

Hora	Sala 1	Sala 2	Sala 3
8:00 - 10:00	Acreditaciones		
10:00 - 11:00	Auditorio: Inauguración Oficial		
11:00 - 12:00	SP01: Auditorio: Kevin Spacey - Actor y productor de cine -		
12:15 - 13:45	<p>M1A - CGU02: Redes sociales: ¿Existe un modelo de negocio viable?</p> <p>El gran incremento de usuarios de redes sociales será la base de un modelo de negocio todavía por concretar (cerca del 70% de los internautas son usuarios de redes sociales). La información contenida en los perfiles puede ser un gran activo para campañas de alta efectividad, pero podría ser percibido como un ataque a la privacidad de los usuarios. Por otro lado, pueden existir servicios de valor añadido mediante pago por suscripción. ¿Qué otras estrategias permitirán rentabilizar los esfuerzos invertidos en estos proyectos?</p> <p>Ponentes: Koro Castellano - Directora General - Tuenti / Daniel Pérez - Country Manager - Xing / Mariano Klein - Socio Director - MyEgoo.com / Gonzalo Gómez-Acebo - Fundador y CMO - Bookiico.com / Rodrigo Miguel Pineda - Director de Internet Media - Telefónica España / Arin Crumley - Director de la iniciativa - Four Eyed monsters, OpenIndie Digital / Antonio Miguel Fumero - Investigador Independiente - ETSIT - UPM</p>	<p>M2A - GEN03: Comercio electrónico para los contenidos digitales</p> <p>Los contenidos digitales son uno de los objetos prioritarios de desarrollo del comercio electrónico. La capacidad de gestionar grandes números de referencias sin elevar los costes fijos, las immediatas en la entrega que no requiere de medios físicos para la distribución hacen que ésta sea la forma natural de venta de estos productos. Sin embargo, con un crecimiento interanual de más del 25%, queda mucho camino por recorrer para alcanzar una cifra significativa respecto al potencial de esta forma de comercio...</p> <p>Ponentes: Elena Álvarez Rivero - Directora de Nuevos Negocios Digitales - BBVA / Wences García - Socio - Domestika / Oscar Felio - Co-fundador - Shopall / Carlos Barrabés - Barrabés.com / Gustavo G* Brusilovsky - Co-fundador y CEO - BuyVip / Ruth Díaz - Directora General - Entradas.com / Martí Manent González - Presidente - AECEM-FECEMD / Julio García - General Manager Southern Europe - Safety Pay</p>	
14:00 - 15:30			
15:30 - 17:00	<p>M1B - OD01: Los Juegos que nos enredan: Ocio Digital Interactivo en línea y distribución de contenidos digitales por internet</p> <p>El Ocio Digital Interactivo es un sector que ha sabido aprovechar el potencial de la red: distribución online, mundos virtuales, redes sociales de jugadores, juegos en redes sociales, etc. En este tiempo se han dado ejemplos ilustrativos de éxitos y de fracasos. Ocio Digital Interactivo en red, ¿presente o futuro?, ¿cuáles son las tendencias de innovación? ¿Entendemos el comportamiento de los jugadores/consumidores? La distribución online a nivel mundial supuso en 2008 el 32,6% del mercado global de videojuegos, liderado por la región Asia-Pacífico, donde el 43,5% de los ingresos del mercado de los videojuegos proceden de canales online.</p> <p>Ponentes: Víctor Ruiz - Director de Desarrollo - FX Interactive / Nils Henning - CCO and Owner - Bigpoint GmbH / Alexis Bonta - co Fundador y CEO - eRepublik Labs / Alejandro Camino - Director de Marketing - Xbox España / Guillermo Velasco - Director Comercial y Marketing - Enne Entertainment Studios / Thomas Lee - Senior Director of Business - Gamepol / Carlos Iglesias - Director General - Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE)</p>	<p>M2B - AUD02: Medios, contenidos, dispositivos: ¿cómo fidelizar a la audiencia?</p> <p>Actualmente un 30% de los nuevos móviles vendidos son dispositivos inteligentes con prestaciones multimedia avanzadas. En este entorno las producciones audiovisuales utilizan todos los medios para alcanzar a la audiencia y se apoyan en las características de éstos, para definir estrategias innovadoras para la máxima difusión de sus contenidos y la fidelización del público. La convergencia de los medios de comunicación genera nuevos patrones de consumo que es necesario entender para fidelizar a las audiencias.</p> <p>Ponentes: María Concepción Ferreras - Country Manager Youtube - Google España / Rosalía Lloret - Directora de Medios Interactivos - RTVE / Alex Martínez Roig - Director de Contenidos - Digital Plus / Ángel Blasco - Director Área de Cine y Programas Unitarios - Telefónica / Gonzalo Die - Director de Planificación y Relaciones externas - Red.es / Gabriel Treiband - Director de Desarrollo de Negocio</p>	<p>M3A - GEN06: La Catedral de las Nuevas Tecnologías: Un espacio abierto para la conversión de ideas innovadoras en proyectos de valor.</p> <p>La innovación está copando todos los titulares de la actualidad como uno de los principales motores para salir de la crisis. ¿Pero sabemos realmente en qué consiste innovar? ¿Cuál es el mejor camino para que nuestras ideas se conviertan en valor? ¿Cómo puede innovar una pyme? ¿Es suficiente con tener una idea original? Estos y otros interrogantes encontrarán respuesta en una mesa redonda que contará con la participación de reconocidos expertos en este ámbito y que además será el escenario para la presentación de los proyectos del Ayuntamiento de Madrid para impulsar la innovación en el terreno empresarial y social.</p> <p>Ponentes: Alejandro Arranz - Director General de Innovación y Tecnología - Ayuntamiento de Madrid / Eulalo Toril - Director de Innovación Corporativa - BBVA / Quino Fernández - Director y CEO - Quintteam / Juan Pastor Bustamante - Director de Innovación - Barrabés / Juan Freire - Biólogo, profesor universitario y emprendedor / Alvaro Ibáñez (Alvy) - Creador y editor - Microsiervos / Toni Iruela - Director General - Infomedia</p>

