catalogación de contenidos, que requieren un tratamiento muy preciso para obtener un rendimiento óptimo de los contenidos y de rentabilizar en el presente y en futuro el archivo audiovisual.

**El personal propio se reduce las tres figuras directivas. El resto será objeto de subcontrataciones**, así como otro personal que, dado que tendrán unas funciones más puntuales, dependerá de las distintas acciones planificadas, y no se presenta en este listado.

## **6. Medios técnicos propios y/o subcontratados disponibles para el proyecto.**

Todas las infraestructuras están a disposición del Centro del Conocimiento AldeaLab C<sup>3</sup>, así como el mobiliario general. Sin embargo, es necesario dotar a los espacios de los medios y equipos específicos para cada uno de ellos.

Estos equipos deben ser móviles y estar disponibles para ser utilizados en cualquier momento y en cualquier lugar apoyando tanto proyectos internos, que se desarrollen dentro del centro, como en el exterior en acciones puntuales o apoyando los nodos de irradiación de conocimiento.

En este sentido, además de las características que deben cumplir los espacios y los equipos de versatilidad, calidad, singularidad y facilidad de uso, pretendemos aplicar una filosofía que nos permita disponer de un equipamiento de última generación con máximas prestaciones y costes reducidos que cumplan con las garantías suficientes las necesidades de los usuarios del centro de conocimiento, tanto empresas, como instituciones y ciudadanos.

Como ya se ha dicho, incorporaremos al Centro de Conocimiento equipos de grabación y postproducción para crear contenidos en Alta Definición (HD), con sistemas de grabación en discos duros y/o tarjetas de almacenamiento de estado sólido prescindiendo del soporte cinta y fomentando el trabajo en red configurando los equipos de creación de contenidos para trabajar con un archivo central. Por otra lado, por su facilidad de uso, prestaciones y utilidades distintas a los dispositivos habituales utilizados para la grabación, pretendemos utilizar teléfonos móviles como dispositivos de grabación y para realizar entradas en directo en televisión y subir contenidos directamente a Internet aprovechando la conectividad de los teléfonos.

La descripción del equipamiento, es la siguiente:

### **a. Plató**

Plató de 200 metros cuadrados habilitado con parrilla de iluminación y cortinas especiales para realizar decorados virtuales o fondos de decorados. El espacio se

podrá configurar para ser utilizado para la grabación o para impartir un taller, o, unido a otros espacios, para habilitar una sala de proyección.

El equipamiento de este espacio reúne características muy avanzadas para poder realizar programas de televisión o grabaciones con cámaras robotizadas asociadas a un sistema de generación de decorados virtuales.

#### **b. Unidad Móvil de televisión**

Como ya se explicó, la Unidad Móvil de televisión reúne todo el equipamiento necesario para realizar un programa en directo o una grabación con varias cámaras simultáneamente. Se instalará un control de realización en una Unidad Móvil básica equipada con 4 cámaras pero con la posibilidad de incorporar las cámaras que se utilizan para grabación de calle (ENG) u otro tipo de dispositivos como teléfonos móviles operados por los usuarios para realizar conexiones en directo.

Para conectar en directo con ciudadanos o colaboradores que utilicen la videollamada de sus teléfonos móviles o los suministrados por el Centro, se incluye un sistema para habilitar la conexión de teléfonos 3G con la Unidad Móvil y emitir en directo para televisión y/o Internet.

#### **c. Unidades móviles volantes/itinerantes**

Son unidades articuladas en torno a conceptos como el de Avalanche Móvil, un proyecto con vocación formativa y participativa, que pretende plantear un nuevo modelo de generar información, poniendo a disposición de los ciudadanos, medios técnicos y pedagógicos, tanto para su uso, como sobre todo, para desarrollar su capacidad crítica y criterio propio, y para que entiendan los medios de comunicación, no como un canal unidireccional, sino como un espacio más conversacional o de ida y vuelta.

Avalanche Móvil es un proyecto multimedia (televisión, web, talleres), organizado en torno a Reporteros Móviles, un nuevo modelo de creación colaborativa que consiste en cubrir informativamente eventos o actividades concretas de una forma participativa y colectiva para obtener múltiples puntos de vista sobre un mismo tema.

Con los contenidos grabados por los ciudadanos, se realizan piezas de vídeo de corta duración y diferentes temáticas en una nueva modalidad documental, los documoviles.

