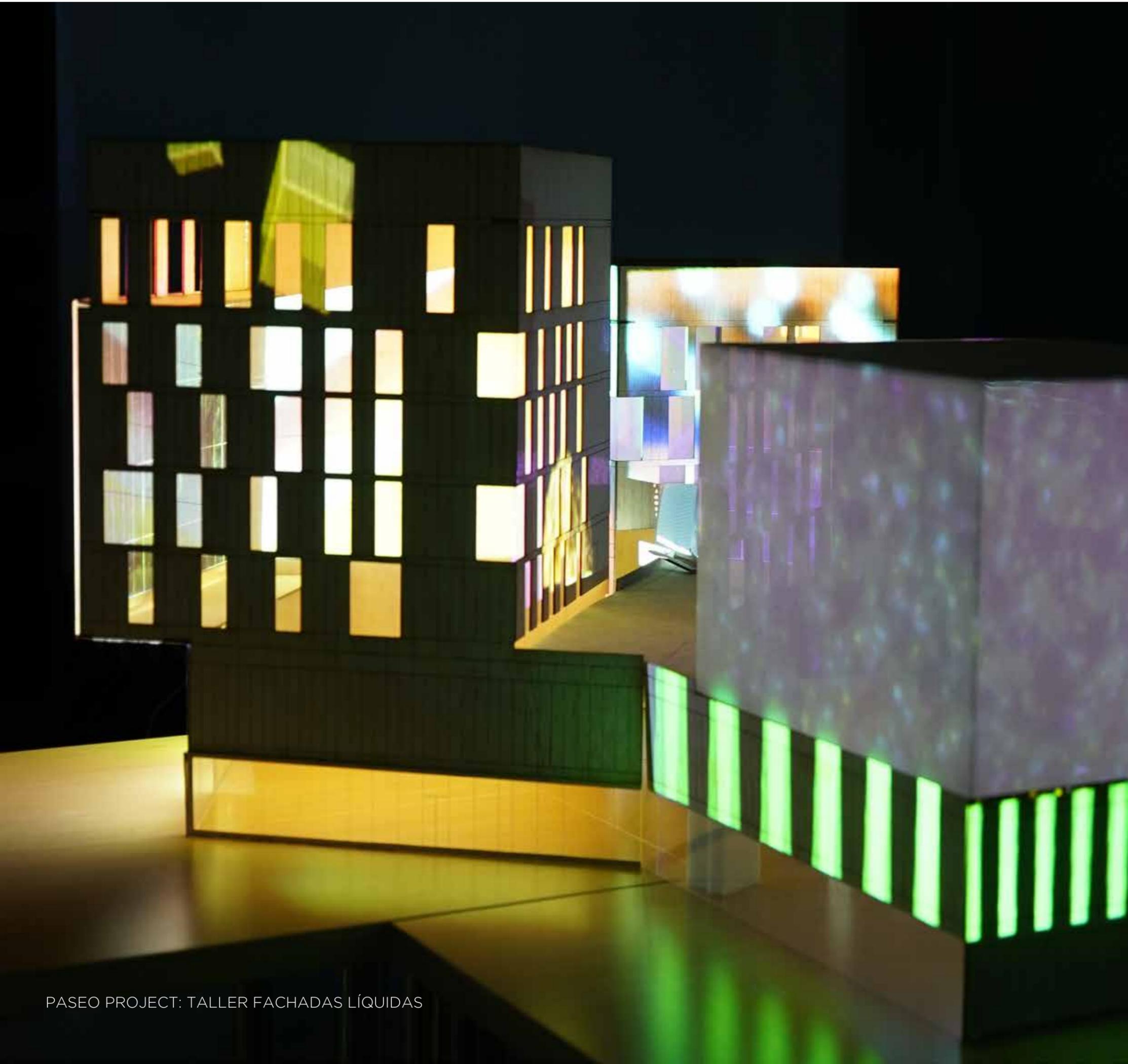


MEMORIA DE ACTIVIDADES 2015 / 2016



ÍNDICE

- 04 Carta del Presidente
- 06 Memoria del director

2015

- 10 Sociedad del conocimiento
- 14 Innovación empresarial
- 18 Arte y tecnología
- 24 Educación y nuevas tecnologías

2016

- 28 Educación y nuevas tecnologías
- 36 Arte, ciencia y tecnología
- 44 Programa de mediación
- 45 Ciencia Ciudadana

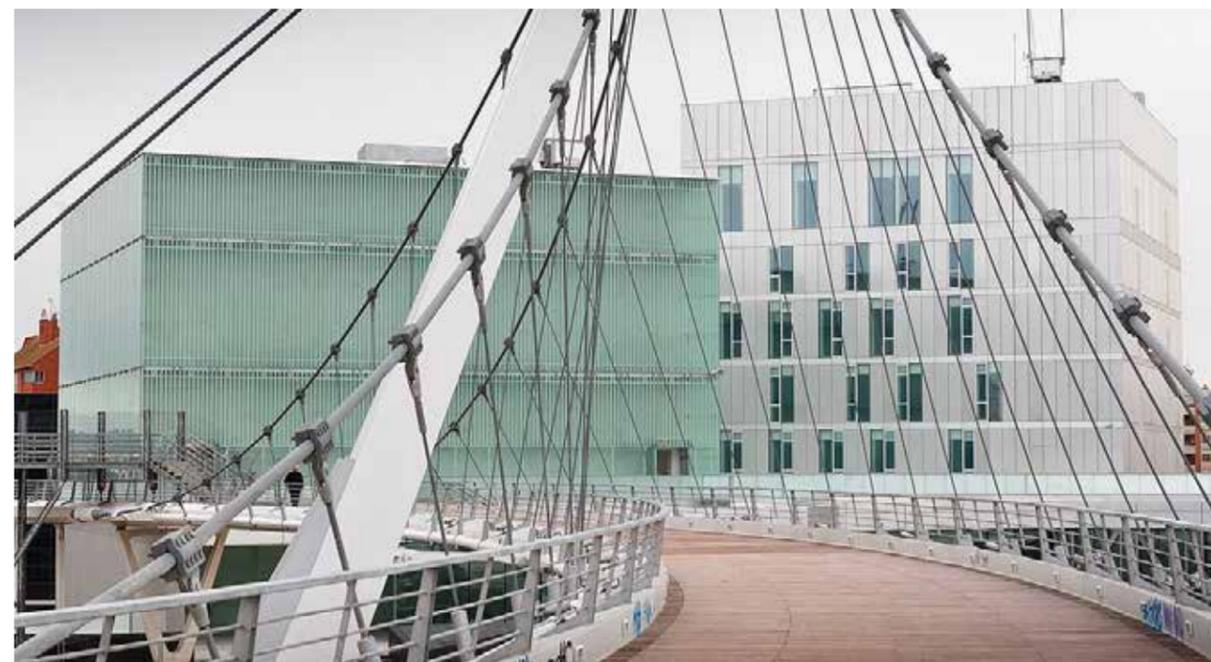
CARTA DEL PRESIDENTE

La Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento -que tengo el honor de presidir-, es uno de los vehículos más importantes con el que los zaragozanos y zaragozanas contamos en materia de investigación, difusión y formación en torno a esa triada educación-tecnología-economía que caracteriza a nuestra época y que llamamos “sociedad del conocimiento”.

Una especial vinculación, recogida en sus estatutos, liga la actuación de la Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento al Ayuntamiento de Zaragoza. Este 2017 que recién comienza, amanece con la consolidación del nuevo equipo de trabajo que entró a formar parte de la Fundación en 2016 y que ha incorporado nuevas figuras (como una responsable de programación y contenidos, una mediadora sociocultural y una administrativa) con el objetivo de ampliar la capacidad operativa de la Fundación en la consecución y puesta en práctica de sus objetivos.

Un objetivo transversal atraviesa todas las iniciativas de la Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento: la

Un objetivo transversal atraviesa todas las iniciativas de la Fundación: la formación y capacitación intergeneracional en materia de nuevas tecnologías y la producción de conocimiento libre y abierto



formación y capacitación intergeneracional en materia de nuevas tecnologías y la producción de conocimiento libre y abierto. Un compromiso con la innovación educativa que entronca directamente con el objetivo común de hacer de nuestra ciudad Zaragoza Ciudad Educadora.

Un objetivo que se acompaña con un compromiso fundamental: ser una herramienta al servicio de la reducción de la desigualdad en nuestra sociedad. Difundiendo el conocimiento a todo tipo de públicos, especialmente el juvenil, superando activamente las brechas de género, capacidad económica y accesibilidad física.

Los frutos de la sociedad del conocimiento, que todos y todas producimos, debe retornar a todos y todas por igual. Y eso supone un especial esfuerzo para que llegue a aquellos que se encuentran en situación de mayor desigualdad.

El sustantivo incremento del porcentaje de plazas becadas en programas educativos como Etopia Kids, gestionadas en colaboración con los centros municipales de servicios sociales, la

Casa de la Mujer y el tejido asociativo local (FAIM, Asociación El Trébol, Fundación La Caridad, Gusantina) y el esfuerzo por introducir en los programas de investigación y formación la vinculación de tecnologías y cuidados, es parte, y contribuye activamente, del objetivo marcado por este Ayuntamiento de hacer de Zaragoza una Ciudad Cuidadora.

Una Ciudad que se preocupa y ocupa de proteger a sus vecinos y vecinas y, como por ejemplo, a través de los programas y actuación de la Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento; los alienta a llevar al máximo sus capacidades creativas y productivas en esta sociedad nuestra.