SP = Sesión plenaria
MUS = Música
AUD = Audiovisual
PUB = Publicidad

OD = Ocio Digital Interactivo
GEN = General
CGU = Contenidos Generados por los Usuarios
SI = Sociedad de la Información

JPI = Jornadas Propiedad Intelectual
PRE = Prensa y Publicaciones

* Programa sujeto a cambios

Organiza:



Patrocinan:



Medio oficial:



UNIÓN EUROPEA
ESTE PROYECTO HA SIDO COFINANCIADO POR EL FONDO EUROPEO DE DESARROLLO REGIONAL (FEDER)

Una manera de hacer Europa

Con la colaboración especial de:



MARTES 17 DE NOVIEMBRE DE 2009

Hora	Sala 1	Sala 2	Sala 3
17:15 - 18:00	SP02: Auditorio: Bernardo Hernández - Director Mundial de Marketing de producto - Google -		
18:00 - 18:45	SP03: Auditorio: Jordi Ribas - Director General, Centro Tecnológico de Búsquedas en Europa - Microsoft.		
19:00 - 20:30	M1C - MUS01: Industria...¿discográfica?	M2C - PUB01: Claros y oscuros de la publicidad online para 2009 - un primer balance <p>El negocio de la industria discográfica es el que ha sufrido mayores cambios con el desarrollo de Internet. Su negocio tradicional de venta de discos se reduce año tras año (en 2008, el mercado español tradicional cae un 13% frente a 2007) y la distribución on-line de música ha desarrollado los modelos de negocio más innovadoras (iTunes, Spotify...), llegando a suponer la distribución on-line un 21% de los ingresos de mercado discográfico.</p> <p>Ponentes: Nerea Igualador - Digital Sales Manager - Warner Music Spain / Antonio Guisadó - Presidente - Promusicas / Mark Kitcatt - Presidente - UFI / Mark Kitcatt - Presidente - UFI / Alejandro Suárez Sánchez-Ocaña - Consejero y Socio Fundador - Yes.fm / Lutz Emmerich - Country Manager - Spotify / Tomás Fernando Flores - Presentador Siglo21 - RNE-R3 / Carlos de Otto - CEO - Rockola.fm / Luis Javier Martínez Fernández - Director de Desarrollo de Negocio de Pixbox - Telefónica España</p>	M3B - GEN07: Made in/Made by Spain: Desafíos de los modelos de contenidos en EE.UU. <p>El Proyecto Made In/Made By Spain está diseñado por el Ministerio de Industria, Turismo y Comercio, a través de la Secretaría de Estado de Comercio y ejecutado por el Instituto Español de Comercio Exterior (ICEX) que pretende potenciar al máximo el apoyo institucional y comercial a las empresas y los sectores que más protagonismo pueden tener en los planes de recuperación que ha planteado la nueva administración de Barack Obama. En este marco, se plantea la cuestión estratégica de los modelos que han de seguir los contenidos digitales españoles para una óptima promoción y distribución en el mercado estadounidense con el objetivo de qué éstos tengan un máximo impacto sobre este mercado. ¿Qué estrategia deberá seguirse para alcanzar esta fin? ¿Cómo será el proceso de distribución? ¿Qué protección tendrán estos contenidos?</p> <p>Ponentes: Bernardo Hernández - Director Mundial Marketing - Google / Jaime Montalvo - Director General de Promoción - ICEX / Santiago Arriñó - Softonic / Koldo García - Mad Pixel / Javier Marzo - Garrigues / Francesc Fajula - Banesto / Zaryn Dentzel - Creador - Tuenti / Carlos Barrabés - Barrabés.com</p>