Las Unidades Móviles Volantes/Itinerantes no tienen equipamiento propio, son vehículos que se equipan en función de la acción que se desarrolle en cada momento concreto y utilizan las cámaras y equipos del fondo de equipamiento del Centro de Conocimiento.

#### **d. ENG's, equipos de grabación**

Los equipos de grabación autónomos son cámaras en HD de pequeño formato útiles para grabar en cualquier situación con sistema de almacenamiento en tarjetas de estado sólido.

Estos equipos pueden ser utilizados en las Unidades Móviles Volantes/Itinerantes y para que el personal del Centro de Conocimiento realice grabaciones puntuales.

También se pueden realizar préstamos de equipos a usuarios avanzados, Reporteros Voluntarios, para que realicen sus trabajos y colaboraciones.

Incluimos también equipos con menores prestaciones, cámaras domésticas en HD, que se pueden prestar a los ciudadanos o utilizarse en las Avalanche Móviles. De cara a las Avalanche y a los talleres, también se incluye un parque importante de teléfonos móviles que permiten realizar acciones con muchos participantes y, por otro, realizar conexiones en directo a través del sistema de conexión 3G desde cualquier punto de la ciudad.

#### **e. Edición, postproducción, grafismo 2 y 3D, edición de audio, programación, proyectos, talleres...**

Con el fin de favorecer la movilidad de los equipos en el Centro de Conocimiento y su utilización en otros espacios planteamos utilizar ordenadores portátiles que no estén

anclados a un espacio físico sino que se puedan trasladar a cualquier lugar en función del uso del Centro de Conocimiento.

Para ello, se configurará un espacio amplio en la que se puedan disponer en torno a 50 ordenadores equipados con software de producción libre.

#### **f. Ingesta y archivo**

El equipamiento de este espacio está dedicado a la ingestión de contenidos grabados en las tarjetas de estado sólido y su transferencia a un archivo central al que se puede acceder desde cualquier punto del Centro de Conocimiento y descargar los contenidos que interesen a los usuarios para su edición en múltiples formatos: Alta Definición, televisión, web, móvil...

Con este equipamiento se crea también un repositorio con todos aquellos contenidos susceptibles de ser utilizados en el futuro con los que se crea un gran archivo de las producciones y proyectos que se realizan en el Centro de Conocimiento y el archivo de las producciones audiovisuales relacionadas con la ciudad.

Se constituirá un archivo histórico audiovisual del complejo minero.

#### **g. Sala de locución y sonorización**

Como ya se indicó, es un espacio habilitado para realizar las locuciones y la sonorización de los trabajos audiovisuales en condiciones óptimas.

#### **h. Sala de proyección**

Como ya matizamos, la configuración de la sala de proyección está diseñada teniendo en cuenta las características de los equipos que se utilizan en el Centro de Conocimiento y para poder mostrar los trabajos con la máxima calidad de imagen, estará dotada de un equipo de proyección en Alta Definición (HD).

#### **i. Ingeniería, instalación y servicios**

Que incluye todos los aspectos relacionados con la puesta en marcha e instalación de los equipos incluyendo cableado, conexiones, pruebas, etc.

#### **j. Almacén**

Espacio necesario para realizar el mantenimiento de los equipos: limpieza, carga de baterías y almacenamiento de equipos.

#### **k. Televisión Interna/corporativa**

Se ha incluido el equipamiento para poner en marcha una televisión interna/corporativa del Centro de Conocimiento puesto que no requiere una gran inversión y las utilidades informativas de un sistema de este tipo son muy altas tanto para el centro de Conocimiento como para las instituciones y la ciudadanía.

Además, aunque inicialmente los contenidos sean exclusivos de la actividad del centro, el modelo puede evolucionar para programar contenidos diferenciados en distintos ámbitos y se puede convertir en el germen de lo que podría ser la futura televisión corporativa/institucional del ayuntamiento.

Esta televisión ofrece información a los ciudadanos en los espacios a los que estos acuden a realizar sus gestiones.

#### **I. Televisión Internet**

Se plantea inicialmente la contratación del servicio en la modalidad de outsourcing con mantenimiento remoto y alojamiento de los contenidos en servidores externos.

#### **m. Videoconferencia**

Equipos de comunicación disponibles para las empresas instaladas en el edificio Garage 2.0, y para realizar reuniones con colaboradores en proyectos de otros lugares del país o del mundo.

En este apartado se incluye todo el mobiliario necesario para la instalación de equipos de realización y monitorización y una estimación del mobiliario para los programas en plató.