Pedro Santistevé Roche
Presidente del Patronato
Alcalde de Zaragoza
Zaragoza, marzo de 2017

INFORME DEL DIRECTOR

La Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento afianzó en 2015 sus actividades de los años predecesores, consolidado ya su papel como uno de los principales agentes de contenidos de Etopia Centro de Arte y Tecnología, gracias al convenio de colaboración con el Ayuntamiento de Zaragoza firmado en 2013.

Entre todas sus actividades –que transitaron los cuatro ejes que recogían su plan de actuación: sociedad del conocimiento, innovación empresarial, arte y tecnología, y educación–, tuvo lugar el ciclo de conferencias magistrales de destacados intelectuales y académicos nacionales como celebración del décimo aniversario de existencia de la Fundación. Una efeméride que se completó con la exposición, producida por la Fundación Telefónica, Breve historia del teléfono y más, con gran éxito de público en Etopia.

Durante el año también se siguieron desarrollando las actividades ligadas al emprendimiento, se mantuvieron los contactos de la Red Europea de Arte Digital y Ciencia, y se presentaron los resultados de la Smart Residency, una iniciativa patrocinada por Acción Cultural Española y el

Instituto Francés. Todo ello además, asentando la importancia de la educación como actividad esencial de la Fundación. En este sentido, las colonias de verano de capacitación tecnológica para niños y niñas volvieron a crecer y revelar la importancia de esta senda iniciada años atrás.

Ya en 2016, el Patronato de la Fundación decidió centrar las líneas de acción sólo en tres ejes: arte, ciencia y tecnología; educación y nuevas tecnologías y ciencia ciudadana.

En el primero, destacó la producción de la exposición Reverberadas, como parte del primer proyecto de la Red Europea de Arte Digital y Ciencia, que se completó con un simposio sobre la relación arte-ciencia, un ámbito en clara expansión en el ámbito cultural actual. También se retomó el programa Paseo Project: nuevas formas artísticas de experimentar la ciudad. Su objetivo, incentivar la conexión entre el arte con nuevos medios y las tecnologías creativas en el espacio público. Y un año más se volvió a programar las cuartas Jornadas de Divulgación Innovadora, llenando de asistentes interesados en la divulgación científica todas sus actividades.

La educación tecnológica experimentó



Cabe destacar el firme compromiso de la Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento para reducir brechas digitales con el mantenimiento de un firme programa de becas educativas

un aumento notable de las actividades respecto a los años anteriores. Entre ellas, la colonia de verano Etopia Kids se consolidó ya como uno de los programas clave de la Fundación con más de 700 niños y niñas participando en sus actividades. Cabe destacar el firme compromiso de la Fundación para reducir brechas digitales en estos ámbitos con el mantenimiento de un firme programa de becas educativas.

Pero sin duda, el hecho más significativo de la Fundación durante el año fue la incorporación de un nuevo equipo al frente, formado por un director gerente, una directora de contenidos, una mediadora sociocultural y una administrativa. Esta fortificación de la estructura de la Fundación consolida su papel en el ecosistema de Etopia y augura un futuro estimulante, lleno de retos y desafíos, con el que expandir el impacto de la Sociedad del Conocimiento en nuestra ciudad.

Mariano Salvador
Director Gerente de la Fundación
Zaragoza, marzo de 2017

2015



III JORNADAS DE DIVULGACIÓN INNOVADORA

Un encuentro dinámico y diverso que reúne cada año a 200 divulgadores científicos de toda España presentando sus proyectos más innovadores

Empujadas por el éxito de las dos primeras ediciones, en 2015 se celebraron las III Jornadas de Divulgación Innovadora D+i, un encuentro de profesionales de la ciencia y la divulgación científica, que encuentran en ellas un foro en el que reflexionar sobre los más novedosos caminos y enfoques para contar la ciencia.

Científicos/as, comunicadores/as, docentes... Más de 200 profesionales se dieron cita en las dos jornadas, que tuvieron lugar los días 23 y 24 de octubre de 2015 en Etopia. Jorge Wagensberg, José Cervera y Ángel Figueroa fueron los conferenciantes de estas D+i. Y más de veinte divulgadores/as participaron en el programa de mesas redondas, en las que se debatieron temas de actualidad como la financiación de los proyectos y la emprendeduría en Internet a través de la divulgación científica, la accesibilidad del conocimiento científico a personas con discapacidad, cómo medir el impacto de la divulgación y cómo alcanzar espacios y públicos no conquistados, independientemente



In Vivo es un programa de demostraciones, espectáculos y talleres abiertos a todas las edades que ponen en práctica el lema de estas terceras jornadas: *Ciencia y público, más cerca*

de su capacidad económica o la diversidad funcional.

En definitiva, las jornadas D+i alentaron, una vez más, el objetivo compartido por todos sus participantes: que la divulgación llegue de verdad a la ciudadanía y eleve su cultura y pensamiento crítico. Las jornadas son, además, fuente de inspiración, y a través de la presentación de proyectos innovadores y de éxito, un gran estímulo para la comunidad de divulgadores/as.

El lema de estas terceras jornadas, *Ciencia y público, más cerca*, se puso en práctica especialmente en el programa In Vivo, abierto a todos los públicos, que con espectáculos musicales, conferencias teatralizadas, audiovisuales o talleres y yincanas acercó al público familiar de Zaragoza los proyectos más innovadores. Además, las jornadas estuvieron abiertas a la participación a través del espacio Déjate ver, en el que a través de convocatoria pública se recibió un gran número de propuestas, de las que se presentó una selección en el marco de las jornadas.

CICLO DE CONFERENCIAS MAGISTRALES

Décimo Aniversario de la Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento

La Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento celebró a lo largo de 2015 el décimo aniversario del inicio de sus actividades con un ciclo de conferencias de destacados expertos -algunos de ellos, patronos de la Fundación- en los campos de trabajo de la Fundación a lo largo de la década previa: innovación tecnológica, educación, investigación y transferencia tecnológica, ciudades inteligentes, arte y tecnología, cultura científica, creación de empresas y emprendimiento especializado.

El ciclo lo abrió el catedrático de la Universidad Carlos III de Madrid Aníbal R. Figueiras Vidal, con una conferencia de inspirador título, *Algoritmos, personas y ciudades*, abordando desde una perspectiva científica los retos que plantea el desarrollo de las ciudades inteligentes. El catedrático de Química Inorgánica de la Universidad de Zaragoza, Luis A. Oro, defendió en su conferencia *Investigación Científica y Desarrollo Tecnológico: una prioridad a prueba* que la investigación científica debe ser un factor esencial en la transformación hacia un modelo productivo basado en el conocimiento.

Vicente Salas Fumás, Catedrático de

Organización de empresas en la Universidad de Zaragoza, trató la *Innovación organizacional y competitividad de la empresa española*. César Molinas, matemático y economista, leyó la conferencia *El papel de la innovación y la educación en la construcción del futuro de España*. El catedrático y miembro de la Real Academia Española de la Lengua José Manuel Sánchez Ron tituló su intervención *Soñadores (ayer y hoy) del futuro*. Benjamin Weil, director artístico del Centro Botín, dibujó los *Paisajes digitales en el arte contemporáneo*; Félix Yndurain, catedrático de Física de la Materia Condensada en la Universidad Autónoma de Madrid y patrono de la Fundación, habló específicamente sobre el papel de la tecnología en los escenarios futuros de la energía, cerrando este ciclo con su conferencia titulada *La nanociencia y las tecnologías energéticas del futuro*.



SÍ, ¿DÍGAME?

Breve historia del teléfono y más, un éxito de público de la mano de Fundación Telefónica

Con la exposición *Sí, ¿dígame? Breve historia del teléfono y más* culminó el programa de actividades programadas por la Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento a lo largo de todo el año 2015 con motivo del décimo aniversario de sus actividades.

La exposición, organizada en colaboración con la Fundación Telefónica, tenía el objetivo de mostrar el desarrollo de la telefonía en España, la incansable búsqueda de progreso en las comunicaciones y las increíbles transformaciones que el desarrollo de las telecomunicaciones ha provocado en la sociedad en los últimos 150 años.

Constituida por los fondos del Patrimonio histórico tecnológico de Telefónica, la muestra recogía setenta piezas de esta colección, equipos que han marcado la evolución tecnológica de las telecomunicaciones en España, organizadas de forma histórica y contextualizada.

La muestra, que permaneció en la sala de exposiciones de Etopia desde el 19 de noviembre de 2015 hasta el 30 de enero de 2016 suscitó un gran interés en el público y sigue siendo una de las más visitadas en la historia del Centro de Arte y Tecnología de Zaragoza.

II CAMPUS IBEROAMERICANO ETOPIA

Los proyectos más innovadores del campo cultural y creativo se dieron cita en Etopia del 23 al 27 de marzo

Tras la experiencia, en octubre 2014, del Campus Iberoamericano Etopia celebrado en Buenos Aires (Argentina), la Fundación dio continuidad al concurso Emprende con Cultura, nacido en el seno del V Congreso Iberoamericano de Cultura. Veintiún proyectos, todos provenientes del ámbito cultural y creativo, fueron seleccionados para participar en el II Campus Iberoamericano en Etopia, una iniciativa conjunta de la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura, el Ayuntamiento de Zaragoza y la Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento.

El programa tenía como objetivo mejorar la formación de los emprendedores iberoamericanos y facilitarles una red de conexiones que mejore sus oportunidades empresariales a ambos lados del Atlántico, así como ponerles en relación con emprendedores del ecosistema de incubadoras y aceleradoras de empresas en Zaragoza.