SP = Sesión plenaria	OD = Ocio Digital Interactivo	JPI = Jornadas Propiedad Intelectual
MUS = Música	GEN = General	PRE = Prensa y Publicaciones
AUD = Audiovisual	CGU = Contenidos Generados por los Usuarios	
PUB = Publicidad	SI = Sociedad de la Información	

* Programa sujeto a cambios

Organiza:



Con la colaboración especial de:



Patrocinan:



Medio oficial:



UNIÓN EUROPEA
ESTE PROYECTO HA SIDO COFINANCIADO POR EL FONDO EUROPEO DE DESARROLLO REGIONAL (FEDER)

Una manera de hacer Europa

MIÉRCOLES 18 DE NOVIEMBRE DE 2009

Hora	Sala 1	Sala 2	Hora	Sala 3: Jornada Internacional sobre Propiedad Intelectual en el Entorno Digital
8:00 - 9:15	Acreditaciones			
9:30 - 10:30	SP04: Auditorio: Paul Brown – Vicepresidente de Alianzas Estratégicas de Spotify			
10:45 - 12:15	M1D - PRE01: Publicaciones digitales: formatos - dispositivo - contenidos. ¿Hacia dónde va el libro digital? <p>Existen grandes expectativas de transformación del negocio tradicional del libro, de hecho, en 2007, se inscribió un 80% más de ISBNs de libros en formato electrónico que en 2006. Pero hoy por hoy, el mercado de las publicaciones digitales en España sigue siendo poco significativo. Los fabricantes de dispositivos parecen esperar a las editoriales, hay diversidad de formatos, la prensa no se postula, no existe oferta de distribuidores... ¿Cuál será el acontecimiento que disparará el mercado?</p> <p>Ponentes: Angel María Herrera - CEO - Bubok / Juan González de la Cámara - Fundador y Director general - Grammatika / Luis Collado - Director - Google Books España / Andreu Teixidor - Ex-Presidente de Ediciones Destino / Roberto Porras - Gerente de desarrollo de Canales Online - Telefónica móviles / Javier Celaya - Vicepresidente - Asociación de Revistas Digitales de España (ARDE) / Magdalena Vinent - Directora General - CEDRO</p>	M2D - GEN02: Estrategias de distribución digital: ¿qué modelos de negocio están funcionando? <p>Publicidad, pago por uso, suscripción, streaming vs descargas, ¿cuáles son los modelos de negocio que van a consolidarse? Van a especializarse en función del tipo de contenido (UGC, Series, Películas, Videos musicales...)? ¿Qué lecciones tiene que sacar el mundo del audiovisual de la experiencia del sector de la música?</p> <p>Ponentes: José González Díaz - Director de Desarrollo Multimedia - Telefónica España / Hugo Velasco - Product marketing Manager - Xbox 360 España / Sydney Borjas Pilot - Gerente del Instituto Buñuel (Grupo SGAE) y Director de Estrategia Audiovisual - SDAE / Rafael Sánchez - Director Gerente - EGEDA / Javier Sánchez - Fundador - ADNStream / Juan Gascón - Director de Telecomunicaciones e I+D+i - AEITC</p>	10:45 - 12:15	JPI01: Políticas y medidas legislativas en materia de protección de derechos de propiedad intelectual en el entorno digital <p>Ponentes: D. Agustín González García - Abogado y Vocal de la Junta Directiva de ALADA (Asociación literaria y artística para la defensa del derecho de autor) / D. Víctor Vázquez López - Asesor,OMPI / Dña. Michele Woods - Asesor, Oficina Propiedad Intelectual, Estados Unidos / D. Steve Rowan - Subdirector, Oficina de Propiedad Intelectual, Reino Unido / Dña. Irene Pakuscher - Jefa de la División de Derechos de Autor y Legislación de Publicaciones, Ministerio Justicia, Alemania / D. Stefan Johansson - Subdirector, Ministerio de Justicia, Suecia</p>
12:30 - 14:00	M1E - GEN05: El móvil como espacio privilegiado para la participación, comunicación y el ocio <p>Tras la revolución en la comunicación en la red derivada de las redes sociales, la nueva frontera en el desarrollo de estos espacios es el teléfono móvil, que aporta un valor añadido fundamental: la inmediatez, sin importar la ubicación. Cada vez es mayor el número de usuarios que se conecta a redes sociales desde su teléfono móvil (se prevé que en 2012 superen los 300 millones de usuarios). Pero no sólo redes sociales, los nuevos terminales son una plataforma para todo tipo de contenidos: desde videojuegos a contenidos educativos, pasando por películas, música, servicios basados en realidad aumentada...