**n. Vehículos**

Vehículo industrial de mediano tamaño para instalar el equipamiento del Control de Realización/Unidad Móvil de televisión.

Dos vehículos semi-industriales para realizar las salidas de calle tipo Avalanchas y desplazar a los equipos de grabación y de apoyo para la Unidad Móvil principal.

**o. Mobiliario “ad hoc” para los diferentes espacios**

## B) Memoria económica:

### 1. Presupuesto anual detallado agrupado por capítulos.

El presupuesto anualizado y por capítulos, es el siguiente:

	2008	2009	2010	<b>TOTAL</b>
Gastos de Personal	147.500,00 €	151.925,00 €	156.483,00 €	<b>455.908,00 €</b>
Subcontratación	256.247,00 €	339.985,00 €	352.956,00 €	<b>949.188,00 €</b>
Material Fungible	30.695,00 €	37.518,00 €	44.558,00 €	<b>112.771,00 €</b>
Aparatos y Equipos	958.257,00 €	299.654,00 €	259.223,00 €	<b>1.517.134,00 €</b>
Gastos de promoción y difusión	22.948,00 €	25.893,00 €	16.158,00 €	<b>64.999,00 €</b>
Otros	12.000,00 €	14.000,00 €	16.000,00 €	<b>42.000,00 €</b>
<b>Total</b>	<b>1.427.647,00 €</b>	<b>868.975,00 €</b>	<b>845.378,00 €</b>	<b>3.142.000,00 €</b>

En dicho presupuesto cabe destacar que el capítulo de Gastos de Personal recoge sólo la contratación del personal directivo, dado que, como hemos dicho, el resto del personal será adscrito a las subcontrataciones.

La subcontratación comprende una gran parte de las acciones que se llevarán a cabo en AldeaLab C<sup>3</sup>, que, de esta forma, contarán con las personas más expertas, y las técnicas más avanzadas, gestionadas por el equipo directivo del Centro y promoviendo la participación directa de empresas en la cogestión.

El capítulo que merece un análisis más detallado, es el de Aparatos y Equipos, que, desglosado, es el siguiente:

	Cantidad	Precio	Total
<b>1. Plató</b>			
<b>Equipamiento cámaras</b>			
Cámara control remoto HD con posicionador Panasonic AW-HE100 con óptica	4	8.400,00 €	33.600,00 €
4 Trípodes MANFROTTO KIT 501 HDV 525 PKIT	4	800,00 €	3.200,00 €
<b>Sistema control cámaras robotizadas y realización vídeo</b>			
Panel de control multi función para 5 cámaras Panasonic AW-RP655L	1	3.721,00 €	3.721,00 €
Alimentador panel de control Panasonic AW-PS505A	1	655,00 €	655,00 €
Tarjeta SDI Panasonic	4	2.100,00 €	8.400,00 €
Mezclador de vídeo y audio HD portátil Anycast Station Sony AWS-G500 con salida directa a Internet	1	15.800,00 €	15.800,00 €
Servidor de vídeo y grabación Thomson Turbo-R	2	8.366,00 €	16.732,00 €
Monitores de vídeo TFT de 15" JVC LM-15G	8	888,00 €	7.104,00 €
<b>Audio</b>			
Mezclador de audio 24 canales YAMAHA 01V96	1	3.531,00 €	3.531,00 €
Kit de micrófonos inalámbricos de corbata SENNHEISER EW-122-G2	5	490,00 €	2.450,00 €
Kit de micrófonos inalámbricos de mano SENNHEISER EW-165-G2	2	587,00 €	1.174,00 €
Altavoces autoamplificados YAMAHA MSR100	2	336,00 €	672,00 €
Sistema interno de comunicaciones Intercom Kroma 6500	1	5.988,00 €	5.988,00 €
Kit de pinganillos para presentadores Kroma	1	875,00 €	875,00 €
<b>Iluminación</b>			
Metalistería para soportar parrilla	1	4.500,00 €	4.500,00 €
Parrilla metálica aérea y sistema de suspensión de raíles para situar proyectores de iluminación	1	11.444,00 €	11.444,00 €
Sistema de ciclorama con raíles para cortinas y fondos decorados	1	14.034,00 €	14.034,00 €
Kit 3 proyectores fresnel Vulcano 650W	1	1.680,00 €	1.680,00 €
Kit 5 proyectores fresnel Zeus 1000W	1	4.411,00 €	4.411,00 €
Kit 4 proyectores fresnel Juno 2000W	1	4.182,00 €	4.182,00 €
2 Kit de 5 sistemas c/u iluminación sofflight Electra 2500W luz difusa	2	4.370,00 €	8.740,00 €
Kit 9 focos ciclorama techo 2500W	1	7.017,00 €	7.017,00 €
Kit 8 focos ciclorama suelo 1250W	1	2.756,00 €	2.756,00 €
Kit recortes y globos (máscaras de iluminación)	1	3.214,00 €	3.214,00 €
Control automatizado para regular iluminación y memorizar diseños Horizon 98	1	4.654,00 €	4.654,00 €
Sistema de regulación de 60 canales	1	26.561,00 €	26.561,00 €