Del 23 al 27 de marzo de 2015, estos veintiún emprendedores, seleccionados a través de una competición internacional, participa-

ron en un programa de formación intensiva diseñado por José Antonio Ruiz (Emoziona) y a cargo de expertos como Juan Gasca o Luz López, basado en tres líneas de trabajo: Design Thinking, Lean Startup y Customer Development, y con el objetivo de aportar a estos proyectos una visión empresarial y de desarrollo de negocio.

El programa fue complementado con formación en habilidades emprendedoras de alto nivel, talleres especializados sobre financiación, gestión y presentación de proyectos y sesiones específicas sobre habilidades y mentorización personalizada.

En paralelo a los talleres, los participantes intercambiaron experiencias, iniciaron colaboraciones y tuvieron la oportunidad de conocer los ecosistemas de emprendimiento locales de la ciudad de Zaragoza, con visitas a Las Armas y Zaragoza Activa.

Los participantes tuvieron, además, la oportunidad de presentar sus propuestas en el marco de las jornadas INNOVATE 2015, especializadas en el sector cultural, y en la que se premiaron a los proyectos participantes más destacados e innovadores.



Veintiún proyectos emprendedores, procedentes de veinte países distintos, recibieron formación intensiva para acelerar sus proyectos de la mano de expertos y mentores

PROYECTOS PREMIADOS

Premio a la idea más innovadora: Reharq, de Libe Fernández (España)

Premio al proyecto más innovador con menos de tres años de vida: Pop TV, de José Alonso (Uruguay)

Premio al proyecto más innovador con más de tres años de vida: Maeztro Urbano, de Erick Zelaya (Honduras)

Premio al proyecto más social: ENEA, de Mercedes Villalobos (Perú)

Premio al proyecto emprendedor joven: Cantos del Río, de Martín Beleño (Colombia)

Premio al proyecto emprendedor senior: Espacio de Vinculación Artística, de Silvia de la Cueva (México)

Premio al proyecto elegido por los propios finalistas: KURMI, de Pablo Andrés Barra (Chile)



INNOVATE '15

Profesionales del sector cultural y creativo en busca de financiación por la vía de la innovación

Innovate, uno de los eventos más veteranos en España en la atención al desarrollo y fuentes de financiación de las nuevas empresas de la economía digital y la presentación de start-ups y proyectos emprendedores, dedicó su edición de 2015 al análisis de tendencias, estrategias y herramientas en el sector de las industrias creativas y culturales.

Organizado por la Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento; con el patrocinio especial de la Obra Social de Ibercaja y del Instituto Aragonés de Empleo; y la colaboración de Etopia Centro de Arte y Tecnología, Ayuntamiento de Zaragoza, Organización de Estados Iberoamericanos (OEI), Fundación Aragón Invierte, Opinno y Emoziona, Innovate 2015 fue el escaparate de los proyectos seleccionados como finalistas del II Campus

Iberoamericano Etopia. INNOVATE 2015 contó con algunos de los más reputados expertos en el análisis de la economía creativa y el panorama cultural europeo, como Àngel Mestres, Javier Celaya, Pedro Mata, Javier Anós, José Luis de Vicente y Pau Rausell. El programa incluyó varios talleres de formación práctica, orientados a profesionales de las industrias creativas, estudiantes relacionados con estas áreas, directivos, inversores, gestores culturales o investigadores, para mejorar sus habilidades de gestión en materia de crowdfunding y nuevas fuentes de financiación, experiencia de cliente y desarrollo de producto orientada al sector cultural. Durante los dos días de las jornadas se exhibieron asimismo obras audiovisuales de Iván Castell y Yago de Mateo.



CXMEETING

Profesionales de la experiencia de cliente apuestan por el punto de vista humano y personal

Con el apoyo de la Fundación, Etopia acogió el Customer Experience Meeting 2015, un evento sin ánimo de lucro que reúne a relevantes profesionales del ámbito de la experiencia de cliente. En esta segunda edición el leit motiv principal fueron las personas, la experiencia de cliente desde el punto de vista más humano y personal, comprendido mediante el concepto H2H (Human to Human). 14 organizaciones compartieron experiencias reales de sus organizaciones con un grupo de 140 asistentes, profesionales inquietos del ámbito de la innovación, diseño de producto/servicio, o la experiencia de cliente, campos de emprendimiento en auge.

TAKE UP 2015!

Proyectos emprendedores desde el ámbito universitario para mejorar la vida en la ciudad

Para fomentar la innovación y la capacidad de emprendimiento entre los jóvenes, Ayuntamiento de Zaragoza en colaboración con centraldereservas.com y Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento organizaron Take Up 2015!, diseñado por Initland en Aragón y La Terminal. El 8 de mayo de 2015, un total de 60 estudiantes de diversas facultades y grados superiores, y centros como Los Enlaces o Andalán, de la Escuela de Artes y de CESTE, se enfrentaron a retos de movilidad, medio ambiente, educación y cultura, y en una jornada diseñaron proyectos emprendedores con el objetivo de mejorar la ciudad de Zaragoza.

COLONIA ETOPIA KIDS 2015

Un verano de aprendizaje a través del juego y la experimentación con tecnologías creativas

Etopia Kids es un programa de aprendizaje y experimentación con tecnologías creativas de código abierto dirigido a niños y niñas de edades comprendidas entre los 6 y los 14 años. El objetivo principal del proyecto es el aprendizaje a través del juego y la experimentación con tecnologías creativas de código abierto (robótica, programación con Processing y Scratch, animación, electrónica básica con Arduino, etc.). El proyecto arrancó con la Colonia Urbana de 2013, organiza conjuntamente con la Obra Social de Ibercaja. Desde entonces se celebra anualmente, llegando en 2015 a su tercera edición. Del 22 de junio al 24 de julio, 660 niños y niñas participaron de los talleres, organizados en siete itinerarios impartidos por un grupo de profesionales de la formación en el ámbito de las tecnologías creativas de colectivos, startups y proyectos educativos. De nuevo, la Fundación trabajó por el acceso a esta colonia para niñas y niños de colectivos desfavorecidos, con un programa de inscripciones gratuitas en colaboración con diferentes entidades sociales: Asociación Socioeducativa Gusantina, Asociación de Tiempo Libre El Trébol, Fundación la Caridad, Servicio de Menores IASS, Ibercaja Actur, Servicio de Menores DGA e YMCA.



PROGRAMA DE LA COLONIA ETOPIA KIDS 2015

En su edición de 2015 Etopia Kids propuso siete itinerarios formativos simultáneos, establecidos según el nivel de conocimiento del alumno. *Suena, se mueve, se conecta* es un taller en el que, a través de sensores, los objetos de nuestro entorno se dotan de vida. *Luces, cámara y... ¡diversión!* ofrece la posibilidad de participar

en el rodaje de un cortometraje, mientras que *Fotografía creativa diy* exploraba recursos fotográficos alternativos. En *Internet de tus cosas*, los participantes aprendieron a construir sistemas inteligentes con Wifi y Bluetooth, mientras que el taller *Salta, corre, vuela*, les inició en la animación. La programación también estuvo presente en la colonia, con los talleres *Robótica con Svante*; el último itinerario estuvo dedicado a la *Impresión 3D*.



ETOPIA KIDS FAMILY

Etopia Kids es un proyecto que no ha parado de crecer desde su arranque, ampliándose a periodos de vacaciones escolares como la Semana Santa o la Navidad. Bajo la misma marca y con la misma filosofía se desarrolla también el programa Etopia Kids Family, con actividades y talleres durante todo el año para disfrutar en familia.

Los talleres, que se celebran dos veces al mes y siempre en fin de semana, permiten llegar a diferentes colectivos que, por dife-

rentes razones, no asisten a la colonia de verano, y da continuidad a los campos abordados durante el verano.

Los talleres que se realizan en Etopia permiten seguir utilizando después, en casa o en el aula los programas, las mismas tecnologías y dispositivos empleados en los talleres. En 2015, Etopia Kids desarrolló una variada oferta de talleres Family que abarcó desde la creación musical con Arduino, hasta Stop Motion o Internet de las cosas.



ARDUINO DAY

El cumpleaños mundial de la plataforma electrónica abierta referente del mundo maker

Arduino Day Zaragoza 2015, celebrado el 28 de marzo, fue el evento con el que la Fundación se sumó a las celebraciones que, a lo largo de todo el mundo, tuvieron lugar con motivo del décimo aniversario de Arduino, la plataforma electrónica abierta que se ha convertido en un referente a nivel mundial para el desarrollo de todo tipo de dispositivos y protagonista indiscutible del mundo maker y DIY. La jornada, orientada a un público familiar, contó con un amplio y completo programa de talleres de iniciación y avanzados, charlas divulgativas, robótica infantil, impresoras 3D y toda clase de demostraciones de dispositivos curiosos y llenos de imaginación ligados a Arduino.

SCRATCH DAY

Pensar creativamente, desarrollar colaborativamente y compartir experiencias educativas

El 23 de mayo de 2015, Zaragoza celebró por quinto año el Día Mundial del Scratch, un software gratuito y en línea que permite crear historias interactivas, juegos y animaciones y compartirlos con la comunidad, y que ayuda a los jóvenes a aprender a pensar creativamente, razonar sistemáticamente, y trabajar colaborativamente. En Zaragoza, el Scratch Day se organiza colaborativamente con la startup local Crom Developer. Esta jornada incluyó una demo de diferentes experiencias aunando Scratch y Robótica Educativa, y sobre todo, el nexos con la Etopia Kids, a través de tres diferentes talleres de Scratch y la placa de hardware libre Arduino (S4A).