</p> <p>Ponentes: Pablo Baralat - Director de Contenidos - Vodafone / Iñaki Amate - Director General - Fjord / Alberto Tognazzi - Director - MovilFilmFestival / Rusty Baker - Team Lead - Content Acquisitions Partnership Management, Mobile Devices - Motorola, Inc. / Fernando González-Mesones - Director mundial de Marketing y Producto, Tecnología e Innovación - www.hellobt.com - Buongiorno / Juan Ramón Martín - Presidente - REVISTRONIC / Manuel Reverte - Jefe de Ventas y Marketing - Nokia</p>	M2E - AUD01: Perspectivas del sector tras el cese de las emisiones en analógico <p>Cese de las emisiones analógicas (en mayo 2009, por primera vez la cuota de la suma de pantalla de la televisión analógica fue inferior a la suma de las cuotas de TDT y TV de pago), HDTV, TDT de pago, nuevos formatos de producción, convergencia televisión tradicional, on-line y móvil (la tv en el móvil duplicó sus ingresos en 2008). El sector audiovisual está inmerso en una revolución de la que intentaremos analizar las claves del futuro.</p> <p>Ponentes: Eladio Gutiérrez Montes - Presidente - Impulsa TDT / Josep Ventosa - Director de Estrategia y Desarrollo de Negocio - Abertis Telecom / Jorge del Corral - Secretario General - UTECA / José Luis Vázquez - CEO - Mirada.tv / Santiago Miralles - Director Gerent - CCRTV Interactiva y Director Alianzas Estratégicas B2B - CCMA / Bernardo Lorenzo - DG de Telecomunicaciones - SETSI</p>	12:30 - 14:00	JPI02: La lucha contra las actividades vulneradoras de derechos de propiedad intelectual en Internet <p>Ponentes: D. Guillermo del Corral Van Damme - Dtor. General de Política e Industrias Culturales, Ministerio de Cultura / Dña. Maite Arcos - Directora General, Redtel / D. Aldo Oloesa - Presidente, Coalición de Creadores e Industrias de Contenidos Audiovisuales / D. Alejandro Perales Albert - Miembro Consejo Consumidores y Usuarios / D. Jesús Rubí - Subdirector, Agencia Española de Protección de Datos</p>
14:00 - 15:30				
15:30 - 17:00	M1F - PUB02: Reputación on-line de las marcas <p>Internet es un medio abierto las 24 horas todos los días del año, cada día se generan millones de entradas en blogs, páginas web. Las redes sociales y el incremento de sus usuarios facilitan aún más la participación de los consumidores, que pueden incorporar contenido propio o interactuar con otros en la creación de contenidos, productos y servicios. Numerosas oportunidades han aparecido a raíz de estos fenómenos, pero su uso no siempre es el más adecuado. En esta mesa, se debatirán las razones por las que una empresa cuide su reputación en Internet y las herramientas disponibles para hacerlo, qué se requiere de los profesionales que tienen que llevar a cabo esta tarea y qué problemas han tenido las empresas y cómo han reaccionado a lo mismo.</p> <p>Ponentes: Ismael El-Qudsi - Head of New Media - Havas Digital / Víctor Puig - Director de contenidos y reputación - Overallia / Fernando Polo - Socio Director Operaciones - Territorio Creativo / Genito Roca - Socio Director - RocasSalvatierra / Lola González Navarro - Web4 / Antonio Ortiz - Director de Estrategia Online y Director Editorial - Weblogs SL / Luis del Pozo Rivas - Director de Marketing y Ventas de la División de Residencial - Jaztell / Lola González Navarro - Web4 / Fernando Maciá - Fundador y Director - Human Level Communications.</p>	M2F - GEN01: Capital Riesgo y Business Angels: ¿dónde están las oportunidades de inversión en contenidos digitales? <p>En el ámbito del Capital Riesgo, las cifras indican que el sector tecnológico no está entre las prioridades de financiación (en 2008, el 70% del volumen invertido se dirigió hacia empresas no tecnológicas). ¿Está el sector de los contenidos digitales reservado exclusivamente a especialistas? ¿Cómo consigue el inversor mitigar la incertidumbre inherente a este tipo de negocios? El objetivo de esta mesa redonda de inversores será compartir los proyectos en los que se ha invertido o desinvertido en los últimos meses y cuáles creen que van a ser los mejores negocios en los próximos meses/años.</p> <p>Ponentes: Carlos Blanco - CEO ITnet y organizador del First Tuesday / Francisco Velázquez de Cuellar - CEO - AXON / Eulalia Poch - Directora Asociada - Highgrowth / Félix Arias - Director Asociado - Highgrowth / Cedric Latessa - DFJ Esprit / Jamien McCullum - New Cycle Capital / Pedro Moneo Lafin - Founder & CEO - Opinno / Rodolfo Carpenter - CEO - DAD</p>	15:30 - 17:00	JPI03: Punto de vista de los titulares de derechos de propiedad intelectual <p>Ponentes: D. Juan Junquera Temprano - Jefe Gabinete del Secretario de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información, Ministerio de Industria, Turismo y Comercio / Dña. Olivia Regnier - Asesora, IFPI / D. Alfonso Sort - Vicepresidente, BSA España / D. Pedro Pérez - Presidente, FAPAE / D. Dan Glickman - Presidente, MPA / D. Antonio Guisasola - Presidente, Promusicas / D. Javier Cortés - Director General, Grupo SM</p>
17:15 - 18:00	SP05: Auditorio: Ignacio Pérez Dolset - CEO de ilion Animation Studios -			