	Cantidad	Precio	Total
<b>Sistema para realizar decorados virtuales HD Safire</b>			
Tarjetas de procesamiento e incrustación de decorados virtuales	4	18.750,00 €	75.000,00 €
Tarjetas de retardo de señal	4	4.182,00 €	16.728,00 €
Panel de control del sistema	1	2.091,00 €	2.091,00 €
Accesorios	1	1.500,00 €	1.500,00 €
Rack para encastrado de equipos	1	562,00 €	562,00 €
<b>Sistemas de control de señales</b>			
Monitor forma de onda vectorscopio (control calidad vídeo) VIDEOTEK VTM-200P	1	8.080,00 €	8.080,00 €
<b>Otros</b>			
Pantalla acústica tipo cuña Yamaha AX15 M	4	274,46 €	1.097,84 €
Monitor de televisión 25" referencia programa para presentadores THOMSON 25DG182	1	500,00 €	500,00 €
Montaje infraestructuras y equipos plató	1	38.820,00 €	38.820,00 €
Curso de formación mesa de iluminación	1	1.000,00 €	1.000,00 €
Cajas de conexiones señales vídeo y audio WALLBOX	4	810,00 €	3.240,00 €
Prompter	1	1.258,00 €	1.258,00 €
Instalación conexiones y otros	1	1.932,00 €	1.932,00 €
<b>Subtotal</b>			<b>348.903,84 €</b>
<b>2. Control de realización/Unidad Móvil de televisión</b>			
<b>Cámaras</b>			
Cámara HD Panasonic AG-HVX201 basada en tarjeta de memoria P2	4	5.100,00 €	20.400,00 €
Adaptador trípode Panasonic SHAM-TM700	4	300,00 €	1.200,00 €
4 Trípodes MAMFROTTO KIT 516-515 PKIT	4	1.129,00 €	4.516,00 €
Control de cámaras	4	456,00 €	1.824,00 €
Cableado	1	789,00 €	789,00 €
<b>Control de vídeo: mezclador vídeo y audio y otros</b>			
Mezclador de vídeo y audio HD portátil Anycast Station Sony AWS-G500 con salida directa a Internet	1	15.800,00 €	15.800,00 €
Servidor de vídeo y grabación Thomson Turbo-R	1	8.366,00 €	8.366,00 €
Conjunto de 3 monitores de 5,6" ALBIRAL 056RK03VFA7SDI	2	1.816,00 €	3.632,00 €
<b>Audio</b>			
Kit de micrófonos inalámbricos de corbata SENNHEISER EW-122-G2	5	490,00 €	2.450,00 €
Kit de micrófonos inalámbricos de mano SENNHEISER EW-165-G2	2	587,00 €	1.174,00 €
Altavoces autoamplificados YAMAHA MSR100	2	336,00 €	672,00 €
Sistema interno de comunicaciones Intercom Kroma 6500	1	5.988,00 €	5.988,00 €
Kit de pinganillos para presentadores Kroma	1	875,00 €	875,00 €
<b>Sistemas de control de señales</b>			
Monitor forma de onda vectorscopio (control calidad vídeo) VIDEOTEK VTM-200P	1	8.080,00 €	8.080,00 €
<b>Otros</b>			
Cableado UM			<b>0,00 €</b>
<b>Sistema de conexión en directo con teléfonos móviles 3G Mobile Studio</b>			
Licencia para recepción de videollamadas 3G Mobile Studio FULL Server con entrada 6 cámaras y emisión en directo	1	58.900,00 €	58.900,00 €
Streaming output, licencia para envío en tiempo real de la señal de salida del 3G Mobile Studio a un website.	1	7.000,00 €	7.000,00 €
3G Encoder Live Licencia para envío de contenidos en directo al 3G Mobile Studio desde una cámara conectada a PC o laptop, con una conexión de datos (3 G, Internet o Inmarsat).	1	4.500,00 €	4.500,00 €
<b>Subtotal</b>			<b>146.166,00 €</b>
<b>3. Unidades móviles volantes/itinerantes</b>			
<b>Equipos de grabación y edición</b>			
Estas unidades volantes no tienen equipamiento, utilizan los equipos del centro de conocimiento (ordenadores), ENG (cámaras) y otros sistemas de la Unidad Móvil principal y teléfonos móviles.			
<b>Subtotal</b>			<b>0,00 €</b>
<b>4. ENG's, equipos de grabación y accesorios</b>			