ENCUENTRO EDUTOPIA 2015

Fomentando el intercambio de experiencias de creatividad e innovación tecnológica entre profesionales de la educación

Foro abierto a los docentes, Edutopía -desde 2016, Utopías Educativas- es el evento que fomenta el intercambio de experiencias innovadoras en la educación, desde el periodo infantil hasta la universidad. Celebrado los días 29 y 30 de mayo, en su tercera edición reunió a 300 docentes procedentes de Aragón, Madrid, Extremadura, Galicia, La Rioja y País Vasco.

Las jornadas acogieron la exposición de 36 experiencias innovadoras en las aulas, algunas de ellas dedicadas a la aplicación de la programación y la robótica en el aula. Uno de los proyectos destacados fue la experiencia *Apprendiendo con robótica* que desarrolla el CEIP Gil Tarín de La Muela (Zaragoza), cuyos escolares utilizan robots Bee-Bot y Lego Wedo, como herramientas didácticas.

El evento, que se ha convertido a lo largo de los años en referente nacional de los especialistas de la educación, interesados en el desarrollo de las TIC en su práctica diaria y en formarse 'aprendiendo' de las experiencias de otros profesores.

Los temas seleccionados para el foro de debate y espacio de diálogo que constituyen estas jornadas fueron elegidos por la propia comunidad educativa y trataron temas

de actualidad, como Móviles en el aula, la Escuela rural, NO + DEBERES, Integración tecnológica en 360°, o STEAM y PBL en el aula.

El encuentro Utopías Educativas es una cita anual está organizado por la Asociación Utopías Educativas en colaboración con la Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento y Ayuntamiento de Zaragoza.

PREMIO A LA MEJOR EXPERIENCIA INNOVADORA

La productora escolar de cortos educativos Amiguicos Producciones, creada por los maestros Israel Sardino y Mar Rodríguez del CRA La Sabina de Villafranca de Ebro (Zaragoza) y orientada a escolares de primaria, recibió el Premio a la Mejor Experiencia Innovadora presentada en la tercera edición de Edutopía 2015. La iniciativa ha seguido adelante, recibiendo numerosos premios y participando en diversos festivales de cine.



SMART RESIDENCIAS

Pop Connection, el fruto de la singular residencia cruzada de Sylvie Balestra y Jaime de los Ríos

La coreógrafa francesa Sylvie Balestra y el artista multimedia español Jaime de los Ríos, seleccionados en Francia y España por Institut Français y Acción Cultural Española (AC/E) para el proyecto Smart Residencias, presentaron en noviembre de 2015 *Pop Connection*, el resultado de su trabajo conjunto en residencia, que contó con el impulso de la Fundación. Esta singular iniciativa de residencia cruzada, que conectaba proyectos, artistas e instituciones de acogida -Etopia en Zaragoza, y MA Scène Nationale en

Montbéliard (norte de Francia)- puso en contacto a Sylvie y Jaime. Para *Pop Connection*, los artistas documentaron antropológicamente y cartografiaron sobre mapas interactivos diferentes barrios de Zaragoza y Montbéliard, gracias a la colaboración de asociaciones y vecinos de ambas ciudades. A partir de este trabajo, nace una instalación interactiva que emula en sala un cielo estrellado, que pudo ser contemplada y transitada en Etopia durante la sesión de presentación, celebrada en noviembre de 2015.



FESTIVAL TRAYECTOS

Festival referencia de la danza en espacios urbanos, Trayectos estrenó en 2015 su duodécima edición. 16 compañías locales, nacionales e internacionales que ocuparon hasta un total de siete espacios públicos (entre ellos Etopia, con la colaboración de la Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento), el festival tuvo como objetivo acercar la danza a la arquitectura de la ciudad y poner en relación a compañías internacionales y locales con un programa de residencias que tuvo lugar en el propio centro.



RED EUROPEA DE ARTE DIGITAL Y CIENCIA

Un circuito que explora nuevas fronteras de interacción entre ciencia y arte contemporáneo

El año 2015 fue el año del lanzamiento definitivo de la Red Europea de Arte Digital y Ciencia, un proyecto financiado por la Comisión Europea dentro del programa Europa Creativa y que se extiende desde 2014 hasta 2017. Coordinado por Ars Electronica (Austria) -referencia mundial en arte y tecnología- y con el CERN y el European Southern Observatory como socios científicos, reúne a siete instituciones culturales europeas: Ars Electronica, Linz, Austria; Center for the Promotion of Science, Belgrado; Dig Gallery, Kosice, Eslovaquia; Kapelica Gallery, Liubliana, Eslovenia; Laboral, Gijón; GV Art, Londres; y Science Gallery, Dublín. Su objetivo es generar un

circuito europeo de residencias artísticas y exposiciones sobre las nuevas fronteras de interacción entre la ciencia y el arte contemporáneo.

En 2015 tuvo lugar la presentación del proyecto en, así como la convocatoria abierta de un programa de residencias lanzado a finales de 2015 y que se desarrolló en 2016.



2016



REVERBERADAS
GUILLERMO CASADO Y AZUCENA GIGANTO.
DEEP LIFE

EDUCACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

Un compromiso con la innovación educativa, las tecnologías de código abierto y el software y hardware libre

Durante 2016, la Fundación ha mantenido su compromiso con la innovación educativa y ha fortalecido y potenciado sus programas de formación y capacitación en tecnologías creativas, manteniendo su apuesta por las tecnologías de código abierto y software y hardware libre. Sin perder su objetivo de difundir este tipo de conocimientos a todo tipo de públicos, especialmente el juvenil con riesgo de exclusión social a través de un programa de becas, y de romper la brecha de género que existe en el mundo tecnológico, fomentando el acceso igualitario para niños y niñas. También se mantuvieron las actividades del programa Etopia Kids Family, orientado a un público familiar, y los talleres de Etopia Kids que a lo largo del año prolongan un programa de alto valor educativo, que enseña a niños y niñas a descubrir nuevas capacidades, alimentar su imaginación creativa y fomentar una posible vocación científica o tecnológica para su futuro.



COLONIA ETOPIA KIDS 2016

720 niños y niñas, entre 8 y 14 años, pasaron el verano sumergidos en las tecnologías creativas y el 'hazlo tu mismo'

Entre el 27 de junio al 29 de julio, 720 niños y niñas, entre 8 y 14 años, acudieron a las colonias de verano Etopia Kids organizadas en colaboración con la Fundación Obra Social Ibercaja.

Los itinerarios fueron diseñados por colectivos, startups y proyectos educativos zaragozanos del ámbito de las tecnologías creativas y la cultura del "házlo tu mismo/a", que también formaron parte del equipo de monitores y monitoras de la colonia. Así, las startups Pixel y Pincel, Espacio Detresdé y Crom Developer, desarrolladas en diferentes programas de fomento del emprendimiento municipales, el proyecto educativo audiovisual Ibercaja Clip, y las asociaciones culturales Dlabs Hackerspace y Makeroni Labs, formaron parte de la concepción de los contenidos y el desarrollo de los talleres de la edición de 2016 de la Colonia de Verano del programa Etopia Kids, cuyo objetivo pretende afianzar los cimientos para la creación de una comunidad de proyectos educativos de base tecnológica al servicio de la formación infanto-juvenil.

ITINERARIOS DE LA COLONIA 2016

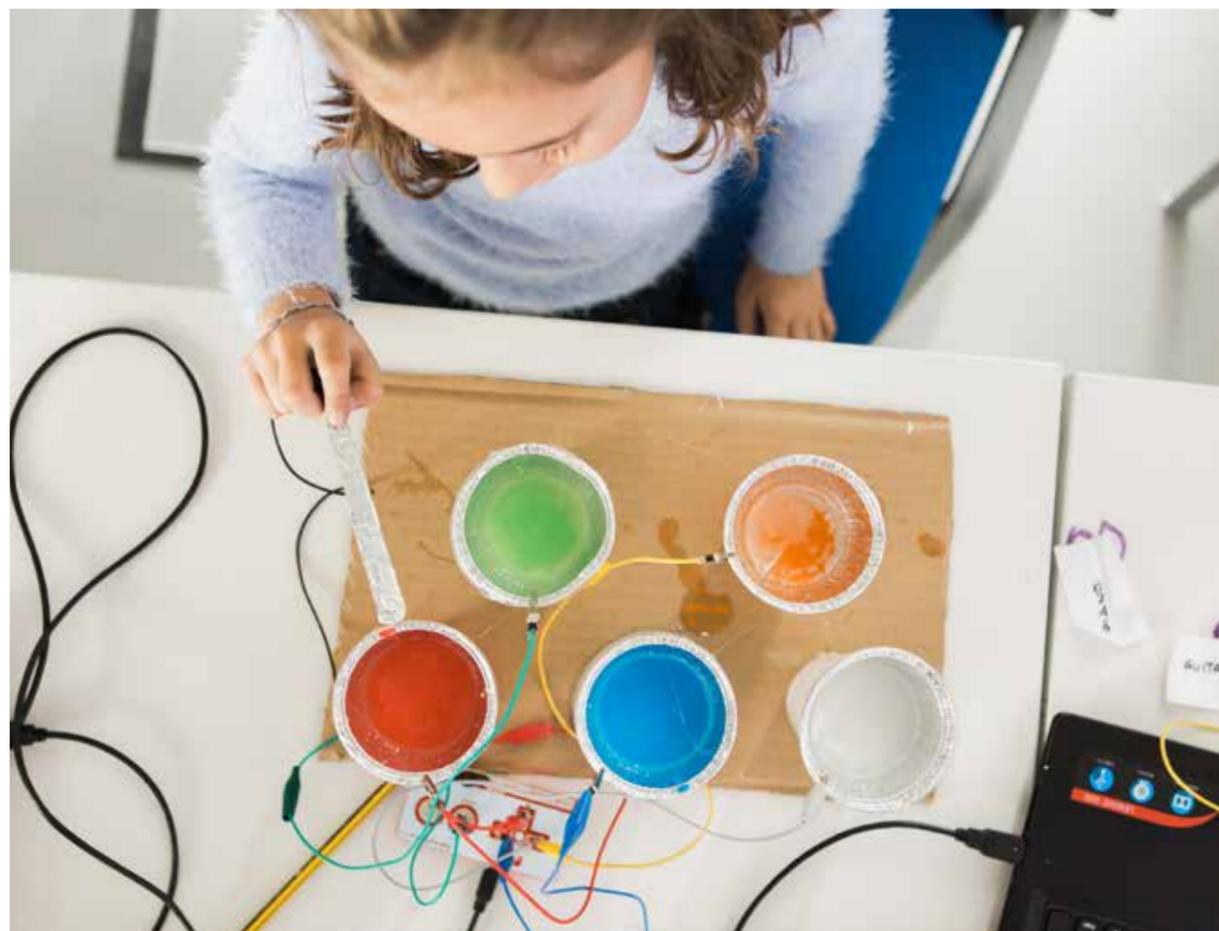
Las colonias se desarrollaron a través de 8 itinerarios: *Tecnologías creativas*, donde descubrir los principios de la programación a través de manualidades. *Cámara y acción*, y *Fotografía creativa DIY*, para adentrarse en la comunicación visual, o la animación a través de *Stopmotion*; conocer los secretos de la creatividad en *Tu primer videojuego*, aprender a manejar una impresora en *Diseño e impresión 3D*; crear ropa con electrónica incorporada en *Tecnologías vestibles* o experimentar con la electrónica en *Robótica Estrambótica*. Cada uno de ellos, adaptado a la edad de los y las participantes.