Organiza:



Patrocinan:



Medio oficial:



Con la colaboración especial de:



UNIÓN EUROPEA
ESTE PROYECTO HA SIDO COFINANCIADO POR EL FONDO EUROPEO DE DESARROLLO REGIONAL (FEDER)

Una manera de hacer Europa

Hora	Sala 1	Sala 2	Hora	Sala 3: Jornada Internacional sobre Propiedad Intelectual en el Entorno Digital
18:00 - 18:45	SP06: Auditorio: Christian Lindholm - Socio y Director - Fjord -		17:15 - 18:00	SP10: Mr. James Boyle: Profesor de Derecho - Duke School -
19:00 - 20:30	M1G - SI03: Los Contenidos Digitales en el nuevo contexto de la educación El desarrollo de Contenidos Educativos Digitales es el siguiente paso en el acercamiento de las TIC a las aulas. Después de haber hecho esfuerzos significativos en los últimos años para el despliegue de infraestructuras en las aulas, y teniendo en cuenta la actual apuesta de las Administraciones educativas con el lanzamiento del Programa Escuela 2.0, es necesario disponer de material educativo que ponga en valor la tecnología al servicio de la Educación. Iniciativas como la Plataforma Agrega (con más de 130000 objetos compartidos) y experiencias de otros países como el Reino Unido serán objeto de reflexión para pensar el futuro de los Contenidos Digitales aplicados a la Educación. Esta necesidad de disponer de materiales educativos digitales nos hace reflexionar sobre algunas cuestiones como: ¿Qué diferencia hay entre un contenido digital o en soporte digital? ¿El uso de los contenidos digitales cambia la metodología didáctica? ¿O la innovación didáctica exige contenidos digitales? ¿Quién debe producir los contenidos digitales? ¿Cómo gestionar los derechos de propiedad intelectual? ¿Las plataformas de e-learning facilitan el uso de contenidos digitales y la gestión del aula? ¿Hay que producir contenidos para que puedan ser usados en plataformas de e-learning? ¿Qué efectos tiene el uso los contenidos digitales en cuanto a la prescripción docente de materiales educativos? ¿Cómo está enfocando la industria su modelo de negocio en relación a los contenidos digitales? Ponentes: Juan Tomás Martín - Presidente - Wikisaber / Vicente Calzado Requena - Director de Servicios - Informática El Corte Inglés / Juan Luis Yagüe - Director General - CMV Multimedia / José Moyano - Presidente - ANELE / José Luis García Beldarrain - Senior Commissioning Editor. New Media, ELT- Cambridge University Press / Mark Eaves - Director Digital Linguae - Negocios Digitales - BBVA / Joaquín Rodríguez - Vicedecano de Profesorado y Organización Académica - EOI / Juan Madrigal - Jefe Áreas de Experimentación e Innovación - ITE Ministerio de Educación / Alvaro Gulbert - Responsable Contenidos Digitales - Fundación Albéniz / Aníbal de la Torre - Coordinador en Andalucía de materiales para el Bachillerato on-line y Coordinador de educ@contic	M2G - GEN04: Banca 2.0: una nueva experiencia de usuario Micro créditos, préstamos P2P, Redes Sociales: UNIENCE, MONEYTRACKING, COMUNITAE.COM con más de 10000 usuarios en unos meses. El mundo de los servicios financieros es un gran consumidor de tecnología y un generador de documentación que ha sido usuario de la red desde sus inicios, y su actividad evoluciona con las nuevas tendencias en internet.	18:00 - 18:15	JPI04: La propiedad intelectual y el desarrollo de nuevos servicios en el contexto de la sociedad de la información D. Jesús Banegas. Presidente de AETIC (Asociación de Empresas de Electrónica, Tecnologías de la Información y Telecomunicaciones de España)
			18:15 - 20:00	JPI05: La Web 2.0 y sus implicaciones con los derechos de propiedad intelectual D. Andy Ramos -Presidente, Derecho del Entretenimiento, Asociación Española, DENAE / Dña. Raquel Xalabarder - Profesora, Universitat Oberta de Catalunya / Dña. Barbara Navarro - Directora del Relaciones Institucionales, Google Spain / D. Miguel Jaque Barbero- Director Gerente, CENATIC / D. Luis Manuel Tolmico - Director General, Escrow Spain / D. Javier Prenafeta Rodríguez - Abogado

SP = Sesión plenaria	OD = Ocio Digital Interactivo	JPI = Jornada Propiedad Intelectual
MUS = Música	GEN = General	PRE = Prensa y Publicaciones
AUD = Audiovisual	CGU = Contenidos Generados por los Usuarios	
PUB = Publicidad	SI = Sociedad de la Información	

* Programa sujeto a cambios

Organiza:



PLAN
AVANZA 2...

Con la colaboración especial de:



Patrocinan:



Medio oficial:



UNIÓN EUROPEA
ESTE PROYECTO HA SIDO COFINANCIADO POR EL FONDO EUROPEO DE DESARROLLO REGIONAL (FEDER)