	Cantidad	Precio	Total
Cámara HD Panasonic AG-HVX201 basada en tarjeta de memoria P2	4	5.100,00 €	20.400,00 €
Tarjetas de memoria de estado sólido P2 de 16 GB	12	500,00 €	6.000,00 €
Cargador de baterías Cityteck C-4KA	4	528,00 €	2.112,00 €
Baterías CITYTECK T-L160A	8	409,00 €	3.272,00 €
Kit micrófono PANASONIC AJ-MC700P	4	740,00 €	2.960,00 €
Kit de micrófonos inalámbricos de corbata SENNHEISER EW-122-G2	2	490,00 €	980,00 €
Kit de micrófonos inalámbricos de mano SENNHEISER EW-165-G2	4	587,00 €	2.348,00 €
Sistema de iluminación autónomo antorcha CITYTECK GP-L518	4	277,00 €	1.108,00 €
Adaptador trípode Panasonic SHAM-TM700	4	300,00 €	1.200,00 €
4 Trípodes MAMFROTT KIT 516-515 PKIT	4	1.129,00 €	4.516,00 €
Auriculares SENNHEISER HD 25 SP1.	4	102,00 €	408,00 €
20 teléfonos móviles de altas prestaciones de vídeo para realizar acciones de creación masiva (Avalanchas Móviles) y acciones lúdicas (Gimkanas), conexiones en directo, etc...y para realizar préstamos a los ciudadanos y a los Reporteros Voluntarios.	20	400,00 €	8.000,00 €
Cámaras sony HD pequeño formato Sony HDR-TG1 Handycam [HD TG3E] (Opcional)	6	600,00 €	3.600,00 €
Bolsas de transporte equipos	10	1.230,00 €	12.300,00 €
<b>Subtotal</b>			<b>69.204,00 €</b>
<b>5. Edición, postproducción, grafismo 2 y 3D, edición de audio, programación, proyectos, talleres...</b>			
<b>Edición</b>			
Ordenadores portátiles para edición, grafismo 2 y 3D, edición de audio y programación equipados con software libre.	50	1.000,00 €	50.000,00 €
Auriculares SENNHEISER HD 25 SP1. Uno para cada ordenador	50	102,00 €	5.100,00 €
<b>Equipos transcoder</b>			<b>0,00 €</b>
Magnetoscopio multiformato Betacam Sony J30/DSI	1	15.028,00 €	15.028,00 €
Estación de ingesta PANASONIC P2	1	7.337,00 €	7.337,00 €
Magnetoscopio multiformato DV SONY HVE-1500	1	7.461,00 €	7.461,00 €
<b>Subtotal</b>			<b>84.926,00 €</b>
<b>6. Ingesta y archivo</b>			
Estación ingesta PROXSYS PX-I-M2/15	1	6.536,00 €	6.536,00 €
Sistema de gestión de medios PROXSYS PX-200	1	40.405,00 €	40.405,00 €
Almacenamiento PROXSYS 12TB	1	8.586,00 €	8.586,00 €
Estación transcodificación salida contenidos bajo demanda de usuarios PROXSYS PX-T	1	5.408,00 €	5.408,00 €
<b>Subtotal</b>			<b>60.935,00 €</b>
<b>7. Sala de locución y sonorización</b>			
Micrófono SENNHEISER MD 421 II	2	356,00 €	712,00 €
Auriculares SENNHEISER HD 25 SP1	2	102,00 €	204,00 €
<b>Subtotal</b>			<b>916,00 €</b>
<b>8. Sala de proyección HD</b>			
<b>Vídeo</b>			
Proyector BARCO SLM R12+ PERFORMER alta definición HD 12.000 lúmenes	1	48.191,00 €	48.191,00 €
Tarjeta de entrada HD	1	2.380,00 €	2.380,00 €
Pantalla de proyección SPACE 10X4 metros	1	3.828,00 €	3.828,00 €
Procesador de video FOLSOM SMALL CONTROLLER para realizar proyección multipantalla.	1	10.895,00 €	10.895,00 €
Matriz de vídeo digital HD/SDI SIERRA 88HD	1	5.805,00 €	5.805,00 €
Accesorios distribución señales y control de calidad de señal	1	6.500,00 €	6.500,00 €
Sistema de reproducción blue-ray SONY BDPS300B	1	430,00 €	430,00 €
<b>Audio</b>			
Altavoz JBL AM6215/64	2	2.136,00 €	4.272,00 €
Altavoz JBL MS26	2	679,00 €	1.358,00 €
Monitor autoamplificado JBL PRX512M	2	1.205,00 €	2.410,00 €
Procesador digital de audio BSS FDS336T	1	1.814,00 €	1.814,00 €
Etapa de potencia CROWN CTS600	2	916,00 €	1.832,00 €
<b>Otros</b>			
Monitores para ponentes, cámaras y otros accesorios	6	2.500,00 €	15.000,00 €