En 2016, la colonias también incrementaron el porcentaje de plazas becadas, gracias a las cuales más de 60 menores en riesgo de exclusión social participaron de manera gratuita en la colonia. Estas plazas fueron asignadas a niños y niñas trabajando en colaboración con los Centros Municipales de Servicios Sociales y La Casa de la Mujer del Ayuntamiento de Zaragoza, así como con entidades locales que centran su actividad en el trabajo con

menores como Asociación Socioeducativa Gusantina, Asociación de Tiempo Libre El Trébol, Fundación La Caridad, Servicio de Menores IASS, Ibercaja Actur, Servicio de Menores DGA e YMCA.

De la misma manera, el proyecto mantiene su compromiso con la supresión de las barreras de género en el ámbito tecnológico, favoreciendo la participación de las niñas en los diferentes talleres, un campo en el que todavía hay mucho en que avanzar.



ETOPIA KIDS FAMILY

El programa crece, se hace más sostenible y se amplía con proyectos en fechas señaladas como Makerpillar o Navimaker

A lo largo del año se han mantenido las actividades del programa Etopia Kids, un programa que acerca las actividades de la colonia a los chicos y chicas que no pueden acceder a esta formación durante este evento anual. El programa se ha ampliado con proyectos puntuales en fechas señaladas: La vuelta al cole (a finales de agosto y principios de septiembre), Makerpillar durante las Fiestas del Pilar, Cazafantasmas en Halloween, Elecktrum Kids, La Gran Orquesta Maker -coincidiendo con la Zaragoza Maker Show 2016- y Navimaker, durante las vacaciones escolares de Navidad

Además la Fundación ha decidido cobrar una inscripción por este tipo de formaciones, permitiendo la sostenibilidad del programa, que tiene siempre una gran acogida. Estos talleres, en los que se utilizan tecnologías y programas como Makey Makey, Scratch o AppInventor, de código abierto, que permiten a las familias continuar con las actividades en casa y seguir desarrollando aplicaciones a los conocimientos adquiridos. La comunidad de docentes que diseñó las colonias de verano participa también en el diseño y desarrollo de estos cursos.



ARDUINO DAY 2016

El dispositivo de hardware libre más usado del mundo celebra su undécimo cumpleaños de mano de la Fundación

El 2 de abril la Fundación acogió la celebración del Arduino Day, el día que a nivel mundial se celebra la utilización del dispositivo de hardware libre más usado en todo el mundo y que ha permitido que las tecnologías creativas tengan un alcance más allá de ámbitos muy especializados. Durante la jornada se celebraron cursos de iniciación y avanzados sobre Arduino, encuentros divulgativos y demostraciones sobre sus nuevas aplicaciones: impresión 3D, robots, Arduino para todas las edades... y un concurso de disfraces y una tarta para celebrar el undécimo cumpleaños de Arduino.

La comunidad maker en Zaragoza tuvo una importante presencia en la celebración, en la que se presentaron el trabajo del colectivo Makeroni, San Valero y su proyecto educativo, el recientemente estrenado laboratorio de fabricación digital OpenArt de Etopia, el Hackerspace de Dlabs o el concurso Space Apps 2016. Además, muchos proyectos como Dlabs, Cooking-Hacks, Crom Developer, Fundación San Valero, SpainLabs, GIGA Affective Lab y docentes e investigadores independientes como Joaquín Felipe, Carlos Sicilia o Carlos Tricas estuvieron presentes en la zona de en la zona de stands en el hall del edificio Etopia.



SCRATCH DAY

El 14 de mayo, la Fundación celebró el día mundial de Scratch, el lenguaje de programación diseñado por el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) que posibilita que niños y jóvenes aprendan formas de programación para la creación de videojuegos, animaciones y la programación de dispositivos como placas de Arduino. En colaboración con la startup local Crom Developer, Zaragoza se sumó con una jornada lúdica y educativa a las decenas de ciudades del mundo que elebran esta iniciativa.

PASEO PROJECT MINI

Paseo Project Mini es una extensión del programa Paseo Project que conecta el arte y la tecnología en contextos urbanos. Se trata de un concurso local y regional que busca apoyar a dos colegios para desarrollar un proyecto educativo a través de la tecnologías creativas durante el curso 2016-17. Se presentaron 9 proyectos de diferentes colegios, y un jurado seleccionó dos de ellos. El primero, dotado con 2.000 euros, fue *Ciberayundantes*, un proyecto del IES Parque Goya que alienta las buenas prácticas y el uso seguro de las tecnologías de la información, a través de diferentes medios: videojuegos realizados con software libre, corto-

metrajes, animaciones, etc. El segundo proyecto seleccionado fue *Wind-Chat* del colegio Nuestra Señora de la Merced. Dotado con 1.000 euros para su producción, el proyecto consiste en la fabricación de un anemómetro instalado en las proximidades del colegio para recoger la fuerza y dirección del viento en cada momento. Esta información será de conocimiento libre para todos los ciudadanos a través de un página web, que al mismo tiempo permitirá escribir mensajes poéticos y positivos de manera que el usuario podrá ver en cada momento qué mensaje les manda el viento.



INICIACIÓN A LA IMPRESIÓN 3D

Como parte de su programa de formación para el uso de tecnologías creativas, la Fundación impulsó en noviembre de 2016 un taller de iniciación a la impresión 3D para adultos, cubriendo una demanda existente entre artistas, profesionales y perfiles creativos. Se trató de un acercamiento teórico y práctico a esta forma de fabricación digital de la mano de Espacio detresdó. Para muchos de los asistentes fue un primer con-

tacto con la fabricación aditiva. Además de conocer la historia de esta técnica, los tipos de impresoras que existen y los sectores que demandan estos conocimientos hoy en día, tuvieron una aproximación al funcionamiento, uso y beneficios de la utilización de impresoras 3D, además de conocer las diferencias entre los materiales más usados o conocer los fundamentos básicos de un software de diseño 3D.



UTOPIÁS EDUCATIVAS

El encuentro de centros innovadores y aplicación educativa de las TIC referente en España volvió a Etopia en 2016

Bajo el nombre Utopías Educativas, los días 27 y 28 de mayo se celebró en Etopia, con el apoyo de la Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento, una de las citas referentes en cuanto a innovación educativa a través de las nuevas tecnologías de la información. Un foro hecho por y para docentes en el que los inscritos -casi 300- dan a conocer experiencias educativas, asisten a conferencias de referentes en el sector y comparten momentos de encuentro. Este año, la conferencia inaugural corrió a cargo del profesor e investigador de

la Universidad Autónoma de Barcelona Pere Marqués Graells, titulada *Más allá de las innovaciones de grupos de profesores, ¿qué están haciendo para innovar los "centros innovadores"?*. En los paneles simultáneos se compartieron 42 experiencias realizadas en las aulas de ocho provincias españolas de todos los niveles, desde Infantil hasta Bachillerato. Como una extensión de este evento, el 18 de noviembre de 2016 se organizó una jornada focalizada en innovación educativa para centros de Navarra, La Rioja y Aragón.