Una manera de hacer Europa

Hora	Sala 1	Sala 2
8:00 - 9:30	Acreditaciones	
9:30 - 10:30	SP07: Auditorio: Nolan Bushnell – Fundador ATARI	
10:45 - 12:15	M1H - PRE02: La prensa en la era de Internet: nuevos canales y nuevos modos de consumo El paso del papel a la red está suponiendo una grave caída de ingresos para el sector de la prensa (un 9,1% menos en 2008 frente a 2007). Su futuro depende del desarrollo de nuevos modos de presentación, nuevas formas de monetización (suscripción, micropagos) y una mejor puesta en valor del soporte publicitario, todo para adaptarse al máximo a las expectativas de los nuevos consumidores de contenidos. Ponentes: Cristina Martín - Directora de Desarrollo y Operaciones Digitales - El País / Gumerindo Lafuente - Director - Solti.es / Emilio Plana - Unedisa / Manuel Erice - Subdirector de ABC y ABC.es / Javier Junco - Director General - Hola.com y Director de Expansión Internacional Hola y Hello / Juan Varela - Periodistas 21 / Asis Martín de Cabiedes - Presidenta - Europa Press	M2H - AUD03: Inversiones cuantiosas e incertidumbre elevada: Claves para el gran negocio de la animación Con cifras de inversión que llegan a alcanzar varias decenas de millones de euros para una única producción, la industria de la animación en general, y la española en particular, demuestran año tras año que es posible triunfar en un negocio que requiere dosis importantes de audacia y de talento. Ponentes: Sergi Reig - Director General - Imira Entertainment / Pau Brunet - Consultor - BoxOffice Consulting / Vincent Sourdeau - Director General - Cartoon Network España / Hilari Pujol - Productor y fundador - Acció / Salvador Marín - Consejero de Universidades, Empresa e Investigación - Región de Murcia / Manuel Cristóbal - Director General - Perroverde Films
12:30 - 14:00	M1I - OD02: Animación, Videojuegos, Música: ¿Hemos aprendido a explotar el potencial comercial de las Creaciones Digitales? España es el cuarto mercado consumidor de videojuegos de Europa y el sexto a nivel mundial. Esta situación contrasta con el hecho de que solamente el 0,9% de la producción europea de videojuegos procede de España, teniendo un amplio potencial de crecimiento. Los videojuegos pasan a la gran pantalla, las películas que vienen acompañadas de videojuego, ediciones musicales con video incorporado, juegos que incorporan éxitos musicales... El formato digital de las creaciones hace que la convergencia cine-animación-videojuegos-música sea más fácil y natural. ¿Cuál es y cuál será la relación entre las distintas industrias? Ponentes: Albert García Pujades - CEO - Nikodem Animation / Simon Lee Hsing - Director de Diseño - Digital Legends / Gonzo Suárez - Arriaga / Fernando de Miguel - CEO - Zinkia / Francisco Arteche Fernández Miranda - Entertainment & Division Senior Regional Director of Western Region - Xbox 360 / Joaquín Pérez - Director - Observatorio del Videojuego y la Animación / Ramón Nafria - Presidente - DOID (Asociación de Desarrolladores de Ocio Digital)	M2I - SI02: Sanidad despuñocero: ¿Nuevo marco en salud? Ante las oportunidades que plantea la web 2.0 se propone una mesa que analice la generación y puesta a disposición de contenidos digitales relacionados con la salud a través de