	Cantidad	Precio	Total
<b>Subtotal</b>			<b>104.715,00 €</b>
<b>9. Ingeniería, instalación y servicios</b>			
Ingeniería, puesta en marcha y formación	1	11.300,00 €	11.300,00 €
Instalación: cableado y conexionado de todos los elementos del centro de producción	1	21.407,00 €	21.407,00 €
Racks para equipos	1	1.258,00 €	1.258,00 €
<b>Subtotal</b>			<b>33.965,00 €</b>
<b>10. Almacén</b>			
Herramientas reparación			
<b>Subtotal</b>			<b>0,00 €</b>
<b>11. Televisión corporativa</b>			
Pantallas de plasma de 42" para visualizar la tv corporativa del centro de conocimiento en Garaje 2.0, edificio Embarcadero y otras localizaciones municipales	30	500,00 €	15.000,00 €
Software ADTRAXION XL server y ADTRAXION XL manager client para gestionar y controlar hasta 50 puntos de visionado	1	15.000,00 €	15.000,00 €
SOFTWARE ADTRAXION MONITOR para control remoto de todos los sistemas instalados: encendido/apagado, estadísticas de funcionamiento...	1	1.500,00 €	1.500,00 €
SOFTWARE ADTRAXION DATA para conectividad con bases de datos, RSS, servidores web...	1	2.700,00 €	2.700,00 €
ADTRAXION X2 player destinado al almacenamiento y reproducción de contenidos en alta definición HD y visualización en pantallas de plasma.	10	1.996,00 €	19.960,00 €
ESTACIÓN DELL OPTIPLEX GX620 DT para la instalación de aplicaciones	2	1.107,00 €	2.214,00 €
Instalación, configuración, puesta en marcha del sistema y formación	1	2.329,00 €	2.329,00 €
Ordenadores portátiles de gestión y creación de parrillas y contenidos tv corporativa	3	1.000,00 €	3.000,00 €
<b>Subtotal</b>			<b>61.703,00 €</b>
<b>12. Televisión Internet</b>			
Plataforma de ingesta, gestión, distribución y creación de canales audiovisuales en Internet: setup, alta del servicio en la plataforma Youlike.tv y adaptación a requerimientos y archivo de 200 horas de vídeo.	1	32.000,00 €	32.000,00 €
Opciones adicionales del sistema: diseño a medida, selección dinámica de calidad, registro de usuarios, formación, carga de contenidos iniciales, metadatos para poder seleccionar puntos concretos de contenido...	1	25.000,00 €	25.000,00 €
Cuota mensual por descarga limitada de videos hasta 2 TB mensuales y 50 usuarios concurrentes simultáneos garantizados el 100% del tiempo, mantenimiento, soporte telefónico 24X7. 12 meses.	12	3.500,00 €	42.000,00 €
<b>Subtotal</b>			<b>99.000,00 €</b>
<b>13. Videoconferencia</b>			
Hardware dedicado	2	6.000,00 €	12.000,00 €
Monitores	2	600,00 €	1.200,00 €
<b>Subtotal</b>			<b>13.200,00 €</b>
<b>14. Mobiliario</b>			
Consola de realización de programas para plató	1	3.200,00 €	3.200,00 €
Mueble/puente para instalar equipo de monitorado en plató con ruedas para monitores de 15"	1	3.500,00 €	3.500,00 €
Mobiliario plató: mesas, sillas y otros. Estimación inicial	1	12.000,00 €	12.000,00 €
Elementos para decorados y atrezzo. Estimación anual	1	20.000,00 €	20.000,00 €
Mobiliario x espacio diáfano edición, postproducción, grafismo 2 y 3D, edición de audio para 50 puestos simultáneos.	8	800,00 €	6.400,00 €
Sillas para espacio diáfano de producción	50	200,00 €	10.000,00 €
Mobiliario administración.			
Mobiliario específico de Incubadora, Sala Blanca, Sala Naranja, Neurona Café, Demolab, Sal-On, Cocina Laboratorio, Sala Imaginación, Business Games y Espacio Virtual		350.000,00 €	350.000,00 €