EXPOSICIÓN REVERBERADAS

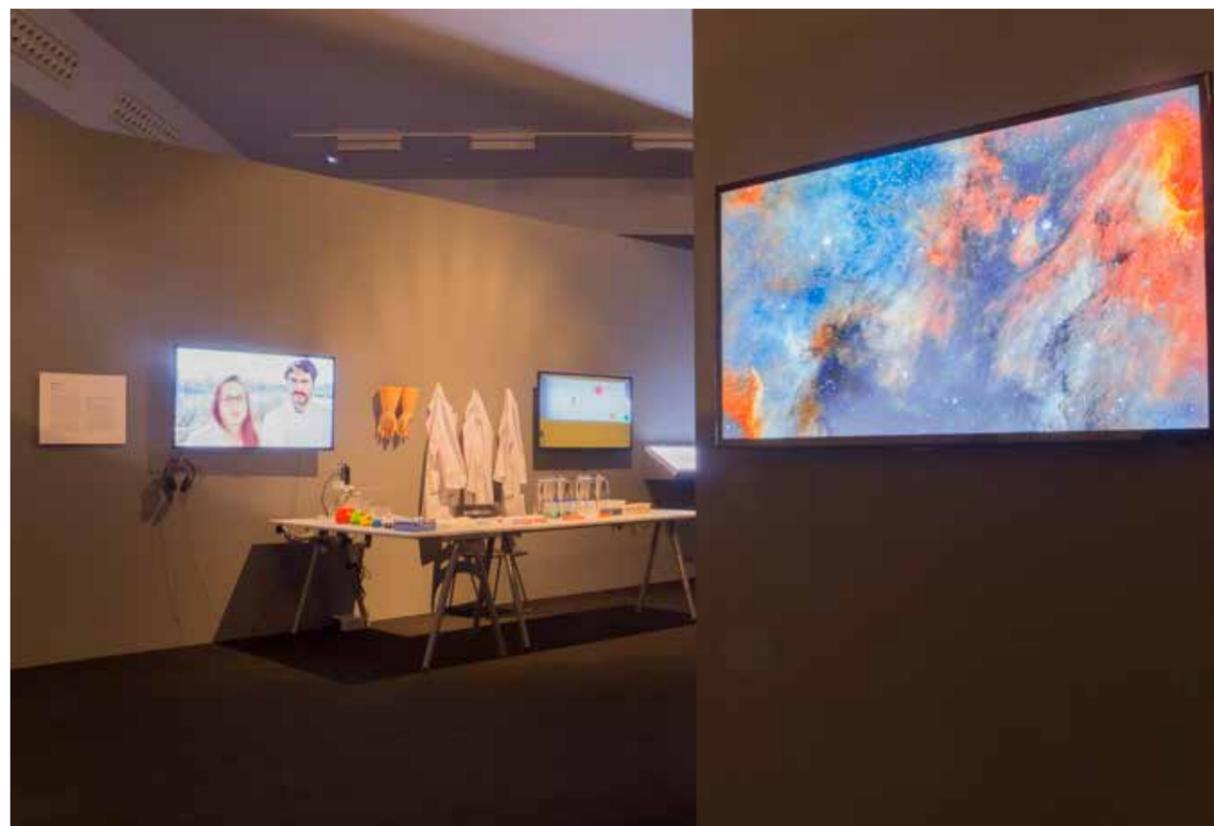
Exploraciones sobre arte digital y ciencia, primera exposición de la Fundación dentro de la Red Europea de Arte Digital y Ciencia

La exposición *Reverberadas. Exploraciones sobre arte digital y ciencia* fue el primer proyecto de la Fundación dentro de la Red Europea de Arte Digital y Ciencia (EDASN). La exposición tuvo lugar entre el 20 de mayo y el 18 de septiembre de 2016, y –comisariada por Fermín Serrano, investigador y director ejecutivo de la Fundación Ibercivis–, exploró cómo la intersección entre ciencia y arte se está convirtiendo en una de las fuentes más prometedoras de la creación artística contemporánea. Para ello se seleccionaron 11 obras creadas por 18 artistas nacionales e internacionales que trabajan con la ciencia como elemento de inspiración junto con otras con un marcado carácter científico y técnico.

En *Reverberadas* las artes y las ciencias van de la mano con obras que se hablan frente a frente. Arte y ciencia, instrumentos empleados en composiciones interpretadas hacia un efecto común: la reverberación. La exposición se compone de doce obras, de las cuales tres se produjeron de manera inédita mediante un programa de residencias en Etopia, tras el lanzamiento a finales de 2015 de una convocatoria abierta.

Formaron parte de la exposición la obras: *Composición Digital 3*, una pieza de estética romántica con aspecto de dibujo a lápiz,

pero creada de forma digital por Oscar Sanmartín; *Constellation*, instalación de Edu Comelles y Andrea Pazos, que construye un paisaje sonoro del universo a partir de retales de su propia realidad electromagnética; *Data Drops*, un proyecto de esculturas creadas a partir de datos, obra de Mar Canet y Varvara Guljajeva; *Deep Life*, de Guillermo Casado y Azucena Giganto, una instalación mutable y reactiva cuyas estructuras generadas se proyectan sobre placas de petri gigantes; *5th Column*, una obra audiovisual generativa de Jaime de los Ríos; *METRYSIM* de Jürgen Ropp y Marta Pérez Campos, obra inspirada en la antimateria; *Open Curiosity*, un vehículo marciano DIY creado por Carlos Sicilia, Luis Martín, Alejandro Gallego y Luis Frisón; *Cosmic Bitcasting*, una interfaz vestible/portable que detecta los rayos cósmicos que llegan al cuerpo fabricada por de Afroditi Psarra y Cécile Lapoire; la composición musical *E6* de Santiago Latorre, una pieza sonora inspirada en el genoma humano; y, finalmente, una parte de la instalación musical *Encuentros*, de María Edwards, desarrollada en la residencia de la red europea e imágenes procedentes del Centro de Estudios de Física del Cosmos de Aragón (CEFCA) completaron la muestra.



SIMPOSIO REVERBERADAS: MESAS Y CONFERENCIAS

Como apoyo a la inauguración de la exposición, el 20 de mayo, la Fundación organizó un simposio internacional que desplegó una jornada intensa de conferencias, mesas redondas, performances y un concierto audiovisual, en la que participaron expertos, científicos y artistas de gran prestigio nacional e internacional. *El papel de las instituciones*

ante la convergencia arte-ciencia fue el tema de debate para la mesa formada por representantes de la Red Europea de Arte Digital y Ciencia. *Arte y tecnología desde la ingeniería. ¿Es posible?*, fue el tema escogido por el ingeniero José Ramón Beltrán. Karin Ohlenschläger, Directora Artística de Laboral, pronunció la conferencia *Arte y ciencia: conexiones e interferencias*. Y Michael Doser (CERN) dio en su charla *The Art and Science of Failing* una visión general del programa Arts@CERN.



IV JORNADAS D+I

Vivir experiencias en primera persona, el objetivo de la divulgación científica

El 21 y 22 de octubre tuvo lugar la cuarta edición de la Jornadas de divulgación científica D+i, organizadas por la Fundación y con el patrocinio de la Fundación Obra Social Ibercaja. Haciendo honor a su lema, *Ciencia en primera persona*, los asistentes a esta cuarta edición conocieron formas nuevas de divulgar la ciencia, repasaron las tradicionales, renovadas, comprobaron los efectos multiplicadores de la comunicación cuando la ciencia se mezcla con el arte y descubrieron las inusitadas posibilidades que brindan a la divulgación tecnologías muy en boga como la Realidad Virtual.

Etopia Centro de Arte y Tecnología y este año también el Centro Cívico Delicias de Zaragoza, fueron los escenarios de este encuentro de divulgadores profesionales venidos de toda

España. Con su habitual formato de sesiones profesionales para inscritos y actividades 'In Vivo' abiertas al público, las D+i tuvieron como ponente destacado al neurofisiólogo e imparable divulgador a pie de calle Xurxo Mariño, quien acuñó el término 'discurshow' para referirse a su personal y rompedora manera de divulgar la ciencia, y que relató su vuelta al mundo desde una perspectiva científica. Un año más, las Jornadas D+i acogieron a proyectos innovadores en su programa *Déjate ver... en persona*, dieron voz a destacados proyectos internacionales como las Science Shops, con Norbert Steinhaus, coordinador de la Living Knowledge Network, y proporcionaron herramientas a los divulgadores desde talleres como el dedicado al Design Thinking con La Mandarina de Newton.



CIENCIA IN VIVO

La Realidad Virtual y el humor fueron protagonistas de las actividades abiertas al público

Las Jornadas D+i se abrieron al público en general con Ciencia In Vivo, dos tardes de actividades lúdicas con la ciencia como telón de fondo. Espectáculos, juegos, talleres, Realidad Virtual, monólogos de humor... para acercar la ciencia a todas las edades a través de diferentes formatos. En esta edición la gran protagonista fue la Realidad Virtual, con un espacio demo en el que se probaron muchas experiencias inmersivas: viajar desde una cueva prehistórica a las cumbres del Himalaya, conocer a los indios Hopi, caminar entre gacelas por la llanura de Senegal, acompañar a una partícula solar atrapada en el campo magnético terrestre, ser lanzado en cohete hasta la luna y contemplar por dentro la tecnología. Asimismo, el público pudo conocer y jugar con las ondas gravitacionales con los investigadores que las han descubierto o entrar virtualmente en una geoda gigante. Talleres organizados por Una ingeniera en cada cole o la Escuela Museo de Origami de Zaragoza demostraron cómo el aprendizaje de la ciencia puede ser práctico y tan divertido como en los monólogos de Risarchers o en el concurso *Somos científicos, ¡sácanos de aquí!*. Además, la jornada se cerró con el público llenando el auditorio de Etopía para asistir al espectáculo de danza butoh *El bosón de Higgs*, en el que la voz de Antony Maubert y el movimiento de Gonzalo Catalinas guiaron al espectador por los secretos del cosmos y el descubrimiento de la partícula de dios.