las nuevas herramientas 2.0. Los integrantes de la mesa presentarán su visión acerca de las oportunidades qué representa el uso de estas herramientas para pacientes y profesionales sanitarios y su impacto en la prestación de la atención sanitaria. Asimismo se analizará la madurez de los sistemas públicos de salud para adoptar estas herramientas y su posicionamiento actual dentro de las estrategias de salud. Finalmente, se debatirá sobre los modelos de negocio que están aforando en torno a la Sanidad 2.0 y las oportunidades de negocio que se vislumbran en este sector. Ponentes: Joan Guanyabens - Coordinador General de la TIC del Departament de Salut de la Generalitat de Catalunya / Dr. Michael Hardey - Investigador - Hull/York Medical School (UK) / Santiago Torres - Médico Especialista en Tecnologías de Salud / Pedro Díaz Yusta - Director Internet - Sanitas / Pablo Rivero - Director - Agencia de Calidad de Salud MSC / Natalie Robson - Estrategia, Innovación - NHS Choices / Silvia Delmas Filgueira - Sanidad y Bienestar Social - Telefónica
14:00 - 15:30		
15:30 - 17:00	M1J - MUS02: La música se extiende por la red Creadores e intérpretes musicales consiguen cada vez más ingresos de productos gracias a ventas que no están directamente relacionadas con la industria discográfica clásica: conciertos (en tres años, los ingresos por conciertos han crecido más de un 100%), merchandising, vídeos, bandas sonoras de videojuegos y descarga de música a través de ello. La red ofrece nuevas posibilidades de conectar a los músicos y sus creaciones con sus audiencias. En esta mesa debatiremos acerca del futuro del negocio de la música bajo esta perspectiva. Ponentes: Sebastián Muriel - Director General - Red.es / Miguel Ángel Díez Ferreira - CEO - Red Karaoke / Carlos Sánchez - CEO - nVIVO / Javier Fernández - CEO - Herizo / Juan Jiménez - Director de Software Marketing - Sony Computer Entertainment / Borja Prieto - Director de Contenidos - MySpace España / Miguel Benavent de B. - Socio emprendedor - Apadrina a un artista.com / Carlos Jean - Productor musical / Eduardo Arcos - Blogger - alt1040	M2J - SI01: O-gov: generando valor a través de la reutilización de la información del sector público La reutilización de la información del sector público puede facilitar la creación por parte del sector privado de nuevos productos y servicios basados en dicha información. Tenemos ejemplos de éxito en nuestro país, pero es igualmente importante ver los casos que se han desarrollado en el ámbito internacional. En la Unión Europea, el mercado de reutilización está estimado entre 26 y 47 millones de euros, dando idea de la relevancia económica de la Información del Sector Público. Ponentes: David Cierco Jiménez de Parga - Director General para el Desarrollo de la Sociedad de la Información - SETSI - Ministerio de Industria, Turismo y Comercio / D. Chris Corbin - Analista Financiero - PSIPlatform / Jaime Gómez Obregón (www.elpreciodelagasolina.com) / Juan Pelegrín - Administrador - Comisión Europea / Ángel Maldonado Elvira - Fundador - legalsololo.com / Carlos de la Fuente - Director - W3C / José Luis Marín de la Iglesia - Director - Gateway / Valentín Arce - Presidente de los Sectores de Información - ASEIDE