	Cantidad	Precio	Total
Mobiliario área técnica gestión de tv corporativa, dirección de proyectos, redacción y ofimática por cada puesto	12	1.800,00 €	21.600,00 €
<b>Subtotal</b>			<b>426.700,00 €</b>
<b>15. Vehículos</b>			
1 vehículo industrial tipo Mercedes Sprinter furgón para Unidad Móvil. Aproximado	1	23.000,00 €	23.000,00 €
Habilitación vehículo	1	6.000,00 €	6.000,00 €
2 furgonetas Renault Kangoo Confort Expression 1.5 dCi 70 CVo similar x ENG's y Unidades Móviles Volantes.	2	14.000,00 €	28.000,00 €
<b>Subtotal</b>			<b>57.000,00 €</b>
<b>16. Otros</b>			
Gastos de difícil previsión		9.800,00 €	9.800,00 €
<b>Subtotal</b>			<b>9.800,16 €</b>
<b>Coste total equipamiento</b>			<b>1.517.134,00 €</b>

**2. Empresas o instituciones subcontratadas con detalle de su acción en el proyecto. Queda fuera de este concepto la subcontratación de aquellos gastos en que tenga que incurrir el beneficiario para la realización por sí mismo de la actividad.**

En el momento actual, no existe ninguna subcontratación realizada para el Centro de Conocimiento, puesto que, al consistir en acciones que se desarrollarán en AldeaLab C<sup>3</sup>, se debe iniciar el procedimiento en el momento de su adjudicación por parte del MITYC.

**3. Parte del presupuesto que ejecuta el solicitante de la ayuda, especialmente la dirección y control del proyecto**

En dirección y control del proyecto, el solicitante ejecuta el 100% del presupuesto.

En términos globales, el porcentaje ejecutado por el solicitante es del:

	2008	2009	2010	TOTAL
<b>Ejecución directa</b>	82,05%	60,88%	58,25%	<b>69,79%</b>

La ejecución directa va disminuyendo para que, en 2011, el Consorcio tome las riendas de la autogestión del Centro.

## **C) Memoria de solvencia y eficacia de la entidad solicitante y de los participantes:**

### **1. Historia de la entidad. Objeto social de la entidad y su relación con el proyecto o acción; capacidad en la actividad objeto de la ayuda.**

El Excmo. Ayuntamiento de Cáceres, como Administración Pública Local (este es su objeto social), está inmerso “velis nolis” en un proceso de integración de la Administración Electrónica en particular, y del E-Gobierno en general, que ha asumido en los últimos años como uno de los ejes fundamentales de su actividad. Fruto de ello ha sido la constitución de una **Concejalía de Innovación y e-Gobierno**, que es la responsable final de la ejecución de este proyecto.

Para ello, se han establecido relaciones y alianzas, entre las que destaca la firma, este año, del Convenio Marco de Colaboración entre el Ministerio de Industria, Turismo y Comercio, y el Ayuntamiento de Cáceres para cooperar y colaborar desde un punto de vista técnico e institucional al desarrollo de aquellos programas, proyectos e iniciativas específicas que lleven a cabo de forma conjunta.

La Concejalía de Innovación y e-Gobierno, ya ha dado muestra de su capacidad, diseñando y gestionando proyectos e iniciativas comunitarias, que van desde proyectos EQUAL (“Cultur Civitas, “Red de Excelencia en la Creación de Empresas”) Interreg IIIA (Polis I y II, Retis, Forum I y II, Capitales Culturales Transfronterizas) y Urban (Programa Calerizo).