PASEO PROJECT

Experimentando la ciudad desde las prácticas artísticas más sorprendentes

Paseo Project es un programa que tiene como objetivo desarrollar proyectos originales y sorprendentes en la esfera urbana que partan desde la intersección del arte y la tecnología. Para promover la creación de este tipo de proyectos, la Fundación lanzó en 2016 una convocatoria local y nacional de recepción de proyectos durante gran parte del año con el objetivo de seleccionar un proyecto que se desarrolle en la residencia de Etopia en 2017. Como punto de partida, se trazaron diferentes te-

máticas: nuevas formas de representación de datos urbanos, cartografías digitales en modelos interactivos, videomapping sobre estructuras arquitectónicas, contenidos creativos para pantallas urbanas, virtualidad aumentada, diseño y prototipado de mobiliario y dispositivos interactivos urbanos, sonificación experimental del espacio público, etc. Para incentivar la participación local y dar a conocer este tipo de prácticas, se realizaron una serie de talleres a lo largo del año.

EMOTIONAL CITY, GANADOR DE PASEO PROJECT 16

EMOTIONAL CITY: Mapa Emocional de la Ciudad de Zaragoza, presentado por María Castellanos y Alberto Valverde, es el proyecto ganador de la convocatoria de 2016. Durante 2017 desarrollarán este proyecto que, a través de tecnologías vestibles, vincula la calidad ambiental de los espacios urbanos y el estado emocional de quienes los visitan.

MAKING MODELS

Entre el 6 y el 22 de junio se desarrolló en el Open Art de Etopia el taller de fabricación de maquetas urbanas. Los participantes pudieron desarrollar diferentes técnicas de creación de maquetas a través de diferentes software y equipamiento del taller de fabricación digital, con la guía de la arquitecta Lina Monaco. De esta manera se fabricaron las maquetas del propio Centro de Arte y Tecnología, del Pabellón Puente y de la Lonja, que se utilizaron más adelante en el taller de fachadas líquidas.



DISPOSITIVOS URBANOS INTERACTIVOS

Del 27 de junio al 1 de julio el artista Sergio Galán, especializado en la creación tecnológica de autor, desarrolló un taller de fabricación de un dispositivo urbano interactivo a través de tres coordenadas: el uso de las cámaras de video vigilancia, *machine learning* (una rama de la inteligencia artificial) y el uso lúdico de las pistolas de agua. El resultado del taller, la instalación Water Machine Control, se presentó en el Festival Asalto de Arte Urbano.

POLINIZANDO ZARAGOZA

Entre el 11 y el 15 de julio se desarrolló este taller de visualización de datos que explorará distintas técnicas acerca de cómo pensar y visualizar los datos medioambientales, de manera dinámica e interactiva, del cielo de Zaragoza. En concreto se usaron los datos de polen en suspensión en la atmósfera. El taller estuvo impartido por los especialistas en visualización Nerea Calvillo y Martín Nadal.



FACHADAS LIQUIDAS

Entre el 12 y el 16 de septiembre, la artista Blanca Regina desarrolló un taller de videomapping sobre estructuras arquitectónicas que buscaba reflexionar sobre el concepto de la imagen proyectada más allá de la pantalla. En concreto, en superficies y estructuras arquitectónicas y su posible uso en instalaciones y performances. Se enseñaron diferentes técnicas con varios softwares para proyectar simultáneamente en diferentes superficies imágenes en movimiento, así como la producción de contenido y su aplicación práctica.



SEMANA DEL BIOARTE

Descubrir el mundo del arte en el ámbito de la biología y las posibilidades del laboratorio Wetlab

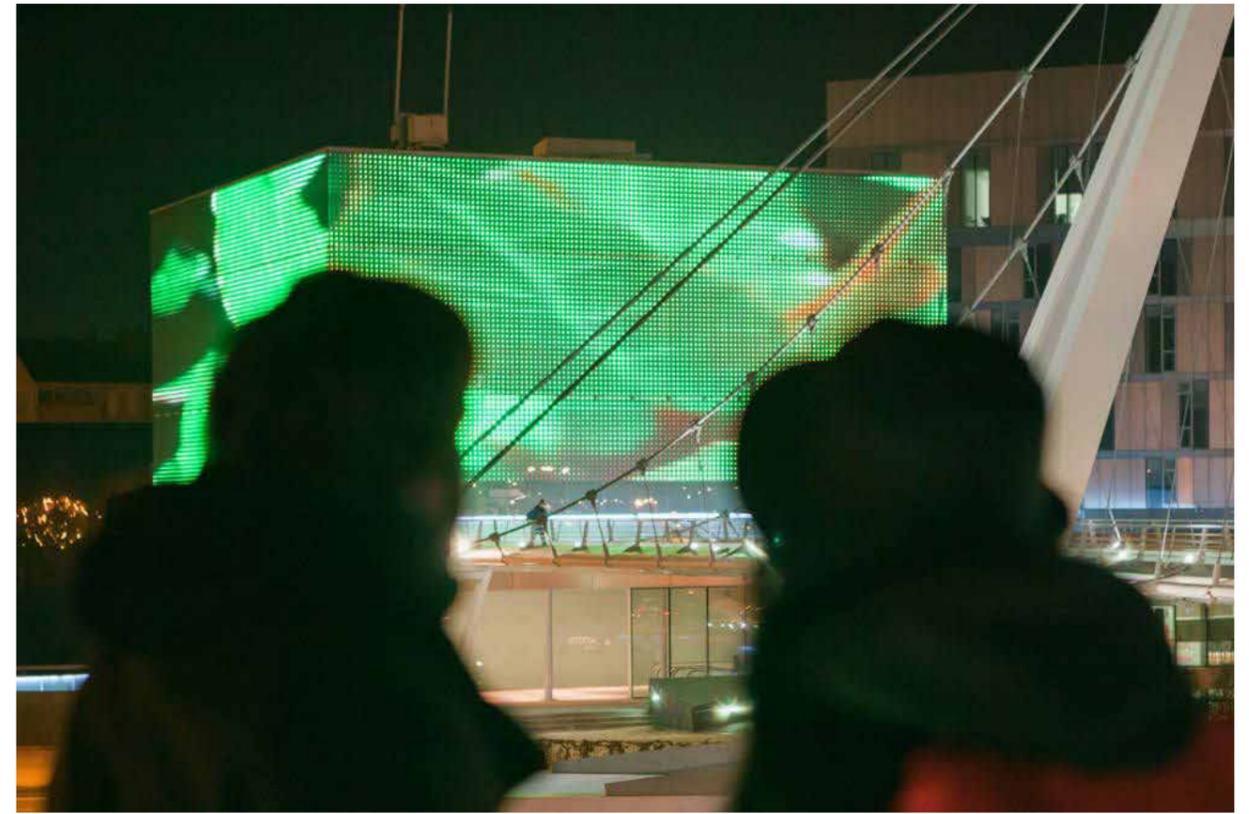
Del 14 al 18 de noviembre, Etopia celebró La Semana del Bioarte, una iniciativa de la Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento y del Ayuntamiento de Zaragoza con la colaboración de la Universidad de Zaragoza, que ofreció una aproximación teórico-práctica a esta manifestación artística y que permitió, asimismo, dar a conocer a la ciudadanía las posibilidades artísticas del Wet Lab, uno de los espacios de trabajo del proyecto CeSAr-Etopia Labs equipado con instrumental de laboratorio de biotecnología y orientado al desarrollo de proyectos transdisciplinares.

La semana comenzó con una clase magistral impartida por el doctor en Historia del Arte, profesor e investigador Daniel López del Rincón, *Bioarte o la unión tecnológica entre arte y vida: tendencias, artistas, obras* que tienen la que se abordaron diferentes cuestiones: ¿Qué es el bioar-

te? ¿Cuándo surgió? ¿Son muchos los artistas que trabajan en este ámbito? ¿De qué maneras puede el arte trabajar con la biotecnología? ¿Qué puede aportar al diálogo entre arte, ciencia y tecnología? ¿Tiene el bioarte una orientación crítica o, por el contrario, legitimadora hacia el mundo de la biotecnología?.

Los días siguientes, la bióloga Cristina Hernández impartió el taller *La Ciencia que esconde el Bioarte*, cuatro sesiones en las que los/as asistentes pudieron aprender y experimentar con algunas de las técnicas más relevantes del bioarte en las últimas décadas.

La Semana del Bioarte ha abierto una línea de trabajo en la fundación que a lo largo de 2017 va a desarrollarse con convocatorias como Bioestética y la exposición de mismo nombre que se celebrará a finales de 2017.



ACADEMIA DE FACHADA MEDIA Y CREATIVE SCREENS

Dos convocatorias de creación audiovisual que amplían horizontes artísticos para 2017

A finales de 2016, la Fundación convocó sendos programas para la creación audiovisual en la fachada media de Etopia Centro de Arte y Tecnología: Academia de Fachada Media y Creative Screens.

El programa Academia de Fachada Media, que en 2017 celebra su segunda edición, ha pasado a formar parte, gracias a la colaboración con el Ayuntamiento de Zaragoza, del programa de la Red Europea SmARTplaces, de la que forma parte Etopia. La fundación amplía de esta manera el alcance de este programa que viene desarrollando desde 2013, ampliando los horizontes artísticos y también fronterizos de un programa único tanto por su concepción como por el soporte artístico para el que se desarrolla. La formación de la II

Academia de Fachada Media será impartida por los artistas Nestor Lizalde, Jaime de los Ríos y el colectivo Libertario, que abordarán la creación artística de contenidos para la doble fachada LED de Etopia a través del lenguaje de programación Pure Data, el arte autogenerativo y la estética del error del vídeo respectivamente.

Al mismo tiempo, también en diciembre se convocó la participación en el programa Creative Screens, con el apoyo y el patrocinio de la Fundación Obra Social Ibercaja. El programa está destinado a proponer proyectos para la doble fachada LED de Etopia a alumnos de la Escuela de Arte de Zaragoza, la Escuela Superior de Diseño de Aragón al que en 2017 se unen los alumnos del Centro Profesional Salduie.