Organiza:



PLAN AVANZA 2009

Patrocinan:



Medio oficial:



Con la colaboración especial de:



UNIÓN EUROPEA

ESTE PROYECTO HA SIDO COFINANCIADO POR EL FONDO EUROPEO DE DESARROLLO REGIONAL (FEDER)

Una manera de hacer Europa

Hora	Sala 1	Sala 2
17:15 - 18:00	SP08: Auditorio: Stewart Butterfield - Co-fundador - Flickr -	
18:00 - 18:45	SP09: Auditorio: Presentación Filmotech	
19:00 - 20:30	M1K - AUD04: Innovación tecnológica y comercial para el futuro del cine <p>Los ingresos por formas tradicionales de negocio en la industria del cine se reducen en 2008 (cerca de un 4% por taquilla de cine, un 23% por venta/alquiler de películas). Por ello, las nuevas formas se abren camino. Desde el lado de la distribución, el futuro del cine pasa por una actualización tecnológica que, al margen de disminuir los costes de distribución de los contenidos, haga posibles nuevas aplicaciones que incrementen y diferencien la oferta actual. Y, desde el lado de la producción, es necesario generar los contenidos que aprovechen estas innovaciones, y dar un alcance global a los contenidos creados para poder competir en pie de igualdad con los líderes del mercado. En esta mesa abordaremos el futuro del cine desde la perspectiva de ambos eslabones de la cadena de valor.</p> <p>Ponentes: Fernando Evole - Consejero Delegado - Yelmo Cineplex / Santiago Pozo - Presidente - The Arenas Group / Manuel Gómez - Presidente - Dygra Films / Nereida López Vidales - Periodista - Neo Comunicación / Pablo Noguerolés - Director General - Warner Bros / Luis Goyanes - Director de Marketing - Filmax (QUITAR) / Vicente Mozo - Subdirector - Festival de San Sebastián</p>	M2K - SI04: Empoderamiento de la ciudadanía: escucha activa <p>La red es un medio que facilita la expresión de puntos de vista plurales, y permite que se escuche la voz de los ciudadanos. En esta mesa se pondrá en común iniciativas de distinta tipología que persiguen fomentar la participación ciudadana y cómo los nuevos medios, hacen posible que los ciudadanos participen más activamente en el conjunto de la sociedad</p> <p>Ponentes: Alberto Ortiz de Zárate - Director de Atención Ciudadana - Gobierno Vasco / María González Veracruz, Diputada del Parlamento de Murcia y Responsable de Innovación y TIC del PSOE / Rafael Rubio - Profesor Titular de Derecho Constitucional, Asesor Campaña McCain - Universidad Complutense / César Vallejo de Castro - Subdirector de "Tras La2" - TVE / Sergio Cortes - CEO - Cink / Miriam Rivas-Aguilar - Operations & Services Manager - Patient Opinion NHS / César Calderón - Socio-Director - Autoritas Consulting</p>

	SP = Sesión Plenaria		OD = Ocio Digital Interactivo		JPI = Jornadas Propiedad Intelectual
	MUS = Música		GEN = General		PRE = Prensa y Publicaciones
	AUD = Audiovisual		CGU = Contenidos Generados por los Usuarios		
	PUB = Publicidad		SI = Sociedad de la Información		

* Programa sujeto a cambios

Organiza:



Con la colaboración especial de:



Medio oficial:



UNIÓN EUROPEA
ESTE PROYECTO HA SIDO COFINANCIADO POR EL FONDO EUROPEO DE DESARROLLO REGIONAL (FEDER)

Una manera de hacer Europa