Este proyecto, por tanto, cubre una de las finalidades de este Ayuntamiento y del equipo de gobierno, enlaza perfectamente con las acciones emprendidas, y complementa los proyectos que se desarrollan y que aún están por concederse.

### **2. Organización de la entidad: equipo humano, medios técnicos.**

De las más de 900 personas que forman el Ayuntamiento de Cáceres, dentro de la Concejalía de Innovación y E-Gobierno se cuenta con un equipo de 25 personas, entre técnicos y técnicas informáticas, especialistas en diseño y gestión de proyectos, y técnicos de diferentes especialidades.

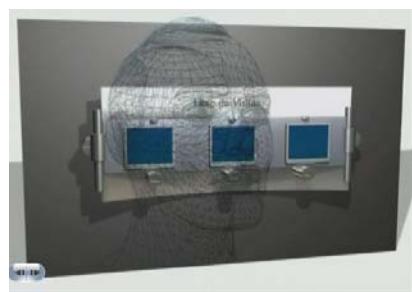
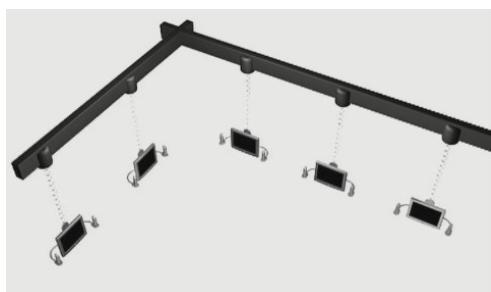
Además cuenta con sus instalaciones, en especial las del Edificio Valhondo, en la que desarrolla las actividades de diseño y gestión de proyectos. Este equipo humano se trasladará al Edificio Embarcadero para apoyar las acciones del Centro del Conocimiento AldeaLab C<sup>3</sup>.

### **3. Resumen de actividades. Experiencia en actividades relacionadas con el proyecto o acción.**

El Ayuntamiento de Cáceres, entre otras actividades relacionadas con el proyecto, ha desarrollado las siguientes:

#### **a.- Centro de Cultura Virtual:**

Dentro del programa URBAN Calerizo, supone la puesta en valor, mediante las TIC del patrimonio histórico, artístico y cultural de la Ciudad Monumental de Cáceres. A través de cabinas de inmersión en realidad virtual, Proyección en 3D, Ventanas tridimensionales, y otras tecnologías *ad hoc*, se consigue revivir la Ciudad Monumental en el Siglo XVI, y su historia.





### **b. Cultur Civitas**

Dentro de la iniciativa EQUAL, este proyecto supuso generar procesos de innovación y tecnológicos para poner en valor la cultura como generadora de negocio.

#### **c.- Interreg IIIA Triurbir Retis:**

Supuso una introducción en la innovación empresarial, que ahora permite poner en marcha acciones tan interesantes como el Garaje 2.0. Supuso una serie de acciones con las empresas innovadoras, para posicionarlas en mercados transfronterizos.

#### **d.- Garaje 2.0**

El Garaje 2.0, actualmente en fase de contratación de proyecto y obra, esta llamado a convertirse, en un espacio de creación de capital intelectual que permita a empresas que se dedican a la innovación, el conocimiento, la imaginación, la tecnología y/o la cultura; colaborar entre ellas, y participar de proyectos conjuntos. El garaje, como espacio, como infraestructura, como lugar de trabajo; ha de fomentar esta labor.

Estamos hablando de un espacio concebido para una función absolutamente distinta a la que ahora se le pretende dar, puesto que, de simple almacén, se trata de convertirlo en generador de ideas y de negocio, en base a las actuales premisas empresariales de colaborar para ser competitivas.

De alguna manera, recuerda el contexto donde nacieron los primeros ordenadores personales, y la forma en que estos lo hicieron. Éstos fueron creados en gran parte fuera de los círculos de las grandes empresas, por jóvenes impetuosos, sobre todo en California, donde personas que divergían de la sociedad, se habían congregado a lo largo de la franja de la península de San Francisco, trabajando en sus garajes (Apple, HP, etc..), y reuniéndose en los pubs. Este lugar empezaba a ser conocido por el nombre de Silicon Valley.

El "Garaje", será una versión 2.0 de esta idea, dotando al edificio de espacios donde reunirse, invitar a clientes, hacer demostraciones, participar en pequeñas exposiciones y talleres.

Pero además, servirá de sede a las empresas, en un clima donde se recuerde la filosofía del trabajo conjunto.