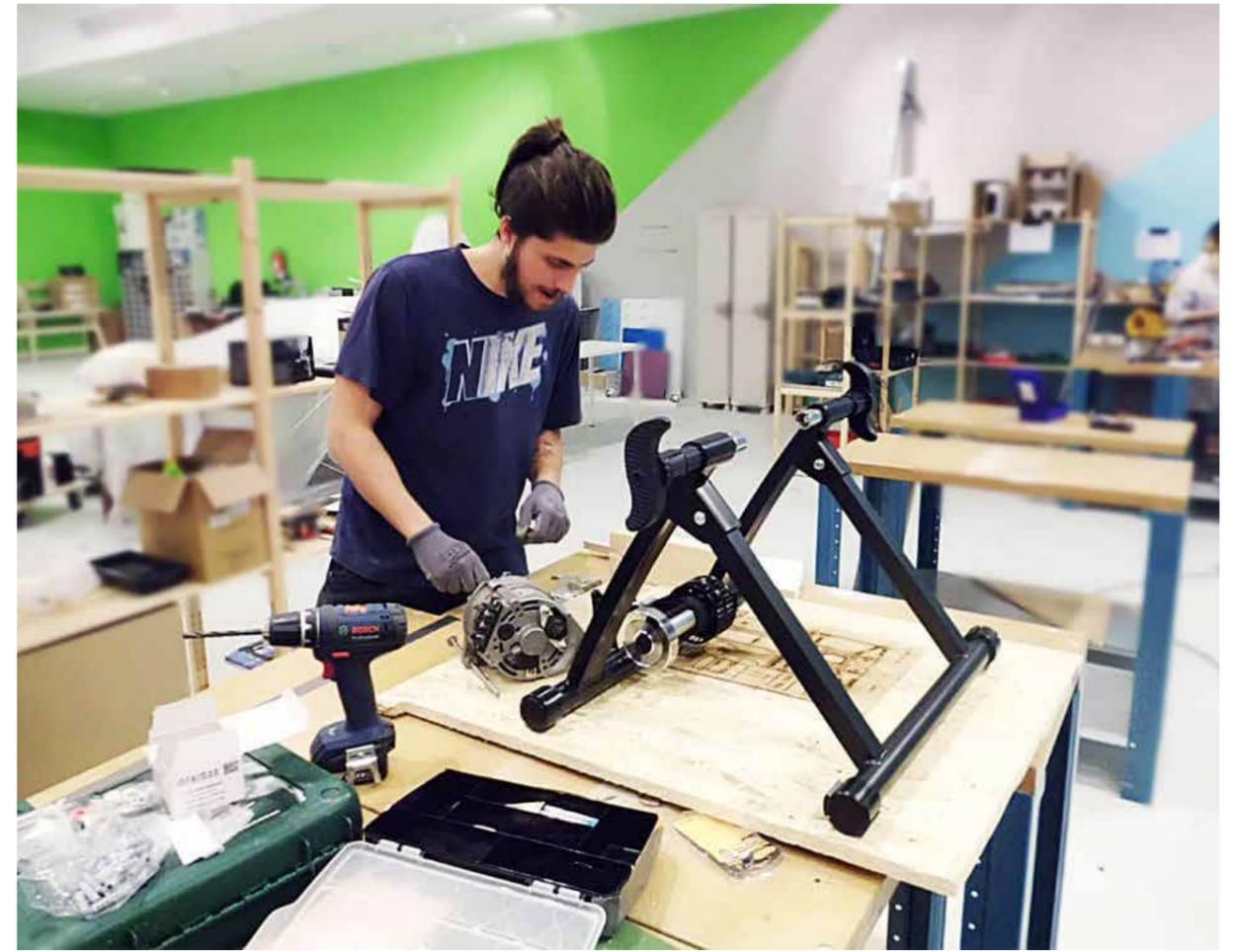


PROGRAMA DE MEDIACIÓN

Fortaleciendo las comunidades de Etopia y la relación del centro con la ciudadanía

El Programa de Mediación Cultural impulsado por la Fundación para Etopia Centro de Arte y Tecnología plantea poner en marcha una nueva metodología de trabajo que fomente la realización de un trabajo más directo con la ciudadanía, así como la creación de canales de comunicación entre los diferentes agentes, proyectos, colectivos y espacios que conviven en un centro de esta complejidad. Este programa surge como respuesta a la necesidad, detectada a través de diversos estudios, investigaciones y documentos de trabajo internos, de incorporar un Programa de Mediación a Etopia que permita fomentar el

establecimiento de comunidades productivas interdisciplinares y heterogéneas, generar interacciones con comunidades e instituciones locales, impulsar proyectos de intervención comunitaria y en definitiva, estrechar y fortalecer la relación del centro con la ciudadanía de Zaragoza. Aunque estas líneas de trabajo comenzarán a desarrollarse plenamente a comienzos de 2017, desde el Programa de Mediación se ha avanzado en la puesta en marcha de los Grupos de trabajo y la programación y dinamización de La Cantina, un nuevo espacio abierto disponible en Etopia, con exposiciones y otras actividades.



CIENCIA CIUDADANA

Documentación y facilitación del trabajo de los grupos de Cesar-Etopia Labs

Como parte de la propuesta que se hizo en el plan de actuación de 2016, en el que la ciencia ciudadana iba a ser una de las líneas de acción de la Fundación, en 2016 la Fundación colaboró en el programa Cesar-Etopia Labs, organizado por Etopia Centro de Arte y Tecnología y el Instituto de Biocomputación y Física de Sistemas Complejos (BIFI) de la Universidad de Zaragoza, que busca desarrollar proyectos de producción en los laboratorios de Etopia abiertos al público que quiera implicarse en trabajos de creación tecnológica abiertos y colaborativos.

Se seleccionaron 15 proyectos, que abarcan

desde la realización de mapas colaborativos a través de drones, máquinas que generan energía eléctrica de manera gratuita, dispositivos que monitorizan las constantes vitales del ser humano, materiales textiles realizados con microorganismos, o esculturas cinéticas.

La Fundación, a través de su programa de mediación está unificando criterios en la documentación de estos proyectos y promoviendo la comunicación de los avances de los mismos, así como facilitando el trabajo en equipo de los diferentes grupos que han surgido en esta convocatoria.

PATRONATO DE LA FUNDACIÓN ZARAGOZA CIUDAD DEL CONOCIMIENTO

La Fundación se puso en marcha en el otoño de 2004 como una iniciativa del Ayuntamiento de Zaragoza para el fomento de la cultura de la innovación científica, tecnológica y social y el apoyo al fenómeno emprendedor.

Es una entidad sin ánimo de lucro, de carácter independiente, que se financia en la actualidad a través del Ayuntamiento de Zaragoza y la Fundación Ibercaja Obra Social Ibercaja, y está abierta a la participación financiera de otras empresas o instituciones. Desde 2013 tiene su sede en Etopia Centro de Arte y Tecnología.

Según los estatutos, la presidencia del Patronato corresponde al alcalde de Zaragoza. (Durante la primera mitad de 2015, Juan Alberto Belloch, y desde entonces hasta la actualidad, Pedro Santistevé Roche).

Durante 2015 el director de la Fundación fue José Carlos Arnal Losilla.

Desde julio de 2016, la Fundación está formada por el siguiente equipo: Mariano Salvador Carrillo, director gerente; Ana Quintana San Ildefonso, directora de programas y proyectos; María Tosat Martínez, mediadora sociocultural; Susana Moreno Gracia, administrativa y asistente de dirección.

Actúa como secretario de la Fundación en las reuniones de Patronato, Gerardo Lahuerta Barbero, jefe del servicio de Ciudad Inteligente del Ayuntamiento de Zaragoza y director de Etopia.

PATRONOS DE LA FUNDACIÓN

Ayuntamiento de Zaragoza:

Pedro Santistevé Roche
(Presidente)
Elena Giner Monje
Arantzazu Gracia Moreno
Pedro Navarro López
María Dolores Campos Palacios
Alberto Casañal Pina

Fundación Ibercaja Obra Social

Juan Carlos Sánchez Bielsa
(Vicepresidente)

Universidad de San Jorge:

Luis Carlos Correas Usón

Universidad de Zaragoza:

Pilar Zaragoza Fernández

A título individual:

Aurelia Modrego Rico

*En 2015 también fueron patronos a título individual: Luis Oro Giral y Félix Yndurain Muñoz.

**En el patronato de diciembre de 2016 se aprobó el nombramiento de tres nuevos patronos individuales: Carmen Ascaso Ciria, Diego Gutiérrez Pérez y Remedios Zafra Alcaraz.



CRÉDITOS DE LAS FOTOGRAFÍAS

Páginas 8-9, 28-29, 32, 43 Julián Fallas
Páginas 10-11 Jornadas D+i / Javier Belver
Páginas 15-17 Tiramisú Audiovisual
Páginas 18-21 y 31 Etopia Kids / Iñaki Jiménez y Alberto Espuelas
Páginas 20 y 35 Utopías Educativas (Rosa Pérez, José Ramón Olalla, Jorge Ferrer y José Antonio Blesa.
Página 24 Festival Trayectos / Pedro Matute
Página 33, Jorge Lizar y Esther Borao
Páginas 33, 38-39 y 42 Isabel Cebrián
Páginas 24, 37 Iñaki Jiménez Ibercaja Clip
Página 41, 44 FZC
Página 45, Energía Zaragoza



Av. Ciudad de Soria, 8
50010 Zaragoza (España)
Tel. +34 976 201 500
www.fundacionzcc.org

Zaragoza, marzo de 2017